



LIGUE DE BALLE MINEURE INTER-PARCS
RÈGLEMENTS 2022

Les règlements sont ceux de Softball Canada. Cependant certaines règles spécifiques s'appliquent.

1 : Les âges acceptés sont les suivants : (sauf dérogation)

U9	2014-2013
U11	2012-2011
U13	2010-2009
U15	2007-2008
U17	2006-2005
U23	1998 à 2004

2 : L'alignement de départ doit être soumis avant le début de la partie. Seulement les joueurs présents seront inscrits sur l'alignement de départ. Si un joueur arrive après le début de la partie, son nom sera ajouté au bas de la liste remise au marqueur par l'arbitre il peut embarquer en tout temps.

Tout joueur inscrit sur la feuille d'alignement doit frapper.

3 : L'équipe locale devra fournir les deux arbitres nécessaires pour voir au bon déroulement de la partie et cela, pendant la saison régulière et les séries.

4 : L'équipe locale fournira deux (2) balles neuves ou presque à chaque partie.

Les catégories U9, U11, U13, utiliseront la balle Red Dot jaune de 11". Les catégories U15, U17 et U23 utiliseront la balle K-Master jaune 12".

5 : La durée des parties sera comme suit :

U9 = 4 manches pour toute la saison

U11 = 5 manches pour toute la saison

U13 = 4 manches avant la fin de l'école. À compter du 24 juin (environ) les parties seront de 5 manches.

U15, U17 et U23 = 6 manches

Veuillez prendre note **qu'il est important de respecter 1h30** (pour la première partie) lorsqu'il y a des programmes doubles. C'est-à-dire que s'il y a deux parties de même catégorie ou non (même si ce n'est pas les mêmes équipes), la première partie de la soirée ne doit pas dépasser 1h30. Donc, si le nombre de manche prévue n'est pas atteint, la partie se termine après 1h30. Il est important de vérifier l'heure. Si vous croyez que vous n'avez pas le temps de terminer la manche, vous ne devez pas la débiter. Ceci empêchera la deuxième partie de terminer trop tard.

6 : Le nombre de points maximum par manche sera comme suit :

U9 = 3 points + dernière manche ouverte

U11, U13, U15, U17 et U23 = 4 points + dernière manche ouverte

Après 4 manches, une différence de 10 points met fin à la partie.

Après 5 manches, une différence de 7 points met fin à la partie

7 : Le nombre de joueurs en défensive pour chaque catégorie est le suivant

<u>CATÉGORIES</u>	<u>MAXIMUM</u>	<u>MINIMUM</u>
U9	7	6
U11	9	8
U13	9	8
U15	9	8

U17	9	8
U23	9	8

Lorsque le nombre minimum de joueurs n'est pas atteint, la partie est perdue sauf si un joueur est blessé durant la partie. Aucun retrait automatique ne sera ajouté parce qu'il manque un joueur. Pour U9, vous pouvez compléter votre équipe en choisissant un joueur de calibre U8 inscrit à Inter-Parcs lorsque votre liste de remplaçant est épuisée.

AJOUT : Si vous avez des joueurs absents, toujours prioriser le niveau inférieur pour le remplacer. Si vous ne pouvez pas le remplacer par un joueur de la catégorie inférieur de votre association, vous devez jouer avec 1 joueur en moins.

8 : La Ligue Inter-Parcs oblige le masque protecteur pour les lanceurs des catégories U9, U11, U13, U15 et U17.

9 : Le frappeur et celui en attente, de même que tous les coureurs doivent porter le casque protecteur avec oreilles et grille faciale de même que les joueurs instructeurs d'âge mineur.
Nouveau en 2019 : (Prendre note que la grille faciale pour le casque des frappeurs est obligatoire dans les catégories U17 et moins.)

10 : Les crampons de fer sont strictement interdits sauf pour le U23.

11 : La distance entre le marbre et la plaque du lanceur est la suivante :

<u>CATÉGORIES</u>	<u>FASTBALL</u>
U9	30'
U11	35'
U13	38' (Féminin 38')
U15	42' (Féminin 40')
U17	46' (Féminin 43')
U23	46' (Féminin 43')

Catégories U9 et U23 : Le lanceur peut choisir d'avoir seulement un pied en contact avec la plaque du lanceur. Si le lanceur choisi de placer son pied derrière la plaque. Le pied arrière doit être positionné dès le départ. Tout mouvement du pied arrière doit se faire par l'avant. Il est autorisé de sauter, d'atterrir et de lancer dans un mouvement continu.

12 : Un joueur blessé peut se faire remplacer après avoir atteint le premier but. Son remplaçant devra être le dernier joueur retiré. L'instructeur de l'équipe qui fait le changement doit informer les arbitres et l'instructeur de l'équipe adverse.

13 : Le vol de but est permis pour toutes les catégories sauf U9. Pour la catégorie U11 : Les coureurs pourront laisser le but après que la balle sera passée au-dessus du marbre. U13, U15, U17 et U23 : Les coureurs pourront laisser le but lorsque la balle quitte la main du lanceur.

Dans la catégorie U9 et U11, le joueur ne peut pas courir sur une 3^{ème} prise échappée.

Dans la catégorie U11, le vol du marbre est interdit. Un joueur peut entrer au marbre seulement sur une balle frappée, avec ou sans erreur, un but sur balle avec les buts remplis ou un frappeur atteint avec les buts remplis. À partir de la catégorie U11 on peut avancer de 1 ou plusieurs buts sur un ballon incluant le marbre.

14 : Lorsqu'un coureur entre au marbre et que le joueur en défensive doit lui toucher pour le retirer, le coureur doit glisser, il ne doit pas entrer dans le receveur. Le receveur doit laisser le marbre et le passage libre pour le coureur s'il n'y a pas de jeu au marbre. S'il y a contact

volontaire (contact debout) du coureur sur le receveur, le coureur est retiré et il est expulsé de la partie.

15 : Tous les joueurs et entraîneurs qui ne respecteront pas ou qui démontreront de l'agressivité verbale envers les arbitres ou l'équipe adverse seront expulsés et auront une joute de suspension.

L'arbitre qui aura expulsé un joueur ou un entraîneur devra inscrire au verso de la feuille de pointage la ou les raisons de l'expulsion. Toutes les plaintes concernant joueurs, entraîneurs ou arbitres devront être faites dans les 48 heures suivant l'infraction.

16 : Pour cause de température l'équipe adverse doit être avisée un minimum de 60 à 90 minutes avant la partie. Une entente sera prise entre les deux équipes afin de reprendre la partie si possible.

17 : Code d'éthique softball Québec, il est fortement recommandé à tous les joueurs de porter une casquette et de voir à ce que le gilet soit dans le pantalon, pas de bijoux.

18 : **Nombre de manche pour un lanceur.**

Un lancer de fait est considéré comme une manche pour un lanceur.

U9 : deux manches sur quatre (2/4) ; U11 et U13 : trois manches sur cinq (3/5)

U15 : 4 manches sur six (4/6) ; U17 : 4 manches sur six (4/6) et U23 : Aucune limite (6/6)

Si un lanceur lance plus de manche que prévu l'équipe perdra la partie.

S'il y a prolongation dans les demi-finales et les finales, le décompte des manches lancées par les lanceurs repart à zéro au début de la prolongation.

19 : Pas de chandelles intérieures dans la catégorie U9.

20 : Un joueur de classe supérieure ayant obtenu une dérogation pour jouer dans une classe inférieure ne pourra pas lancer ni être receveur.

21. Pour accélérer le jeu, dans toutes les catégories, le coureur temporaire est suggéré lorsqu'un receveur se rend sur les buts lorsqu'il y a deux retraits pour qu'il puisse aller mettre son équipement. Il s'agit du dernier joueur disponible de l'ordre des frappeurs qui n'est pas sur les buts à ce moment.

22. Pour accélérer le début de la deuxième partie d'un programme double, les équipes qui viennent de terminer leur partie devront quitter le terrain le plus vite possible et le discours des entraîneurs devra se faire en dehors du terrain.

23. Pour accélérer le début de la deuxième partie d'un programme double, les équipes qui jouent la deuxième partie devront avoir fait leur réchauffement en dehors du terrain.

24. Les bâtons des frappeurs doivent être légaux et être certifiés ASA ainsi que certifiés ISF.

25. Les chansons d'encouragement sont permises mais elles seront interdites à partir du moment où le frappeur entre dans la boîte du frappeur. Le but de ce règlement est de permettre au frappeur et au lanceur de se concentrer.

26. Dans toutes les catégories, lorsque la balle retourne à un joueur qui se trouve dans le cercle autour de la plaque du lanceur, les coureurs doivent retourner à leur but respectif. Un

coureur sera retiré s'il fait une feinte ou bien décide de voler un but alors que la balle est en possession d'un joueur qui se trouve dans le cercle autour de la plaque du lanceur.

27. Pour pouvoir participer aux séries, un joueur doit être inscrit dans son équipe, avoir payé son inscription et être sur la liste officielle de son équipe remise à Softball Québec.
28. Le règlement du coussin double s'applique. Lors de la 3^e prise échappée, si une balle est relayée à partir du territoire des fausses balles du côté du 1^{er} but, le joueur défensif peut utiliser l'une ou l'autre portion du but. Le frappeur-coureur devra utiliser l'autre portion du but.
29. Pour la catégorie U9 et U11, lorsqu'un frappeur obtient un compte de 4 balles, l'arbitre place le T-Ball à la hauteur de la ceinture du joueur et donne une (1) chance de frapper la balle (Il n'y a pas de but sur balle). Le frappeur a le droit à seulement un élan de pratique. Il doit effectuer un élan complet (pas d'amorti) et doit frapper la balle au-delà d'une ligne tracée devant le marbre avant la partie à un rayon de 10 pieds et ce même si la frappe a touché le T-Ball. Lors de la frappe au T-Ball, le changement de bâton n'est pas permis, le receveur doit rester à sa position et le lanceur doit rester au centre de la plaque (pas en avant de plaque ni sur le côté de la plaque). C'est-à-dire que le lanceur doit se placer entre sa plaque et celle de 46 pieds. Si un joueur en défensive touche la balle en mouvement à l'intérieur de la ligne de 10 pieds, la balle sera considérée en jeu. Le receveur doit garder son équipement de protection au complet (masque et casque de receveur).
30. Pour la catégorie U9 seulement, un maximum de deux buts (double) sont permis lorsque la balle est frappée.
31. Pour la catégorie U9 seulement, les joueurs peuvent avancer d'un seul coussin lors d'une erreur de la défensive. Ceci permettra aux joueurs de tenter les relais entre les buts sans créer les risques de faire avancer l'équipe offensive de plus d'un coussin. (Voir feuille en annexe, dernière page)
32. Le but sur balle intentionnel est interdit dans toutes les catégories (U9-U11-U13-U15-U17-U23).

ETHIQUE ET CONDITIONS

La ligue mineure Inter-Parcs se veut avant tout une ligue de participation et non de compétition. Par ce fait, il n'y aura aucune compilation de statistiques individuelles. Le classement des équipes sera la seule statistique disponible.

Chaque équipe devra avant **le 15 juin** avoir rempli les conditions suivantes :

- 1 : Avoir payé les frais d'adhésion pour chaque équipe inscrite
- 2 : Avoir rempli la liste de joueurs sur le formulaire en format Excel de Softball Québec

Bonne saison à tous !



« Si tu critiques un bénévole ou un arbitre, soit sûr d'être capable de le remplacer »



Droit de courir dans le U9 seulement

Après une balle frappée, les joueurs à l'offensive peuvent courir un maximum de 2 buts. Par contre dans le cas où il y a un jeu en défensive. (exemple : relais de l'arrêt-court au premier but, ou 2 e but au 3 e but ou toutes autres situations de tentatives de retrait d'un coureur sur les buts), les coureurs peuvent courir qu'un seul but à la fois. Tant qu'il y a une tentative de jeu ou qu'un joueur est en possession de la balle, il est interdit de prendre un but de plus. À l'exception que la balle soit frappée hors de la portée des joueurs, que la balle soit encore en jeu (à terre) lors d'une frappe ou d'une erreur en défensive. Dès que l'équipe en défensive prend possession de la balle (dans la main ou le gant) les joueurs à l'offensive doivent rester au premier but qu'ils viennent de gagner (à moins que les coureurs soient déjà en course pour atteindre le 2e but lorsque le joueur en défensive prend possession de la balle).

Avec ce règlement, nous désirons éliminer que les joueurs à l'offensive ou que les entraîneurs à l'offensive force à prendre toujours un 2e but alors que les joueurs à l'offensive sont en possession, sachant bien qu'au niveau U9 les jeux sont rarement réussis et qu'il y a beaucoup d'erreur. On demande un minimum d'esprit d'équipe de la part des équipes, car il faut se rappeler que les joueurs sont au niveau initiation pour la plupart ou très débutant. Il est important de montrer la bonne façon de jouer dès le début. Les joueurs auront bien le temps d'apprendre les vols de buts dans les catégories supérieures. Avec ce règlement, nous souhaitons encourager les jeux en défensives et non pas causer l'inverse.