



# RÈGLEMENTS

SAISON 2025

Version du 19 juin 2025

# Table des matières

Déroulement de la saison.....	2
Général.....	2
Équipe .....	4
Équipement.....	4
Vol de but.....	5
Marbre .....	5
Lanceur.....	6
Maraudeur .....	7
Frappeur.....	7
Manche ouverte.....	7
Blessures.....	8
Spécifications.....	8

# 1. Déroulement de la saison

## 1.1 Nombre de parties :

- 16 parties de saison régulière
- 1 à 5 parties de séries éliminatoires.

## 1.2 Dates:

- Début de la saison : *11 mai 2025*
- Fin de la saison : *7 octobre 2025*

## 1.3 Horaire des parties :

- Lundi 21h parc Isabelle;
- Lundi 21h parc Madelaine
- Mardi 21h parc Isabelle;
- Mardi 19h30 & 21h au parc Montcalm

# 2. Général

2.1 Les parties durent 6 manches maximum. Une partie peut se terminer avant cela si une manche débute après 1h15 de jeu. Celle-ci devient la dernière manche de la partie ;

2.2 L'échauffement entre la rotation des équipes sera seulement permis à la 1ère manche. Les joueurs doivent être prêts à jouer dès leur heure de partie (excepté pour les lanceurs).

2.3 S'ils décident d'annuler la partie en cas de pluie ou d'orage, les capitaines doivent écrire au responsable des arbitres ([francisneron@hotmail.com](mailto:francisneron@hotmail.com)) et à la ville ([o.laberge@laval.ca](mailto:o.laberge@laval.ca)) 2h avant la partie. Après cela, la partie ne sera pas reprise et le pointage est final au moment de la fin de la dernière manche jouée. Si la partie n'a simplement pas lieu, le classement des deux équipes demeurera intact à la semaine précédente.

2.4 Chaque partie doit contenir une manche ouverte. La gestion du temps des parties appartient aux arbitres, mais chaque capitaine est responsable de s'assurer de la tenue d'une manche ouverte.

2.5 L'équipe défensive peut avoir jusqu'à 10 joueurs sur le terrain;

- 2.6 Les manches se terminent après un maximum de 5 points par l'équipe offensive à l'exception de la manche ouverte (voir section 10);
- 2.7 Les buts sont à 65 pieds;
- 2.8 La distance entre la plaque du lanceur et le marbre est de 42 pieds.
- 2.9 Lorsqu'il y a un écart de 15 points ou plus après 4 manches complètes de jeu, les capitaines se rencontrent avec les arbitres pour décider si la partie continue.
- 2.10 Un changement de balle est effectué au moment où les femmes sont au bâton.
- Balle femmes : *Hot dot*
  - Balle hommes : *105L*
- 2.11 Le lanceur a la responsabilité d'effectuer le changement de balle adéquat entre les hommes et les femmes. Si le changement de balle est oublié (ex : on lance une balle hot dot à un homme) le frappeur ne peut pas être tenu responsable et sa frappe (si elle a eu lieu) est bonne.
- 2.12 Si un relai est expédié hors du terrain ou au banc des joueurs, tous les coureurs avancent automatiquement de 2 buts à partir de leur position sur le terrain au moment où le relai a été fait. \*\*En cas de confusion, on se fie au règlement de Softball Qc.
- 2.13 Un double automatique est accordé au frappeur et aux coureurs qui sont déjà sur les buts (selon leur position sur le terrain au moment où le coup est frappé) dans les situations suivantes :
- Une balle frappée au champ rebondit par-dessus la clôture.
  - Une balle frappée sur le terrain roule sous la clôture ou dans toute autre ouverture menant à l'extérieur du terrain.
- 2.14 Afin de retirer un coureur, le joueur défensif doit posséder la balle en parfait contrôle.
- 2.15 Un « Infield fly » (ballon à l'avant-champ) est appelé au jugement de l'arbitre et le frappeur est automatiquement retiré (que la balle soit attrapée ou non) si :
- Il y a 0 ou 1 retrait;
  - L'équipe à l'offensive a des coureurs au 1er et au 2e but ou au 1er, au 2e et au 3e but;
  - La balle frappée est un ballon à l'avant-champ attrapable dans un effort raisonnable (au jugement de l'arbitre).

### 3. Équipe

- 3.1 Les équipes doivent avoir au minimum 8 joueurs, dont une fille, pour pouvoir jouer;
- 3.2 Il doit y avoir au minimum 1 fille sur le terrain en tout temps
- 3.3 Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas le nombre minimal de joueurs, elle encaisse une défaite automatique de 7-0;
- 3.4 Si un joueur dans l'alignement n'est pas encore arrivé lorsque c'est à son tour de frapper, le capitaine prend un retrait automatique à chaque présence manquée par le joueur. Cependant, le capitaine peut décider à tout moment de rayer le joueur de la formation (celui-ci ne peut être réinséré plus tard dans la partie);
- 3.5 En aucun cas une partie sera remise si une ou les deux équipes n'ont pas le nombre minimal de joueurs ;
- 3.6 Un joueur (**régulier ou remplaçant**) doit avoir joué un minimum de 3 parties pour pouvoir participer aux séries.
- 3.7 Au début d'une partie, les capitaines doivent remettre une feuille contenant leur alignement au *marqueur*.
- 3.8 Un remplaçant ne peut pas lancer dans une partie (à l'exception d'un des 10 capitaines de la ligue.)
- 3.9 Durant les parties éliminatoires, un joueur d'une autre équipe pourrait remplacer avec cette dernière, à condition qu'il ait joué 3 parties avec cette même équipe (durant la saison régulière).

### 4. Équipement

- 4.1 Les crampons en métal sont interdits ;
- 4.2 Le port de l'équipement de receveur est **obligatoire** ;
- 4.3 Le masque pour les lanceurs est **obligatoire**.
- 4.4 Le casque pour les frappeurs et les coureurs est **obligatoire**.
- 4.5 Le masque pour les joueurs d'avant-champ est **fortement** recommandé.
- 4.6 Les jambières protectrices pour les lanceurs sont **fortement** recommandées.
- 4.7 Les bâtons utilisés doivent contenir une certification approuvée « Slo-Pitch » par Softball Canada (voir lien).

## 5. Vol de but

- 5.1 Aucun vol de but n'est permis ;
- 5.2 Le « tag » est permis à chacun des buts si une balle frappée est attrapée sans avoir touché au sol ;
- 5.3 Le vol de but suite à une erreur du receveur est interdit (lorsque le receveur n'attrape pas le lancer du lanceur ou que la balle est morte par exemple);
- 5.4 Le joueur offensif ne peut pas lâcher son but avant que la balle ne soit frappée (par contre, si c'est le cas, il n'est pas retiré).

## 6. Marbre

- 6.1 Une première ligne blanche est placée à égalité du marbre, perpendiculairement à la ligne du 3e but. Pour faire un point, le joueur offensif doit toucher par terre de l'autre côté de cette ligne ;
- 6.2 Si un joueur offensif touche le marbre (sans glisser), son équipe reçoit un avertissement et il n'est pas retiré (le point compte). Si le joueur ou un autre joueur de la même équipe répète l'erreur, c'est un retrait et le point ne compte pas ;
- 6.3 Une deuxième ligne blanche est placée perpendiculairement à la ligne du 3e but à **22 pieds** du marbre. Dès qu'un joueur offensif touche ou dépasse cette ligne, il ne peut plus retourner vers le 3e but.
- 6.4 Pour retirer un coureur au marbre, un joueur défensif doit toucher le marbre avant que le coureur ne traverse la ligne du marbre. En aucun cas un joueur défensif ne peut « tag » un joueur offensif entre la ligne de non-retour et la ligne du marbre. Si cela se produit, le joueur offensif n'est pas retiré.
- 6.5 Un joueur défensif peut « taguer » un coureur qui se retrouve entre le 3e but et la ligne de non-retour (en cas de souricière par exemple).
- 6.6 Qu'il y ait touché ou non, un coureur ne peut glisser au marbre pour produire un point à son équipe. Si cela se produit, le coureur est retiré et le point ne compte pas.

## 7. Lanceur

- 7.1 Au début d'une partie, chaque équipe doit déterminer son lanceur partant, ainsi que 2 lanceurs de relève.
- 7.2 Le lanceur peut être changé en tout temps;
- 7.3 Un même lanceur n'a pas de limite sur le nombre de manches qu'il lance;
- 7.4 Le lanceur ne peut pas faire de moulinet complet du bras ou un lancer par en haut; (en cas de doute, l'arbitre jugera s'il y a moulinet ou non).
- 7.5 Pour qu'un lancer soit légal, le lanceur se doit de débiter sa motion avec au moins un pied en contact avec la plaque du lanceur. Au moment où la balle quitte la main du lanceur, celui-ci doit encore avoir un pied en contact avec la plaque.
- Chaque lanceur a droit à un avertissement pour lancer illégal par partie. Après un avertissement, chaque lancer illégal est une balle.
- 7.6 La zone de prise est la suivante :
- En hauteur : entre les pectoraux et les genoux du frappeur;
  - En largeur : limites latérales du marbre (tant qu'une section de la balle passe au-dessus des limites latérales du marbre, c'est une prise).
- 7.7 À la suite de quatre lancers en dehors de la zone de prise, le frappeur avancera au premier but (si la situation s'applique, les coureurs en avant de lui également).
- 7.8 Lorsqu'un lanceur est retiré de la rencontre, il ne peut plus lancer de la partie.
- 7.8.1 Un lanceur retiré de la rencontre pourrait revenir comme lanceur, advenant le cas d'une blessure à son remplaçant. Cependant, le lanceur blessé devra quitter la partie et être rayé de l'alignement jusqu'à la fin de celle-ci.
- 7.9 Les lancers de pratique entre les manches seront permis pour les lanceurs d'une équipe lorsque le frappeur n'est pas prêt au début d'une manche. **Cela ne doit pas retarder le frappeur qui serait prêt.**
- 7.10 Si le lanceur atteint le frappeur par une balle, ce dernier n'avancera pas au 1er but. Il verra plutôt son compte augmenté d'une balle (s'il est situé en dehors de la zone des prises). Si l'arbitre juge que le lanceur a atteint volontairement le frappeur, il se réserve le droit d'expulser celui-ci de la partie).
- 7.11 Dans la zone des prises : toute balle est considérée comme une prise (même si le frappeur se fait atteindre par celle-ci) et le joueur peut être retiré le cas échéant.

## 8. Maraudeur

- 8.1 Le maraudeur peut se positionner à l'endroit de son choix sur le terrain, comme tous les autres joueurs.

## 9. Frappeur

- 9.1 Un maximum de 3 coups de circuit est autorisé dans une partie pour une même équipe. À partir du 4<sup>e</sup> coup de circuit, celui-ci est **considéré comme un coup double** et tous les coureurs avancent de deux but (même si ce n'est pas un jeu forcé);
- 9.2 Une balle qui est frappée directement dans le filet, au-dessus de la clôture, est considérée comme un coup de circuit (peu importe le terrain).
- 9.3 Un joueur ne peut se placer sur le marbre lors de sa présence au bâton afin d'empêcher le lanceur d'atteindre l'ensemble de la zone de prise.
- 9.4 Les amortis sont autorisés.
- 9.5 Si le frappeur se fait retirer sur 3 prises, il est automatiquement éliminé du jeu (il ne doit pas courir au 1<sup>er</sup> but).
- 9.6 Tous les joueurs de l'alignement doivent effectuer leur présence au bâton.
- 9.7 Un frappeur qui conserve son bâton en main en touchant le premier but sera automatiquement déclaré retiré.

## 10. Manche ouverte

- 10.1 Il n'y a pas de maximum de points pour cette manche. La manche se termine lorsque l'équipe défensive complète 3 retraits ;
- 10.2 La 6<sup>e</sup> manche de la partie est ouverte ;
- 10.3 Les arbitres peuvent déclarer une manche ouverte s'il est jugé que la partie n'aura pas 6 manches en raison du temps (voir point 2.1).

## 11. Blessures

- 11.1 Un joueur blessé doit frapper et se rendre par lui-même au premier but. À partir de là, seul un frappeur blessé peut se faire remplacer par le dernier retrait de son équipe pour courir les autres buts.
- 11.2 Si un joueur doit quitter la partie en raison d'une blessure, ses présences au bâton sont annulées sans engendrer de retrait.

## 12. Spécifications

- 12.1 Si un règlement n'est pas mentionné dans cette liste, nous nous référerons aux règlements de Softball Québec.
- 12.2 Aucun manque de respect, ou formes de violence envers les arbitres et les joueurs ne sera toléré. Le cas échéant, des suspensions seront appliquées par l'arbitre et par la ligue (si nécessaire). Il en va de la responsabilité des capitaines de s'assurer du bon déroulement et de l'esprit sportif de leurs équipes.
- 12.3 Si un capitaine s'aperçoit qu'un arbitre a mal appliqué un règlement de notre ligue, celui-ci doit demander un temps mort et faire valoir son point (à l'aide de ce document) avant que le jeu ne se poursuive.

Tous les capitaines devront imprimer et garder une copie en papier des règlements de la ligue en tout temps, afin de s'y référer en cas de questionnement. Dans le cas où les membres ne sont pas en mesure de s'entendre, la parole de l'arbitre sera maître et sa décision devra être respectée.