**RÈGLEMENTS**

Mis à jour juillet 2015

1. Les règlements officiels de la Fédération de balle-molle sont en vigueur dans la Ligue. Les règlements adoptés par le comité de Direction ainsi que tout amendement à ces règlements s'ajoutent aux règlements officiels.

1. La ligue utilise la balle officielle de "soft-ball".
2. Seuls les bâtons fournis par la Ligue seront utilisés pendant les matchs.
3. La mitaine est approuvée partout sur le terrain, sans aucune restriction.
4. L'uniforme fourni par la Ligue doit être obligatoirement porté par tous les joueurs avec le chandail dans le pantalon. Une amende de $5.00 sera imposée au joueur fautif sur le champ s'il veut participer au match. De plus, il doit remettre le chandail en excellente condition sinon, il devra débourser pour son remplacement.
5. Les lanceurs de fastball ou motion circulaire ne sont pas admis dans la Ligue.
6. Les soirs de match, les joueurs devront être présents 15 minutes avant l’heure officielle de la partie. Toute équipe n'ayant pas 7 joueurs de leur alignement régulier perdra par défaut. Ce règlement peut être contourné dans le cas d’une entente consensuelle entre les capitaines des équipes concernées.
7. Incluant les remplaçants, un alignement minimum de 8 joueurs est requis tout au long d’un match pour qu’il soit validement disputé. Par contre, la ligue privilégie un alignement de 9 joueurs et tous les efforts en ce sens doivent être déployés par les équipes pour atteindre ce nombre.
8. L’Équipe qui, malgré ses efforts, est contrainte de jouer à 8 joueurs et qui verrait un de ses joueurs expulsé par les arbitres, perdra automatiquement son match par défaut.
9. Le capitaine d'une équipe n'ayant que 7 ou 8 joueurs de son alignement régulier devra compléter, par l'ajout d'un 8ième et/ou d’un 9ième joueur, à partir des joueurs des deux autres équipes et du même calibre afin d’avoir un club complet.  Il pourra utiliser un joueur se trouvant dans les estrades, s'il n'est pas de niveau supérieur.  S'il s'avère qu'aucun remplaçant ne réponde au critère ci-haut mentionné, l'équipe pourra utiliser un joueur de calibre supérieur après avoir obtenu l’accord du capitaine de l’équipe adverse. De plus, dès qu'un joueur répondant au critère de remplacement se présentera au terrain, celui-ci relèvera, s'il le désire, et immédiatement, le précédent. Ce nouveau venu n'aura, toutefois, aucune contrainte à respecter. Ce règlement peut être contourné dans le cas d’une entente consensuelle entre les capitaines des équipes concernées.
10. Tout joueur remplaçant est placé à la fin du rôle des frappeurs de l’équipe pour laquelle il remplace.
11. Les statistiques individuelles de tout joueur remplaçant dans une autre équipe, ne sont pas comptabilisées dans sa fiche personnelle.
12. Le frappeur s'élançant et cumulant une troisième prise est retiré automatiquement. Le frappeur atteint d'une balle, malgré qu'elle touche le sol, se voit accorder le premier but, en autant qu'il fait l'effort nécessaire pour l'éviter.
13. Toutes les parties disputées sont de 7 manches ou de 1:50 heure. Aucune manche ne peut débuter après 1:40 heure.
14. Le maximum de points dans une manche par équipe est limité à 5 sauf à la dernière manche.
15. **Si l’horaire des parties débute après 19h30, les parties seront de 6 manches avec un maximum de 4 points par manche sauf la dernière.**
16. Il faut un minimum de 4 manches complètes de jeu (3½ si le club local mène) pour qu'une partie soit officiellement valide en saison régulière.
17. Une équipe évoluant à 9 joueurs ou à 8 (selon le règlement 8) et dont un joueur est expulsé du match par l'arbitre, perd le match par défaut et la partie prend fin automatiquement.
18. En série pour valider une partie, un minimum de 7 joueurs de l'alignement régulier est requis **à moins qu’une entente survient entre les capitaines et que 2 membres du comité donne leur appuis**.
19. Tous les joueurs se présentent au bâton au cours d'un match et le joueur remplaçant (voir règlement 8) est placé à la fin du rôle des frappeurs.
20. Dans une partie, tout joueur peut revenir jouer autant de fois que le désire le capitaine, cependant, dans un souci d’équité, aucun joueur ne peut passer plus de 2 manches complètes sur le banc.
21. Tout joueur absent lorsque la partie commence pourra jouer en autant qu'il se présente dans les 30 minutes suivant le début du match.
22. Sur le terrain, seuls le capitaine et son assistant sont autorisés à discuter avec l'arbitre. L'assistant doit avoir été déterminé au préalable.
23. Un minimum de 10 parties prévues au calendrier régulier est obligatoire pour qu'un joueur soit éligible pour les séries de fin de saison. Le Comité se réserve le droit d'accorder l'éligibilité à un joueur pour les séries éliminatoires.
24. Toutes les équipes participent aux séries éliminatoires.
25. Un joueur expulsé d'une partie par l'arbitre est automatiquement suspendu pour la partie suivante. Tout joueur expulsé en cours de jeu devra quitter immédiatement sans discussion et ne pourra demeurer dans l'abri des joueurs.  Durant sa suspension, il ne pourra participer au jeu de son équipe et cela inclut sa présence dans l'abri des joueurs.  Les 2 premières expulsions entraînent une suspension automatique minimale d'un match. La troisième expulsion provoque une suspension minimale de 2 parties.  Tout joueur est considéré comme faisant partie intégrante d'une partie lorsqu'il agit à titre de spectateur et le principe de suspension lui est applicable sur simple rapport des officiels.  Une altercation physique sur la personne d'un arbitre suspend automatiquement le fautif pour 5 parties. L'altercation physique se définit par: tout contact physique ou tentative de contact avec l'arbitre, lancement de cailloux, de sable, d'un bâton, d'une balle ou de tout autre objet en direction ou sur l'arbitre.  Toutes ces conditions sont applicables avant, pendant et après une partie, hors et sur le terrain.
26. Il sera interdit à tout joueur dont les facultés sont affaiblies par l'alcool ou les drogues de participer à une partie.
27. Le comité de Direction se réserve le droit de suspendre et même d'expulser un joueur pour des raisons jugées majeures et dont la conduite serait inacceptable (contrat signé par les joueurs) et sa décision sera finale.
28. Tout joueur expulsé de la ligue, peu importe à quel moment de la saison, ne sera remboursé en aucun temps.
29. Toute équipe ne terminant pas complètement son match, pourrait voir son capitaine suspendu indéfiniment.
30. Un joueur qui quitte la Ligue (blessure, déménagement) sera remplacé, dans la mesure du possible, par un joueur de même calibre, suite à l'approbation du comité de Direction. La cotisation du nouveau joueur sera fixée au prorata du nombre de parties à jouer.
31. Il y aura une réunion du comité de Direction après les 3ième et 6ième parties jouées et au besoin pour faire le point sur l'équilibre des équipes.
32. La Ligue et ses commanditaires ne se rendent aucunement responsables des accidents ou blessures causés ou subis par les joueurs de la Ligue.
33. Tout joueur n'avisant pas son capitaine de son absence à une partie sera pénalisé de $5.00, qu'il devra remettre à la partie suivante.
34. Les séries éliminatoires seront des séries 2 de 3 ou 3 de 5, selon l’horaire établi en début de saison.
35. En cas d'égalité au classement de la saison régulière, la façon de déterminer les positions sera la suivante:
a) le plus de victoires au total de la saison;
b) le plus de victoires entre les clubs concernés durant la saison;
c) le plus grand différentiel entre les points pour et les points contre au total de la saison.
36. Le club ayant terminé le plus haut au classement de la saison régulière agira à titre de club receveur lors des premiers, troisièmes et le cas échéant, cinquièmes matches des séries et aura la priorité sur le choix des heures tout au long de celles-ci.
37. Toutes les parties des séries éliminatoires sont de 7 manches à finir **(6 manches si heure de début dépasse 19h30 et 4 points par manche)**. Si une partie ne peut se terminer en raison de la pluie, d’une durée trop longue de la partie précédente ou de celle en cours, elle sera continuée au moment où l’interruption aura eu lieu en respectant le plus possible la situation sur le terrain (autant en défensive qu’au bâton). Les joueurs qui auront été absents de la partie originale pourront joués et devront être placés au bas de l’alignement des frappeurs. La position, dans l’alignement des frappeurs, des joueurs qui seront absents lors de la continuation de la partie sera comblée par le joueur qui les suivait (par exemple le 4ème frappeur remplace le 3èmeetc.). Le comité exécutif déterminera la façon d’intégrer la continuation au calendrier des séries.

1. Lors des séries éliminatoires, s'il y a égalité à la fin de la dernière manche complète, il y a prolongation. À cette occasion, chaque équipe débute son tour au bâton avec un joueur au 2ième but (le dernier retrait de la manche précédente). Le dernier retrait, si le joueur n’a pas lui-même été retiré, est représenté par le dernier frappeur ayant fait contact lors du jeu où le 3e retrait est survenu, qu’il s’agisse d’un optionnel ou non. La même logique est observée en saison régulière lorsque, afin d’accélérer le jeu, le receveur est remplacé sur les buts après 2 retraits. Le dernier retrait, tel que décrit plus haut prend alors sa place sur les sentiers.
2. Un joueur qui ne peut plus courir sur les sentiers, suite à une blessure, peut demander d’être remplacé par un autre coureur en tout temps. Le joueur qui a été le dernier retrait avant celui qui ne peut plus courir prend alors sa place et il ne peut voler aucun but. Par la suite, lors de ses prochaines présences au bâton dans cette partie, le joueur qui a demandé un coureur devra s’arrêter au 1er but et se faire à nouveau remplacer par le joueur qui a été le dernier retrait sauf s’il a frappé un circuit. Cependant cette obligation ne s’appliquera pas s’il s’agit d’une partie des séries qui a été interrompue et qui sera continuée ultérieurement.
3. Chaque joueur de la ligue doit utiliser un casque lors de ses présences au bâton. Chacun peut utiliser son propre casque ou un de ceux fournis dans les équipements des différentes équipes.