

# PJM 2018, règlements officiels

## Règlements généraux de la ligue

- 1.0 **Aucun amorti, vol de but, et d'avance sur les buts.** Les coureurs ne peuvent pas quitter leur but avant que la balle ait traversé le marbre. Un coureur ayant pris une avance sur son but avant que la balle ait traversé le marbre est retiré.
- 2.0 Les frappeurs affrontent des **lanceurs adverses**. Les lancés sont à balle-donnée. Des balles à effets sont tolérées, mais les balles rapides et les mouvements du bras en moulinets sont interdits. Le frappeur a la permission de demander à l'arbitre que les lancés soient ralentis. Dans ce cas-ci, tous les lancés subséquents dans la même présence au bâton qui sont jugés trop rapides seront considérés comme des balles (peu importe s'il s'agit d'une prise ou non). **Dans le cas d'une balle trop rapide, l'arbitre peut ne pas compter le lancer, à sa discrétion.**
- 3.0 **L'ordre des frappeurs** doit inclure tous les joueurs de l'équipe et il est encouragé que tous les joueurs aient droit au même temps de jeu sur le terrain. Dans l'ordre des frappeurs, il est permis d'avoir plus d'une femme à chaque troisième position, mais il ne peut pas y avoir plus de deux hommes consécutifs. L'équipe en défensive doit avoir **au moins trois (3) femmes** sur le terrain. **Par conséquent, si une équipe a moins que trois femmes présentes, elle doit jouer avec moins de dix (10) joueurs en position défensive et se voit alloué un retrait au bâton au tour de la joueuse manquante.**
- 4.0 Les frappeurs ayant besoin d'un **coureur suppléant** doivent en informer l'arbitre avant leur tour au bâton. Le frappeur doit être en mesure d'atteindre le premier but, et n'est pas autorisé à dépasser le premier but. Les coureurs suppléants ne peuvent pas débiter leur course à partir du marbre pour le frappeur. **Le dernier joueur retiré est désigné pour être le coureur suppléant.** \*Exception : si le frappeur requérant un coureur suppléant frappe un coup de circuit à l'extérieur de la clôture, il est autorisé à parcourir les buts. Dans l'éventualité d'un coureur qui se blesse durant sa course, un coureur suppléant est autorisé à le remplacer même si le premier but est dépassé.
- 5.0 **Les jeux au marbre** sont des jeux forcés. Le joueur recevant le lancé doit toucher au marbre (tel qu'un jeu au premier but) et le coureur doit courir derrière le marbre pour éviter les collisions. Une ligne imaginaire prolongeant la ligne du premier but au-delà du marbre doit être définie. Si la balle atteint le joueur à la défensive au marbre avant que le coureur l'ait dépassée, ce dernier est retiré. Si le coureur touche au marbre ou interfère avec le receveur, il est aussi retiré automatiquement. Dans l'éventualité d'un coup de circuit atterrissant à l'extérieur de la clôture, le coureur est autorisé à toucher le marbre.  
Il est interdit de toucher le coureur au marbre et le coureur ne peut pas interférer avec le receveur. S'il y a un contact entre les deux joueurs, le coureur est retiré

automatiquement. Si l'arbitre considère que le coureur soit intentionnellement entré en contact avec le receveur, le coureur risque d'être expulsé de la partie.

6.0 Des joueurs appartenant à une autre équipe (***ringers***) sont autorisés et ils doivent être annoncés à l'équipe adverse avant le début de la partie. Seulement un joueur de chaque sexe est autorisé, et ils ne peuvent jouer que VOLTIGEUR DE DROITE ou RECEVEUR. Ces joueurs ne peuvent pas être inclus dans l'ordre des frappeurs, à moins d'un accord entre les capitaines et les arbitres. Si au moins 10 joueurs réguliers dont trois femmes sont présents, l'utilisation de *ringers* est prohibée. Dans le cas d'une joueuse d'une autre équipe remplaçant une joueuse régulière, les autres deux joueuses régulières alterneront dans l'ordre des frappeurs afin que plus de deux joueurs masculins ne puissent frapper un après l'autre.

7.0 **Les joueurs autonomes (*free agents*)** sont autorisés à jouer n'importe quelle position, mais ils doivent être les derniers de l'ordre des frappeurs. Ils doivent être annoncés à l'équipe adverse avant le début de la partie. Si au moins 10 joueurs réguliers dont trois femmes sont présents, l'utilisation de joueurs autonomes est prohibée. Les joueurs autonomes ne peuvent pas jouer plus d'une partie avec la même équipe sans être inscrit auprès de la ligue (par email à l'adresse [jmpsoftball@gmail.com](mailto:jmpsoftball@gmail.com)) en tant que membre officiel de l'équipe.

8.0 **Les retards** – les joueurs qui arrivent en retard, mais avant le haut de la 5<sup>e</sup> manche peuvent rejoindre la partie et ils doivent être ajoutés au bas de l'ordre des frappeurs.

9.0 Un joueur doit avoir complété 5 parties avec son équipe afin de pouvoir se qualifier aux séries éliminatoires. Dans l'éventualité d'une blessure empêchant un joueur de compléter les 5 parties réglementaires, il pourra être admis aux séries éliminatoires si

- a) il est membre officiel de l'équipe depuis le début de la saison
- b) a joué le nombre de parties requise durant la saison précédente.

À des fins d'assurances, tout joueur se joignant à une équipe durant la saison en cours doit s'inscrire auprès de la ligue en envoyant ses coordonnées au [jmpsoftball@gmail.com](mailto:jmpsoftball@gmail.com). Les joueurs ayant joint une équipe après le 1<sup>er</sup> juillet ne sont pas admissibles aux séries éliminatoires, peu importe le nombre de parties jouées durant la saison.

#### **Substitution durant les séries :**

Les équipes ne pouvant compléter une équipe de 10 joueurs réguliers lors d'une partie en séries éliminatoires peuvent recourir à UN *ringer* appartenant à une autre équipe. L'équipe du joueur ou de la joueuse en question doit soit ne pas avoir fait les séries ou avoir été préalablement éliminée. Le joueur en question sera restreint aux positions de VOLTIGEUR DE DROITE ou RECEVEUR. L'équipe qui fait appel à un tel joueur devra en faire l'annonce à l'équipe adverse. Le joueur devra être de calibre acceptable (soit pas une superstar) et sa présence devra être approuvée par l'équipe adverse. Si aucun arrangement n'a pu être convenu au sujet du joueur en

question, les commissaires auront la responsabilité de choisir eux-mêmes un joueur de calibre acceptable.

10.0 Les parties font **7 manches**. Elles peuvent être prolongées à la discrétion des capitaines et des arbitres. Toutefois, 4 manches doivent être jouées afin que la partie soit officialisée au classement (ou 3 et demie si l'équipe à domicile est en tête).

11.0 **Respecter la décision de l'arbitre.** Avant le début de chaque partie, les arbitres et les capitaines doivent se rencontrer pour annoncer l'ajout de joueurs autonomes ou de *ringers*, les retardataires, les coureurs suppléants et désigner les lignes de démarcations. Si les capitaines ne sont pas en mesure de le faire d'un commun accord (au sujet de *ringers* et de joueurs suppléants, par exemple), les règles telles qu'écrites dans le présent document devront être respectées. Durant la partie, s'il y a un différent concernant les règles, c'est aux capitaines seuls qu'incombe la responsabilité d'en faire part à l'arbitre. Toute violence (verbale ou physique) n'est pas tolérée.

12.0 Règle de grâce (*mercy rule*) – Si une équipe marque 5 points dans une manche, celle-ci prend fin. Cette règle ne s'applique plus à partir de la 7<sup>e</sup> manche (soit incluant les manches de prolongation), après laquelle il n'y a aucune limite au nombre de points qui peuvent être marqués.

13.0 Les équipes doivent partager leurs **bâtons**.

14.0 Dans le cas d'un **mauvais lancer** hors des limites du terrain, le coureur avance d'un but, peu importe si le lancé est issu de l'avant-champ ou du champ extérieur.

15.0 Aucun alcool ne doit être vendu sur les lieux durant les matchs de la ligue. C'est une entorse flagrante aux règlements de la Ville liés à notre permis.

16.0 **La ligue est amicale.** En ce sens, l'esprit sportif et le respect des autres est primordial. Tous les joueurs doivent être tolérants envers les uns les autres, peu importe leurs opinions différentes. S'il y a un conflit entre deux joueurs et plus, les solutions doivent être trouvées à l'amiable et dans la collaboration des différents partis. Les joueurs ne respectant pas le code de conduite sont sujet à des conséquences déterminées par le comité disciplinaire et les commissaires de la ligue.

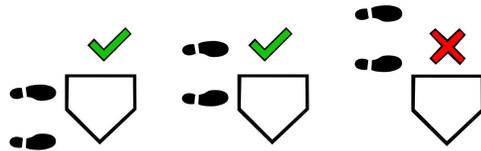
17.0 Dans l'éventualité où une équipe doit déclarer forfait, un pointage de 7-0 est alloué à l'équipe adverse.

### **Responsabilités de l'équipe à domicile**

18.0 L'équipe à domicile à la responsabilité d'apporter l'équipement au terrain et de s'assurer qu'il soit retourné dans la boîte verte après la partie.

19.0 Si ce n'est pas déjà fait par la Ville, l'équipe à domicile à la responsabilité de faire les démarcations suivantes :

- la ligne de non-retour à mi-chemin entre le troisième but et le marbre.
- les lignes de démarcations entre le marbre et les premier et troisième buts.
- Un frappeur ne peut pas se placer en avant du marbre en aucun cas durant son élan.



- l'extension de la ligne de démarcation du premier but au-delà du marbre qui doit être traversée pour permettre au coureur de marquer.

### Règles de sécurité

20.0 Le premier but et les autres joueurs en positions défensives ne doivent toucher que la partie blanche du but de sûreté durant un jeu au premier. Le coureur ne doit toucher que la partie orange du but lors d'un jeu où il est forcé de traverser le but en territoire des balles fausses. Dans cette éventualité, s'il touche la partie blanche du but, l'équipe défensive peut demander à l'arbitre de revenir sur sa décision. Si l'arbitre remarque que le coureur ait touché à la partie blanche du but de sûreté en continuant sa course en territoire des balles fausses, ce dernier est retiré. S'il n'y a aucun jeu au premier but, le coureur peu y toucher durant sa course vers de deuxième. Les balles frappée qui atteignent la partie blanche du but son en jeu, alors que celles qui atteignent la partie orange sont des fausses balles.

21.0 Seulement les bâtons approuvés par la ASA / USSSA / ISF sont tolérés. Les bâtons doivent être étampés des sigles ci-dessous. Visitez les sites de Softball Canada et de Softball Québec pour davantage d'information :

#### Slo-Pitch (Men & Women)

Acceptable Certification Stamps

ISF 2005



ASA 2000



ASA 2004



ASA 2013



[http://www.softballquebec.com/fr/page/a\\_propos/baton\\_reglementaire.html](http://www.softballquebec.com/fr/page/a_propos/baton_reglementaire.html)  
<http://www.softball.ca/english/about/approved-equipment/bats.html>

22.0 Les crampons en métal sont interdits.

23.0 Les lanceurs et les receveurs doivent obligatoirement porter un masque.

### **Règles de softball**

24.0 Outre les règles mentionnées plus haut, le code de règlements de Softball Canada servira de référence en ce qui concerne les règles de jeu officielles. Une copie est disponible dans la boîte verte.

### **Bris d'égalités**

25.0 Si deux équipes des fiches identiques au classement à la fin de la saison, les bris d'égalités sont déterminés comme suit :

- résultat des parties opposant les deux équipes
- différentiel de point durant les parties opposant les deux équipes
- différentiel de point durant la saison entière
- points marqués

Contrairement aux années précédentes, il n'y aura pas de match éliminatoire entre les deux équipes à égalité pour déterminer laquelle des deux accèdera aux séries éliminatoires. Les déterminants du bris d'égalité qui viennent d'être mentionnés seront employés pour désigner l'équipe qui sera admise à l'après-saison.

26.0 L'équipe de la division A terminant au dernier rang (6<sup>e</sup>) sera reléguée à la division B pour la saison suivante, et l'équipe terminant au premier rang de la division B sera respectivement promue à la division A. Ces changements de divisions sont basés sur les résultats de la saison régulière seulement, et ne considèrent pas les séries éliminatoires. Dans le cas où deux équipes sont ex-aequo au bas du classement (ou au haut, selon la division), les mêmes principes de bris d'égalités du point 26.0 seront appliqués.