

Règlements LFVD

La ligue est composée de 4 équipes. Chacune des équipes est composée de maximum 11 joueurs. Un capitaine gère l'équipe et fait également partie du comité exécutif.

Le comité exécutif est composé de 6 membres qui se partagent les postes suivants :

- 1 Président
- 1 Trésorier
- 4 Capitaines

Les décisions doivent être prises via consensus. En cas d'impasse, un vote est requis de la part des membres du comité exécutif. À noter que seuls les 4 capitaines ont droit de vote. En cas d'égalité, le président a le droit de trancher.

Toute réunion doit être dirigée par le(s) président(s) ou, en son absence, par un membre de l'exécutif qu'il aura désigné.

Le comité exécutif détient les pouvoirs de décision qui lui sont accordés par les règlements. En l'absence de règlements, le comité exerce les pouvoirs discrétionnaires qui sont normalement accordés à des organismes semblables.

Tout changement aux règlements ou procédures de la ligue doit être approuvé par le comité exécutif.

Les règlements en vigueur :

1.0 – Frais d'adhésion

Tous les joueurs doivent payer leur cotisation à la ligue, sans aucune exception, au plus tard à la 2e joute du calendrier régulier. Le montant de la cotisation est établi au début de chaque saison par le comité exécutif.

2.0 - Ancienneté

Les joueurs avec un minimum d'une saison d'ancienneté ont toujours l'option de renouveler leur adhésion à la ligue jusqu'à la date prévue par l'exécutif. Après cette date, la ligue peut accepter de nouveaux joueurs jusqu'à ce que la limite de 44 joueurs soit atteinte.

3.0 – Lieu de résidence des joueurs (Non-valide)

Tout membre de la ligue demeurant dans ville de Laval doit fournir à la ligue un # de carte avantage Laval afin de profiter du tarif régulier des résidents de la ville. Les résidents de l'extérieur de la ville de Laval doivent alors déboursier le supplément de 25\$ imposé par ville Laval.

4.0 – Radiation d'un joueur

Le comité exécutif se réserve le droit de retrancher de ses cadres tout joueur qui ne se conforme pas à ses règlements ou encore, qui est jugé nuisible au bon déroulement des activités de la ligue.

5.0 – Équilibrage des équipes

Le comité exécutif se réserve le droit d'équilibrer les équipes au plus tard avant le 4e match de la saison régulière en cas de disparité.

6.0 – Discussion avec l'arbitre

Seul le capitaine d'une formation, ou son adjoint en son absence, peut discuter avec les arbitres sur le terrain concernant une décision rendue par ces derniers. L'arbitre peut en tout temps expulser un joueur ou un capitaine d'une partie.

7.0 – Port du casque

Le port du casque protecteur est obligatoire lors d'une présence au bâton. Le joueur peut cependant retirer son casque lors d'une présence sur les buts à ses propres risques.

8.0 – Horaire de la saison régulière

Les parties de la saison régulière et des rondes éliminatoires sont disputées selon un horaire établi suivant les conditions suivantes :

- La première partie débute à 19h00 et aucune manche ne débute après 20h40.
- La deuxième partie débute à 21h00 et aucune manche ne débute après 22h40.

9.0 – Résultat final d'une partie

Le résultat d'une partie devient final :

1. Dès que 4 manches règlementaires ont été complétées;
2. Dès qu'une partie est arrêtée après les 4 manches règlementaires, le pointage valide de la dernière manche complétée s'appliquera.

N.B. Une partie est annulée si le minimum de 4 manches n'a pas été atteint. **Prenez note qu'advenant l'annulation du 2e match de la soirée, la 1ère partie demeure valide si le minimum de 4 manches a été disputé et seul le 2e match sera repris.**

10.0 – Fin d'une demi-manche

Une manche se termine dès qu'il y a 3 retraits ou lorsqu'une équipe marque 5 points sauf pour la dernière manche, celle dite ouverte.

11.0 – Manque de joueurs

Une équipe ne pouvant aligner sur le terrain un minimum de 7 joueurs perd le match par défaut.

Advenant le cas où plusieurs joueurs manquent à l'appel :

- a. L'équipe doit compléter ses rangs en consultant la liste de réservistes mise à la disposition des capitaines s'il y a lieu.
- b. L'équipe doit compléter ses rangs avec d'autres joueurs de la ligue, en commençant par des joueurs qui ne sont pas impliqués par le match en question. Le capitaine doit faire preuve de jugement et tenter, du mieux qu'il le peut, de trouver un remplaçant de calibre égal ou inférieur au joueur absent. De plus, le capitaine de l'équipe adverse doit approuver la substitution.
- c. Dans le cas où le capitaine n'a pu compléter ses effectifs en a) ou b), alors le capitaine de l'équipe adverse pourra désigner un joueur de son équipe pour compléter les rangs de l'équipe incomplète.

12.0 – Point d'assiduité (Ne s'applique plus)

La notion de point d'assiduité a changé. Ledit point sera octroyé lorsqu'une équipe a un minimum de 9 de SES joueurs au début de la partie. Un délai de 10 minutes suivant le début de la joute sera accordé à une équipe afin de lui permettre de compléter ses rangs avec un joueur de sa propre formation, dans le cas d'un retard, pour ainsi garder son point d'assiduité.

Aucun joueur en retard ne pourra intégrer la formation après que son équipe ait effectuée un tour complet de l'alignement offensif.

Ces points seront comptabilisés tout au long de la saison mais ne compteront pas au classement. Cependant, dans le cas d'une égalité à la fin de la saison, le premier briseur d'égalité sera le nombre de point d'assiduité accumulé par les deux équipes.

13.0 – Classement final (saison et séries)

Le classement final de la saison et des éliminatoires sera déterminé par le nombre de points accumulés par chaque équipe suivant le barème suivant : 2 points pour chaque victoire et 1 point pour une partie nulle.

En cas d'égalité entre 2 équipes, le nombre de point d'assiduité accumulés par chacune des équipes départagera le tout (sauf en séries, voir prochain point). Ensuite, ce sera le nombre de victoire obtenu entre ces 2 mêmes équipes (un contre l'autre). Advenant une égalité à plus d'une équipe ou, si l'égalité persiste, l'équipe qui a accumulé le plus de victoires l'emportera. Si l'égalité persiste toujours, le moins de défaites, les points nets (soit la différence entre points pour et contre), les points pour et enfin, les points contre serviront pour briser l'égalité.

14.0 – Format des séries

La formule du tournoi éliminatoire se déroulera comme suit : il y aura 4 joutes au total pour chacune des formations.

Semaine 1 :	position 1 vs position 4 position 2 vs position 3
Semaine 2 :	position 1 vs position 3 position 2 vs position 4
Semaine 3 :	position 1 vs position 2 position 3 vs position 4
Semaine 4 :	position 1 vs position 4 position 2 vs position 3

La formation ayant terminé au 1er rang de la saison régulière a préséance sur le choix des heures pour ses rencontres éliminatoires. De plus, pour les éliminatoires, la formation ayant obtenu le meilleur classement en saison obtient le privilège d'être receveur. Enfin, il faut se référer au règlement 13 pour déterminer le classement final, une fois les 4 joutes éliminatoires complétées.

Les 2 premières équipes du classement final des éliminatoires s'affronteront en grande finale qui se veut une partie à finir, c'est-à-dire une joute de 7 manches complètes. Pour ce qui est de la finale consolation, elle se jouera sur 5 manches et opposera les équipes de 3e et 4e place du tournoi éliminatoire.

Advenant un manque de joueurs pour une équipe en éliminatoire, les conditions établies au règlement 11 sont de mises.

15.0 – Port de l'uniforme

Les joueurs doivent être chaussés adéquatement. Les souliers à crampons en métal sont refusés en tout temps. Les pantalons de longueur régulière (long) ou en bas des genoux sont acceptés. Aucun short ou bermuda ne sera toléré. Les joueurs doivent porter leur chandail d'équipe en tout temps.

16.0 - Absence

Tout joueur qui prévoit s'absenter d'une partie doit aviser son capitaine au moins 2 heures avant le début de la partie. Après 2 absences non-motivées, le cas du joueur pourrait être étudié par le comité et ce joueur pourrait être victime de sanctions pouvant mener à l'expulsion tel que stipulé au règlement 4.

17.0 – Agressivité et/ou obstruction

- a. Un joueur ne peut, en aucun cas, foncer sur un joueur adverse afin d'atteindre un but ou le marbre. Si un arbitre juge qu'un joueur commet cette infraction de façon délibérée, ce dernier sera retiré automatiquement et aussi expulsé de la partie avec les conséquences qu'une expulsion implique (1 match de suspension).
- b. Les joueurs ont l'obligation d'éviter le contact lors d'un jeu au marbre. Le joueur n'ayant pas tout tenté pour éviter ledit contact pourrait se voir être déclaré retiré selon le jugement de l'arbitre.
- c. Un joueur ne peut, en aucun cas, bloquer l'accès à un but ou au marbre à un autre joueur. Encore une fois, si l'arbitre juge que cette action a été commise de manière intentionnelle, alors le joueur pourra se faire expulser.
- d. En a) et b), une expulsion mènera automatiquement à un match de suspension. Le comité se réserve le droit d'étudier le dossier d'un joueur qui n'en serait pas à sa première offense et pourrait, le cas échéant, allonger la suspension en cours ou encore tout simplement, remercier le joueur et le suspendre de la ligue de manière définitive.

18.0 - Amendements

Tout amendement aux règlements de la ligue doit être accepté par le comité exécutif.

19.0 – Dégagement de responsabilité

La ligue se dégage de toute responsabilité advenant un accident à l'un de ses joueurs ou encore dans le cas d'un vol ou perte d'équipement.

20.0 – Parties remises

Les parties remises seront automatiquement placés sur l'horaire le jeudi soir de la semaine suivante. Par exemple, un match remis du lundi 11 mai sera automatiquement cédulé jeudi le 21 mai. Dans le cas où la température empêcherait la reprise le 21 mai, elle serait remise au jeudi suivant, soit le 28 mai.

21.0 – Expulsion d'un joueur

Autant en saison régulière qu'en éliminatoire, un joueur expulsé de la partie par un arbitre, peu importe la raison, se verra automatiquement attribué un match de suspension. De plus, si l'équipe de ce joueur compte plus de 9 joueurs dans son alignement à ce moment, alors le match se poursuit avec un retrait automatique attribué au joueur expulsé lorsque celui-ci devrait se présenter au bâton.

Dans le cas où la formation de ce joueur compte 9 joueurs ou moins au moment de la disqualification du joueur, alors la formation se verra perdre le match par défaut automatiquement. Enfin, un pointage de 7-0 sera attribué en faveur du club gagnant par défaut et ce, peu importe le pointage en cours au moment de l'expulsion. Le pointage de 7-0 s'explique par l'attribution d'un point au club gagnant pour chaque manche qui aurait dû être jouée.

21.1 – Sécurité des joueurs

Tout geste considéré comme dangereux de la part d'un joueur sera revu par le comité qui se réserve le droit de suspendre le joueur en question pour une partie. Cette suspension peut être ajoutée à celle de l'arbitre si celui-ci a décidé d'expulser le joueur au moment de la séquence.

22.0 – Distance de la plaque

Il a été établi, en référence avec le livre de softball Québec, que la distance de la plaque de lanceur d'une ligue senior doit être de 46 pieds du marbre.

23.0 – Vol de but

Le coureur peut seulement quitter son but une fois que la balle quitte la main du lanceur. Tout joueur quittant le but plus tôt se verra automatiquement retiré par l'arbitre.

24.0 – Cercle du lanceur

Une fois que le lanceur réintègre le cercle entourant le monticule, un coureur ne peut tenter de gagner un but supplémentaire et doit retraire au dernier but atteint.

25.0 – Protection de l'équipement

Dans le but d'éviter des bris d'équipements inutiles qui engendrent des coûts non-justifiés à la ligue, la ligue sera sévère face aux joueurs qui abusent de l'équipement. Ainsi, à chacune des rencontres, il y aura UN SEUL avertissement lancé et valable POUR LES 2 ÉQUIPES lorsqu'un joueur lancera son équipement en guise de frustration. Dès le 2e épisode, l'arbitre aura le loisir de procéder à une expulsion immédiate, sans aucun autre avis, avec les conséquences indiquées au règlement 21.

26.0 – Coureur suppléant (Mise à jour 25 Août 2020)

Les capitaines ont le droit de faire remplacer leur lanceur (par le dernier retrait) seulement. Le receveur peut se faire remplacer afin qu'il puisse se préparer pour la prochaine manche (par le dernier retrait). Si un joueur se blesse au courant d'un match et prétend ne pas pouvoir courir, alors il doit se retirer du match complètement car la ligue juge que, en raison d'une blessure, quiconque n'est pas apte à courir n'est pas apte à jouer efficacement en défensive et au bâton non plus. Si un joueur se fait remplacer à cause d'un inconfort, il est de coutume que ce joueur ne vol pas les buts.

27.0 – Admissibilité des bâtons

Le comité se réserve le droit de refuser tout bâton qu'il juge inadéquat pour la ligue (décision des capitaines). On mentionne ici que tout bâton en composite est interdit seul les bâtons en aluminium sont acceptés. Si un joueur se fait prendre par son capitaine à utiliser un bâton illégal, il sera suspendu un match. Si le capitaine adverse identifie un bâton illégal, l'équipe du joueur fautif se verra perdre par défaut par le pointage de 7-0 sans statistiques personnelles.

28.0 - Troisième prise échappée

Dans le cas d'une troisième prise échappée, le coureur peut courir vers le premier but. Dans le cas où le joueur de premier but en défense se doit d'être en dehors de la ligne pour attraper le relais venant du receveur, le joueur de premier but peut toucher au but orange et le coureur se doit de toucher au but blanc. Le présent règlement vise à éviter des contacts et/ou des blessures.

29.0 - But sur balle intentionnel

Le but sur balle intentionnel se fera dorénavant sans lancer. Aussitôt annoncer par le receveur, le coureur pourra se diriger vers le premier but. Dans le cas d'un remplacement de coureur, le remplaçant peut prendre place aussitôt que l'annonce est confirmée par l'arbitre au marbre.

30.0 – Fake Bunt | Suivi d'un élan (Nouveau)

Se placer en position pour faire un amorti pour ensuite se remettre en position pour prendre un élan complet sera dorénavant interdit.

31.0 – Litige sur l'application d'un règlement

Advenant un litige ne pouvant être résolu par les règlements ci-haut mentionnés, les règlements de jeu de Softball Québec s'appliqueront. Le livre des règlements de Softball Québec est disponible pour consultation auprès du président de la ligue.