**CODE D’ÉTIQUE ET RÈGLEMENTS OFFICIELS DE LA LIGUE HOMME DE BALLE-DONNÉE DU CENTRE DE LOISIRS DE LACHINE (CLL)**

****

Table des matières

[1. Administration 3](#_Toc162369239)

[1.1 Général 3](#_Toc162369240)

[1.3. Consommation 4](#_Toc162369241)

[1.4 Éthique 4](#_Toc162369242)

[1.5 Sanctions 4](#_Toc162369243)

[1.6. Inscription 5](#_Toc162369244)

[1.7. Classement 6](#_Toc162369245)

[2. Général 6](#_Toc162369246)

[2.1. Partie 6](#_Toc162369247)

[2.2. Alignement des joueurs 6](#_Toc162369248)

[2.3. Terrain 7](#_Toc162369249)

[2.4 Équipement 7](#_Toc162369250)

[3. Règles de jeu 8](#_Toc162369251)

[3.1. Lanceur 8](#_Toc162369252)

[3.2. Frappeurs 8](#_Toc162369253)

[3.3. Coureurs 9](#_Toc162369254)

[3.4. Joueurs défensifs 9](#_Toc162369255)

[3.5. Jeux défensifs 10](#_Toc162369256)

[4. Annexe 11](#_Toc162369261)

[4.1. Schéma du terrain ligue homme 11](#_Toc162369262)

## 1. Administration

### 1.1 Général

1.1.1. Ces règlements sont établis pour s’assurer que les activités de la ligue soient structurées, sécuritaires et agréables.

1.1.2. Les règlements ont tous été vérifiés et approuvés par l’arbitre en chef de la ligue.

1.1.3. Toute décision prise lors du jeu sera basée sur l’interprétation de l’arbitre et les règlements. Un temps d’arrêt peut être demandé par le capitaine d’une équipe afin de confirmer un règlement avec l’arbitre. Le capitaine se doit de respecter la décision de l’arbitre.

1.1.4. Pour tout règlement qui n’est pas mentionné dans ce document, la réglementation du softball Québec s’appliquera.

1.1.5. La saison 2025 comprendra 24 parties régulières et débutera dans la semaine du 20 mai;

1.1.6. Les séries se dérouleront entre la fin août et le 22 septembre au maximum, tout dépendant des parties remises en cas de pluie.

1.1.7 Dû au nouveau calendrier ainsi qu’au partage des terrains sportifs avec les autres organismes, il n’y a aucune garantie de pouvoir reprendre un match annulé en cas de pluie. Les aléas de la météo sont impossibles à prévoir et un été pluvieux pourrait résulter en un nombre de matchs moins élevé pour certaines équipes. Ces matchs seront considérés comme des parties nulles.

1.1.8. Soyez avisé qu’aucun remboursement ne sera émis pour les parties non reprises.

1.1.9 Considérant que les samedis ne sont pas disponibles pour les reprises à Dalbé-Viau, les reprises seront faites en alternance les samedis à Grovehill. Un samedi division A et le samedi suivant division B. Sous cette formule, un maximum de 6 reprises par équipe pourront avoir lieu durant la saison.

1.2.0 La ligue homme comportera 14 équipes maximum.

1.2.1 Pour l’année 2025, un employé de la ville, responsable des terrains sportifs, nous enverra un message les jours de mauvaise température afin de nous aviser si nous avons l’autorisation ou non d’utiliser le terrain. Nous acheminerons cette information aux capitaines de chaque équipe une fois reçue.

1.2.2. Si une équipe utilise le terrain malgré la fermeture de celui-ci, l’équipe pourrait être résiliée de la ligue pour l’année en cours. De plus, tous dommages causés au terrain seront facturés à la personne ou à l’équipe ayant contrevenu à ce règlement.

### 1.3. Consommation

1.3.1. Tout joueur doit être en état physique et mental adéquat pour participer aux activités organisées par le CLL.

1.3.2. Aucun joueur ne peut être en état d’ébriété ou sous l’effet de substances illicites lors d’activités organisé par le CLL.

1.3.3. Tout joueur et partisan se doit de respecter les lois et règlements établis par la ville sur les terrains où les activités organisées par le CLL ont lieu.

1.3.4 Il est interdit de consommer de la drogue ou de l’alcool lors d’une partie sur le terrain ainsi que sur le banc.

### 1.4 Éthique

1.4.1 Tout joueur doit être respectueux envers les autres participants, les arbitres, les marqueurs ainsi que tout le personnel du CLL et de la ville.

1.4.2 La gestion de la ligue se fait par le personnel du CLL ainsi que le CA, nous vous demandons donc de respecter les interventions et décisions prises.

1.4.3 Il n’y aura plus de plateforme Messenger pour le partage d’information. Cette année nous fonctionnerons avec une page Facebook afin de vous acheminer l’information nécessaire. Le Messenger servira uniquement en cas d’urgence (absence du personnel, blessure grave) toutes les autres interventions ne seront pas répondues par CLL.

1.4.4 Si vous voulez adresser une plainte, un commentaire ou une question au CLL, nous vous demandons de nous envoyer un courriel à [info@loisirscll.com](mailto:info@loisirscll.com). Un délai de 24 à 48 heures sera alloué pour répondre aux questions.

1.4.5 Veuillez noter que les messages haineux ne seront pas traités, ni même répondus.

1.4.6. Nous vous demandons de bien vouloir respecter la vie privée des employés et de vous adresser à ceux-ci dans les heures ouvrables de bureau, entre 9h00 et 17h00.

1.4.7 Le harcèlement auprès d’un ou plusieurs employés ne sera pas toléré.

### 1.5 Sanctions

1.5.1. L’arbitre au terrain peut expulser un joueur ou une équipe d’un match, du terrain et même du parc où se déroulent les activités organisées par le CLL.

1.5.2. L’arbitre au terrain peut expulser un partisan ou toute autre personne du parc où se déroulent les activités organisées par le CLL.

1.5.3. L’administration détermine les suspensions et sanctions aux joueurs et aux équipes en collaboration avec l’arbitre en chef de la ligue.

1.5.4. Le CLL se réserve le droit d’expulser ou suspendre tout joueur dont le comportement ou les actions sont jugés inadéquats ou graves. Les joueurs expulsés ou suspendus ne pourront plus participer aux activités organisées par la ligue de balle du CLL.

1.5.5. Aucun remboursement ne sera effectué pour une expulsion ou suspension de joueur ou d’équipe.

1.5.6. Des sanctions sévères seront appliquées à un joueur qui fait toute forme de violence ou manque de respect envers un autre joueur, arbitre, marqueur, annonceur, partisan, ou toute autre personne lors des activités de la ligue de balle CLL.

1.5.7. Un joueur ou une équipe entière peut être banni de la ligue de façon permanente si le comportement d’un ou plusieurs de ses joueurs est jugé inapproprié et nuisible pour le bon déroulement des activités organisées par la ligue de balle du CLL.

### 1.6. Inscription

1.6.1. Une équipe doit être inscrite avant la date limite pour être éligible de jouer dans les activités organisées par le CLL.

1.6.2. Tout nom, logo d’équipe, commanditaire, chandail et nom dans le dos du joueur doit être autorisé par le CLL.

1.6.3. Un joueur qui participe aux activités du CLL accepte les règlements et le contrat de joueur établi le CLL.

1.6.4. Lors de l’inscription, le paiement complet de chaque joueur doit être effectué avant le début de la saison, afin qu’elle soit éligible de jouer. Une équipe est constituée d’un minimum de 12 joueurs régulier et d’un maximum de 15 joueurs.

1.6.5. Un joueur qui n’effectue pas son paiement à temps peut se voir enlever le privilège de jouer lors des activités organisées par le CLL.

1.6.6. Un joueur ne peut pas s’inscrire comme joueur régulier dans 2 équipes différentes.

1.6.7. Lors des séries éliminatoires, le joueur régulier peut uniquement jouer dans son équipe originale. Il ne peut pas remplacer ou jouer pour une autre équipe.

1.6.8 Un joueur peut remplacer dans toutes les équipes, le capitaine se doit de toujours essayer d’avoir un remplaçant du même calibre que le joueur absent pour ne pas déséquilibrer la division. Le capitaine de l’équipe adverse à le droit de refuser la proposition s’il juge que le calibre n’est pas équivalent.

1.6.9. Un joueur remplaçant est éligible pour participer aux séries éliminatoires avec une équipe s’il a joué **3** matchs ou plus avec cette équipe lors de la saison régulière et de la partie hors-concours.

1.6.10. Un joueur remplaçant peut jouer pour une seule équipe lors des séries éliminatoires.

1.6.11. Les préinscriptions seront du 4 avril 9h00 au 18 avril 9h00. Seulement les gens qui ont été inscrits à la saison 2024 peuvent s’inscrire lors des préinscriptions.

1.6.12. Les inscriptions régulières débuteront le 18 avril à 12h00.

1.6.13. Il est obligatoire d’adhérer au code d’éthique et règlements officiels de la ligue afin de pouvoir s’inscrire à la saison 2025.

### 1.7. Classement

1.7.1. Une victoire vaut 2 points au classement.

1.7.2. Une défaite ne vaut aucun point au classement.

1.7.3 Une nul vaut 1 point au classement.

1.7.4. Les points au classement déterminent en priorité le classement de la saison régulière.

1.7.5. En cas d’égalité au niveau des points au classement, la priorité au classement est déterminée, selon les facteurs suivants : le nombre de victoires, le différentiel de points, les points marqués et les points alloués. S’il y a encore une égalité après tous ces facteurs, la priorité est déterminée par un tirage au sort.

## 2. Général

### 2.1. Partie

2.1.1. Les parties sont d’une durée de 6 manches. Il y a toujours deux parties consécutives.

2.1.2. Une partie doit être jouée 3 manches complètes pour être considérées valide. Si elle est interrompue par la pluie avant d’être valide, la partie sera reprise en entier.

2.1.3. Le nombre de points maximum dans une manche est de 4, sauf lors de la dernière manche d’un match qui est une manche ouverte.

2.1.4. L’alignement des joueurs doit être remis à l’arbitre et au marqueur au moins 10 minutes avant le début de la partie.

2.1.5. La première partie commence selon l’horaire et la deuxième partie commence maximum 10 minutes après le premier match, à la discrétion de l’arbitre.

2.1.6. Une équipe qui n’a pas minimum 7 joueurs présents au terrain, 5 minutes après l’heure affichée à l’horaire, perdra le match par forfait.

2.1.7. Une défaite par forfait donne la victoire à l’équipe opposante par le pointage de 5-0.

2.1.8. Un maximum de 3 coureurs substituts pourra être utilisé au cours d’une partie.

2.1.9. Un différentiel de 2 coups de circuit à l’extérieur du terrain est autorisé par partie. Chaque coup de circuit additionnel à l’extérieur du terrain sera considéré comme un simple.

2.2.0. Une partie remise en cas de pluie, ne pouvant être jouée dû à différents facteurs, se verra concéder une nulle pour chacune des équipes.

### 2.2. Alignement des joueurs

2.2.1. L’alignement des joueurs d’une équipe doit avoir un minimum de 8 joueurs et un maximum de 12 joueurs, sauf exception.

2.2.2. Tous les joueurs sur l’alignement des joueurs doivent frapper à leur tour au bâton.

2.2.3. Un joueur qui n’est pas en mesure de se présenter au bâton à son tour se voit attribuer un retrait. Une exception peut être faite lorsqu’un joueur s’est blessé au cours du match, un retrait ne lui est pas attribué et l’alignement continue avec le joueur suivant. Le jugement est laissé à la discrétion de l’arbitre. Le joueur blessé ne pourra pas retourner frapper de la partie.

2.2.4. Chaque joueur sur l’alignement doit frapper dans l’ordre de l’alignement remis en début de partie. Si l’ordre n’est pas respecté et que le capitaine de l’équipe adverse le mentionne à l’arbitre après que le frappeur est frappé, l’arbitre appliquera la règle du mauvais frappeur ce qui signifie que le frappeur sera automatiquement retiré et le joueur qui aurait dû frapper perdra son tour jusqu’à la prochaine frappe. Si la capitaine le mentionne avant que la balle soit frappée, l’équipe en faute devra rétablir le bon ordre de frappeur et aucune sanction ne sera appliquée.

2.2.5. En défensive, une équipe doit avoir un minimum de 7 joueurs et un maximum de 10 joueurs sur le terrain.

2.2.6. Un joueur peut être ajouté à la fin de l’alignement avant le début de la troisième manche lors d’un match, tant que la limite maximum de joueurs n’est pas dépassée.

2.2.7. Les positions défensives peuvent être choisies et changées en tout temps sans avertir ni le marqueur ni l’arbitre. Un receveur doit toujours être présent et il doit être un joueur de l’équipe en défensive.

2.2.8. À titre représentatif, lors des remplacements, une équipe doit avoir un minimum de 5 joueurs de son équipe originale et peut demander à un maximum de 7 remplaçants.

### 2.3. Terrain

2.3.1. Les joueurs et les partisans se doivent de respecter les règlements du terrain et de la ville où les parties sont jouées.

2.3.2. Une équipe peut afficher une bannière au terrain uniquement lors de son match et uniquement derrière son banc des joueurs si le CLL lui a approuvé.

### 2.4 Équipement

2.4.1. Le port du chandail d’équipe est obligatoire. Le chandail d’équipe doit respecter les critères établis par le CLL.

2.4.2. Le port de souliers à crampons en métal est interdit.

2.4.3. Les seuls bâtons autorisés pour l’utilisation dans la ligue sont les bâtons approuvés USSSA. Si jamais une équipe est prise en faute avec un bâton illégal, un retrait automatique sera appliqué.

2.4.4. Le casque de frappeur, la visière ainsi que les crampons ne sont pas obligatoire, mais fortement recommandé.

2.4.5 Il est interdit de jouer sans chandail.

## 3. Règles de jeu

### 3.1. Lanceur

3.1.1. Le lanceur est fourni par l’équipe au bâton, c’est-à-dire à l’offensive. Un lanceur doit absolument être inscrit sur l’alignement des joueurs, et donc frapper à son tour au bâton.

3.1.2. Au moment où le lancer est effectué, le lanceur doit avoir au moins un pied derrière la ligne de la grille du lanceur, sinon le lancer est considéré comme une prise au frappeur.

3.1.3. Après son lancer, le lanceur doit se placer derrière la grille du lanceur. Si une balle frappée atteint le lanceur, incluant son linge et son équipement, sans qu’un joueur en défensive y touche, le frappeur est automatiquement retiré et les coureurs reviennent à leur but.

3.1.4. Pour mettre fin au jeu en défensive, la balle doit être retournée au lanceur par une joueur dans le sable (champ intérieur). Si la balle est laissée passer sans raison valable, l’arbitre peut juger un comportement antisportif et appliquer les sanctions par conséquent. Si la balle provient du champ extérieur (champs et maraudeuses), le lanceur ne doit pas attraper la balle.

3.1.5. Un lanceur qui intercepte la balle en jeu lorsqu’elle ne lui est pas adressée peut-être juger avoir fait de l’interférence au jeu, et une décision de l’arbitre sera prise face au jeu, en faveur de l’équipe défensive.

### 3.2. Frappeurs

3.2.1. Le nombre de lancers par présence au bâton est de 2 pour la ligue homme. Après ce nombre de lancers, un frappeur est considéré comme retiré.

3.2.2. Une balle qui n’est pas frappée en jeu par le frappeur est considérée comme une prise, à l’exception d’une balle qui frappe le filet du lanceur. Si la balle frappe le filet du lanceur, elle est considérée comme morte (“dead ball”) et le lancer recommence.

3.2.3. La zone entre le marbre et l’écran protecteur, délimitée par une ligne blanche, est considérée hors-jeu. Les mêmes règlements s’appliquent à cette ligne qu’à celle de fausse balle.

3.2.4. Le frappeur doit effectuer un élan complet, aucun coup retenu (“bunt”) ou élan retenu. Si le frappeur fait contact avec la balle lors du coup retenu, il est automatiquement retiré.

3.2.5. Le frappeur doit avoir un pied derrière le devant du marbre lors du contact avec la balle, sinon il sera déclaré comme retiré. Aucune limite sur le nombre de pas effectués n’est imposée.

3.2.6. Le frappeur ne peut pas piler sur le marbre au moment du contact avec la balle, sinon il est déclaré retiré.

3.2.7. Le frappeur a 60 secondes pour se présenter au marbre lors de son tour à la frappe. L’arbitre peut attribuer une prise, si le frappeur n’est pas au marbre après ce temps pour avoir retardé la partie.

### 3.3. Coureurs

3.3.1. Lors de sa course vers le 1er but, le frappeur doit absolument toucher à la partie orange du but, sauf s’il n’y a pas de jeu au 1er but. S’il touche à la partie blanche du but, il sera déclaré retiré. Dans cette même situation, le joueur en défensive doit absolument toucher à la partie blanche du 1er but. S’il touche à la partie orange du but, le coureur sera déclaré sauf.

3.3.2. Lors de sa course vers le 1er but, le frappeur peut dépasser le but après l’avoir touché. Après avoir dépassé, s’il retourne vers le 1er but sans faire de mouvement pour courir vers le 2e but, il peut retourner vers le 1er but blanc sans se faire retirer. S’il fait un mouvement pour courir vers le 2e but, il doit toucher au but blanc pour retourner en jeu et est susceptible de se faire retirer par les joueurs en défensive.

3.3.3. Un coureur peut “tagger” à partir du moment que le joueur en défensive touche la balle, et non à partir du moment où il a le plein contrôle de la balle. Un coureur ne peut pas “tagger” à partir du 3e but.

3.3.4. Un coureur ne peut pas quitter son but avant que le frappeur fasse contact avec la balle, sinon il sera déclaré retiré.

3.3.5. Un coureur ne peut pas effectuer un vol de but ou du marbre.

3.3.6. Afin de marquer un point, le coureur doit dépasser la ligne de point, qui se trouve en ligne droite entre le marbre et la clôture. Le coureur ne peut pas toucher au marbre, sinon il est déclaré retiré et le point n’est pas valide.

3.3.7. Un coureur qui dépasse la ligne de non-retour, qui se trouve entre le 3e but et le marbre, ne peut pas retourner au 3e but et doit continuer sa course vers le marbre.

3.3.8. Afin d’effectuer un changement de coureur, le capitaine d’équipe doit demander un temps d’arrêt et aviser l’arbitre et le marqueur. Si le jeu est repris sans les avoir avisés, le coureur sera retiré.

3.3.9. Les glissades (“slides”) sont autorisées au deuxième et troisième but seulement. Les glissades au marbre sont considérées comme un retrait automatique.

3.3.10. Si jamais un joueur est blessé avant la partie, le capitaine doit informer l’autre capitaine ainsi que le marqueur que le joueur va arrêter au premier but à chaque présence au bâton et qu’il sera remplacé par le dernier retrait ou le dernier point rentré. Ce joueur ne comptera pas comme étant un coureur substitut.

### 3.4. Joueurs défensifs

3.4.1. Tout joueur défensif doit se présenter à sa position dans un temps jugé raisonnable par l’arbitre. Si le temps est considéré comme exagéré, un avertissement sera donné. Après 1 avertissement un retrait sera automatiquement appliqué à la prochaine manche.

### 3.5. Jeux défensifs

3.5.1. Si une balle est frappée en jeu, mais sort ensuite des limites du terrain sans qu’un joueur en défensive y touche, le frappeur obtient un double automatique et les coureurs avancent de 2 buts à partir du but où ils étaient avant que la balle soit frappée.

3.5.2. Lors d’un jeu défensif, si la balle sort des limites du terrain dû à un joueur en défensive, les coureurs avancent de 2 buts à partir de l’endroit où ils étaient lorsque le joueur défensif a touché la balle en dernier. Si la balle est sortie du terrain volontairement par un joueur en défensive, 3 buts sont attribués aux coureurs.

3.5.3. Lors d’un jeu défensif, si la balle entre dans un enclos des joueurs (“dugout”), les coureurs avancent de 1 but à partir de l’endroit où ils étaient lorsque le lancer a été effectué.

3.5.4. Lors d’un jeu défensif, si la balle touche la grille du lanceur, la balle reste en jeu, elle ne devient pas une balle morte (“dead ball”).

3.5.5. Lors d’un jeu défensif, si la balle fait un ballon dans l’avant-champ et qu’il y a un joueur offensif au premier et au deuxième but, le frappeur est retiré automatiquement et les joueurs offensifs reviennent sur leurs buts.

## 4. Annexe

### 4.1. Schéma du terrain ligue homme

4.1.1. La distance des buts 70’ sera en période d’essai lors du début de saison 2025.

