

LIGUE DES PLATOZOIDES

Règlement - saison 2022

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 Avant le début de la saison, toutes les équipes doivent fournir une liste préliminaire avec un minimum de neuf (9) joueurs et un maximum de vingt (20) joueurs.

2.2 Avant le 1er juillet, chaque équipe doit modifier sa liste préliminaire 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 *Abrogé le 29 avril 2014.*

2.4 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 et aux représentants de l'association.

2.5 Les joueurs non-inscrits sur la liste officielle des équipes ne seront pas couverts par les assurances collectives offertes par la ligue. Leur présence sur le terrain est à leur propre risque. De plus, ces joueurs sont reconnus être membre de l'équipe avec laquelle ils ont joué leur première partie pendant la saison.

3- Éligibilité aux séries

3.1 Pour pouvoir participer à un match des séries éliminatoires avec une équipe donnée, un joueur doit rencontrer l'un des critères suivants :

- avoir fait partie de l'alignement de son équipe dans au moins cinq (5) parties différentes de la saison régulière pour les hommes, ou deux (2) parties pour les femmes.

- avoir fait partie de l'alignement de son équipe dans au moins une (1) partie de la saison ET avoir participé à au moins 15 autres parties différentes dans l'histoire de la ligue.

3.2 Abrogé le 9 mai 2022

3.3 Abrogé le 9 mai 2022

3.4 Si une équipe ne peut pas présenter un alignement complet pour un match des séries, elle devra disputer ce match à neuf (9) ou huit (8) joueurs, le cas échéant. Dans un tel cas, l'adversaire devra alors fournir un « receveur passif », c'est-à-dire un receveur qui ne fait que retourner la balle au lanceur et qui ne peut pas être impliqué dans un jeu en défensive.

3.5 Un joueur est considéré avoir joué une partie s'il s'est présenté au moins une fois au bâton et au moins une fois en défensive pendant une partie.

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 comprenant 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 débiter le premier tour au bâton de leur équipe 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 un joueur 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 une (1) femme, perd automatiquement la partie par défaut, dès la dixième (10^e) minute suivant l'heure prévue pour le début de la partie.

5.2 Une équipe peut recruter un maximum de un (1) joueur (masculin) et une (1) joueuse (féminine) des autres équipes pour porter son nombre de joueurs à un maximum 10 joueurs.

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.

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. En revanche, dès qu'un frappeur a une prise, le lanceur peut lui octroyer verbalement un but sur balle afin d'accélérer le jeu.

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

6.4 Abrogé le 9 mai 2019

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.

6.7 L'utilisation du filet de protection ou d'une grille de protection du lanceur est obligatoire. Cet équipement doit être positionné du côté du gant du lanceur et une partie doit obligatoirement être placée dans le rectangle formé entre le marbre et la plaque du lanceur.

Tout coup touchant au filet est considéré comme une fausse balle.

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 Abrogé le 9 mai 2019

7.4 Un modèle de balle dure est réservé pour la présence au bâton des femmes.

8- Coureur suppléant au marbre

8.1 Il est permis, pour tout joueur ne pouvant courir à sa pleine vitesse, d'avoir un coureur suppléant lorsqu'il se présente au bâton.

8.2 Le coureur suppléant courant à la place d'un frappeur doit débiter sa course en contact avec la clôture et positionné entièrement derrière la prolongation de la ligne entre le marbre et le 3^e but tant que le frappeur n'a pas fait contact avec la balle, sous peine d'être déclaré automatiquement retiré.

8.3 Peu importe la force du coup, ce coureur suppléant est limité à un simple. Par la suite, il doit suivre les indications de l'arbitre, le cas échéant.

8.4 Le coureur suppléant peut être n'importe quel joueur de même sexe. Une fille peut également remplacer un homme. Si un coureur suppléant ne peut pas se présenter au bâton puisqu'il se trouve sur les buts, il est retiré. (pour éviter cette situation, il est recommandé de choisir un coureur qui ne frappera pas dans les 3 prochains)

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 avant tout contact (ce qui revient à dire que le « rover » et les champs doivent obligatoirement avoir les pieds dans le gazon tant que la balle n'a pas été frappée.).

10- Jeu au premier but

10.1 Lorsqu'il y a un jeu au 1er but, le coussin orange (ou situé hors-ligne) 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^e 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^e but et le marbre ne peut plus rebrousser chemin vers le 3^e but. Il doit obligatoirement continuer sa course vers le marbre.

12.5 Une fois le jeu terminé, et peu importe la raison, un coureur peut être remplacé par un autre joueur du même sexe. Une fille peut remplacer un homme. Un nombre limité de remplacements est possible pour chaque équipe pendant chaque partie :

- un maximum de 3 remplacements pendant une partie d'une longueur prévue de 7 manches.
- un maximum de 2 remplacements pendant une partie d'une longueur prévue de 5 manches.

12.6 Abrogé le 9 mai 2019

13- Durée des parties

13.1 Afin d'accélérer le déroulement des parties, aucune pratique ne sera tolérée sur le terrain entre les manches après la 1^{ere} manche. Par la suite, 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 2 premières parties d'un triplé:

a) La 6^e 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 débiter 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

13.5 Pour la dernière partie d'un triplé : Si l'arbitre quitte le terrain avant la fin de la 7^e 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^e manche, il y aura une 8^e manche qui sera « fermée ». Si l'égalité persiste à l'issue de cette 8^e manche, les capitaines pourront décider, s'ils sont tous les deux d'accord, de jouer une ou des manches fermées supplémentaires.

14- Joueurs de calibre supérieur (Clause J-F Rooney)

14.1 Aucun joueur actif ou ayant été actif la saison précédente dans la Ligue Junior Élite, dans la Ligue Senior Élite ou dans toute autre ligue de baseball ou de balle-molle de calibre supérieur ne pourra participer aux parties de notre Ligue.

14.2 Lorsqu'un capitaine constate qu'un nouveau joueur de son équipe est « visiblement trop fort » pour le niveau de jeu de notre ligue, il lui incombe d'informer ce joueur qu'il ne pourra malheureusement plus revenir jouer dans le futur.

14.3 Lorsqu'un capitaine constate qu'un nouveau joueur « visiblement trop fort » pour le niveau de jeu de notre ligue continue de revenir jouer des parties au sein d'une autre équipe, il pourra en discuter avec le quatre (4) autres capitaines et, s'il y a lieu, ils pourront collectivement exiger l'exclusion de ce joueur des activités de la ligue.

15- Responsabilité des capitaines

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

15.2 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.

15.3 Peu importe la situation sur le terrain, et même suite à une erreur flagrante de l'arbitre, ce dernier a toujours raison.

16- Bris d'égalité

16.1 Si une égalité persiste après le temps alloué ou à tout moment, toute manche supplémentaire commence comme suit :

- Le dernier frappeur de la manche précédente commence la manche au 2^e but
- Il y a un retrait

16.2 Pour l'établissement du classement général, les critères de bris d'égalité entre les équipes présentant une fiche identique sont les suivants :

- 1- La fiche lors des affrontements entre ces deux équipes
- 2- Le différentiel de points marqués lors des affrontements entre ces deux équipes
- 3- Le plus de points marqués dans la saison par une équipe
- 4- Le moins de points accordés dans la saison par une équipe
- 5- Tirage au sort

17- Format des séries de championnat

17.1 Les Wildcards seront jouées en format « aller-retour » de 2 parties de 5 manches. Advenant une égalité après 2 parties, une 3^e partie d'une seule manche débute immédiatement après la 2^e partie..

17.2 Les Wildcards, opposeront l'équipe 6 à l'équipe 3, ainsi que l'équipe 5 à l'équipe 4, L'équipe gagnante la moins bien classée au classement général de la saison affrontera l'équipe championne de la saison régulière dans la 1ere demi-finale. Les 2 autres équipes restantes s'affronteront dans la 2^e demi-finale.

17.3 Les demi-finales et la finale seront disputées le dernier samedi de août (remises au dimanche en cas de pluie).