

# LIGUE DES MORDUS

## Règlements 2011

Les présents règlements ont été élaborés afin d'assurer la pratique sécuritaire et équitable de notre sport par tous les joueurs. Nous comptons sur votre collaboration pour les respecter afin de permettre à tous de bénéficier d'une saison de balle agréable et détendue.

### Table des matières

1.	RÈGLEMENTS EN VIGUEUR .....	3
2.	BUTS ET OBJECTIFS DE LA LIGUE .....	3
3.	COMITÉ ET RÔLE. ....	3
4.	FRANCHISE ET ADHÉSION D'ÉQUIPE .....	3
5.	CONTRATS DE JOUEURS.....	4
6.	CHANGEMENT D'ÉQUIPE .....	4
7.	LISTE DE RÉSERVE.....	4
8.	SYSTÈME DE COTATION DES JOUEURS. ....	4
9.	UNIFORME REQUIS POUR JOUER .....	5
10.	LES LANCEURS .....	5
11.	SAISON RÉGULIÈRE ET CÉDULES.....	5
12.	DURÉE D'UNE PARTIE .....	6
13.	NOMBRE DE POINTS PAR MANCHE .....	6
14.	COUPS DE CIRCUITS .....	6
15.	TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE .....	6
16.	VOL DE BUT ET MARBRE .....	7
17.	COUP RETENU («BUNT») .....	7
18.	BUT SUR BALLE INTENTIONNELLE .....	7
19.	CASQUE PROTECTEUR.....	5
20.	ÉQUIPEMENT DE RECEVEUR.....	5
21.	CRAMPONS ET MITAINES .....	5
22.	ABRI DES JOUEURS.....	7
23.	LES BALLES .....	6
24.	BÂTONS .....	6
25.	BACK STOP (GRILLAGE).....	7
26.	BUT DOUBLE AU PREMIER BUT .....	7
27.	ALIGNEMENT DE PARTIE .....	7
28.	NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE PARTIE ET RETARD.....	7
29.	MAUVAISE TEMPÉRATURE.....	8
30.	REMISE DE PARTIE .....	8
31.	LES ARBITRES .....	8

# LIGUE DES MORDUS

## Règlements 2011

32.	MARQUEURS .....	9
33.	PRATIQUE D'AVANT PARTIE.....	9
34.	POINTAGE FINAL.....	9
35.	ALCOOL ET DROGUE.....	9
36.	LA CIGARETTE.....	9
37.	CELLULAIRE.....	9
38.	EXPULSION ET SUSPENSION.....	9
39.	BAGARRE / PROVOCATION / INTIMIDATION.....	9
40.	JEU SERRÉ ET CONTACT AU MARBRE.....	7
41.	INFLUENCER LE FRAPPEUR.....	10
42.	CLASSEMENT ET STATISTIQUES.....	10
43.	LES SÉRIES.....	10
44.	ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS AUX SÉRIES.....	10

# LIGUE DES MORDUS

## Règlements 2011

1. **RÈGLEMENTS EN VIGUEUR**

A moins d'indications contraires, les règles de jeu utilisées par la ligue sont celles édictées par Softball Canada.
2. **BUTS ET OBJECTIFS DE LA LIGUE**
  - 2.1. **S'AMUSER DANS UN ESPRIT SPORTIF, DE DETENTE ET D'AMITIÉ.**
  - 2.2. Tout joueur ne respectant pas ce règlement peut se voir banni de la ligue.
3. **COMITÉ ET RÔLE.**
  - 3.1. Le comité directeur de la ligue est formé de cinq (5) représentants désignés par l'association mère, Softball Repentigny pour veiller au bon déroulement des activités de la ligue.
  - 3.2. Le comité a la responsabilité de veiller au respect de tous les règlements sans aucun préjudice.
  - 3.3. Le comité peut modifier les règlements de jeu, s'il le juge nécessaire. Il en avisera alors tous les capitaines d'équipe.
  - 3.4. Chaque équipe a droit à 2 membres par réunion du comité mais n'aura qu'une seule voix en cas de vote.
  - 3.5. Le comité désignera un comité de discipline ou de protêt pour toute plainte ou protêt déposé lors ou après une partie. Le comité sera formé d'un membre du comité directeur et de deux entraîneurs n'étant pas impliqué dans la cause à juger.
  - 3.6. Le comité peut rencontrer les deux parties en cause s'il le juge opportun (cas de force majeure)
  - 3.7. Ses décisions sont finales et sans appel.
4. **FRANCHISE ET ADHÉSION D'ÉQUIPE**
  - 4.1. Le coût de la saison est établi selon les coûts d'exploitation pour la saison. La franchise couvre: la fédération de la ligue et de l'équipe, assurances pour tous les joueurs inscrits sur le contrat d'équipe (maximum 17+ 3 gérants et/ou entraîneur-joueurs), arbitres, marqueurs, balles, terrains et le frais d'inscription de l'équipe au tournoi bénéfice de Softball Repentigny en juillet.
  - 4.2. Pour l'année 2011 ce montant sera de **2040\$**.
  - 4.3. En plus de la franchise annuelle, chaque équipe devra effectuer un dépôt de 100\$ pour couvrir d'éventuelles amendes encourue en cours de saison. Le résiduel de cette somme sera crédité à l'équipe pour la prochaine saison.
  - 4.4. Un dépôt obligatoire de 600\$ est payable à la ligue lors de l'inscription d'une équipe. Ce dépôt sera déduit du montant de la franchise lors du règlement de celle-ci.
  - 4.5. Aucun remboursement du dépôt.
  - 4.6. La franchise de l'équipe doit être réglée en deux versements supplémentaire à raison de 800\$ pour le 14 mai et la balance au plus tard le 1<sup>er</sup> juin de l'année en cours.
  - 4.7. Il incombe aux capitaines d'équipe d'assurer le règlement des sommes dues avant l'échéance.
  - 4.8. En cas de non règlement des sommes dues, l'équipe ne pourra pas jouer et perdra automatiquement ses matchs 7-0 jusqu'au règlement des sommes dues à la ligue.
  - 4.9. **Aucun remboursement de franchise lors d'annulation, sauf s'il y a une équipe remplaçante.** Ce remplacement devra au préalable être entériné par le comité directeur de la ligue.
  - 4.10. Le signataire (capitaine) est entièrement responsable de tous ses joueurs et de leur respect des règles.
  - 4.11. Softball Repentigny peut, par la voix du comité directeur de la ligue, annuler toute franchise en cas de manquements graves ou répétés aux règles de la ligue par une équipe.

# LIGUE DES MORDUS

## Règlements 2011

- 4.12. Tout changement de signataire (capitaine) doit être fait par écrit au président du comité directeur de la ligue en précisant les coordonnées complètes du nouveau signataire.

### 5. **CONTRATS DE JOUEURS**

- 5.1. La ligue s'adresse aux adultes âgés d'au moins 25 ans (âge atteint dans l'année de la signature du contrat). Des exceptions sont possibles mais devront d'abord être soumises au comité directeur de la ligue et seront traitées individuellement. La décision du comité est sans appel.
- 5.2. La date limite pour signer des contrats est le 15 juin de l'année en cours.
- 5.3. Chaque équipe peut comporter un maximum de 17 joueurs plus trois personnes agissant à titre d'instructeurs-joueurs et/ou de gérant d'équipe pour un total maximum de vingt personnes inscrites par cahier d'équipe.
- 5.4. Il n'est pas permis pour un joueur de signer pour 2 équipes simultanément au sein de la ligue.
- 5.5. Les capitaines de chaque équipe ont la responsabilité de veiller à ce que chaque joueur inscrit sur leur cahier d'équipe accepte de faire partie de son équipe. Pour se faire, il obtiendra la signature de chaque joueur confirmant leur acceptation.
- 5.6. Comme la tarification des terrains dépend du pourcentage de joueurs résidant sur le territoire de Repentigny, il est très important de bien compléter l'adresse de chaque joueur. Une preuve de résidence pourrait être exigée au besoin.
- 5.7. Le capitaine de chaque équipe devra désigner clairement sur le contrat d'équipe ses joueurs réguliers et ses réservistes. En absence d'une telle identification, tous les joueurs auront le statut de réserviste et les règles de cotation s'appliqueront en conséquence.

### 6. **CHANGEMENT D'ÉQUIPE**

- 6.1. Les changements au cahier d'équipe après le début de la saison doivent suivre les règles de Softball Québec et être au préalable entérinés par le comité directeur de la ligue. Ils devront donc être effectué par courrier ou courriel à l'exécutif et obtenir l'aval de celui-ci avant que le joueur puisse jouer légalement pour une autre équipe que celle pour laquelle il a signé.

### 7. **LISTE DE RÉSERVE**

- 7.1. Aucune liste de réserve n'est enregistrée pour les équipes. Tout remplacement devra donc s'effectuer à partir du contrat d'équipe sans **AUCUNE** exception.

### 8. **SYSTÈME DE COTATION DES JOUEURS.**

- 8.1. Chaque équipe peut, si elle le désire, soumettre une cotation de ses joueurs avant le début de la saison. Par la suite, le comité directeur de la ligue établira une cotation de tous les joueurs au début de la saison. Tous les joueurs (réguliers et réservistes) sont cotés de 1 à 10. La cote comprendra donc une note sur 5 pour les performances à l'offensive (frappe, puissance, course sur les coussins) et une note sur 5 pour les performances à la défensive (lancer, attrapée, mobilité). Dans le cas d'un lanceur potentiel, son aptitude sera également prise en compte.
- 8.2. Pour les joueurs réguliers, le comité a jusqu'au 1 juillet pour coter un joueur de façon définitive. Pour les réservistes, la période de cotation s'étend jusqu'au dernier match de la saison régulière. Pour les nouveaux joueurs réguliers de la ligue, la période de cotation pourra s'échelonner jusqu'à la fin de la saison régulière.
- 8.3. La décision du comité quant à la cotation d'un joueur est sans appel.
- 8.4. La liste des cotes de chaque joueur de son équipe sera communiquée au capitaine de cette équipe seulement. Le but de ce règlement est d'éviter d'interminables discussions inutiles.

# LIGUE DES MORDUS

## Règlements 2011

- 8.5. L'alignement d'une équipe doit respecter un plafond maximal établi par le comité.
- 8.6. Pour la saison 2011 le plafond est établi à: 60 points pour un alignement partant de 8 joueurs, 63 points pour un alignement de 9 joueurs, 66 points pour un alignement de 10 joueurs et 69 points pour un alignement de 11 ou 12 joueurs.
- 8.7. Si, pour une partie, une équipe dépasse le plafond alloué par la ligue, cette équipe perd automatiquement le match après révision de la feuille de match par le comité à moins d'une justification acceptée par le comité directeur de la ligue.

### 9. LES LANCEURS

- 9.1. Le comité se réserve le droit d'interdire un lanceur considéré trop fort pour la ligue. Cette décision est sans appel.
- 9.2. Tout lanceur doit partir sa motion de lancer en ayant les 2 pieds en contact avec la plaque du lanceur sinon un lancer illégal sera appelé par l'arbitre et une balle sera créditée au frappeur et tous les coureurs sur les coussins avanceront d'un but. Toutefois, si le frappeur s'élance sur la balle, celle-ci est en jeu et cela devient un jeu d'option.

### 10. UNIFORME REQUIS POUR JOUER

- 10.1. Tous les joueurs et instructeurs sur le terrain (incluant les abris) doivent porter le chandail de leur équipe avec un numéro dans le dos et un pantalon aux couleurs choisies par l'équipe. Si une équipe souhaite aligner un ou plusieurs joueurs sans uniforme, une amende de 5\$ par joueur sera chargée à l'équipe.
- 10.2. Il est strictement défendu de jouer en jeans ou shorts en tout temps, à défaut d'expulsion.
- 10.3. Il est défendu pour le lanceur de porter des poignets blancs ou chandail à manches longues blanches.
- 10.4. Dans certaines situations exceptionnelles, les officiels pourront autoriser les joueurs en défensive et les coureurs sur les coussins à revêtir un manteau. Par contre au bâton, le numéro du joueur doit être visible.

### 11. CASQUE PROTECTEUR

- 11.1. Le casque réglementaire à 2 oreilles est obligatoire pour tous les coureurs, frappeurs et frappeurs au cercle d'attente. La grille n'est pas obligatoire mais est recommandée.
- 11.2. Le lanceur doit porter une visière ou une grille protectrice réglementaire.

### 12. ÉQUIPEMENT DE RECEVEUR

- 12.1. Le casque dur sans oreille n'est pas obligatoire au receveur pour jouer mais est très fortement recommandé.
- 12.2. Le masque de receveur ainsi que le plastron et les jambières sont obligatoires pour toute personne prenant place à la position du receveur. Durant les lancer de réchauffement du lanceur, la personne qui reçoit les lancers doit obligatoirement porter un masque ou demeurer debout.
- 12.3. Lorsque le receveur est sur les coussins avec deux retraits à son équipe, il peut être remplacé par le dernier joueur disponible dans l'alignement pour lui donner le temps de revêtir son équipement et accélérer le match. Cela ne constitue pas une substitution.

### 13. CRAMPONS ET MITAINES

- 13.1. Les souliers munis de crampons de métal sont strictement défendus dans la ligue à défaut d'expulsion et de sanction.
- 13.2. Les mitaines de receveur et de 1<sup>er</sup> but ne peuvent être utilisées qu'à ces deux positions (jeu d'option).

# LIGUE DES MORDUS

## Règlements 2011

### 14. LES BALLES

- 14.1. La Ligue fourni 1 balle neuve par partie.
- 14.2. Seules les balles fournies par la ligue sont acceptées durant les matchs.
- 14.3. La ligue utilise des balles blanches de 12 pouces de 0,40 de compression.

### 15. BÂTONS

- 15.1. Tout bâton utilisé durant les matchs doit être approuvé A.S.A. 2004 et plus, sinon le bâton sera considéré illégal à moins d'une acceptation préalable par le comité directeur de la ligue.
- 15.2. Une liste exhaustive des bâtons illégaux est disponible sur le site de la ligue.
- 15.3. En cas de doute, la procédure à suivre durant une partie est de demander la légalité du bâton à l'arbitre après que le joueur ait reçu un premier lancer. Si celui-ci est fautif, le frappeur sera retiré et expulsé de la partie et le bâton sera retiré de la partie et remis au marqueur jusqu'à la fin du match.
- 15.4. En cas de récidive, des sanctions pourraient être prises contre le joueur pris en faute.

### 16. SAISON RÉGULIÈRE ET CÉDULES

- 16.1. A compter de 2011, la ligue est divisée en deux divisions de même calibre comportant chacune 6 équipes.
- 16.2. La saison régulière opposera chaque équipe à toutes les autres équipes de sa division trois fois et à chaque équipe de l'autre division une fois.
- 16.3. Les matchs de la saison régulière sont cédulés les soirs de semaine du lundi au vendredi.
- 16.4. Le premier match débute à 19h15, le deuxième à 20h45. Pour la deuxième partie, les joueurs doivent être présents aux abords du terrain à partir 20h15.
- 16.5. Aucun changement n'est permis à la cédule sans l'accord préalable du comité directeur de la ligue.
- 16.6. Les remises de parties se font **UNIQUEMENT** par le responsable désigné par le comité directeur de la ligue.

### 17. DURÉE D'UNE PARTIE

- 17.1. La durée maximale d'une partie est de 7 manches.
- 17.2. Aucune nouvelle manche ne débute après 90 minutes de jeu.

### 18. NOMBRE DE POINTS PAR MANCHE

Maximum de 5 points par manche pour les 4 premières. Les manches 5-6 & 7 sont des manches ouvertes.

### 19. « Mercy Rule »

Lorsqu'une différence de 10 points sépare les deux équipes après 5 manches complétées, la partie est considérée comme terminée.

### 20. COUPS DE CIRCUITS

Un différentiel de 2 coups de circuits est permis entre les deux équipes en tout temps durant le match. Tous les coups de circuits excédents deviennent des buts sur balles jusqu'à ce que le différentiel soit réduit à moins de deux.

### 21. TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

Le règlement de Softball Canada s'applique. Le frappeur peut courir au premier si celui-ci est libre et qu'il y a moins de deux retraits. Les autres coureurs courent à leurs risques. A deux retraits, le coureur peut courir même si le premier est occupé.

# LIGUE DES MORDUS

## Règlements 2011

- 22. VOL DE BUT ET MARBRE**
- 22.1. En situation de vol de but et/ou de marbre, le coureur peut quitter son coussin lorsque la balle a franchi le marbre.
- 22.2. Avec une différence de 8 points, aucun vol n'est permis, sinon le coureur est retiré automatiquement.
- 23. COUP RETENU («BUNT»)**
- Aucune tentative de coup retenu n'est permise avec une différence de 8 points, sinon le frappeur est retiré automatiquement.
- 24. BUT SUR BALLE INTENTIONNEL**
- Dans le cas de l'attribution d'un but sur balle intentionnelle, le lanceur doit signifier à l'arbitre que le premier but est accordé au frappeur et aucun lancer n'a à être effectué.
- 25. ABRI DES JOUEURS**
- Seul les joueurs et instructeurs inscrits sur l'alignement ont le droit de se trouver dans l'abri des joueurs (pas d'enfant, ni de spectateur).
- 26. BACK STOP (GRILLAGE)**
- 26.1. Il est défendu aux joueurs en uniforme de se tenir derrière le « back stop » durant une partie, dans le but d'éviter tout argument avec les officiels.
- 26.2. Afin de ne pas nuire au travail du marqueur, le nombre de visites à ce dernier doit être réduit au minimum nécessaire.
- 27. BUT DOUBLE AU PREMIER BUT**
- La ligue utilise le but double (« safety base ») au premier but pour prévenir les accidents. L'intérieur (partie blanche) appartient à la défensive et l'extérieur (partie orange) au frappeur-coureur jusqu'à ce que ce dernier ait atteint le premier but.
- 28. JEU SERRÉ ET CONTACT AU MARBRE**
- 28.1. Le receveur ne doit jamais bloquer le marbre sinon le coureur sera déclaré sauf automatiquement.
- 28.2. Aucun contact au marbre ne sera toléré sinon l'arbitre appliquera des conséquences.
- 28.3. Le marbre est au coureur. Le receveur doit avoir au moins un pied dans le demi-cercle de 24 pouces tracé devant le marbre pour effectuer un retrait. Le coureur doit battre le relais et le receveur ne doit pas et n'a pas à toucher le coureur pour le retirer. Si le receveur touche le marbre au moment du retrait, le coureur est déclaré sauf.
- 28.4. Toute charge sera sanctionnée d'une expulsion.
- 28.5. Une ligne de non-retour sera tracée au deux tiers de la distance entre le troisième coussin et le marbre. Si le coureur franchit cette ligne, il ne peut plus retourner vers le troisième but.
- 28.6. En cas de situation serrée, la décision finale revient aux officiels.
- 29. ALIGNEMENT DE PARTIE**
- 29.1. Doit être écrit en lettres carrées avec le numéro et le **NOM COMPLET** des joueurs.
- 29.2. Tous les joueurs inscrits sur la feuille d'alignement frappent.
- 29.3. Une copie de la feuille d'alignement doit être remise au marqueur au moins 10 minutes avant l'heure prévue pour le début de la partie.
- 29.4. L'alignement devient officiel lorsque remis au marqueur.
- 29.5. Les entrées et sorties sont illimitées en défensive.
- 30. NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE PARTIE ET RETARD.**
- 30.1. La partie débute si les deux équipes ont un minimum de 8 joueurs sur le terrain (incluant les abris).

# LIGUE DES MORDUS

## Règlements 2011

- 30.2. Un délai de 15 minutes sera accordé à l'équipe qui n'a pas le nombre minimum de joueurs. Après ce délai, la partie sera perdue par défaut. Toutefois, le match est considéré commencé à partir de l'heure prévue à l'horaire.
- 30.3. Tout joueur arrivant après le début de la partie doit en aviser le marqueur avant de jouer. Il pourra être ajouté uniquement à la fin de l'alignement des frappeurs.
- 30.4. Si une blessure survient au sein d'une équipe ayant débuté la partie à 8 joueurs, celle-ci peut poursuivre à 7 joueurs sans retrait automatique.
- 30.5. Si une expulsion survient au sein d'une équipe ayant débuté la partie à 8 joueurs, la partie continuera avec un retrait automatique chaque fois que le joueur expulsé aurait dû se présenter au bâton.
- 30.6. Un maximum de 10 joueurs est admis sur le terrain pour l'équipe en défensive.
- 30.7. Un maximum de 12 joueurs est admis sur l'alignement des frappeurs.

### **31. MAUVAISE TEMPÉRATURE**

- 31.1. À moins d'un préavis du responsable du comité de la ligue, tous les joueurs doivent se rendre au terrain où ils sont cédulés pour jouer et ce avant l'heure prévue du match.
- 31.2. Si l'arbitre doit arrêter la partie avant la fin, celle-ci est considérée officielle après 3 ½ manches complétées si l'équipe receveuse possède un nombre de point supérieur à celui de l'équipe visiteuse. Dans le cas contraire la partie sera officielle lorsque la 4<sup>e</sup> manche sera complétée. Si une partie n'a pas atteint le nombre minimal de manches avant la suspension, elle sera reprise en entier à une date ultérieure (règle 15).
- 31.3. Dans les séries, le même règlement s'applique sauf qu'après 4 manches complètes (3½ si l'équipe receveuse est en avance), la partie sera continuée à une date ultérieure avec le même alignement.

### **32. REMISE DE PARTIE**

- 32.1. En cas de pluie ou de terrain non-praticable, le responsable du comité appellera les capitaines concernés au moins une heure avant l'heure prévue afin annuler la partie.
- 32.2. Les capitaines ont la responsabilité d'être joignables durant cette période. En cas de manquement, la ligue n'est pas responsable des conséquences.
- 32.3. Les parties à reprendre seront remises par le responsable du comité selon la disponibilité des terrains et des officiels après discussion avec les capitaines concernés.
- 32.4. Le responsable du comité avisera les capitaines d'équipes au moins une semaine à l'avance pour signifier la date, le lieu et l'heure de la remise de partie.
- 32.5. Tout refus d'une équipe de jouer une partie (régulière ou remise) entraînera la perte par défaut de la dite partie et un pointage de 7-0 sera porté aux fiches des équipes en cause.

### **33. LES ARBITRES**

- 33.1. La partie est officiée par 2 arbitres appointés par la ligue. En cas de force majeure, une partie peut aussi se jouer avec 1 seul arbitre.
- 33.2. En l'absence d'arbitres, il est possible de prendre des arbitres dans les estrades après accord avec les deux capitaines concernés.
- 33.3. Aucune discussion ne sera tolérée sur une décision des officiels.
- 33.4. Seul le capitaine d'équipe est autorisé à s'adresser aux arbitres en cas de litige sur une question de règlement.
- 33.5. Si nécessaire, un protêt peut être mis sur la partie suivant les règles. Le coût d'un protêt est fixé à 25\$ remboursable si l'équipe gagne son protêt.

# LIGUE DES MORDUS

## Règlements 2011

### **34. MARQUEURS**

La ligue appointera un marqueur par match. En cas d'absence de ce dernier, le club receveur à la responsabilité de désigner quelqu'un pour marquer la partie et d'acheminer la feuille de pointage à la ligue.

### **35. PRATIQUE D'AVANT PARTIE**

- 35.1. Il est strictement défendu de pratiquer sur le terrain lorsque le préposé au terrain y travaille.
- 35.2. Le terrain appartient à l'équipe receveuse pour les 10 dernières minutes avant le début de la partie.
- 35.3. Durant le match (à l'exception de la première manche), dans le but d'accélérer le jeu, pas de lancer entre les joueurs entre les manches.

### **36. POINTAGE FINAL**

Le pointage final est celui de la dernière manche complétée, sauf si l'équipe receveuse est en avance ou prend l'avance dans le pointage après 6½ manches de complétées.

### **37. ALCOOL ET DROGUE**

- 37.1. **Il est strictement défendu de consommer ou vendre de l'alcool et/ou drogue dans les parcs.**
- 37.2. La ligue n'assume aucune responsabilité en cas de manquement punissable à cette règle.
- 37.3. Il est strictement défendu de jouer sous l'influence de l'alcool ou drogue. Tout contrevenant sera automatiquement expulsé du terrain par les officiels et l'équipe fautive assumera les conséquences de cette expulsion.
- 37.4. En cas de récidive par un même joueur, celui-ci pourrait se voir sanctionné par le comité. La sanction peut aller jusqu'au bannissement et la décision du comité sera sans appel.
- 37.5. Tout manquement répété à ce règlement pourra conduire au bannissement de l'équipe fautive sans aucun remboursement de la franchise.

### **38. LA CIGARETTE**

- 38.1. Il est strictement défendu de fumer sur le terrain de balle en tout temps.
- 38.2. Tout manquement à ce règlement pourrait conduire à l'expulsion et à la suspension du joueur fautif par les officiels du match.

### **39. CELLULAIRE**

Durant la partie, les téléphones cellulaires ne peuvent être utilisés que pour les urgences.

### **40. EXPULSION ET SUSPENSION**

- 40.1. Toute expulsion d'un joueur par les arbitres entraîne automatiquement une suspension minimum d'une partie pour celui-ci.
- 40.2. La ligue peut sévir d'avantage selon la gravité des incidents.
- 40.3. Un joueur suspendu n'a pas le droit de se trouver sur le terrain ou dans l'abri des joueurs en aucun temps durant sa suspension.
- 40.4. En cas de refus de se conformer à cette règle, l'équipe du joueur expulsé perdra automatiquement le match.

### **41. BAGARRE / PROVOCATION / INTIMIDATION**

- 41.1. Aucune forme de violence (verbale ou physique) ne sera tolérée.
- 41.2. 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.

# LIGUE DES MORDUS

## Règlements 2011

- 42. INFLUENCER LE FRAPPEUR**  
Le fait de tenter d'influencer un frappeur par des gestes ou des paroles est considéré comme un geste antisportif et est passible d'expulsion et de sanctions.
- 43. CLASSEMENT ET STATISTIQUES**  
En cas d'égalité au classement, celui-ci sera basé sur le nombre de victoires, de défaites, de points pour et de points contre dans cet ordre (selon le différentiel). Si l'égalité persiste, la fiche entre les 2 clubs ex-æquo durant la saison déterminera la position finale.
- 44. LES SÉRIES**
- 44.1. Toutes les équipes participeront aux séries. Pour les équipes ayant terminé la saison en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>e</sup> place dans chaque division, elles ont un bail pour la première série. Les équipes 3 à 6 elles s'affronteront selon la formule suivante 3<sup>e</sup> contre 6<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> contre 5<sup>e</sup>. Pour la ronde suivante, les équipes de tête affronteront les gagnants de la première série : 1<sup>ère</sup> contre gagnant 4-5 et 2<sup>e</sup> contre gagnant 3-6 de chaque division. La série suivante sera une finale de division. Puis les gagnants de chaque division s'affronteront dans une série finale.
  - 44.2. Le type de séries sera un tournoi deux de trois pour les premières, deuxièmes et troisièmes rondes et un trois de cinq pour la finale.
  - 44.3. L'avantage du terrain ira à l'équipe ayant terminé le plus haut dans le classement de la saison régulière.
  - 44.4. Dans les séries les parties sont à finir.
  - 44.5. La règle du différentiel de points s'applique également dans les séries.
- 45. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS AUX SÉRIES**
- 45.1. Seuls les joueurs inscrits dans le cahier d'équipe avant la fin de la saison sont éligibles.
  - 45.2. Pour participer aux séries éliminatoires, un joueur doit avoir cumulé un minimum de 12 présences au bâton durant la saison régulière.
  - 45.3. Pour lancer dans les séries, un lanceur doit avoir lancé un minimum de 12 manches durant la saison (minimum affronté 1 frappeur par manche).
- 46. COUREUR DE COURTOISIE**  
Durant un match, chaque équipe peut utiliser à sa guise trois coureurs de courtoisie. Le coureur est le dernier joueur disponible sur l'alignement.
- 47. RÉ-ENTRÉE**  
A compter de la saison 2011, la ré-entrée n'est pas permise suite à une substitution.