

Ligue de balle-molle Claude Paquet

Édition 2024

La LBMCP est une ligue de participation des employé(e)s de bureau. Plusieurs participant(e)s jouent pour le côté social et ils ne joueraient pas dans une autre ligue où ils ne connaissent personne et où on demande plus de compétition. Pour ceci, il y a des ligues municipales dans chaque arrondissement où on ne demande pas mieux que d'avoir des joueurs compétitifs.

Quelques règlements particuliers de la ligue viennent s'ajouter à ceux de base du softball. Ceux-ci ont pour but d'éviter de profiter indûment des difficultés d'un(e) participant(e) à un moment donné. Il est préférable que les résultats soient de 10-9, 12-10, 16-12. À ce moment-là, tout le monde participe au pointage. Ils ont aussi pour but d'assurer le plus possible la sécurité des participant(e)s. L'application des règlements est faite en fonction de l'esprit de la ligue.

Port obligatoire du casque protecteur

Il est obligatoire que chaque joueur, quand vient son tour au bâton, porte un casque protecteur et le conserve tout le temps qu'il est sur les buts.

Protection du lanceur obligatoire

Il est obligatoire que le lanceur soit protégé, soit par le port d'un masque de lanceur, soit par une grille de protection.

**Il est strictement défendu de jouer avec des souliers à crampons de métal.
Tout joueur pris à jouer avec ce type de souliers, se verra expulsé de la partie.**

La ligue ne se tient pas responsable des blessures pouvant survenir aux participant(e)s et aux spectateurs(trices).

1) Règlements de jeu particuliers à la ligue

- a) Vol de but. Il n'y a pas de vol de but. Lorsque la balle est retournée au lanceur, le jeu est mort; qu'il y ait mauvais tir ou non du receveur.
- b) Coup retenu intentionnel (« bunt »). Il n'y a pas de coup retenu intentionnel. Si un frappeur le tente, c'est un retrait.
- c) But forcé. Tous les buts sont considérés comme forcé. C'est-à-dire que le joueur en défensive n'a qu'à toucher son but pour retirer le coureur. Conséquemment, un coureur qui retourne au coussin précédent risque d'être déclaré retiré si l'arbitre juge que ce dernier a dépassé la moitié de la distance entre le 1^e et le 2^e but ou entre le 2^e et le 3^e but.
- d) Jeu au marbre. Pour éviter tout contact au marbre qui pourrait occasionner une blessure, le marbre est laissé au receveur (i.e. le coureur ne doit pas toucher au marbre). Le coureur devra toucher à une ligne, délimitée avec le préposé au terrain, entre le marbre et la clôture. Ce dernier est retiré s'il touche au marbre ou si le receveur attrape la balle avant qu'il ait touché cette ligne. Aussi, le coureur ne peut retourner au 3^e but s'il dépasse la ligne mitoyenne entre le 3^e but et le marbre.
- e) Coussin double. Pour diminuer les risques de contact, un coussin double (« safe base ») est utilisé au 1^{er} but. La partie orange du coussin double ne peut servir qu'au frappeur-coureur.
- f) Arrêt du jeu. Pour que le jeu soit arrêté (« le jeu est mort »), la balle devra être en possession du lanceur dans son espace (zone à l'intérieur du champ intérieur). Si une action de jeu est en cours pendant qu'on envoie la balle au lanceur, l'action est concédée. S'il n'y a aucune action en jeu et

Esprit de la ligue

En premier, la participation des employé(e)s du bureau;
En deuxième vient la compétition et non l'inverse.

- que la balle n'est pas au lanceur, l'arbitre pourra appeler un temps mort.
- g) Mauvais lancer. À la suite d'un mauvais lancer à l'un des buts, un seul but supplémentaire est possible, même si la balle demeure en jeu, à la condition que l'équipe en défensive retourne la balle au lanceur ou à un autre joueur, placé à une position normale du lanceur.
 - h) Balle échappée. Lorsqu'un joueur en défensive touche un coureur avec la main ou le gant qui retient la balle, le retrait est bon même si la balle est échappée par la suite.
 - i) Joueuse d'entre-champ (ou « inter-champ »). Position en défensive entre l'avant-champ et le champ et réservée aux femmes. Il y a deux (2) positions à l'entre-champ.
 - a) Joueur de champ. Les joueurs en défensive à ces trois (3) positions ne peuvent avancer près d'une ligne imaginaire aux 2/3 du champs lorsque le frappeur est une femme. En tout temps, l'arbitre peut demander à un joueur de reculer. Si possible le préposé de terrain tracera des lignes aux 2/3 du champs.
 - j) Joueur de l'avant-champ. Les joueurs en défensive à ces quatre (4) positions doivent se tenir derrière la ligne de course tant que la balle n'a pas été frappée. En tout temps, l'arbitre peut demander à un joueur de reculer.
 - k) Coureur suppléant. Lorsqu'un frappeur nécessite un coureur suppléant, ce dernier doit se placer à la clôture à droite du marbre, derrière une extension invisible de la ligne du 3^e but. De plus, il doit être le dernier retrait du même sexe que le frappeur. Si ce n'est pas possible, le coureur suppléant doit être le « dernier retrait » (voir annexe 1).
 - l) Lanceur. Le lancer est effectué à 38 pieds et doit avoir une trajectoire balloune montant au moins au niveau de la tête du frappeur. Par contre, la « grosse balloune » n'est pas permise. Il doit être fait avec la main ouverte (i.e. paume vers le marbre) et sans effet. Aucune motion n'est permise. (*Lancer pour faire frapper*)
 - m) Grille protectrice pour le lanceur. Si une des équipes le demande, une grille protectrice peut être installée pour protéger le lanceur et sera utilisée pour toute la durée du match. Du côté offensif, si un frappeur frappe la grille une première fois, ce sera considéré comme une fausse balle ; un 2^e contact sera considéré comme un retrait. En défensive, lorsqu'une balle frappe la grille, le jeu continue.

Esprit de la ligue

En premier, la participation des employé(e)s du bureau;
En deuxième vient la compétition et non l'inverse.

2) Déroulement d'un match

- a) Période de réchauffement. Dix (10) minutes avant le début de la partie, le club visiteur a droit à une période de réchauffement de cinq (5) minutes, suivie d'un cinq (5) minutes de réchauffement pour le club local. Au signal de l'arbitre, le jeu doit débuter immédiatement. Les parties doivent débuter à l'heure.
- b) Longueur d'un match. Un match est d'une longueur de six (6) manches. La dernière demi-manche ne sera pas jouée si le club local mène après cinq manches et demie (5½).
 - i) Si les cinq (5) premières manches sont jouées en deçà de 65 minutes, une 7^e manche est ajoutée et cette dernière est officielle.
- c) Un match est officiel:
 - i) Si quatre (4) manches ont été jouées;
 - ii) Si le club local mène après trois manches et demie (3½).
- d) Limite de quatre (4) points par demi-manche à l'exception de la dernière manche, qui est une manche ouverte.
 - i) Au dernier frappeur, lorsque la limite de quatre (4) points est dépassée à l'aide d'un circuit, on accorde tous les points produits au frappeur, mais pour l'équipe et le lanceur adverse, seulement quatre (4) points sont accordés.
- e) Limite de cinq (5) circuits par équipe. Chaque circuit supplémentaire sera considéré comme un simple et les coureurs avancent d'un but seulement si celui-ci est forcé.
 - i) Les circuits intérieurs ne sont pas comptabilisés dans le cadre de cette limite.
- f) Différence de pointage:
 - i) Si le club visiteur mène par dix (10) points ou plus au début de la dernière manche, ce dernier est limité à une demi-manche de quatre (4) points et il est assuré d'au moins un match nul (i.e. le club local a une demi-manche ouverte jusqu'à ce qu'il crée l'égalité);
 - ii) Si le club visiteur atteint une avance de dix (10) points au cours de la dernière manche, et qu'il a marqué au moins quatre (4) points lors de celle-ci, son tour au bâton est terminé et il est assuré d'au moins un match nul (i.e. le club local a une demi-manche ouverte jusqu'à ce qu'il crée l'égalité).

3) Composition des équipes

- a) Tous les joueurs frappent. Les substituts doivent être inscrits après les joueurs réguliers.
- b) Chaque équipe doit être composée d'un minimum de deux (2) femmes.
- c) Maximum de joueurs. Un maximum de onze (11) joueurs est permis en défensive, incluant un maximum de sept (7) joueurs du même sexe.
- d) Minimum de joueurs.
 - i) Si une équipe se présente sur le terrain avec huit (8) joueurs, elle peut jouer;
 - ii) Si une équipe se présente sur le terrain avec six (6) ou sept (7) joueurs, elle peut jouer et l'autre équipe doit fournir le receveur;
 - iii) Il n'y a pas de victoire par défaut à moins qu'il soit vraiment impossible de jouer pour une des deux équipes.

Esprit de la ligue

En premier, la participation des employé(e)s du bureau;
En deuxième vient la compétition et non l'inverse.

4) Participation féminine

a) Quatre (4) retraits.

- i) Une équipe avec trois (3) femmes dans son alignement a droit à deux (2) manches de quatre (4) retraits (i.e. 1^{ère} et 2^e manche);
- ii) Une équipe d'au moins quatre (4) femmes dans son alignement a droit à quatre (4) manches de quatre (4) retraits (i.e. 1^{ère}, 2^e, 3^e et 4^e manche);
- iii) Aucune manche n'est reportée.

b) Retrait automatique.

- i) Une équipe avec moins de deux (2) femmes dans son alignement doit inscrire deux (2) femmes sur son alignement. Lors de leur tour au bâton, étant donné leur absence, ce sera un retrait automatique;
- ii) Ce retrait ne peut constituer le 3^e retrait d'une manche; il sera alors le 1^{er} de la manche suivante; la dernière manche ne peut se terminer sur un 3^e retrait automatique.
- iii) Si les deux (2) équipes ont moins de deux (2) femmes, le règlement peut être ajusté après entente entre les deux (2) capitaines et l'arbitre.

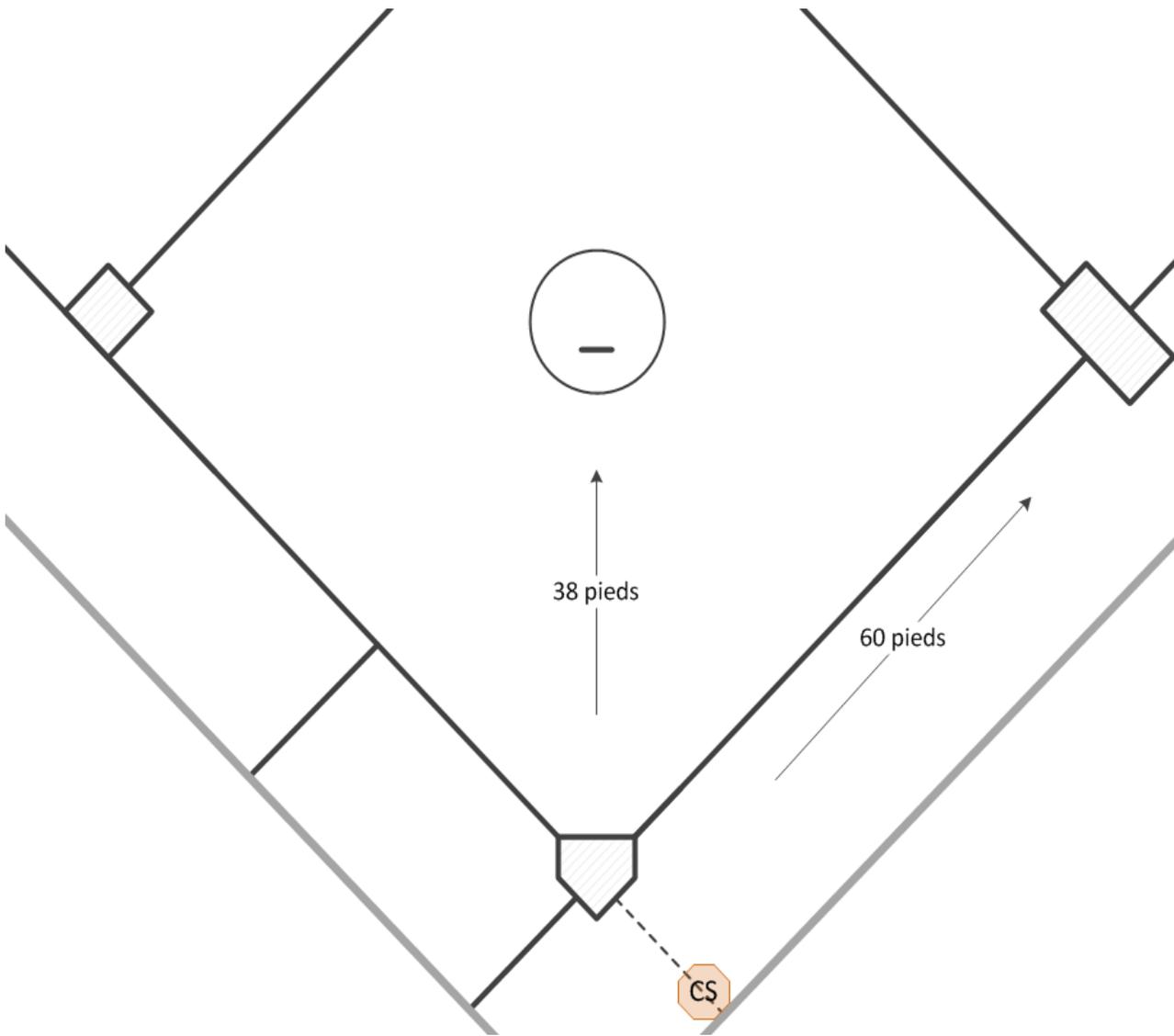
5) Règlements de terrain

- a) Toute balle frappée en lieu sûr qui touche au sol et saute par-dessus la clôture devient un double automatique.
- b) Toute balle frappée en lieu sûr qui sort des lignes de côté et dépasse la clôture devient un double automatique.
- c) Toute balle lancée lors d'un jeu en défensive qui dépasse la clôture octroi un but supplémentaire aux coureurs.

Esprit de la ligue

En premier, la participation des employé(e)s du bureau;
En deuxième vient la compétition et non l'inverse.

ANNEXE 1



Esprit de la ligue

En premier, la participation des employé(e)s du bureau;
En deuxième vient la compétition et non l'inverse.

Historique des modifications

Pour la saison 2012

- Modification du nombre de manches, de 7 à 6, pour les parties à Charlesbourg.
- Suppression de la section « Règlements tel que le livre explicités ».

Pour la saison 2013

- Ajout d'un point à propos du coureur suppléant.
- Ajout de l'annexe 1.
- Ajout de la notion de retrait lorsqu'un joueur touche au marbre au point « Jeu au marbre ».
- Ajout de la notion de « ligne de non-retour » au point « But forcé ».
- Ajout d'un point à propos du lanceur.

Pour la saison 2016

- Ajout d'un point à propos de la position en défensive des joueurs à l'avant-champ.
- Modification de l'idée d'une « ligne de non-retour » au $\frac{2}{3}$ de la distance entre le 1^e et le 2^e but ou entre le 2^e et le 3^e but. Après discussion avec les arbitres, la distance mitoyenne est plus facile à appliquer.
- Ajout de l'interdiction de jouer avec des souliers à crampons en métal.
- Modification du positionnement par défaut pour un coureur suppléant (Annexe 1).
- Suppression de la possibilité d'avoir une 5^e manche de quatre (4) retraits.
- Ajout d'une possibilité d'avoir une 7^e manche au point « Longueur d'un match ».
- Ajout de la possibilité à un club de marquer quatre (4) points au point « Différence de pointage ».
- Ajout d'un point à propos de la limite de circuits.

Pour la saison 2017

- Modification du point à propos de la limite de circuits (simple au lieu d'un retrait).

Pour la saison 2018

- Modification du point à propos du coureur suppléant.
- Modification de l'annexe 1
- Modification de la distance de la plaque du lanceur

Pour la saison 2021

- Ajout de la grille protectrice du lanceur

Pour la saison 2023

- Modification et précision de la position des joueurs de champs . Ajout d'une ligne aux 2/3 du champs
- Précision pour coureur suppléant, dernier frappeur

Esprit de la ligue

En premier, la participation des employé(e)s du bureau;
En deuxième vient la compétition et non l'inverse.