



RÈGLEMENTS SAISON 2024

La Ligue de Balle Donnée Ste-Julie a pour but la fraternisation entre les joueurs. Aucun esprit non sportif ou rancœur ne sera toléré entre les joueurs ou envers les arbitres. Si le comportement d'un joueur jugé déplacé, son capitaine devra le ramener à l'ordre, sinon il pourrait être expulsé de la joute. Aucun joueur ne pourra se présenter sur le terrain avec des facultés affaiblies.

Note : En surbrillance jaune, les changements 2024

* Aucune consommation d'alcool, drogues et cigarettes dans l'abri des joueurs ou sur le terrain en tout temps. Aucune consommation d'alcool, drogues et cigarettes durant le cours d'un match tant sur le terrain qu'à l'extérieur. Aucune glacière contenant de l'alcool dans les abris des joueurs.

1. Pour tous les matchs en saison et en séries, l'équipe ayant moins de 6 joueurs réguliers pourra utiliser des remplaçants, mais devra évoluer avec un maximum de 10 joueurs en offensive et en défensive.
2. La partie se joue à 11 joueurs
3. a) Chaque équipe a le droit d'appeler des substituts pour avoir 11 joueurs, sauf dans le cas où l'équipe n'a pas de lanceur (voir #3g), elle peut appeler un substitut pour être 12 joueurs. Les remplacements se feront selon la règle suivante :
 - un joueur absent = pas de remplacement.
 - 2 joueurs absents = peut être remplacé par un joueur avec un cote égale ou inférieure à la cote la plus élevée des 2 absents. Dans ce cas seulement, les joueurs de cote supérieure ou égale à 22 pourront se remplacer.
 - 3 (ou plus) joueurs absents = l'addition des 2 cotes les plus élevées des absents sera permise, pour remplacer par 2 joueurs sans dépasser l'addition.
- b) Les joueurs substituts appelés doivent être placés à la fin du rôle des frappeurs de l'équipe.
- c) L'équipe qui a 8, 9 ou 10 joueurs se verra prêter un receveur par l'autre équipe qui à 11 ou 12 joueurs; mais l'équipe qui a 11 ou 12 joueurs pourra jouer à 11 sur le terrain. Si les deux équipes ont 10 joueurs, les capitaines décident s'ils préfèrent jouer à 10 ou prêter un receveur pour jouer à 11.
- d) Le receveur prêté doit faire preuve de "fair play" et donner son maximum pour effectuer le retrait sinon l'arbitre pourra déclarer le retrait même si la balle est échappée.
- e) Un joueur qui en est à sa première saison dans la ligue ne pourra remplacer avant le samedi d'ouverture ou la révision des cotes. Cette période servira à réviser, confirmer ou modifier sa cote. Ensuite, il pourra remplacer sans restriction pour le reste de la saison (avec sa nouvelle cote s'il y a lieu). **Le CA et CA élargi se réserve le droit d'ajuster la cote d'un joueur avant le début des séries pour le remplacement.**
- f) Lorsqu'une équipe a 12 joueurs présents et doit faire une rotation, aucun joueur ne pourra passer plus d'une manche par match sur le banc, sauf en cas de blessure durant le match.



- g) Les lanceurs peuvent être remplacés en respectant la cote du lanceur +8, uniquement dans le but d'augmenter le bassin de lanceurs disponibles.
4. Un joueur peut intégrer le jeu en tout temps s'il arrive et que la partie est commencée.
5. Seul le capitaine ou son assistant peuvent discuter avec l'arbitre.
6. a) Le lanceur pourra lancer la balle d'une distance entre la plaque à 48 pieds du marbre et une ligne blanche de même largeur situé à 54 pieds.
b) Il n'y a aucune restriction sur la façon de lancer la balle, sauf celles prévues en 6c) et 6d).
c) La balle lancée par le lanceur doit avoir une hauteur variant entre 8 pieds et la hauteur maximale de l'arrêt de balle (± 16 pieds). L'arbitre est le juge de la hauteur.
d) La balle doit atterrir sur la grande plaque (48 x 24 po.) déposée autour du marbre pour être considérée comme une prise.
e) La distance entre les buts sera de 70 pieds.
7. a) Aucune restriction ou limitation pour le nombre de circuits frappés par équipes.
b) Dans le but d'accélérer les matchs, lors de circuits, le tour des buts est facultatif ou tous peuvent rentrer directement au banc.
8. a) Un frappeur qui ne peut courir sera remplacé par le dernier joueur retiré, ce joueur partira du fond de l'arrêt de balle (back stop), la main agrippée au grillage au centre derrière la plaque. Le coureur doit attendre le contact de la balle par le frappeur avant de lâcher le grillage. Si le coureur substitut lâche le grillage hâtivement, une prise sera appelée, et le frappeur pourra être retiré si c'est une troisième prise. Si la balle est frappée en jeu, le jeu sera considéré comme mort.
b) Avant le match, les capitaines ou assistants s'entendent sur les frappeurs qui utiliseront un coureur lors de leur présence au bâton. Pour ces joueurs, le coureur désigné devra s'arrêter au deuxième but lors de sa course (sauf si circuit), mais il n'y a pas de limitation pour les coureurs déjà présents sur les buts. Si le coureur suppléant dépasse le 2e but lors de sa course, la défensive peut tenter de le retirer, mais il ne peut se rendre au 3e. Si le lancer en défensive est erratique et provient du champ, c'est la règle du ballon sacrifice qui s'applique et le coureur suppléant ne peut avancer. La règle du 'dugout' s'applique si le lancer provient de l'avant-champ. Pour les frappeurs ayant besoin d'un coureur en cours de match à la suite d'une blessure, le coureur désigné devra s'arrêter au premier but. Un joueur blessé qui choisit d'avoir un coureur à sa place ne peut pas décider de courir plus tard dans la partie.
c) Si ce frappeur court par mégarde, il ne devra pas dépasser la ligne perpendiculaire entre le marbre et le premier but, sinon il est déclaré retiré.



9. Sur une chandelle ou une flèche attrapée, aucune progression des coureurs, à l'exception du coureur au 3e but qui peut bénéficier du ballon-sacrifice et avancer au marbre. Si un jeu en défensive est tenté et qu'une erreur survient, le jeu est considéré comme mort et aucune progression des coureurs ni de course à leurs risques n'est permise. Cependant si le jeu en défensive est réussi le coureur est retiré.
10. Le coureur doit attendre le contact de la balle par le frappeur avant de quitter le coussin. Si le coureur quitte le coussin avant le contact ou lorsque le frappeur s'élanche et manque la balle, le coureur sera retiré.
11. Les coureurs qui glissent (à l'exception du marbre) doivent le faire de manière à ne pas blesser les joueurs.
12. Au marbre, pour éviter les blessures, en tout temps les coureurs doivent passer sur une ligne droite derrière le marbre dans le prolongement de la ligne du premier. Pour retirer le coureur, le joueur en défense peut toucher au marbre ou à la grande plaque, mais ne peut toucher au coureur.
13. Les coureurs doivent utiliser le coussin orange au 1er but, sinon ils pourront être déclaré retirés.
14. Si un joueur, après avoir contourné le 3ième but, dépasse la ligne perpendiculaire à environ 20 pieds du marbre, il devra se rendre jusqu'au marbre sauf dans le cas d'une fausse balle.
15. Chaque joueur inscrit frappe à tour de rôle, limite de 12 joueurs.
16. Un joueur qui se fait remplacer pour blessure peut revenir dans la partie.
17.
 - a) Un maximum de 5 points par manche, sauf la 7ième manche qui est ouverte.
 - b) Aucune nouvelle manche ne débute après 80 minutes de jeu.
 - c) Une manche débutée doit se terminer à moins de cas fortuits.
 - d) Selon le temps écoulé, l'arbitre peut décider de devancer la manche ouverte.
 - e) Une partie compte 7 manches ou 6 1/2 manches si l'équipe qui reçoit est en avance. Elle devient officielle après 4 manches complètes de jeu ou 3 1/2 manches si l'équipe qui reçoit est en avance. En série (si round-robin), si le match s'arrête après 6 1/2 manches, seules les statistiques des 6 premières manches comptent.
 - f) Une partie interrompue et non officielle, peu importe la raison (pluie, force majeure, blessure, manque de temps selon le règlement), doit être remise à une date ultérieure et reprise au complet.
18. Le coup retenu n'est pas permis (le frappeur est retiré). Seul le coup pleine motion est permis. Si l'arbitre juge que le coup est une demi-motion, le coup sera déclaré nul et le frappeur sera déclaré retiré.
19. **Après un compte de 2 prises, le joueur qui frappe UNE fausse balle sera automatiquement retiré.**



20. a) Le joueur qui sacre et injure l'arbitre sera expulsé sur le champ et sera suspendu pour une partie à la première offense et de trois parties à la deuxième offense. Par la suite le cas sera confié au Comité de discipline/CA.
- b) Le CA élargi (CA élu, capitaines et assistants) aura le pouvoir d'imposer pour motif raisonnable des suspensions de plus d'un match ou l'expulsion d'un joueur.
21. En cas d'égalité au classement général à la fin de la saison ou durant les séries éliminatoires, le départage se fera comme suit :
- Le plus de victoires sera le premier critère de départage.
 - Le résultat des parties entre deux équipes à égalité, soit de la saison, soit des séries éliminatoires selon le cas, sera le deuxième critère de départage.
 - Si l'égalité persiste, le plus faible nombre de points contre sera de troisième critère de départage.
 - Si l'égalité persiste encore, le plus haut nombre de points pour sera le quatrième critère de départage.
 - - Si l'égalité persiste toujours, et en dernier lieu, un tirage au sort sera le dernier critère de départage, qui déterminera le classement.
22. a) Le port du casque et des jambières, fournis par la ligue, sont obligatoires pour les lanceurs.
- b) Avant le début de la saison, 1 représentant par équipe et le CA identifie les bâtons avec une étiquette ou marque d'approbation de la ligue. Tout joueur qui achète un nouveau bâton devra le soumettre au comité aux fins d'approbation. Tous les bâtons seront admis sauf ceux figurant sur la liste des bâtons non approuvés.
- c) Tous les joueurs sans exception doivent porter leur chandail d'équipe fourni par la ligue afin d'honorer les commanditaires, y compris les joueurs substitués qui remplacent pour une autre équipe.
- d) La balle « Hot dot » jaune ou une un peu moins performante sera celle utilisée durant les parties de la saison régulière et des séries.
23. Avant de débiter le repêchage, une équipe est formée de son capitaine et de son assistant. Les joueurs sont classés par le CA élargi selon une cote sur 25 points.
24. **Dans le bus d'accélérer les matchs, après 2 retraits, un lanceur qui se trouve sur les buts sera automatiquement remplacé un coureur du dernier retrait, qu'il porte déjà ses jambières sur ou sous ses pantalons.**
25. En séries, si le lanceur accorde 4 balles consécutives sans n'avoir lancé aucune prise ou s'il accorde un but sur balle automatique au frappeur, un but sur balle de 2 buts sera attribué et les coureurs sur les buts doivent être poussés pour avancer. Si le frappeur a reçu au moins une prise, c'est alors un but sur balle conventionnel.



26. a) Aucun des règlements en vigueur ne peut être modifié pendant la saison régulière, sauf pour les motifs énoncés en 26b).
- b) Dans un souci de continuité, de sécurité des joueurs et de bon déroulement de la saison, le CA a le pouvoir de modifier ou abroger un règlement à son jugement en respectant ces motifs et la procédure en 26c) et 26d).
- c) Le CA devra obligatoirement consulter toutes les équipes en réunion spéciale. Chaque équipe doit être représentée par une personne (soit le capitaine, son assistant ou un joueur désigné).
- d) Pour en être accepté, la proposition du CA de modifier ou abroger un règlement devra obtenir au vote la majorité des équipes plus une voix. Comme il s'agit d'une ligue à 8 équipes, le CA devra trancher dans le cas où 4 votes pour et 4 votes contre seraient votés.