

# **LIGUE DES PLATOZOIDES**

## **Règlements - saison 2008**

### **1- Interprétation**

1.1 Afin d'alléger le présent règlement, le masculin comprend le féminin, le terme « **voltigeur** » inclus la position de « **rover** », et, lorsque applicable, le singulier comprend le pluriel.

1.2 Les présents règlements ont préséance sur les règlements généraux de balle-molle. Par contre, en cas de litige, la décision de l'arbitre reste finale en autant que cette décision ait été prise en bonne connaissance des règlements généraux et de ceux spécifiques à la ligue.

### **2- Liste des joueurs**

2.1 Au plus tard le 1<sup>er</sup> mai, toutes les équipes doivent fournir une liste officielle avec un minimum de neuf (9) joueurs et un maximum de vingt (20) joueurs, incluant au moins trois (3) femmes.

2.2 Avant le 25 juin, chaque équipe peut modifier sa liste officielle de la façon suivante :

- a) Enlever le nom des joueurs qui n'ont pas joué et ne joueront pas pour l'équipe au cours de la saison.
- b) Ajouter le nom des joueurs qui ont joué ou joueront pour l'équipe au cours de la saison, jusqu'à un maximum de vingt (20) joueurs.

2.3 Le nom de chaque joueur qui a participé à au moins une partie doit apparaître sur la liste officielle de son équipe.

2.4 Au plus tard le 25 juin, chaque équipe devra fournir par courriel au président de la Ligue, la version finale de sa liste officielle, comprenant un maximum de vingt (20) joueurs, dont au moins trois (3) femmes. Le président transmettra par la suite la liste officielle de toutes les équipes à tous les capitaines.

2.5 À moins d'entente à l'effet contraire avec le capitaine adverse, seuls les joueurs dont le nom apparaît sur la liste officielle du 25 juin pourront prendre part aux parties pour le restant de la saison.

### **3- Éligibilité aux séries**

3.1 Pour pouvoir participer à un match des séries éliminatoires, un joueur doit être inscrit sur la liste officielle du 25 juin de son équipe ET avoir fait partie de l'alignement de son équipe dans au moins six (6) parties différentes de la saison régulière pour les hommes, ou quatre (4) parties pour les femmes.

3.2 Si, pour cause de blessure sérieuse ou opération à un joueur régulier, une équipe se voit dans l'impossibilité d'avoir un minimum de dix (10) joueurs, dont au moins trois (3) femmes, qui remplissent les critères d'admissibilité aux séries éliminatoires, cette équipe pourra aligner un joueur de sa liste officielle du 25 juin ayant participé à au moins quatre (4) parties différentes de la saison régulière pour les hommes, ou deux (2) parties pour les femmes. Dans un tel cas, cette équipe ne pourra pas aligner plus de dix (10) joueurs par match des séries.

3.3 Les critères de l'article 3.2 ci-dessus s'appliquent également lors d'un changement de date d'une partie des séries pour cause de mauvaise température.

3.4 Une équipe qui, malgré les deux (2) exceptions relatées aux articles 3.2 et 3.3 ci-dessus, ne peut toujours pas présenter un alignement complet pour un match des séries devra disputer ce match à neuf (9) ou huit (8) joueurs, le cas échéant.

3.5 Un joueur qui n'est pas inscrit sur la liste officielle du 25 juin d'une équipe ne pourra en aucun cas participer à un match des séries.

#### **4- Nombre de joueurs par équipe**

4.1 En défensive, chaque équipe doit présenter une formation d'au moins huit (8) joueurs et d'au plus dix (10) joueurs sur le terrain, parmi lesquels se trouvent au moins deux (2) femmes en tout temps.

4.2 En offensive, chaque équipe doit présenter un alignement d'au moins huit (8) joueurs, incluant au moins deux (2) femmes. Une équipe qui présente une formation ne comprenant que deux (2) femmes se voit toutefois attribuer un retrait automatique à la fin de chaque tour d'alignement. Une équipe qui est dans l'impossibilité de présenter un alignement d'au moins deux (2) femmes perd automatiquement la partie par défaut.

4.3 Il n'y a pas de maximum au nombre de joueurs permis, mais tous les joueurs présents doivent être inscrits à l'alignement au bâton de leur équipe et frapper à lorsque leur tour vient.

4.4 Les joueurs absents au moment de débuter le match ne peuvent pas être inscrits à l'avance sur l'alignement. Les retardataires qui arriveront en cours de match devront obligatoirement être ajoutés à la fin de l'alignement.

4.5 En cours de partie, lorsqu'une blessure survient à une femme et que cette dernière est dans l'impossibilité de frapper, elle est remplacée par une autre femme de son équipe dans l'alignement au bâton. Les statistiques sont alors comptabilisées à une joueuse fictive appelée **Madame X**. Lorsqu'une blessure survient à un homme et qu'il ne peut frapper, son tour au bâton est tout simplement sauté. Il est évidemment interdit de feindre une blessure pour soutirer un bénéfice du présent règlement.

4.6 Une équipe qui débute une partie avec une formation « légale » ne peut pas perdre cette partie par défaut pour cause de blessure survenue en cours de match.

## **5- Remplaçants**

5.1 Une équipe qui est incapable de présenter une formation d'au moins sept (7) joueurs de sa liste officielle, comprenant au moins deux (2) femmes, perd automatiquement la partie par défaut, dès la dixième (10<sup>e</sup>) minute suivant l'heure prévue pour le début de la partie.

5.2 Une équipe peut recruter un ou des joueurs d'une autre équipe pour porter son nombre de joueurs à un maximum de neuf (9) incluant au moins trois (3) femmes, ou à un maximum de huit (8) incluant seulement deux (2) femmes.

5.3 Si un joueur régulier de l'équipe qui a recruté un remplaçant arrive en cours de partie, ce joueur prend la place de son remplaçant (tant en offensive qu'en défensive) dès qu'il est opportun de le faire, sans nuire au bon déroulement de la partie.

5.4 Les remplaçants recrutés doivent obligatoirement frapper à la fin de l'alignement au bâton, après le retrait automatique si seulement deux (2) femmes sont présentes.

## **6- Au bâton**

6.1 Comme nous jouons à la balle-donnée, la balle doit être lancée au goût du frappeur. Le capitaine d'une équipe peut exiger et forcer un changement de lanceur de l'équipe adverse si ce dernier refuse de collaborer aux exigences du frappeur.

6.2 Après 4 balles, le frappeur se voit accorder un but sur balles. Pour éviter les buts sur balles intentionnels, le frappeur peut exiger qu'il lui soit lancé au moins une prise.

6.3 Un frappeur ne peut changer de côté du marbre pendant son tour au bâton.

6.4 Une balle fausse attrapée à l'extérieur de l'extension des clôtures vers le champ ne sera pas considérée comme un retrait, mais seulement comme une prise (fausse-balle). Il en va de même pour une balle fausse ayant touché le feuillage d'un arbre.

6.5 Les ballons sacrifices sont permis. Ils ne comptent pas comme une apparition au bâton ni comme un retrait à la fiche technique du frappeur.

6.6 Un homme qui tente un amorti (coup-retenu) se voit attribuer une prise automatique. Il en va de même pour une femme qui tente un amorti (coup-retenu) lorsqu'il n'y a pas de coureur sur les sentiers.

## **7- Femmes au bâton**

7.1 Il doit y avoir au moins une femme parmi les trois (3) premiers frappeurs de l'alignement de chaque équipe.

7.2 Seules les femmes sont autorisées à effectuer des amortis (coups-retenus). Un amorti ne peut être tenté que lorsqu'il y a au moins un coureur sur les sentiers.

7.3 Lorsqu'une femme est au bâton, les voltigeurs de l'équipe en défensive ne peuvent pas toucher le sable de l'avant-champ avant que la balle n'ait touché à un des joueurs d'avant-champ. Un voltigeur peut toutefois capter une balle au-dessus du sable de l'avant-champ à la condition de ne pas avoir touché le sable, avec quelque partie de son corps ou de son équipement que ce soit, avant d'attraper la balle. Si un voltigeur capte une balle en ayant auparavant touché le sable de l'avant-champ, la frappeuse se verra attribuer un simple automatique, et tous les coureurs sur les sentiers avanceront d'un but.

## **8- Coureur suppléant**

8.1 Il est permis, pour tout joueur ne pouvant courir à sa pleine vitesse, d'avoir un coureur suppléant.

8.2 Le coureur suppléant doit être le dernier joueur retiré qui est du même sexe que le joueur pour qui il court.

8.3 Le coureur suppléant courant à la place d'un frappeur doit débuter sa course directement à côté de l'arbitre, et doit toucher de sa main le gros poteau du grillage arrière tant que le frappeur n'a pas fait contact avec la balle, sous peine d'être déclaré automatiquement retiré.

## **9- Positions défensives**

9.1 Chaque joueur doit conserver la position qu'il occupe sur le terrain au début de chaque manche pour toute la durée de cette manche, sauf en cas de blessure ou de changement de lanceur, auxquels cas une permutation de positions est permise.

9.2 Une équipe ne peut avoir plus de six (6) joueurs dans le sable de l'avant-champ lorsque son lanceur s'apprête à effectuer un lancer (ce qui revient à dire que le « rover » doit obligatoirement avoir les pieds dans le gazon).

## **10- Jeu au premier but**

10.1 Lorsqu'il y a un jeu au 1er but, le coussin orange est exclusivement réservé au coureur, et le coussin blanc est exclusivement réservé aux joueurs en défensive. En conséquence, un joueur en défensive ne peut pas retirer le coureur en touchant au coussin orange, et le coureur qui ne touche que le coussin blanc alors que le relais est en direction du 1er but est automatiquement retiré.

10.2 Si le relais en direction du 1er but est hors cible et que le joueur de premier but entre en contact avec le coureur qui tente d'atteindre le coussin orange, le coureur est automatiquement déclaré sauf.

10.3 Il est permis au coureur désirant continuer sa course au-delà du premier but de ne toucher que le coussin blanc.

## **11- Jeu au marbre**

11.1 Les coureurs ne doivent jamais toucher au marbre, ni gêner le travail du receveur, sous peine d'être automatiquement retirés. Pour marquer un point, les coureurs n'ont qu'à dépasser la continuité de la ligne entre le marbre et le premier but.

11.2 Pour retirer un coureur, le receveur doit obligatoirement être en possession de la balle et toucher le marbre.

11.3 Le receveur ne peut pas retirer le coureur en le touchant avec la balle, sauf dans le cas d'une souricière entre le marbre et le 3<sup>e</sup> but.

## **12- Course sur les sentiers**

12.1 Le coureur qui quitte son but avant que le frappeur n'ait fait contact avec la balle est automatiquement retiré.

12.2 Les glissades sont permises sur les sentiers. Les glissades doivent être effectuées de façon intelligente et sécuritaire. Si une glissade provoque une blessure au joueur en défensive, le coureur est automatiquement retiré. Une suspension pourra même suivre s'il est jugé que le coureur a glissé trop violemment ou intentionnellement dans les jambes du joueur en défensive.

12.3 Les souliers à crampons d'acier sont interdits, sous peine d'expulsion de la partie en cours.

12.4 Un coureur qui dépasse la ligne située à mi-chemin entre le 3<sup>e</sup> but et le marbre ne peut plus rebrousser chemin vers le 3<sup>e</sup> but. Il doit obligatoirement continuer sa course vers le marbre.

12.5 Un coureur qui voit sa course obstruée par un joueur en défensive pourra se voir attribuer un but supplémentaire, selon le jugement de l'arbitre.

12.6 Selon le jugement de l'arbitre, une balle lancée dans l'abri des joueurs donne automatiquement un but supplémentaire à tous les coureurs sur les sentiers.

## **13- Durée des parties**

13.1 Afin d'accélérer le déroulement des parties, aucune pratique ne sera tolérée sur le terrain entre les manches. Une fois le match commencé, seul le lanceur aura droit à trois (3) lancers de réchauffement, après lesquels le jeu reprendra.

13.2 Les parties régulières de la ligue sont d'une durée de six (6) manches fermées (d'un maximum de 5 points par équipe) et d'une manche ouverte (sans maximum de points), pour un total de sept (7) manches.

13.3 En cas d'arrêt de la partie pour cause de pluie, la partie sera officielle s'il y a au moins quatre (4) manches de jouées (3 manches et demie si l'équipe receveuse est en avance).

### **13.4 Pour les parties à 18h15 et 19h45 :**

- a) La 6<sup>e</sup> manche sera la manche ouverte si elle débute alors qu'il reste moins de vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour la fin de la partie.
- b) Aucune manche ne peut débuter s'il reste moins de dix (10) minutes avant l'heure prévue pour la fin de la partie, sauf si le score est égal à ce moment, auquel cas une « dernière manche fermée » est jouée. Si l'égalité persiste à l'issue de cette « dernière manche fermée » la partie devient un match nul pour le classement des deux (2) équipes.

**13.5 Pour les parties à 21h15 :** Si l'arbitre quitte le terrain avant la fin de la 7<sup>e</sup> manche, un spectateur viendra arbitrer la fin de la partie jusqu'à ce qu'elle ait duré au moins sept (7) manches. En cas d'égalité à l'issue de la 7<sup>e</sup> manche, il y aura une 8<sup>e</sup> manche qui sera « fermée ». Si l'égalité persiste à l'issue de cette 8<sup>e</sup> manche, les capitaines pourront décider, s'ils sont tous les deux d'accord, de jouer une ou des manches fermées supplémentaires.

## **14- Responsabilité des capitaines**

14.1 Il incombe au responsable de l'équipe, d'informer ses joueurs des règlements de la ligue.

14.2 Tout joueur ne peut intimider, insulter ou invectiver un arbitre ou un joueur d'une équipe adverse, sur ou hors du terrain de balle, avant, pendant ou après une partie. Une expulsion automatique de la personne fautive sera alors attribuée au jugement des responsables de la Ligue et entraînera une suspension d'une partie.