

Règlements

2025



1. BUTS ET OBJECTIFS DE LA LIGUE

- a. S’amuser dans un esprit sportif, de détente et d’amitié, sans peur de représailles de qui que ce soit.
- b. Tous les critiques de ligues et d’arbitres seront sujets à des sanctions très sévères, tolérance zéro.
- c. Tout joueur ou équipe ne respectant pas les règlements A et B sera banni du circuit sans préavis.

2. COMITÉ ET RÉUNION

- a. Le comité est formé de la Présidente, du Vice-Président, de l’Exécutif et d’un membre actif par équipe.
- b. Le comité doit faire respecter et observer tous les règlements sans aucun préjudice.
- c. Seule la Présidente ou le comité peut modifier certains règlements de jeu si nécessaire.
- d. Chaque club a droit à 2 membres par réunion mais qu’à un seul vote par équipe.
- e. Tout club absent d’une réunion perd son droit de vote ainsi que son droit de parole.
- f. La Présidente peut se servir de son droit de veto en tout temps si nécessaire.

3. ASSURANCE

- a. Seules les activités cédulées par la ligue sont couvertes par l’assurance de l’ASBM.
- b. Le formulaire d’assurance est sur le site de la ligue.
- c. L’assurance couvre les blessures infligées et non le salaire des joueurs.
- d. Tout joueur ayant signé le contrat de l’ASBM est automatiquement assuré.
- e. Tout joueur jouant sans contrat n’est pas assuré.
- f. Tout incident majeur doit être signalé par écrit à la Présidente dans les 24 heures suivant l’incident.
- g. Un rapport écrit du médecin doit accompagner votre réclamation pour un remboursement.
- h. Toute fausse déclaration peut entraîner l’annulation de la franchise.

4. FRANCHISE ET INSCRIPTION D’ÉQUIPE

- a. La franchise doit être payée en entier pour le 1^{er} avril.
- b. Tout retard de paiement peut entraîner l’annulation de la franchise.
- c. La franchise couvre les coûts de : l’ASBM, ville de Montréal, assurance, présidente, arbitre en chef, assistant aux terrains, arbitres, marqueurs, coordonnateurs, secrétariats, balles, statistiques, trophées, comptabilité, site internet et frais divers.
- d. Pour réserver votre place un dépôt de 300\$ est requis à la signature de la franchise.
- e. Aucun remboursement de la ligue sans une raison très valable et très justifiée.
- f. Aucun remboursement si les matchs ne sont pas tous joués dû aux intempéries ou à vos indisponibilités.
- g. Le signataire est entièrement responsable de tous ses joueurs côté discipline et argent.
- h. La Présidente peut annuler en tout temps toute franchise non respectée de la part d’une équipe.

5. LES CATÉGORIES

Balle Molle : Maison, Amical
Balle Donnée : Amical Homme, Amical Mixte

6. CONTRAT DE JOUEURS

- a. L’âge requis pour jouer dans la ligue est 18 ans à la signature du contrat ou signature d’un parent.
- b. La date limite pour signer un joueur sous contrat est le 15 juin sans aucune exception.
- c. Par équipe, 20 contrats permis incluant le gérant, l’assistant et tous les joueurs.
- d. Le contrat doit être remis par courriel pour le 1^{er} mai avec un minimum de 10 noms et 10 photos.
- e. La version finale du contrat doit être reçu pour le 15 juin. Après cette date aucun changement ou ajout.
- f. Tout joueur ayant joué 1 match doit être sur le contrat.
- g. Tout joueur qui a joué 1 match ne peut être retiré du contrat.
- h. Avant de faire jouer un nouveau joueur vous devez vous assurer avoir assez de place sur votre contrat.
- i. La ligue ne fera aucune exception sur les cédules si un joueur joue pour plusieurs équipes.
- j. Tout joueur illégal ou sans contrat sera suspendu pour le reste de la saison. L’équipe fautive perdra la partie par défaut et le gérant sera suspendu.
- k. Toute fausse déclaration sur le contrat entraînera l’expulsion du circuit et poursuite légale si nécessaire.



7. BIJOUX - PROTHÈSE - PLÂTRE

- a. Défendu de jouer avec montre, bracelet, chaîne et boucles d'oreilles à défaut d'expulsion.
- b. Défendu de jouer avec un plâtre mais la ligue permet d'agir comme instructeur.
- c. Le port d'une prothèse doit être approuvé par écrit par la Présidente.
- d. Si possible toute prothèse doit être portée en dessous de l'uniforme.

8. ALCOOL - DROGUE - CIGARETTE - CELLULAIRE

- a. Strictement défendu de consommer ou vendre de l'alcool, tabac et/ou drogue dans les parcs, sur le terrain et dans l'abri des joueurs en tout temps à défaut d'expulsion et/ou amende.
- b. Strictement défendu de jouer sous l'influence de l'alcool et/ou drogue.
- c. Strictement défendu de consommer de l'alcool et/ou drogue avant, pendant et après une partie (suspension automatique).
- d. Aucun cellulaire sur le terrain et dans l'abri des joueurs.
- e. Tout club ne respectant pas les règlements A, B, C, D pourrait perdre sa franchise sans aucun remboursement et tout joueur fautif sera expulsé du terrain et suspendu sévèrement au gré de la Présidente.

9. SPECTATEURS

- a. Défendu de pratiquer près des estrades pour éviter les blessures.
- b. Défendu de s'arguenter en tout temps avec les spectateurs.
- c. Tout joueur sur l'alignement ne peut être dans les estrades durant sa partie ou sera expulsé de la partie.
- d. Tout joueur étant spectateur ne peut nuire en aucun temps au travail des arbitres et au déroulement d'une partie soit par gestes ou paroles à défaut de suspension.

10. TENTATIVE DE BLESSER ET RESPONSABILITÉ

- a. Toute tentative de blesser entraîne une suspension pour la balance de la saison et possibilité de poursuite légale.
- b. La ligue n'est pas responsable des blessures, vols ou perte d'équipements sur ou hors du terrain.
- c. La ligue n'est pas responsable de tout vandalisme. La responsabilité revient à l'équipe.
- d. La ligue n'est pas responsable pour tout dommage et bris de vitre envers les automobiles et les résidences.

11. BAGARRE - PROVOCATION - INTIMIDATION

- a. Toute forme de provocation ou d'intimidation envers qui que ce soit, par geste ou parole, entraîne une expulsion de partie et une suspension très sévère envers les fautifs et l'équipe peut perdre sa franchise.
- b. Aucune insulte, intimidation, harcèlement, racisme, homophobie ou commentaire envers l'orientation sexuelle ne sera toléré envers les membres de la ligue ou entre joueurs à défaut d'expulsion et possibilité de poursuite.
- c. Toute bousculade ou bagarre entraîne l'expulsion du circuit de l'instigateur pour la balance de la saison et des suspensions très sévères envers les autres joueurs impliqués et l'équipe peut perdre sa franchise.
- d. Tout joueur quittant l'abri des joueurs pour participer à une bousculade ou à une bagarre sera chassé de la partie et suspendu selon la gravité des incidents.

12. EXPULSION ET SUSPENSION

- a. Toute expulsion entraîne un minimum d'une suspension automatique d'une partie avec amende :
 - 1^{ère} expulsion : 25\$ d'amende par match de suspension payable avant le retour au jeu.
 - 2^e expulsion : 40\$ d'amende par match de suspension payable avant le retour au jeu.
 - 3^e expulsion : Le joueur est expulsé de la ligue.
- b. La ligue peut sévir davantage selon la gravité des incidents.
- c. Tout refus de quitter le terrain après avertissement des arbitres prolongera la suspension.
- d. Un joueur suspendu ne peut être sur le terrain ou dans l'abri des joueurs en aucun temps.
- e. Un joueur suspendu doit avoir complété sa suspension avec son équipe avant de jouer dans une autre division, équipe ou circuit.
- f. Voir # 59 pour la liste complète des suspensions, expulsions et amendes.



13. HÂTER - RETARDER LA PARTIE OU REFUS DE JOUER

- a. Tout club qui hâte ou retarde délibérément le déroulement d'une partie selon le jugement des arbitres perdra la partie par défaut avec amende de 100\$ et le gérant sera suspendu pour 1 partie.
- b. Tout club qui refuse de jouer ou continuer une partie après avertissement des arbitres perdra par défaut avec amende de 100\$ et le gérant sera suspendu pour 1 partie.

14. LE PROTÊT

- a. Est valide que sur un **règlement mal appliqué** et non sur une décision d'arbitre.
- b. Doit être **fait au moment même** de l'infraction devant les arbitres, marqueur et gérants d'équipes.
- c. Un **dépôt de 100\$** doit être remis au marqueur avant la fin de la partie et sera remis si le protêt est légal.
- d. Un rapport écrit doit être remis à la Présidente dans les 24 heures suivant la partie.
- e. Tout protêt est annulé si A, B, C et D ne sont pas observés.

15. CÉDULES - VACANCES - JOURS FÉRIÉS

- a. Aucun changement n'est permis à la cédule sans l'accord de la Présidente.
- b. Aucune partie ne sera cédulée les jours fériés sans l'accord de la ville.
- c. Les parties seront jouées du lundi au vendredi et dimanche pour certaines équipes en fin de journée.
- d. Il n'y a aucune vacance dans la ligue.
- e. Le gérant est responsable de vérifier sur le site pour tout changement à sa cédule.

16. CLASSEMENTS ET STATISTIQUES

- a. Une victoire donne 2 points et une nulle donne 1 point.
- b. À la balle molle :
 - Nombre de points, nombre de victoire, nombre de nul, différentiel, nombre de points marqués.
- c. À la balle donnée :
 - Si égalité priorité aux victoires, nulles, défaites, points pour et points contre dans cet ordre (selon le différentiel). Si toujours égal, la fiche entre les 2 clubs durant la saison déterminera la position.
- d. Les statistiques et les classements sont compilés sur le site.
- e. Aucune statistique pour un joueur emprunté.

17. MAUVAISE TEMPÉRATURE ET LUMIÈRES

- a. Défendu de pratiquer sur un terrain annulé pour son mauvais état.
- b. Vous devez vous rendre au terrain en tout temps, sauf sur appel de la Présidente ou du marqueur.
- c. La partie est bonne après 3 manches ½ si le club local égalise ou prend l'avance.
- d. La partie est bonne après 4 manches complètes si le club local tire de l'arrière.
- e. Dans les séries avant 4 manches complètes la partie sera reprise.
- f. Dans les séries après 4 manches complètes la partie sera continuée.
- g. Toute partie annulée à cause des lumières avant 4 manches complètes sera reprise entièrement.
- h. Toute partie annulée à cause des lumières après 4 manches complètes sera continuée.

18. PARTIE REMISE ET PROGRAMME DOUBLE

- a. Les parties reprises et les programmes doubles auront lieu dans la mesure du possible le vendredi et/ou le dimanche.
- b. Si possible la ligue avisera les équipes 1 semaine à l'avance pour les parties remises.
- c. Tout refus de jouer entraînera la perte par défaut de ladite partie et ce sans amende.
- d. Tout club jouant dans une autre ligue doit donner la préférence à la Ligue Voyageurs en tout temps.
- e. Strictement défendu de consommer de l'alcool et/ou drogue entre un programme double à défaut d'expulsion.
- f. Tout joueur ayant consommé de l'alcool et/ou drogue ne pourra jouer et sera suspendu.



19. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT

- a. Aucune amende si l'équipe prévient 24 heures à l'avance. Dans le cas contraire :
- 1^{ère} partie par défaut : 100\$ d'amende : 50\$ remis à l'équipe adverse et 50\$ remis à la ligue.
 - 2^e partie par défaut : 200\$ d'amende : 100\$ remis à l'équipe adverse et 100\$ remis à la ligue.
 - 3^e partie par défaut : L'équipe est expulsée de la ligue sans remboursement.
- b. **À la balle molle et balle donnée homme** : Pour éviter une partie par défaut il est permis d'emprunter des joueurs qui jouent pour la Ligue sous contrat. Sauf les lanceurs de la catégorie maison et sauf durant les séries. Il n'y a pas de quantité d'emprunt mais il est seulement permis d'emprunter pour atteindre le minimum de joueurs requis pour jouer.
- c. **À la balle donnée mixte** : Pour éviter une partie par défaut il est permis d'emprunter des joueurs qui jouent pour la Ligue sous contrat sauf durant les séries. Il n'y a pas de quantité d'emprunt mais il est seulement permis d'emprunter pour atteindre le maximum de 11 joueurs requis pour jouer sur le terrain.
- d. L'équipe qui emprunte un joueur doit aviser l'équipe adverse et l'identifier clairement sur l'alignement. Il n'y aura aucune statistique pour un joueur emprunté. Voir règlement # 57 Joueurs requis pour jouer.
- e. Tout club perdant par défaut dans les séries est automatiquement éliminé des séries.
- f. Partie par défaut le pointage fini 7 à 0, aucune statistique ne compte, sauf 1 partie jouée aux joueurs présents. L'alignement doit être remis le soir même.
- g. Perdre par défaut à cause d'une blessure ou expulsion n'entraîne pas d'amende ni d'élimination.

20. UNIFORME REQUIS POUR JOUER

- a. La casquette n'est pas obligatoire mais si portée la palette doit être vers l'avant. Seulement la casquette est tolérée.
- b. Il est défendu de jouer en chemise à manches coupées (obligatoire d'avoir un under-shirt en dessous).
- c. Il est strictement défendu de jouer en jeans, shorts, bermuda, leggings ou en camisole à défaut d'expulsion. À la balle donnée le jogging est toléré.
- d. Seul le chandail d'équipe **avec un numéro** dans le dos est requis à défaut d'une amende de 10\$ par joueur et par partie jouée.
- e. Il est défendu d'avoir des joueurs portant le même numéro sur leur chandail. Chaque joueur doit avoir un numéro unique.

21. CASQUE PROTECTEUR

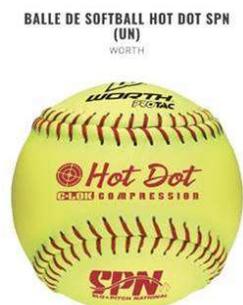
- a. Le casque protecteur à 2 oreilles est obligatoire au frappeur, au frappeur d'attente et aux coureurs.

22. SOULIERS À CRAMPONS

- a. Les crampons de fer ou métal sont strictement défendus à défaut d'expulsion et suspension automatique.

23. LES BALLES

- a. La ligue fournit 2 balles neuves par partie : À la balle molle : 105LSS et à la balle donnée : 105S.
- b. Le club receveur garde les balles après la partie, demander les balles à l'arbitre.
- c. À la balle donnée mixte l'équipe peut fournir une balle jaune pour les femmes de son équipe. Toutes les femmes peuvent frapper avec la balle jaune. Si une balle jaune est utilisée vous devez prendre celle-ci : Hot Dot C-Lok Compression SPN (12 pouces). Toutes les femmes sont des femmes avec les règlements qui leurs sont attirés.



24. LES BÂTONS

- La liste des bâtons illégaux peut être modifiée en tout temps par les dirigeants de la ligue.
- La procédure à suivre durant une partie est de demander la légalité du bâton à l'arbitre après que le joueur est frappé avec le bâton. Si celui-ci est fautif le frappeur sera retiré de la partie et le bâton sera enlevé de la partie et remis au marqueur sans suspension.
- Tout bâton modifié ou dont le nom ou la marque n'est pas lisible sera retiré de la partie. Seulement sur un appel d'équipe ou sur le jugement de l'arbitre.
- Pour qu'un bâton soit légal il doit avoir un des logos ci-dessous :

BÂTONS RÉGLEMENTAIRES BALLE RAPIDE ET ORTHODOXE

Marques de certification acceptées:



- Les bâtons suivants sont interdits dans la ligue :

* Easton Ghost Mondo

* Easton Swapp

* Easton Autism

* Louisville TPS Z-1000 (bleu/2012)

25. ARBITRES

- À la balle molle la partie se joue avec 2 arbitres mais peut aussi se jouer avec 1 seul arbitre.
- À la balle donnée la partie se joue avec 1 arbitre.
- Tout membre du circuit qui nuit, bouscule, injure, frappe, intimide, harcèle, provoque ou qui ridiculise soit la ligue, les arbitres, marqueurs ou autres membres du circuit sera suspendu avec poursuite légale si nécessaire et l'équipe peut perdre sa franchise ou avoir à déposer un dépôt de garantie.

26. MARQUEURS / MARQUEUSES

- Par partie 1 marqueur si absent le club **local** a la responsabilité de marquer la joute.
- Il doit aviser les arbitres des différents règlements selon la catégorie qui joue et ceci avant chaque joute.
- Le marqueur remplace la Présidente en son absence. Il doit faire respecter et observer les règlements sans préjudice. Les équipes lui doivent respect en tout temps à défaut de suspension très sévère.

27. RÈGLEMENTS DE TERRAIN : BUTS - DOUBLE BUT - PLAQUE LANCEUR

- Dans toutes les catégories les buts seront à une distance de 65 pieds.
- Dans toutes les catégories il y aura un double but au 1^{er} but.
- Double but : l'intérieur appartient à la défensive et l'extérieur à l'offensive.
- À la balle molle la plaque du lanceur est à 41 pieds.
- À la balle donnée la plaque du lanceur est à 45 pieds.

28. ABRI DES JOUEURS

- Le club receveur est toujours placé du côté du 3^{ème} but. SVP veuillez respecter ce règlement.
- Seul les joueurs et instructeurs sur l'alignement y ont droit (pas d'enfant ni spectateur).
- Durant la partie tous les joueurs doivent rester dans l'abri des joueurs à défaut d'expulsion.
- La ligue recommande aux équipes de fermer la porte de l'abri des joueurs.



29. BACKSTOP (GRILLAGE ARRIÈRE)

- a. Défendu aux joueurs d'être derrière le backstop durant une partie pour éviter tout argument.

30. PRATIQUE D'AVANT PARTIE

- a. Strictement défendu de pratiquer sur le terrain lorsque le préposé au terrain y travaille.
- b. Le terrain appartient au club local 10 minutes avant le début de la partie.

31. ALIGNEMENT DE PARTIE

- a. L'alignement de partie est disponible sur le site.
- b. Doit être écrit en lettres carrées lisibles, le numéro, nom complet du joueur et position en chiffre.
- c. Doit être remis 10 minutes avant le début de la partie. Un alignement en retard entraîne une amende de 10\$ payable avant le début de la partie ainsi qu'un retrait automatique en partant.
- d. Tout joueur peut être sur l'alignement même s'il n'est pas présent au terrain. Cependant lorsque viendra son tour au bâton il deviendra un retrait automatique. Le joueur à jusqu'au début de la 3^e manche pour arriver. Dès que la manche est débutée le joueur ne peut plus jouer et le retrait automatique se poursuivra jusqu'à la fin de la partie.
- e. **À la balle molle** un minimum de 8 joueurs est requis. Aucun emprunt accepté pour jouer à plus de 8 joueurs, voir aussi # 19.
- f. **À la balle donnée homme** 9 joueurs est requis mais 8 joueurs est tout de même toléré. Aucun emprunt accepté pour jouer à plus de 9 joueurs, voir aussi # 19.
- g. **À la balle donnée mixte** 9 joueurs est requis mais 8 joueurs est tout de même toléré. Les équipes peuvent emprunter des joueurs dans le même calibre pour atteindre le maximum de 11 joueurs permis sur le terrain.
- h. À la balle molle un maximum de 10 joueurs sur le terrain et à la balle donnée un maximum de 11 joueurs sur le terrain.
- i. Devient officiel lorsque remis au marqueur et il ne peut être changé.

32. DÉLAI ACCORDÉ

- a. Un délai de 10 minutes sera accordé au club n'ayant pas 8 joueurs présents au terrain.
- b. Tout club ayant 8 joueurs présents n'a pas le droit au délai de 10 minutes et se doit de débiter la joute.
- c. La ligue peut sévir envers tout club qui abusera du délai de 10 minutes.

33. JOUEUR EN RETARD

- a. Tout joueur arrivant avant la 3^{ième} manche débutée doit en aviser le marqueur avant de jouer.
- b. Tout joueur arrivant après la 3^{ième} manche débutée ne peut jouer ou être sur le banc des joueurs.
- c. Tout joueur en retard doit attendre au 3^e retrait pour pouvoir entrer dans la partie.

34. LIBÉRATION D'UN JOUEUR

- a. Il est défendu de refuser toute libération d'un joueur exemplaire.

35. LA RÉ-ENTRÉE D'UN JOUEUR

- a. Aucune ré-entrée d'un joueur n'est permise sur une expulsion d'un joueur.
- b. Un joueur expulsé devient un retrait automatique à son tour au bâton.
- c. Permise dans le cas d'une blessure grave approuvée du marqueur et arbitres et que l'équipe n'a plus de réserviste.
- d. Pour un lanceur la ré-entrée est permise une fois et seulement une fois par match.

36. FEINTE ILLÉGALE

- a. Soit par geste ou parole entraîne une expulsion de partie mais sans suspension.



37. VOL DE BUT ET MARBRE

- a. À la balle molle le vol de but et de marbre se fait quand la balle quitte la main du lanceur.
- b. À la balle molle avec une différence de 8 points aucun vol n'est permis sinon le coureur est retiré automatiquement.
- c. À la balle donnée aucun vol de but ou de marbre n'est permis.

38. LIGNE DE NON-RETOUR (BALLE DONNÉE SEULEMENT)

- a. Il y a une ligne de non-retour entre le 3^e but et le marbre. Si le coureur passe cette ligne de non-retour il se doit de continuer vers le marbre.

39. 3IÈME PRISE ÉCHAPPÉE (BALLE MOLLE SEULEMENT)

- a. Sur une 3^{ème} prise échappée le frappeur peut courir si le 1^{er} but est libre ou occupé avec 2 retraits.

40. BUT SUR BALLE INTENTIONNEL

- a. À la balle molle et à la balle donnée le frappeur se rend directement au 1^{er} but pas besoin de lancer 4 balles.
- b. À la balle donnée tout but sur balles accordé à un frappeur masculin qui est suivi d'un frappeur féminin voit celui-ci se rendre au 2^e but et le frappeur féminin doit frapper.

41. COUP RETENU (FAKE BUNT)

- a. À la balle molle aucun bunt n'est permis avec une différence de 8 points sinon le frappeur est retiré automatiquement.
- b. À la balle molle il est strictement défendu de faire semblant de bunter (fake bunt) et de revenir de l'arrière et faire contact avec la balle. Le frappeur sera automatiquement retiré.
- c. À la balle donnée homme et mixte aucun bunt n'est permis sauf pour les femmes.

42. JEU SERRÉ ET CONTACT

- a. Le receveur ne doit jamais bloquer le marbre ou le coureur sera déclaré sauf automatiquement.
- b. Tout contact volontaire du coureur envers le receveur le retirera automatiquement.
- c. Tout contact volontaire entraîne une expulsion de partie et suspension selon le rapport de l'arbitre.
- d. Le coureur entre debout à ses risques et périls s'il y a contact l'arbitre prendra décision.

43. RECEVEUR ET 1^{ER} BUT

- a. Le casque dur sans oreille n'est pas obligatoire au receveur pour jouer mais très recommandé.
- b. Le masque de receveur avec bavette **est obligatoire** au receveur pour jouer.
- c. Le plastron et jambières ne sont pas obligatoires mais très recommandés.
- d. Le receveur devra être obligatoirement remplacé sur les buts avec 2 retraits par un des 3 joueurs frappants avant lui.
- e. Les mitaines de receveur et de 1^{er} but serviront qu'à ces deux positions seulement.
- f. À la balle donnée le receveur peut toucher le marbre ou le joueur pour retirer celui-ci.

44. FRAPPEUR FÉMININ

- a. À la balle donnée mixte il est défendu de faire frapper 2 femmes consécutivement.
- b. Lorsqu'il y a frappeur féminin tout joueur de diamond doit se placer derrière les buts.

45. FRAPPEUR ET FRAPPEUR D'ATTENTE

- a. Le frappeur doit toujours être dans le cercle d'attente ou l'arbitre peut accorder 1 prise automatique au frappeur.
- b. Le frappeur doit être stable dans la boîte des frappeurs. Strictement défendu de prendre un élan ou de faire des pas.
- c. À la balle molle un frappeur atteint d'un lancer se rendra au 1^{er} but que sur décision de l'arbitre.
- d. Défendu d'influencer le frappeur soit par geste ou parole à défaut d'expulsion.



46. FRAPPEUR DÉSIGNÉ (BALLE MOLLE SEULEMENT)

- a. Le FD désigné peut être utilisé à 9 ou 10 joueurs en défensive.
- b. Si utilisé il doit être désigné en début de partie à la place du joueur désiré et ce pour toute la partie.
- c. Toute partie jouée avec un FD et qu'il y a expulsion ou blessure et que l'équipe n'a pas de réserviste, le FD remplacera en défensive le joueur blessé ou expulsé. Le joueur qui ne frappait pas frappera à la place du joueur blessé ou expulsé et il n'y aura pas de retrait automatique.

47. COUREUR (BALLE DONNÉE SEULEMENT)

- a. Le coureur ne doit jamais toucher le marbre ou il sera retiré automatiquement.
- b. Du 3^e but le coureur peut entrer au marbre que sur un coup frappé ou un ballon.
- c. Le coureur peut aussi se rendre au 2^e et 3^e but sur un ballon.
- d. À la balle donnée un coureur peut lâcher son but sur un élan raté.

48. COUREUR SUPPLÉANT

- a. Tout coureur qui se blesse en se rendant sur les buts peut être remplacé par un substitut et ce pour tout le match par le dernier retrait.
- b. Dans tout autre cas le gérant doit aviser l'autre équipe avant le début de la partie que le joueur est blessé et qu'il ne peut courir. Il devra s'arrêter au 1^{er} but et il pourra être remplacé par le dernier retrait au bâton mais celui-ci n'aura pas droit au vol de but.
- c. Tout frappeur remplacé par un coureur suppléant au 1^{er} but avec entente des 2 gérants devra s'arrêter au 1^{er} but même s'il frappe la longue balle. Cependant, si celui-ci frappe un circuit par-dessus la clôture son circuit sera accepté et il n'aura qu'à toucher le 1^{er} but.
- d. Tout joueur blessé qui ne peut pas jouer en défensive doit être retiré du match sans conséquence pour l'équipe et ne peut ré-entrer plus tard.
- e. Le receveur devra être obligatoirement remplacé sur les buts avec 2 retraits par un des 3 joueurs frappants avant lui.

49. JOUEURS DE CHAMP

- a. À la balle donnée les joueurs de champ ne peuvent en aucun temps se placer dans l'avant-champ. Les rovers peuvent jouer partout sauf si une femme est au bâton ils doivent rester dans le champ extérieur (derrière les buts).

50. LANCEUR

- a. Défendu de porter des poignets blancs ou chandail à manches longues blanche. Aucun règlement pour le gant blanc.
- b. La Présidente a le pouvoir de refuser tout lanceur trop fort pour une catégorie.
- c. Le masque ou visière du lanceur est obligatoire à tous les lanceurs.

Lanceur Balle Molle

- a. Le lanceur lance à 41 pieds. Il a droit de faire 1 pas arrière.
- b. En tout temps il doit avoir 1 pied en contact avec la plaque du lanceur.
- c. Tout lanceur désirant lancer dans 2 catégories doit avoir reçu l'autorisation.
- d. Tout lanceur évoluant dans la catégorie Maison ne peut lancer dans l'Amical à moins d'être approuvé.
- e. Dans la catégorie Maison tous les lanceurs doivent être approuvés par tous les gérants d'équipes de cette division ainsi que par la Présidente. Une liste des lanceurs approuvés sera sur le site.
- f. Il est obligatoire d'avoir 2 lanceurs éligibles pour les séries ou l'équipe sera éliminée des séries.

Lanceur Balle Donnée

- a. Le lanceur lance à 45 pieds les deux pieds sur la plaque. Il a droit à un pas avant mais pas à l'arrière.
- b. En tout temps il doit avoir 1 pied en contact avec la plaque du lanceur.
- c. Le lanceur doit montrer la balle en tout temps, la donner sans aucun effet et sans vitesse.
- d. La balle doit faire un arc entre 4 et 9 pieds ou l'arbitre déclarera une balle au frappeur.
- e. Tous les joueurs peuvent lancer.



51. LANCEUR ATTEINT

- a. **À la balle molle** : Tout frappeur qui atteint directement et gravement un lanceur doit s'arrêter au 1^{er} but.
- b. **À la balle donnée homme et mixte** : Un corridor de sécurité pour le lanceur sera appliqué. L'arbitre tracera 2 lignes avec ses pieds de la largeur de la plaque. Si la balle passe à l'intérieur du corridor le frappeur sera retiré automatiquement. Si la balle touche les lignes tracées le frappeur sera retiré automatiquement. Pour une femme dans la catégorie mixte la règle du corridor s'applique sauf pour un bunt. Si la balle ne se joue pas et rentre trop vite l'arbitre va déclarer un retrait automatique. Si le lanceur joue la balle le règlement ne s'applique pas. Toute balle qui passe par-dessus la tête est bonne.

52. DURÉE D'UNE PARTIE

- a. **À la balle molle** :
 - Les matchs sont de 6 manches.
 - La 5^e et 6^e manches sont ouvertes.
 - Les manches sont de 4 points.
 - La 1^{ère} manche sera la seule manche qui aura un réchauffement de l'avant-champ. Dans cette 1^{ère} manche le lanceur aura droit à 5 lancés de pratique et toutes les manches suivantes 1 seul lancé de pratique. Ceci s'applique aussi pour un nouveau lanceur qui embarque.
 - Après 3 manches la partie est considérée bonne.
 - Une partie de 90 minutes (1h30) : Après 75 minutes (1h15) de jeu l'arbitre décidera si une manche débute.
 - Toute partie jouée en 90 minutes (1h30) mais avec moins de 3 manches sera considérée bonne.
- b. **À la balle donnée homme et mixte** :
 - Les matchs sont de 7 manches.
 - Une partie de 80 minutes (1h20) aucune manche ne débute après 70 minutes (1h10) de jeu.
 - Toute partie jouée en 80 minutes (1h20) mais avec moins de 3 manches sera considérée bonne.
- c. Aucune manche ne débute avec 15 minutes et moins à faire à la partie.
- d. En cas d'égalité l'arbitre jugera si le temps permet de débiter une manche jusqu'à épuisement du temps.
- e. L'arbitre ne doit en aucun temps dépasser la limite de temps permise.

53. DIFFÉRENCE DE POINTS

- a. **À la balle molle** : différence de 10 points après 4 manches ½ la partie est terminées.
- b. **À la balle donnée** : différence de 12 points après 4 manches ½ la partie est terminée.
- c. Ces règlements s'appliquent aussi dans les séries 2 de 3 et style tournoi mais pas pour tournoi à la ronde.

54. POINTAGE FINAL

- a. À la balle molle le pointage final est celui de la dernière manche complétée, sauf si le club local égalise ou prend l'avance il n'a pas à terminer la manche comme si c'était la 6^e manche.
- b. À la balle donnée homme et mixte le pointage final est celui de la dernière manche complétée, sauf si le club local égalise ou prend l'avance il n'a pas à terminer la manche comme si c'était la 7^e manche.

55. ÉLIGIBLE AUX SÉRIES

- a. **À la balle molle et balle donnée** : un joueur doit avoir un minimum de 10 AB ou 2 PJ en défensive sans exception. Les femmes doivent avoir 10 AB ou 2 PJ en défensive.
- b. **À la balle molle** : un lanceur doit avoir un minimum de 8 manches lancées sans exception.
- c. **À la balle molle** : pour jouer dans les séries il est obligatoire d'avoir 2 lanceurs éligibles ou l'équipe sera éliminée.
- d. **À la balle donnée** : pour toutes les catégories tout joueur peut lancer s'il a un minimum de 2 parties de jouées.
- e. Tout joueur et lanceur connus par la ligue se blessant durant la saison et n'ayant pas assez de parties jouées ou apparitions au bâton ou manches lancées pour être éligible aux séries sera automatiquement accepté dans les séries. Cependant, la Présidente doit être avisé au moment même de la blessure.
- f. Lors des séries la ligue surveillera les équipes utilisant des joueurs de plus haut calibre.



56. LES SÉRIES

- a. La différence de points est appliquée dans les séries
 - b. Pour 2025 :
 - Séries éliminatoires
 - Tournoi à la ronde 2 parties assurées
 - Les 3 premières équipes se qualifient
 - La 1^{ère} équipe a un laisser-passer
 - Position 2 et 3 joue un match-suicide
 - Final 2 de 3
- Classement : Nombre de points, victoire, nul, différentiel, points marqués

57. JOUEURS REQUIS POUR JOUER

BALLE MOLLE

- a. Un minimum de 8 joueurs est requis.
- b. Aucun emprunt accepté pour jouer à plus de 8 joueurs et aucun emprunt accepté durant les séries.
- c. Un maximum de 10 joueurs sur le terrain.
- d. Joue à 9 ou 10 joueurs défensifs et 11 frappeurs dont la rotation est permise en défensive (aucune rotation lanceur).
- e. Joue à 9 ou 10 joueurs défensifs et 10 frappeurs et frappeur désigné si désiré.
- f. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a blessure et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera sans retrait automatique.
- g. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a expulsion et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera avec un retrait automatique rendu au joueur expulsé.

BALLE DONNÉE HOMME

- a. Un minimum de 8 joueurs est requis.
- b. Il est permis d'emprunter 1 joueur pour jouer à 9. Aucun emprunt accepté pour jouer à plus de 9 joueurs et aucun emprunt accepté durant les séries.
- c. Un maximum de 11 joueurs sur le terrain.
- d. Joue à 11 joueurs défensifs (rotation) et possibilité de 15 frappeurs **aucun frappeur désigné**.
- e. Avec 4 points par manche dont la 6^e et 7^e manches sont ouvertes, aucune balle de pratique dans le diamond.
- f. Il est permis de faire une rotation en défensive sauf le lanceur.
- g. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a blessure et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera sans retrait automatique.
- h. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a expulsion et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera avec un retrait automatique rendu au joueur expulsé.

BALLE DONNÉE MIXTE

- a. Un minimum de 8 joueurs est requis incluant les 2 femmes qui sont obligatoires ou retrait automatique.
- b. Il est permis d'emprunter des joueurs dans le même calibre pour atteindre le maximum de 11 joueurs permis sur le terrain sauf en séries.
- c. Un maximum de 11 joueurs sur le terrain.
- d. Joue à 11 joueurs défensifs (rotation) et offensifs et possibilité de 15 frappeurs **aucun frappeur désigné**.
- e. 2 femmes obligatoires dans les 9 premiers frappeurs.
- f. Toutes les femmes sont des femmes avec les règlements qui leurs sont attitrés.
- g. Avec 4 points par manche dont la 6^e et 7^e manches sont ouvertes, aucune balle de pratique dans le diamond.
- h. Les femmes ont droit au coup retenu (BUNT).
- i. Il est permis de faire une rotation en défensive sauf le lanceur.
- j. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a blessure et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera sans retrait automatique.
- d. Toute joute jouée à 9, 10 ou 11 joueurs sans frappeur désigné et qu'il y a expulsion et que l'équipe n'a pas de réserviste, la partie continuera avec un retrait automatique rendu au joueur expulsé.



Hochelaga-Maisonneuve

Jean-Amyot :	Rue de Marseille et Avenue de la Pépinière (Cadillac)
Louis-Riel # 1 :	Balle donnée : Boulevard Rosemont et Rue du Quesne Celui près du stationnement de l'école, le terrain le plus grand
Louis-Riel # 2 :	Balle molle : Avenue de Carignan et R. Gérin-Lajoie Celui près du parc d'enfants et du terrain de soccer
Préfontaine :	Rue Préfontaine et Rue de Rouen
St-Clément :	Rue Ontario et Rue de Ville Marie
St-Victor :	Rue Hochelaga et Rue Taillon

Rosemont

Lafond :	Avenue Laurier et 15 ^e Avenue
De la Louisiane Sud :	Rue de Bellechasse et 31 ^e Avenue
Ste-Bernadette Nord :	Rue Bélanger et 17 ^e Avenue
Ste-Bernadette Sud :	Rue St-Zotique et 17 ^e Avenue

59. SUSPENSIONS - EXPULSIONS - AMENDES

- a) Le signataire est entièrement responsable des amendes de ses joueurs.
- b) L'équipe ne pourra participer aux séries si une amende demeure impayée.
- c) Tout refus de payer l'amende entraîne l'annulation de la franchise de l'équipe sans remboursement.
- d) Un joueur expulsé doit avoir purgé sa suspension avant de pouvoir jouer. Il ne peut pas jouer dans une autre équipe.

Toute expulsion entraîne un minimum d'une suspension automatique d'un match avec amende :

- 1^{ère} expulsion : 25\$ d'amende par match de suspension payable avant le retour au jeu
- 2^e expulsion : 40\$ d'amende par match de suspension payable avant le retour au jeu
- 3^e expulsion : Le joueur fautif est expulsé de la ligue

Toute expulsion ou suspension peut entraîner une évaluation du Comité et poursuite légale si nécessaire. L'expulsion ou la suspension sera évaluée selon le rapport de l'arbitre et la gravité du geste.

Un joueur expulsé dont le cas est reporté au comité devra remettre 100\$ de dépôt pour pouvoir jouer. Le dépôt sera remboursable seulement si le joueur n'a aucune expulsion durant la saison.

<u>Chèque NSF</u>	50\$ pour tout retour de paiement
<u>Contrats - Photos</u>	Date à respecter ou suspension du gérant + amende 100\$
<u>Joueur illégal ou sans contrat</u>	Suspendu pour le reste de la saison. L'équipe fautive perdra par défaut et le gérant sera suspendu
<u>Alcool - Drogue</u>	Jouer sous l'influence de l'alcool et/ou drogue : suspension automatique Consommer alcool et/ou drogue avant, pendant ou après une partie (suspension automatique)
<u>Cellulaire</u>	Amende de 5\$
<u>Uniforme</u>	Amende de 10\$ par joueur payable avant le début de la partie
<u>Alignement</u>	Amende de 10\$ payable avant le début de la partie + retrait automatique en partant
<u>Partie par défaut</u>	Aucune amende si l'équipe prévient 24 heures à l'avance. Dans le cas contraire : <ul style="list-style-type: none">• 1^{ère} partie : 100\$ d'amende : 50\$ remis à l'équipe adverse et 50\$ remis à la ligue• 2^e partie : 200\$ d'amende : 100\$ remis à l'équipe adverse et 100\$ remis à la ligue• 3^e partie : L'équipe est expulsée de la ligue sans remboursement
<u>Retarder la partie</u>	Entraîne une partie par défaut + amende 100\$ + suspension du gérant 1 match
<u>Refuser de jouer</u>	Entraîne une partie par défaut + amende 100\$ + suspension du gérant 1 match
<u>Antisportif</u>	1 joute
<u>Langage abusif</u>	1 joute
<u>Lancer casque - Bâton</u>	3 joutes (selon le rapport de l'arbitre)
<u>Contact volontaire</u>	3 joutes (selon le rapport de l'arbitre)
<u>Menaces - Intimidation</u>	3 joutes (selon le rapport de l'arbitre)
<u>Tenter de blesser</u>	Suspendu pour la balance de la saison
<u>Bagarre</u>	Suspendu pour la balance de la saison
<u>Contact avec arbitre</u>	Suspendu pour la balance de la saison
<u>Menaces de mort</u>	Suspendu indéfiniment + poursuite légale si nécessaire
<u>Ridiculiser la Ligue</u>	Comité

