

LIGUE DE BALLE LES PHÉNIX

RÈGLES ET PROCÉDURES

(mise à jour le 18 février 2017)

(L'emploi du masculin a pour but de faciliter la lecture du texte)

1. RESPONSABILITÉ DU CONSEIL D'ADMINISTRATION (C.A.)

- 1.1. Le c.a. peut modifier ces règles et procédures en tout temps.
- 1.2. Le c.a. a la responsabilité de légiférer dans tous les cas non couverts par le présent document.
- 1.3. La version officielle de ce document est détenue par le secrétaire de la Ligue de balle Les Phénix.

2. STRUCTURE DE LA LIGUE DE BALLE LES PHÉNIX

- 2.1. La Ligue observe les règlements officiels de l'ASA (Association de Softball Amateur) et de l'ASBM (Association des sports de balle de Montréal).
- 2.2. La ligue est composée d'une seule division mixte de balle-lente.
- 2.3. Le c.a. est composé de quatre (4) membres élus à l'assemblée générale annuelle pour une durée de deux (2) ans, soit le président, le vice-président, le trésorier et le secrétaire. Pour compléter le c.a., chaque équipe doit choisir un représentant qui siègera sur le comité pour une durée d'un an. Le nombre total d'administrateurs est donc de quatre (4) plus le nombre d'équipes inscrites. En cas d'égalité lors d'un vote du c.a., le président aura un vote prépondérant.

3. LES INSCRIPTIONS

- 3.1. L'inscription se fait par équipe ou individuellement.
- 3.2. Les inscriptions individuelles sont utilisées pour former de nouvelles équipes ou pour compléter les équipes existantes.
- 3.3. Un joueur qui se désiste en cours de saison sera remplacé par un joueur sur la liste d'attente.

4. FRAIS DE LA SAISON

- 4.1. Les coûts et modalités des frais d'inscription sont établis par le c.a.
- 4.2. Le c.a. se réserve le droit d'ajuster les frais de saison au besoin.
- 4.3. La ligue de balle Les Phénix ne s'engage pas à rembourser les équipes ou les joueurs qui quittent au cours de la saison, quelles que soient les raisons invoquées.
- 4.4. Les coûts pour les joueurs remplaçants seront déterminés par le c.a. Les capitaines ont la responsabilité de collecter l'argent.

5. FORMATION DES ÉQUIPES

- 5.1. Le c.a., en collaboration avec les capitaines, veille à la formation d'équipes équilibrées en début de saison.
- 5.2. Si possible, le c.a. organisera une pratique pour évaluer les nouveaux joueurs en début de saison.
- 5.3. Un joueur qui ne désire plus continuer à jouer avec son équipe de la saison précédente doit en aviser

son capitaine ou le c.a. Ce joueur sera placé dans une autre équipe.

5.4. Un capitaine qui ne désire pas garder un joueur qui faisait partie de son équipe la saison précédente doit aviser le joueur et le c.a. Ce joueur sera placé dans une autre équipe.

5.5. Le c.a. détermine la procédure à utiliser pour former les équipes en considérant le nombre de places à combler, la force des équipes et des joueurs ainsi que tout autre facteur qui pourrait avoir un impact sur l'équilibre entre les équipes et l'harmonie de la ligue.

6. MODIFICATION DES ÉQUIPES

6.1. Seul le c.a. a le pouvoir de remplacer un joueur entre l'inscription et la fin de la saison.

6.2. Le c.a. choisira le nouveau joueur en fonction des besoins de l'équipe et du respect de l'homogénéité de la ligue.

6.3. Les capitaines peuvent suggérer des échanges au c.a. à tout moment durant l'année. Le c.a. pourra accepter ou refuser cette suggestion.

6.4. Les joueurs ne peuvent pas jouer avec leur future équipe tant que le c.a. n'a pas statué sur la validité de l'échange.

6.5. Le capitaine ne peut pas exclure un joueur durant la saison.

6.6. Seul le c.a. a le pouvoir d'exclure un joueur.

7. COMMANDITES

7.1. Toute proposition d'entente entre une équipe et un commanditaire doit être soumise au c.a. avant la signature du contrat.

7.2. Toute commandite doit être approuvée par le c.a.

8. LES CAPITAINES

8.1. Chaque équipe doit nommer une personne qui agira en tant que capitaine.

8.2. Les capitaines doivent être approuvés par le c.a.

9. RESPONSABILITÉS DES CAPITAINES

9.1. Les capitaines ont les responsabilités suivantes :

a) veillent à la formation de leur équipe en collaboration avec le c.a.;

b) remplacent les joueurs absents au besoin;

c) approuvent et font approuver les remplacements de joueurs avec le capitaine de l'équipe adverse avant le début du match;

d) s'assurent que tous les joueurs réguliers portent un uniforme adéquat;

f) s'assurent que leur équipe a l'équipement nécessaire pour jouer les matchs;

h) rencontrent les arbitres pour leur expliquer les règlements de terrain avant les parties;

i) toute autre tâche nécessaire au bon déroulement de la saison.

10. UNIFORME, ÉQUIPEMENT ET AUTRES

10.1. Les joueurs doivent porter une tenue adéquate pour pratiquer la balle-lente : le chandail fourni par la ligue, un short ou pantalon de sport et des souliers de course ou de balle molle.

- 10.2. Les capitaines sont responsables de la gestion des chandails fournis par la ligue.
- 10.3. Les joueurs ont la responsabilité de fournir leur équipement personnel : gants et bâtons.
- 10.4. La ligue s'engage à fournir les balles, les feuilles pour marquer les matchs ainsi que les feuilles d'alignement.
- 10.5. La ville de Montréal (A.S.B.M.) installe les buts, s'occupe de l'entretien des terrains et fournit les arbitres.

11. DÉROULEMENT D'UN MATCH

- 11.1. Une équipe est constituée de 10 joueurs.
- 11.2. Pour qu'un match débute, chaque équipe doit compter un minimum de 9 joueurs
- 11.3. L'alignement des frappeurs doit contenir entre 9 et 12 joueurs.
- 11.4. Un joueur blessé est retiré de l'alignement et il ne constituera pas un retrait automatique.
- 11.5. Les changements défensifs sont illimités et non réglementés en autant que ceux-ci ne retardent pas le match. (À la discrétion de l'arbitre).
- 11.6. Une équipe qui perd par défaut ou qui se retrouve avec moins de 9 joueurs, peu importe la raison, perd automatiquement par le pointage de 7-0 ou par le pointage réel si celui-ci est plus avantageux pour l'équipe adverse. Par contre, si une équipe tombe à moins de 9 joueurs pour cause de blessure, celle-ci pourra remplacer ce joueur par un autre joueur de cote égale ou moindre, avec l'approbation du comité.
- 11.7. Pour que le résultat d'un match soit valide, une équipe doit avoir un minimum de cinq joueurs réguliers présents. Dans le cas contraire, l'équipe fautive perd par défaut au compte de 7 à 0. Il est fortement suggéré que le match soit joué quand même.
- 11.8. Un joueur régulier qui est absent doit être remplacé par un joueur de même niveau ou inférieur.
- 11.9. Les remplacements :
 - A) Une équipe ne remplace pas les deux premiers absents, peu importe leur cote.
 - B) Une équipe ne peut jamais utiliser un remplaçant qui a une cote plus basse que le joueur absent le plus fort. Ex : si le joueur absent le plus fort a une cote de 3, l'équipe ne peut jamais utiliser un remplaçant coté 1 ou 2.
 - C) À partir du troisième absent, le capitaine doit choisir un remplaçant qui a une cote correspondante à la cote du milieu. ex : il manque un coté 1, 3 et 4, le remplaçant devra avoir une cote de 3. En ce qui a trait à quatre absents, il manque un coté 1, 3,4 et 5, les remplaçants devront avoir une cote de 3 et 4. Ainsi de suite pour 5 ,6 ou 7 absents.
 - D) Dès qu'il y a un remplacement, le capitaine inscrit sur la feuille d'alignement qu'il remet au marqueur avant le match le nom de tous les joueurs absents et de tous les remplaçants avec la cote de ceux-ci.

11.10 Alignement :

A)-Les deux équipes remettent sa feuille d'alignement au marqueur 10 minutes avant le début du match, celui-ci la remettra ensuite aux capitaines. Seul le marqueur doit remplir la feuille de pointage ainsi que de mettre à jour le tableau de pointage après chaque demi-manche. En l'absence d'un marqueur officiel, la tâche revient aux capitaines.

B) À l'heure prévue de la partie, le capitaine peut apporter des changements en cas d'imprévu. Si un joueur ne se présente pas à ses deux premier tours au bâton il constitue un retrait et il sera exclu du reste de la partie lors de son troisième tour au bâton.. Le capitaine peut également retirer ce joueur de l'alignement à sa convenance.

11.11 Si un match est interrompu à cause du mauvais temps, d'un problème électrique ou pour toute autre raison qui est hors de notre contrôle, ce match comptera au classement si un minimum de 4 manches (3.5 manches si l'équipe qui reçoit mène au pointage) ont été complétées ou si la durée du match est au moins d'une heure. Pour déterminer le résultat final du match il se peut que le dernier tour au bâton de l'équipe visiteuse soit annulé si celle-ci mène au pointage ou que les équipes sont à égalité et que l'équipe qui reçoit n'a pas eu la chance de terminer au bâton. Si un match est interrompu et que les critères mentionnés ci-haut n'ont pas été atteints, le match sera rejoué en entier.

12. BRIS D'ÉGALITÉ

12.1 En cas d'égalité au classement, les bris d'égalité sont les suivants :

A) Le nombre de points au classement.

B) Le nombre de victoires.

C) Le différentiel (points comptés moins points alloués)

D) Fiche entre des équipes à égalité : 1- nombre de victoire, 2- différentiel, 3- pile ou face