

Ligue de Balle-Molle  
Tourisme-Transport-Transit  
**"Pour le plaisir de jouer"**

**Règlements 2018**

*N.B. La numérotation devrait faciliter les amendements et le repérage des différents règlements*

1- AVANT LA PARTIE	5- LES SUBSTITUTIONS	9- DIVERS
2- FEUILLES DE POINTAGES	6- RÈGLEMENTS DE JEU	
3- LA PARTIE	7- LES ÉLIMINATOIRES	
4- LES JOUEURS	8- DISCIPLINE	

**1- AVANT LA PARTIE**

1.1 Les gérants d'équipe doivent voir à être prêts à aller rencontrer les arbitres au marbre et ne pas attendre que ceux-ci les y appellent afin de faire un rappel des règlements propres à la ligue et discuter des règlements de terrain. Ils doivent ensuite s'assurer que ces règles soient claires pour tous les joueurs.

1.2 Les gérants d'équipe ont la responsabilité de payer l'arbitre, en argent liquide (**17.50\$ par équipe**). 20\$ pour l'équipe receveur et 15\$ pour les visiteurs.

1.3 L'équipe receveur doit remettre à l'arbitre une balle neuve une vieille balle de bonne qualité.

1.4 Si des parties sont présentées à **18h30**, les capitaines et les arbitres seront plus souples en ce qui a trait à l'heure du début de la partie (10-15mins pour attendre un joueur). Cependant si une équipe est LÉGALE pour jouer, elle devra débiter le match immédiatement. **Aucune manche ne débutera 1h20 de l'heure prévu du début de la partie afin de ne pas retarder le match de 20h00.**

1.5 Si une équipe ne peut se présenter au match et que le responsable des arbitres n'a pas été averti 24h d'avance, l'équipe fautive devra défrayer le salaire de l'arbitre pour les 2 équipes.

**2- FEUILLES DE POINTAGE**

2.1 Les capitaines doivent s'assurer que les noms et prénoms de tous leurs joueurs apparaissent sur la feuille de pointage "officielle". **À la fin du match, les deux capitaines doivent confirmer le pointage final et l'inscrire en gros caractère sur la feuille de pointage.**

**3- LA PARTIE**

3.1 Les parties seront de **sept** manches.

*(Nous comptons sur la collaboration de tous et toutes pour faire en sorte que le temps ne se perde pas au début et durant la partie et que toutes les parties puissent se compléter en 9 manches, ceci afin d'utiliser au maximum le temps pour lequel nous payons tous).*

3.2 Maximum 5 points par manche pour les six premières manches, la septième et les manches supplémentaires seront "ouvertes" (pas de maximum de points).

3.3 Si la partie est égale après sept manches et qu'il reste du temps, les deux équipes sont tenues de tenter de faire un gagnant en jouant une ou des manches supplémentaires (les arbitres sont tenus d'arbitrer jusqu'à la fin de la période, aux capitaines de le leur faire comprendre).

3.4 En cas d'arrêt pour cause de pluie, une partie sera considérée complète si 4 manches ont été jouées (3 ½ si l'équipe receveur est en avance).

3.5 Seul l'arbitre décidera de la fin d'une partie avant la fin de la septième manche (intempéries ou temps écoulé), **le pointage à la fin de la dernière manche complétée (si 4e, 5e ou 6e) sera celui inscrit aux statistiques.**

(En cas d'arrêt pour cause de discipline, voir règlements "DISCIPLINE").

3.6 **Il n'est pas permis aux joueurs en défensive, lanceur inclus, de se réchauffer en se lançant la balle entre les manches sauf à la première manche.** L'arbitre devrait mettre au jeu dès que les joueurs sont prêts. Si l'arbitre retarde sans raison, faites-lui savoir **poliment** que vous êtes prêts. Ceci afin de sauver du temps.

**3.7 Si après 5 manches il y a un écart de 20 points ou plus entre les deux équipes, il y aura l'arrêt du jeu.**

#### 4- LES JOUEURS

4.1 Chaque équipe doit remettre deux contrats d'équipe : Un premier, avant le **30 avril** avec un minimum de 10 joueurs pour et un deuxième avec un maximum de 20 joueurs avant le **11 Juillet**. Tous les joueurs doivent avoir leur nom, prénom, adresse, no. de téléphone sur le contrat de l'équipe. (signature n'est pas requise)

4.2 Après le **11 juillet**, seuls les joueurs dont le nom apparaît sur un contrat d'équipe pourront jouer dans la ligue TTT.

4.3 Les équipes peuvent jouer à 10 joueurs (dont 3 femmes minimum) sauf sous certaines conditions où on pourra jouer à 9 ou 8 joueurs en cas de manque de joueurs ou de blessures.

(L'autorisation de jouer à 8 vise à dépanner l'équipe lorsqu'un ou deux joueurs ne se présentent pas ou arrivent en retard, tout abus sera réprimandé, voir "Discipline").

**4.4 À 8 joueurs, il doit y avoir au moins deux femmes sur le terrain.**

4.5 Si seulement 9 joueurs sont présents mais avec seulement deux femmes, l'équipe **doit jouer à 8** et se conformer au règlement de 8 joueurs (4.5 et 4.7).

4.6 **À 8 joueurs**, s'il y a blessure ou expulsion et personne pour remplacer, l'équipe concernée **perd la partie 7 à 0**, quel que soit la manche.

**4.7 À 9 et 10 joueurs, il doit y avoir au moins trois femmes sur le terrain.**

4.8 À 9 joueurs, s'il y a blessure ou expulsion et personne pour remplacer, l'équipe jouera à huit joueurs.

4.9 En tout temps, il est interdit de jouer à 8 ou 9 joueurs en laissant une femme sur le banc.

4.10 À 10 joueurs, s'il y a **expulsion** et personne pour remplacer, l'équipe jouera à neuf joueurs ; si le joueur expulsé est une femme, l'équipe pourra jouer à deux femmes, mais à 8 joueurs. S'il y a blessure, l'équipe ne sera pas pénalisée, il n'y aura pas de retrait automatique.

4.11 À 10 joueurs, le dixième joueur (rover) peut jouer n'importe où sur le terrain en se déplaçant à sa guise mais en respectant le règlement des joueurs d'avant-champ.

**4.12 Si un joueur arrive en retard, celui-ci peut joindre l'alignement en tout temps**

#### 5- SUBSTITUTIONS

5.1 Les substitutions doivent se faire homme pour homme, femme pour femme ou femme pour homme

5.2 Les substitutions devront se faire comme suit:

Soit : .1 "Chacun son tour", les joueurs A et B sont à la même position dans l'ordre des frappeurs et vont frapper chacun leur tour à chaque présence de leur position dans l'ordre des frappeurs. En défensive, ils alternent à chaque manche **(ou bien chacun 3 manches)**. Les deux noms devront apparaître un en dessous de l'autre à la même position sur la feuille de pointage.

Soit : .2 De la façon "baseball", c.à.d. que l'on inscrit le ou les noms des substitués au bas de la feuille de pointage avant le début de la partie et, chaque fois qu'un substitut vient remplacer un joueur il doit le remplacer pour le reste de la partie quelque soit la manche de son entrée en jeu. On doit prévenir l'arbitre et l'équipe adverse de la substitution. Le joueur remplacé ne peut revenir au jeu à moins qu'il n'y ait blessure ou expulsion et personne sur le banc pour remplacer.

Soit : .3 Ajouter un maximum d'un homme et une femme à l'alignement qui va rotationner dans le champ avec les membres du même sexe mais auront chacun leur tour au bâton. S'il y a plus d'un homme et/ou d'une femme supplémentaire, la règle du .1 ou du .2 appliquera.

**N.B. Chaque équipe a le loisir d'utiliser la façon .1 et règle .2 ou .3. Les équipes ne peuvent utiliser les règles .1, .2 et .3 pour un même joueur.**

5.3 En aucun temps l'ordre des frappeurs ne pourra être modifié par les substitutions sauf en cas de blessure ou d'expulsion.

5.4 À l'offensive, un coureur blessé doit se faire remplacer par le dernier retrait du même sexe.

5.5 Un frappeur blessé pourra être remplacé par un coureur d'urgence seulement après s'être rendu sur les buts de lui-même.

## 6- RÈGLEMENTS DE JEU

6.1 A l'exception des règlements qui suivent, la ligue T.T.T. est assujettie aux règlements de jeux de la balle donnée que l'on retrouve dans le livret de règlements fourni par l'A.S.B.M.

***Les capitaines ont la responsabilité de connaître ces règlements et de les expliquer à leurs joueurs au besoin***

6.2 Une ligne sera tracée en partant de la ligne du premier but jusque devant le centre de la plaque du lanceur, et de là, jusqu'à la ligne du troisième but pour former " la zone morte ".

6.3 Une balle frappée dans " la zone morte " sera jugée comme une fausse balle. En résumé, si la balle s'arrête d'elle-même ou qu'elle est touchée par un joueur alors qu'elle se trouve " dans la zone morte ", elle sera déclarée " fausse ".

6.4 Le lanceur lance à ses propres coéquipiers.

6.5 Un frappeur pourra faire face à un maximum de cinq lancers pour frapper la balle en jeu. Il n'y aura aucune " balle " ou " prise " déclarée par l'arbitre. Si le frappeur s'élance dans le vide, laisse passer la balle ou frappe une fausse balle sur le cinquième tir de son lanceur, il est retiré.

6.6 Une ligne "Ajax" sera tracée au sol près du marbre (prolongation de la ligne du premier but) avant le début de la partie et l'arbitre sera avisé de la raison de cette ligne par les deux capitaines d'équipe.

6.7 Jeu forcé ou non, au marbre tous les coureurs devront traverser la ligne "Ajax" avant que la balle n'arrive dans le gant du receveur pour être saisi, le receveur devra être en contact avec le marbre pour effectuer le retrait. Le coureur ne pourra toucher au marbre et le receveur ne pourra bloquer la course du coureur vers la ligne. **Donc, en tout temps, le marbre est au receveur et la ligne "Ajax" au coureur.**

6.7.1 Il est écrit "en tout temps", donc même en cas de circuit, aucun coureur ne pourra toucher le marbre. Tout joueur qui touchera au marbre sera retiré et le jeu continuera s'il ne représente pas le troisième retrait. Donc, tous les points avant lui compteront et les suivants pourront compter si ce n'est pas le troisième retrait.

6.8 Si le coureur courant entre le troisième et le marbre dépasse les 2/3 de la distance, le jeu devient "forcé" et le coureur ne peut plus retourner au troisième, le retrait peut se faire en touchant le marbre.

6.9 Les 2/3 de la distance entre le troisième et le marbre doivent être déterminés avant le début de la partie avec l'arbitre (généralement délimité par un poteau de la clôture de protection du banc).

6.10 Le vol de but ainsi que la glissade au marbre sont interdits (retrait automatique).

6.11 Le coup retenu (amorti) est interdit.

6.12 Les joueurs d'avant-champ n'ont pas le droit de s'avancer plus loin que la ligne des buts avant que la balle ne soit frappée. (pour femme seulement)

6.13 Les joueurs de champ doivent demeurer sur le gazon (à l'extérieur de l'avant-champ) jusqu'à ce que la balle soit frappée.

6.14 À 8 joueurs il doit y avoir au moins deux joueurs de champ.

6.15 Les coureurs peuvent "taguer" du premier et du deuxième coussin seulement (Un coureur peut se rendre jusqu'au marbre en "taguant" du 2<sup>e</sup> coussin).

6.15.1 Si un coureur "tag" du premier avec un coureur au troisième, ce dernier ne pourra en aucun temps aller au marbre.

6.16 Lorsqu'une femme est au bâton, les voltigeurs et le rover devront rester derrière la ligne imaginaire (délimitée et confirmée au début de la rencontre) tant qu'il n'y aura pas contact entre le bâton et la balle. La distance est d'environ 100 pieds (35 pas derrière chacun des coussins). Ces distances seront confirmées par l'arbitre au début de la partie.

6.16 Lorsque le frappeur frappe une flèche qui touche le lanceur, il est automatiquement retiré, que la balle touche au sol ou non avant d'atteindre le lanceur. La balle est déclarée morte et les coureurs devront retourner aux buts qu'ils occupaient.

## 7- LES ÉLIMINATOIRES

7.1 Méthode de classement: par priorité (valable pour la saison régulière)

- Le pourcentage de victoire et défaite
- le nombre de points au classement (victoire 2 points, nulle 1 point, défaite 0 point),
- nombre de victoires
- Fiche entre les équipes égales
- Le moins de point contre.

7.2 Toutes les équipes participent aux éliminatoires.

7.3 Les éliminatoires seront une série de 2/3. Toutes les équipes doivent jouer une partie contre toutes les autres et les deux meilleures équipes se rencontreront en finale deux de trois.

7.4 Les parties des éliminatoires seront de sept manches, seules la septième et les supplémentaires, si besoin en est, seront "ouvertes". À reconfirmer pour la finale.

7.5 Pour avoir le droit de jouer durant les éliminatoires, tout joueur devra être inscrit sur le contrat d'équipe et avoir participé à au moins: 2 parties (hommes), 1 partie (femmes) de son équipe durant la saison régulière.

7.6 La preuve de l'éligibilité aux éliminatoires sera le nom, prénom et sur les feuilles de pointage "officielles" de la saison.

**Commenté [MH1]:** Besoin s'ajouter des règlements qui s'applique pour la finale du round robin. Suggestion, classement saison régulière.

**Commenté [MH2]:** Nouveau règlement pour 2018 pour faire suite d'air canada d'avoir eu une meilleur fiche mais a fini en 5<sup>e</sup> position.

**7.7 Le gagnant du round robin aura l'avantage du terrain pour la finale. (si 2/3, le gagnant de la saison aura l'avantage du terrain)**

## 8- DISCIPLINE

8.1 Toute équipe soumise à une amende devra s'acquitter de cette amende (auprès du président ou du vice-président) avant sa prochaine partie, faute de quoi l'équipe perdra automatiquement cette prochaine partie par défaut.

8.2 Tout joueur expulsé de la partie par l'arbitre sera automatiquement suspendu pour trois parties et verra son cas étudié par la ligue autant que par l'ASBM avant de pouvoir évoluer de nouveau dans la ligue. Notez que la suspension imposée par la ligue devra être purgée "en plus" de toute sanction que pourrait imposer le comité de discipline de l'ASBM.

8.3 Tout joueur trouvé coupable d'avoir infligé des sévices corporels à un arbitre ou un autre joueur sera expulsé à vie de la ligue de balle-molle Tourisme Transport Transit.

8.4 En cas d'arrêt de la partie par l'arbitre pour toute cause de discipline ou de règlement (manque de joueur), l'équipe fautive perdra automatiquement la partie 7 à 0. Si les deux équipes sont fautives (expulsion de chaque côté ou manque de joueurs de chaque côté), le pointage sera 0 à 0 et aucune des deux équipes ne marquera de point au classement.

8.5 Toute équipe qui sera reconnue coupable d'avoir laissé jouer un joueur alors qu'il était sous le coup d'une suspension (dans notre ligue ou toute autre sur le territoire de la ville de Montréal et régis par l'ASBM) **sera responsable de payer l'amende imposée par l'ASBM et devra assumer les conséquences du geste. Un tel cas relevant de l'ASBM, la ligue TTT ne pourra supporter l'équipe fautive face à celle-ci.**

8.6 En aucun temps un joueur ou une équipe ne pourra mettre en péril l'intégrité de la ligue et risquer de lui faire perdre son permis. En un tel cas, le joueur ou l'équipe devront quitter la ligue et ce, sans compensations.

8.7 Tout joueur recevant une suspension de 5 parties ou plus du comité de discipline de l'ASBM sera expulsé à vie de la ligue TTT.

## 9- DIVERS

9.1 Lorsqu'un circuit est frappé derrière la clôture, ou qu'une fausse balle demeure irrécupérable par la défensive, l'équipe au bâton a la responsabilité de récupérer la balle pendant que le jeu continue.

9.2 La ligue de balle-molle Tourisme Transport Transit étant avant tout une activité de loisirs, toute personne, joueur ou autre, qui nuira à la réputation de la ligue ou à la tranquillité de l'environnement par un comportement indésirable pour les autres joueurs, les arbitres, les spectateurs ou les résidents du quartier, se verra signifié par les autorités de ne plus se présenter sur ou au pourtour du terrain lors des activités de la ligue.

9.3 Les responsables d'équipe ont la responsabilité de remettre à chacun de leurs joueurs une copie des présents règlements et du calendrier des parties.

9.4 Les responsables d'équipe ont la responsabilité de bien connaître les règlements de la ligue et de voir à ce que tous et toutes s'y conforment.

**9.5 Ce qui est différent de notre ligue c'est qu'on fournit le lanceur. On lance 5 balles par frappeur. Pas de balle ou de prise. En défensive, cela nous donne un rover de plus dans le champ.**

**Bonne saison !**