

Règlements saison 2018

Divisions Mixte & Masculine



OBJECTIF DE LA LIGUE

1. La ligue Les Associés est une ligue amicale où l'on vient pour jouer et s'amuser dans un esprit sportif et de détente.

GÉNÉRAL

1. Les règlements de l'A.S.B.M sont en vigueur.
2. La Ligue se réserve le droit de modifier, bonifier ou réviser les présents règlements durant la saison et ce, sans préavis.

COMMUNICATIONS

1. Seul le responsable d'équipe ou son assistant est mandaté pour discuter avec les arbitres et/ou les représentantes de la Ligue.

TERRAIN

1. Le lanceur doit se placer au minimum 40 pieds du marbre.
2. Les buts sont à 60 pieds de distance.
3. La ligne de non-retour est à environ 20 pieds du marbre.

L'ALIGNEMENT

1. L'alignement des joueurs doit être **complété et remis au marqueur 10 minutes avant l'heure prévue du match** (même si la partie précédente n'est pas terminée). Les joueurs sur l'alignement doivent être absolument présents au moment de sa remise au marqueur. **Le(s) joueur(s) retardataire(s) doit(vent) être inscrit(s) comme réserviste(s) et est (seront) ajouté(s) à l'alignement au moment de son arrivée.** Il y aura une **pénalité de 15\$ d'amendes** pour un alignement remis en retard payable avant le prochain match. La ligue fournit un canevas modèle en format WORD que nous vous recommandons de compléter et d'utiliser afin de faciliter le travail des marqueurs.

| Division Mixte | Division Masculine |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Maximum de 12 joueurs peut-être inscrit sur l'alignement.• Maximum 11 joueurs sur le terrain.• 2 femmes doivent être sur le terrain. | <ul style="list-style-type: none">• Maximum de 11 joueurs peut-être inscrit sur l'alignement.• Maximum 10 joueurs sur le terrain.• Des femmes peuvent jouer, mais aucun règlement spécial ne s'applique dans leur cas (considéré comme un homme). |

2. Pour débiter une partie, il faut un minimum de huit (8) joueurs (Mixte : 6 hommes et 2 femmes, 7 hommes et 1 femme ou 8 hommes).
 - **Division Mixte** : un retrait automatique sera attribué si le nombre de femmes est inférieur à deux (2) pour débiter le match à chaque fois que la femme manquante aurait dû se présenter au bâton.
 - 10 minutes de délais seront accordées à l'équipe n'ayant pas le minimum requis, à partir de l'heure réelle de début de la joute. **Après ce délai la joute sera perdue par défaut (55\$ saison régulière/75\$ séries).**

Règlements saison 2018

Divisions Mixte & Masculine



3. **Division Mixte** : 8 hommes ou 7 hommes et 1 femme : **5\$ d'amende** + 1 point à l'adversaire à chaque retrait automatique de la femme manquante pour un maximum de trois (3) points.
4. Le frappeur précédent le retrait automatique ne pourra pas recevoir de but sur balle.
5. Au cours du match, le frappeur suivant, dit en attente de son apparition, doit être dans le cercle d'attente.
6. **Les joueurs retardataires** doivent être ajoutés au bas de l'alignement, soit : 9^e, 10^e, 11^e ou 12^e, selon le cas, et seront intégrés à la formation une fois la manche en cours terminée (et non pas la demi-manche).
 - Si une ou deux femmes arrivent en retard, l'amende est retirée.
 - Si une ou deux femmes arrivent en retard, le retrait automatique est annulé à partir du moment de leur entrée au jeu.
 - Si une ou deux femmes arrivent en retard, le ou les points automatiques attribués au cours du match avant leur arrivée demeurent.
7. Un joueur ayant été substitué pourra reprendre part au jeu seulement pour remplacer un joueur blessé, et seulement si tous les substituts ont été utilisés.
 - En aucun cas, un joueur blessé qui a été substitué ne pourra reprendre part au jeu.
8. **Lorsqu'un joueur blessé quitte la rencontre et ne peut être substitué par faute de remplaçant, on saute sa présence sur l'alignement et il y aura un retrait automatique.**
9. Il n'y a aucune limitation au nombre de changements de position en défensive. Ils peuvent se faire aussi souvent que l'équipe le désire. **Lorsqu'une fille se présente au bâton, si une fille joue à l'avant-champ, elle peut changer de place avec un voltigeur/maraudeur le temps de la frappe.**

COUREUR SUBSTITUT

1. Un coureur ennuyé par une blessure pourra se faire remplacer une seule fois sur les buts durant la partie sans être retiré de la partie. Si c'est un homme, il doit être remplacé par le dernier retrait Homme. Si c'est une femme, il doit être remplacé par le dernier retrait Femme (si toutes les autres femmes sont sur les buts à ce moment, on prendra alors le dernier retrait Homme comme remplaçant).

LES FEMMES (DIVISION MIXTE)

1. Un homme ne peut pas remplacer une femme sauf si plus de deux femmes sont présentes en défensive ou dans le cas d'une double substitution qui permet d'avoir encore un minimum de deux (2) femmes sur l'alignement.
2. Dans le cas de blessure d'une femme, si elle ne peut être remplacée, l'équipe terminera la joute avec un retrait automatique à chacune des présences de la femme manquante, sans autre pénalité.
3. Lorsqu'une femme est au bâton, les 4 joueurs en défensive au champ intérieur doivent se positionner entre le gazon du champ extérieur et la limite des buts. Les voltigeurs et maraudeurs doivent avoir une main sur la clôture du champ extérieur. En cas de litige, un responsable présent de la ligue pourra trancher. Si des femmes se retrouvent en défense au champ extérieur, elles peuvent se placer n'importe où au champ intérieur.
 - Position de la défensive lorsqu'il y a une fille au bâton à rajouter pour le Parc Saint-Clément : les 5 joueurs de champs doivent se placer en position demi-lune avec le poteau d'éclairage du côté du 3^e but. Les femmes maraudeurs/voltigeurs se placent où elles veulent.
4. Si le frappeur précédent une femme reçoit un but sur balle, celui-ci va automatiquement au 2^e but.
 - Si le 1^{er} but est occupé, tous les coureurs avancent de 2 buts.
 - Si le 2^e but est occupé (mais pas le 1^{er} but), tous les coureurs avancent de 1 but.

Règlements saison 2018

Divisions Mixte & Masculine



LANCEUR

À la discrétion de l'arbitre...

1. Le lanceur doit être en contact de la plaque pour effectuer son lancer.
2. La balle dans la main du lanceur doit être visible en tout temps au moment du lancer.
3. La balle doit être lancée d'un geste naturel à une vitesse modérée, sans casser le poignet pour mettre de l'effet.
4. L'élan arrière du bras ne doit pas dépasser la hauteur de la ceinture.
5. L'arc de cercle devra se situer entre 4 et 7 pieds du sol.
6. Tous les gestes du lanceur doivent se faire vers l'avant, sauf l'élan du bras.
7. Aucun mouvement de pied vers l'arrière.
8. Le port d'un masque de protection est obligatoire.
9. Un lanceur ne pourra pas revenir lancer après avoir été relevé.
10. **Une balle frappée en flèche directement sur le lanceur sans faire de bond dans le corridor de la plaque du lanceur, devient un retrait automatique pour le frappeur uniquement si elle touche le lanceur**, même s'il fait un geste de l'ordre du réflexe pour se protéger ou même jouer la balle.
 - Si la balle ne touche pas le lanceur, même si elle passe dans le corridor, il n'y a pas de retrait automatique et la balle est en jeu.
 - Si le lanceur tente de capter la balle au-dessus de sa tête, il n'y a pas de retrait automatique.
 - Si le lanceur effectue un déplacement pour changer son positionnement défensif et qu'il est touché directement par la balle, il n'y a pas de retrait automatique.
 - Si le lanceur tente délibérément de bloquer la balle avec son pied, il n'y a pas de retrait automatique.
 - Si la balle est frappée **faiblement** dans le corridor de la plaque du lanceur, la balle est en jeu, il n'y a pas de retrait automatique.

LE MARBRE

1. Aucun contact n'est permis.
2. Le jeu est forcé en tout temps lorsque le joueur franchit la ligne de non-retour. **Le receveur doit seulement toucher au marbre (et non au jour) pour effectuer le retrait**
3. **Le coureur qui se dirige vers le marbre doit franchir la ligne avant le relais en longeant la clôture. S'il y a un contact avec le receveur ou le coureur touche au marbre, celui-ci est retiré.**
4. Lors d'un circuit, le frappeur et, s'il y a lieu, les coureurs qui le précèdent peuvent toucher au marbre pour compléter son circuit.
5. Aucune glissade n'est permise au marbre. S'il y a une glissade, le joueur est retiré.

POINTS

1. La limite sera de 5 points maximum par manche pour l'équipe.
2. Après 5½ ou 6 manches complètes de jeu, dès qu'il y a un écart de 12 points dans la division MIXTE ou de 10 points dans la division MASCULINE, le match prend fin.
3. La 7^e manche et les suivantes sont ouvertes, soit sans limites de points marqués.

Règlements saison 2018

Divisions Mixte & Masculine



COUP DE CIRCUIT

1. Un seul coup de circuit par manche.
2. Tous les autres deviennent des simples.
3. Prenez note qu'au niveau des statistiques, s'il y a plus d'un coup de circuit dans la même manche ça sera compilé comme un coup de circuit.

FAUSSE BALLE

1. Lorsqu'un frappeur (femme ou homme) à deux (2) prises à son actif, une deuxième fausse balle frappée deviennent une 3^e prise. Ce règlement s'applique désormais également aux femmes.

PROTÊT

1. Aucun protêt n'est admissible.

TEMPS DE JOUTES

1. La durée maximale d'un match est 90 minutes. L'arbitre ne peut commencer de nouvelle manche à partir de la 79^e minute.
2. Si une manche est commencée avant la 79^e minute mais ne peut être terminée avant la fin de la 90^e minute, la manche ne compte pas et toutes les statistiques sont annulées.
3. Les joutes sont normalement d'une durée de 7 manches.
4. Si après 7 manches de jeu, il y a toujours une égalité, la joute se poursuit jusqu'à épuisement du temps ou jusqu'au bris d'égalité en manches supplémentaires.
5. Dès la 90 minutes de jeu, aucun frappeur n'est admis.

RÉCHAUFFEMENT ENTRE LES MANCHES

1. Plus aucune balle n'est permise pour les joueurs en défensive pour se réchauffer entre les manches au-delà de la 2^e manche.

CLASSEMENT

1. 2 points pour une victoire.
2. 1 point par équipe en cas d'égalité.

UNIFORME

1. Le port du chandail d'équipe est obligatoire, avec un numéro dans le dos. Dans le cas où l'équipe n'aurait pas suffisamment de chandails pour leur réserviste, ceux-ci devront porter un chandail dont la couleur est celle de la couleur principale du chandail de l'équipe et un numéro visible devra être apposé dans le dos à l'aide de ruban gommé. **Une amende de 10\$ est décernée si un joueur n'a pas un chandail avec un numéro dans le dos.**
2. Il ne doit pas y avoir deux numéros de chandail identiques.
3. Le chandail doit avoir au moins des manches courtes (pas de camisole ou chandail sans manche), sinon, un chandail avec des manches doit être porté dessous.
4. Le port du pantalon long et de bas est obligatoire (on ne doit pas voir de peau).

Règlements saison 2018

Divisions Mixte & Masculine



5. Le port de l'espadrille est obligatoire. Afin de diminuer le risque de blessures, le port de souliers à crampons est fortement recommandé. Si des crampons sont utilisés, ils doivent obligatoirement être en caoutchouc.
6. Le casque protecteur du frappeur et du coureur, avec protège pour les deux oreilles, est obligatoire au bâton, sur les buts et dans le cercle d'attente. Chaque équipe doit obligatoirement posséder cinq casques protecteurs.

ÉLIGIBILITÉ AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES

1. **Homme** : doit avoir eu 10 présences au bâton (CS+BB+SAC), au cours de la saison en cours, ou 25 présences au bâton en incluant la saison précédente.
2. **Femme** : doit avoir eu 6 présences au bâton (CS+BB+SAC), au cours de la saison en cours, ou 15 présences au bâton en incluant la saison précédente.

CONTRATS DE JOUEURS

1. Âge requis pour jouer : 18 ans avant le 1^{er} match de la saison. Un joueur mineur d'au minimum 16 ans devra avoir l'autorisation écrite d'un parent ou tuteur afin de pouvoir jouer dans la ligue.
2. La date limite pour signer des contrats est le 15 juin sans aucune exception.
3. Par équipe: aucune limite de joueurs, cependant, dès qu'un joueur a joué dans une partie, il ne peut plus être enlevé de la liste.
4. Tout joueur pris à jouer sans être sur le contrat remis à la ligue sera suspendu indéfiniment, son club perdra la partie par défaut et le responsable de l'équipe sera suspendu indéfiniment. Un dossier sera préparé par la Ligue et déposé auprès de l'A.S.B.M.
5. Toute fausse déclaration sur le contrat entraînera l'expulsion de l'équipe de la ligue et de l'A.S.B.M.
6. Seuls les joueurs inscrits au contrat peuvent se retrouver dans l'abri des joueurs durant une partie.
7. Un joueur évoluant dans une ligue JUNIOR 2A-2B, ÉLITE, SENIOR A-B,2A,2B ou ÉLITE ne pourra pas jouer dans la Ligue Les Associés dont la vocation est d'être une ligue amicale. Chaque équipe pourra inclure dans son alignement un maximum de 1 joueur ayant évolué dans une de ces ligues uniquement si le joueur n'a pas joué à ces niveaux depuis au moins cinq années.

PRÊT DE JOUEUR

1. Tous les joueurs faisant partie de la liste des vingt (20) premiers noms au contrat d'équipe pourront aller dépanner une autre équipe trois fois durant la saison, à condition que le match n'implique pas son équipe d'origine. La ligue compilera cependant les statistiques sous deux noms (exemple : Carl Dubé avec les Nosloms et Carl Dubé avec les Chummys.).
2. L'équipe en manque de joueurs ne pourra pas emprunter un nombre supplémentaires de joueurs qui ferait en sorte d'avoir plus de joueurs que son adversaire. (Par exemple, si vous êtes 7 et vos adversaires 9, vous ne pouvez pas emprunter plus de deux joueurs).
3. Idéalement, l'équipe qui emprunte des joueurs devra fournir un chandail au joueur emprunté. Mais, exceptionnellement, si ce n'est pas possible, le joueur emprunté peut porter son chandail d'origine sans pénalité.

Règlements saison 2018

Divisions Mixte & Masculine



ALCOOL, DROGUE, CIGARETTES

1. Il est totalement interdit de consommer de l'alcool/drogue avant, pendant ou après une partie sur le terrain de balle ou dans l'abri des joueurs. **Pour le reste, c'est la Loi en vigueur qui s'applique.**
2. Un joueur intoxiqué pourra se voir expulser sans aucun préavis.
3. Il est totalement interdit de fumer sur le terrain de balle ou dans l'abri des joueurs. LOI PROVINCIALE, article 2.1.7. Référence : <http://legisquebec.gouv.qc.ca/fr/ShowDoc/cs/L-6.2>
4. Tout comportement ou geste qui pourrait causer un préjudice à la Ligue pourraient mener à des sanctions (suspension sans amende).

AMENDES ET SUSPENSIONS

Veillez prendre connaissance des sanctions dans le manuel A.S.B.M. ainsi que la section ALCOOL, DROGUE, CIGARETTES et la section BÂTONS PERMIS ET NON-PERMIS.

1. Toutes les amendes doivent être versées à un responsable de la ligue avant le prochain match prévu à l'horaire, sauf si le match est le deuxième d'un programme double.
2. **Tout geste répréhensible en parole jugé disgracieux et/ou agression physique sera suspendu huit (8) parties à la première offense, soit la moitié de la saison (séries incluses) avec une amende de 50\$. À la deuxième offense, le joueur sera expulsé indéfiniment de la Ligue; toutes les sanctions seront sans appel.**

BÂTONS PERMIS ET NON-PERMIS

1. Pour qu'un bâton soit autorisé durant une joute, il doit être inscrit « 1.20 » avec un des logos reconnus



suivants (ou autre tel qu'approuvé par NSA Canada).

<http://www.nsanada.ca/bats/approved.php> (en anglais)

2. Si un joueur est prit à utiliser un bâton illégal, celui-ci sera confisqué pour le reste de la partie, le joueur expulsé pour le reste de la partie et, s'il a frappé un coup sûr, **qui en résulterait en points produits**, le frappeur est retiré **et les points sont annulés**. **Une amende de 50\$ sera également imposée à l'équipe.**

- **Liste des bâtons permis (en anglais) :**
http://www.nsanada.ca/bats/documents/NSA_Aproved_Bat_List.pdf
- **Liste des bâtons illégaux (en anglais) :**
<http://nsacanada.ca/bats/documents/ASA%20Non%20Approved%20Bat%20List.pdf>

Règlements saison 2018

Divisions Mixte & Masculine



FORMULE DES SÉRIES

FORMULE DES SÉRIES À 8 ÉQUIPES (MIXTE) :

1. Le premier tour des séries se déroule en deux matchs où on peut perdre le premier affrontement, mais pas le deuxième.
Seuls les gagnants du deuxième match avancent en demi-finale.
Les affrontements du premier match se font en fonction du classement de la saison régulière : 1 VS 2, 3 VS 4, 5 VS 6 et 7 VS 8.
Ensuite, les gagnants jouent ensemble pour le deuxième match et les perdants jouent de leur côté.
Les équipes sont alors placées en fonction de leur position au calendrier régulier. La meilleure équipe affronte la quatrième et la deuxième affronte la troisième. Les équipes alors classées première et deuxième ont l'avantage du terrain.
2. Au deuxième tour (demi-finales), dans le cadre d'une série 2 de 3, les équipes sont placées en fonction de leur position au calendrier régulier. La meilleure équipe affronte la quatrième et la deuxième affronte la troisième. Les équipes classées première et deuxième ont l'avantage du terrain.
3. Les gagnants s'affrontent dans une finale 2 de 3.

FORMULE DES SÉRIES À 6 ÉQUIPES (MASCULIN) :

4. À la fin du calendrier régulier, deux pools sont créés pour un tournoi à la ronde ; les équipes 1, 3, 5 au classement d'un côté et 2, 4, 6 de l'autre.
Chaque équipe s'affronte une fois.
Les deux meilleures équipes de chaque pool avancent en demi-finale (en cas d'égalité, la fiche des deux équipes en saison régulière départira les équipes).
5. Au deuxième tour, dans le cadre d'une série 2 de 3, l'équipe qui termine en tête de son pool affronte celle terminant en deuxième dans l'autre pool.
6. Les gagnants s'affrontent dans une finale 2 de 3.

DIFFÉRENCES AVEC LA SAISON RÉGULIÈRE

1. Pour le tournoi à la ronde :
 - a. Contrairement à la saison régulière, il n'y a pas d'écart de 12 points (MIXTE) ou 10 points (MASCULIN) qui tiennent.
 - b. Les manches doivent être jouées au complet, même si l'équipe locale mène, puisque la différence de points pour/points contre peut servir à départager deux équipes en cas d'égalité.
 - c. Les matchs des tournois à la ronde respectent la limite de temps en place durant la saison régulière.
 - d. Le nombre de manches jouées sont en fonction du temps alloué (pas de nouvelle manche à partir de la 79^e minute et fin du match à la 90^e minute.
 - e. Si une manche ne peut être complétée faute de temps, elle ne compte pas.
2. Pour les demi-finales et finales, ce sont les règlements de la saison régulière qui s'appliquent concernant les écarts de points et la limite de temps.

EN CAS DE PLUIE

1. Si la pluie nous empêche de tenir le calendrier des séries tel que prévu, les 2 de 3 seront remplacés par deux matchs de 7 manches complètes (même si l'équipe locale mène déjà à son premier tour au bâton dans le match #1). L'équipe qui aura marqué le plus grand total de points après les deux parties avancera au prochain tour.
S'il y a égalité après les deux parties, une prolongation sera jouée jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur après une manche complète.

Règlements saison 2018

Divisions Mixte & Masculine



ENGAGEMENT

Par la présente, les représentant d'équipes ou leur représentant confirment avoir pris connaissance et compris les règlements en vigueur pour la saison 2018 et s'engage à faire suivre les règlements à tous leurs joueurs – réguliers et réservistes – afin que ceux-ci les comprennent aussi.

| | | | |
|---------------|------------|---------|---------------------|
| Chummy | Expôvres | Dawgs | Dumbsquad |
| Moutarde Chou | Smoke Meat | Noslom | SB64 |
| Babe Rousse | L.I.M. | Dragons | Blind Pig Hochelaga |
| Bat-Mobile | Le 2412 | | |

Bonne saison!

