



RÈGLES DE JEU 2019

LIGUE DE BALLE LES PHÉNIX

LE LANCER

- Le lanceur doit faire effectuer à la balle un arc entre six (6) et douze (12) pieds de hauteur. Si le lancer est trop haut ou trop bas, l'arbitre doit appeler aussitôt que possible le lancer « illégal », ce qui donne un choix au frappeur de s'élancer ou non. Si le frappeur ne s'élance pas, le lancer est considéré comme une « balle ».
- Le lanceur doit toujours « montrer la balle » au moment d'effectuer son lancer.
- Le lanceur ne peut pas effectuer son lancer du revers de la main et ne doit pas donner d'effet à la balle.

LA ZONE DES PRISES

- La zone des prises comprend le marbre et le tapis derrière le marbre. Par conséquent, la balle qui touche au tapis ou au marbre est considérée comme une « prise ».
- Lorsqu'un frappeur a deux prises et qu'il fait une fausse-balle ou qu'il s'élance sans toucher à la balle, il est automatiquement retiré du jeu.

LA FRAPPE

- Il y a une limite de cinq (5) points par manches sauf pour la dernière manche qui est ouverte (sans limite de points). Selon le temps restant à la partie, une manche ouverte doit être obligatoirement décrétée au début de la manche et signifiée aux capitaines des deux équipes ainsi qu'au marqueur de la partie.
- Un ricochet (ou une fausse-balle) attrapé par le receveur, quelque soit sa hauteur ou sa trajectoire, constitue un retrait sauf si la balle a touché le grillage protecteur avant d'être attrapée.
- Quatre balles hors de la zone des prises donnent droit au frappeur d'aller au premier coussin (but sur balles).
- Seule la balle qui passe par-dessus la clôture est considérée comme étant un coup de circuit.
- Il y a une limite d'un coup de circuit par joueur par match. Si un joueur frappe d'autres coups de circuit durant le match, il doit s'arrêter au premier but comme si c'était un but sur balle
- Si une balle frappée sort des limites latérales du terrain, la balle est une fausse-balle et ne peut être attrapée (dead ball).
- Si une balle lancée par un des joueurs en défensive sort des limites latérales du terrain ou va dans l'abri des joueurs, un but supplémentaire est accordé au(x) coureur(s).



- Si une balle frappée passe sous la clôture du champ extérieur, le frappeur obtient un double automatique et les coureurs déjà sur les coussins peuvent alors avancer de deux buts.
- Les bâtons doivent être approuvés selon les règles de Softball Québec et il est de la responsabilité des capitaines de chaque équipe de vérifier la légalité de bâton.

LES COUREURS

- Les vols de but sont interdits.
- Le coureur ne peut pas quitter le coussin avant qu'il n'y ait un contact avec la balle par le frappeur au bâton. Si un coureur quitte le but en toutes autres circonstances, il est retiré.
- Le jeu s'arrête quand la balle revient dans la zone du lanceur, peu importe le joueur qui la possède, en autant que ce joueur soit en contrôle de la balle. Ainsi, les coureurs ne peuvent pas se déplacer vers un autre but.
- Lors d'une course d'un coureur vers le marbre, celui-ci doit poursuivre sa course derrière le tapis de la zone des prises. Un coureur qui touche au tapis ou au marbre sera retiré et le point ne compte pas.
- Pour retirer le coureur qui vient au marbre, le receveur (ou tout autre joueur défensif) doit avoir une partie de son corps sur le marbre et recevoir la balle ou être en possession et en contrôle de la balle dans la zone délimitée avant que le coureur n'y arrive. Le receveur ne doit pas toucher au coureur.
- Il y a une zone où un coureur ne peut plus revenir sur ses pas (ligne de non-retour). Cette zone commence à environ la moitié de la distance entre le troisième coussin et le marbre et se termine à égalité du marbre. Si un coureur revient sur ses pas, il est retiré.
- Un coureur de courtoisie peut venir en relève d'un joueur blessé qui se retrouve sur les buts. C'est le joueur ayant fait le dernier retrait qui peut remplacer le joueur blessé. Un joueur ne peut être remplacé qu'une seule fois par match.

LE MARQUAGE DE LA PARTIE

- Il revient à la ligue de fournir les services d'un marqueur pour les parties durant la saison. Si toutefois il est impossible de trouver un marqueur, la tâche revient aux capitaines des équipes qui jouent.
- Les capitaines doivent fournir leur alignement au moins dix (10) minutes avant le match au marqueur.

LA FIN DE MATCH

- Les joueurs des deux équipes se serrent la main.
- Les joueurs remercient l'arbitre (peu importe les décisions qu'il a prises durant le match).
- Les joueurs évacuent le terrain et l'abri des joueurs le plus rapidement possible après avoir nettoyé l'abri.