

LIGUE DE BALLE DONNÉE INTRAMUROS de l'Université de Sherbrooke – RÈGLEMENTS

ÉTÉ 2024

Table des matières

Ponctualité et présence.....	3
Nombre minimal de joueurs.....	3
Durée de la partie et d'une manche.....	3
Consommation d'alcool.....	4
Équipement.....	4
Règlements du jeu.....	4
Frappeur.....	4
Lanceur.....	5
Techniques.....	5
Système de pointage/ Classement.....	7
Bris d'égalité.....	7
Calendrier.....	7
Les séries éliminatoires.....	7

Ponctualité et présence

- Les joueurs sont tenus de se présenter aux responsables avant le match afin de remettre leur carte étudiante ou une autre carte d'identité pour les non-membres au responsable de ligue présent.
- Les joueurs doivent être prêts à jouer à l'heure prévue à l'horaire. Dix (10) minutes de retard sont allouées pour débiter une partie, sinon il y a forfait. Les arbitres restent disponibles pour que les joueurs présents puissent quand même jouer.
- Chaque capitaine est **tenu responsable de vérifier** l'inscription des noms et des numéros des joueurs présents sur la feuille de match **avant** le début de chaque partie.
- Un joueur qui arrive en retard ne pénalise pas son équipe. Cependant, il doit se présenter au responsable ou à l'arbitre présent afin d'écrire son nom et son numéro sur la feuille de match et de remettre sa carte étudiante et ce, **avant d'entrer sur le terrain**. Les joueurs qui arriveront en retard ajouteront leur nom à leur arrivée et pourront intégrer la partie à la fin de la demi-manche en cours.
- Les joueurs qui arriveront en retard ajouteront leur nom à leur arrivée et pourront intégrer la partie à la fin de la demi-manche en cours.
- Aucun accompagnateur n'est autorisé sur le banc des joueurs.
- Il est possible d'ajouter des personnes sur la liste officielle à tout moment lors de la saison régulière. Cependant, un joueur doit avoir fait au moins une apparition au bâton dans trois parties différentes.

Nombre minimal de joueurs

- Toutes les équipes doivent fournir une liste officielle avec un minimum de onze (11) joueurs et un maximum de vingt (20) joueurs
- Un minimum de trois (3) joueuses est requis sur le terrain. Si l'équipe n'a que deux (2) joueuses, elle joue avec un joueur en moins lors du tour au champ (10 joueurs). Pour le tour au bâton, la fille compte comme un retrait fantôme. La fille absente doit être placée dans les 11 premières positions dans l'ordre des frappeurs, au choix de l'équipe. Sans mention contraire, elle sera considérée 11^{ème}.
- Le nombre minimum pour débiter une partie a été fixé à neuf (9). À noter qu'une partie ne peut pas être terminée, si une équipe est composée de moins de neuf (9) joueurs, sauf en cas de blessure.
- Si pour une raison ou un autre, une équipe se présente avec neuf (9) joueurs ou avec aucune joueuse, l'équipe perd automatiquement la partie. Toutefois, celle-ci peut être jouée amicalement afin de ne pas nuire à l'équipe adverse.

Durée de la partie et d'une manche

- Les parties sont d'une durée de cinquante (50) minutes. L'arbitre décidera selon le temps restant et le rythme de la partie quelle sera la dernière manche. Il l'indiquera aux équipes avec le début de celle-ci.
- Si la partie se devait d'être arrêtée, seul le pointage après la dernière manche complétée sera retenu.
- Lorsqu'une équipe fait cinq (5) points au bâton, sa manche au bâton est terminée. Cependant, la dernière manche sera une manche ouverte.
- À la dernière manche, l'équipe tirant de l'arrière frappera la première au bâton. Si cette dernière ne fait pas

suffisamment de points pour rejoindre l'autre équipe, l'équipe ayant l'avantage gagne automatiquement la partie.

- En cas de pluie, c'est l'arbitre qui décidera d'arrêter la partie après entente au préalable avec les deux capitaines. S'il y a trois manches de jouées, la partie sera considérée comme jouée, le score à la fin de la dernière manche complétée sera le score final.
- Quand l'arbitre juge qu'une équipe perd du temps pour s'avantager, ce dernier donnera un avertissement à l'équipe fautive. Si l'arbitre juge à nouveau que la même équipe perd du temps pour s'avantager, l'équipe adverse recevra un point.

Consommation d'alcool

Nous tenons à vous rappeler que toute consommation d'alcool sur les divers terrains et plateaux du Centre sportif est strictement interdite. Cette réglementation s'applique également aux spectateurs qui assistent aux intra-muros.

Nous désirons rappeler que toute personne qui se présente aux intra-muros sous l'effet de l'alcool se verra **systématiquement** refuser l'accès aux installations. Noter que la même réglementation s'applique pour les participants et les spectateurs, mais également pour les terrains extérieurs opérés par le Centre sportif.

- Si l'état est détecté seulement une fois arrivé sur le plateau sportif ou le terrain, **la personne responsable de la ligue, à l'occurrence vous, se réserve le droit d'expulser le participant ou la participante sur-le-champ.**
- Si plusieurs membres de l'équipe sont concernés par ce manquement, **le match sera tout simplement annulé et l'équipe s'expose à une pénalité au classement...**

En plus de représenter un risque considérable de blessure pour soi, et pour autrui, nous déplorons le manque d'éthique sportive que cette situation représente. Nous comptons sur la collaboration de toutes et de tous pour que le Centre sportif et les ligues intra-muros demeurent un lieu de pratique d'activités physiques convivial, sain et sécuritaire pour tous !

Équipement

- Seuls les souliers avec crampons de caoutchouc seront acceptés.
- Tous les bâtons en bois, aluminium ou composite, en bon état sont permis.
- Le port du casque n'est pas obligatoire.

Règlements du jeu

Frappeur

- Tous les joueurs doivent frapper dans l'ordre établi sur la feuille de match.
 - À noter que celle-ci doit être obligatoirement complétée dans les cinq (5) minutes précédant le début de la partie. Un membre de chaque équipe doit venir la chercher à la table du marqueur. Même si la partie avant la vôtre n'est pas encore terminée)
- Si un joueur ne peut pas frapper, et/ou, courir, un joueur de son équipe peut le faire à sa place. Ce dernier

doit toucher le poteau du *backstop*. Si le remplaçant est encore sur les buts au moment où c'est son tour au bâton, il sera considéré retiré (au bâton, il resterait sur son but).

- Une balle qui atteint la grille sera considéré comme une balle morte. Il est **obligatoire** d'utiliser la grille, **un lanceur ne peut pas décider de la mettre de côté.**
- Après avoir frappé, le frappeur doit éviter de lancer son bâton vers l'arrière ou vers le banc des joueurs, sous peine d'être retiré.

Lanceur

- Un maximum de trois (3) lancers de réchauffement est accordé entre les manches, afin de ne pas ralentir la partie.
- Les lancers du lanceur doivent atteindre un minimum de 6 pieds dans les airs et un maximum de 12 pieds (au jugement de l'arbitre au marbre). Si celui-ci juge que le lancer est illégal, une balle est accordée au frappeur. Toutefois, si le joueur la frappe malgré l'annonce de l'arbitre, le jeu se poursuit.
 - L'arbitre déclarera un lancer illégal pendant celui-ci, en criant *trop haut* ou *trop bas*. De cette façon, le frappeur pourra décider de la frapper ou non.
- La balle est morte après chaque lancer. Le vol de but n'est donc pas permis.
- Le jeu s'arrête une fois que le lanceur a la balle en sa possession. Les coureurs arrêtés doivent rester où ils sont.
- Il n'y a pas de limite de manche pour les lanceurs.
- Un lanceur peut quitter sa position pour y revenir par la suite.
- Le lanceur doit montrer la balle au frappeur en tout temps et lui lancer sans aucun effet.

Techniques

- Lorsqu'une joueuse est au bâton, les quatre (4) joueurs de champs doivent reculer à deux (2) mètres de la clôture jusqu'au moment où la balle est frappée.
 - Si l'équipe est incomplète, il doit quand même y avoir quatre (4) personnes à deux (2) mètres de la clôture.
 - Si un joueur ne respecte pas cette règle et qu'il impacte le jeu, la frappeuse se verra accordé un simple, double ou triple, au jugement de l'arbitre.
- Lorsqu'une manche est commencée, aucun changement ne se fait à la défensive sauf en cas de blessure.
- Les joueurs qui se rendent sur les buts doivent toujours être en contact avec le coussin jusqu'à ce que la balle soit frappée. Un coureur qui quitte son but avant que la balle ne soit frappée sera automatiquement retiré.
- Le ballon-sacrifice est permis pour tous les buts. Il y aura cependant une ligne de non-retour à mi-chemin.

Le jeu sera forcé au but suivant et le tag sera interdit.

- La ligne de non-retour sera seulement en vigueur pour les ballons sacrifice, en temps normal, un coureur peut revenir à son but précédent. Autrement dit, la ligne est en vigueur seulement sur le vol de but lié au ballon sacrifice, le coureur peut revenir à son but sur l'attrapé initial.
 - Ballon sacrifice ; quand le frappeur fait un ballon, un coureur peut rester sur son but jusqu'au moment où la balle est attrapée, puis courir jusqu'au marbre dans le but de marquer un point. Celui-ci pourrait revenir toucher le but avant de repartir en direction du marbre s'il ne touchait pas au but au moment de l'attrapé.
- L'amorti (*bunt*) est interdit. Le port du casque n'est pas obligatoire, donc le coureur est vulnérable à un relais sur la tête.
- Glisser (*slider*) est interdit. Le coureur fautif sera retiré et le jeu sera arrêté au moment de l'infraction. L'objectif ici est d'éviter les blessures aux chevilles. Glisser signifie toute action où un ou plusieurs pieds glissent sur le sable avant d'atteindre le but.
- Un coureur entre deux buts peut être retiré s'il est touché par la balle (ou un gant qui la contient) ou si un défenseur en contrôle de la balle touche au but auquel il est forcé de se rendre. À l'exception des balles sacrifices et des jeux au marbre, qui seront sujet à la ligne de non-retour.
- Un coureur souhaitant marquer un point doit toucher la ligne qui remplace le marbre. Il est interdit de toucher au marbre (pour protéger le catcher/receveur). Le coureur sera retiré s'il touche au marbre.
- Une ligne de non-retour est placée entre le 3^e but et le marbre. Lorsque les coureurs dépassent celle-ci, ils ne peuvent revenir au 3^e coussin. Le jeu devient forcé au marbre; le coureur ne peut revenir au 3^e but et le receveur n'a qu'à toucher le marbre en possession de la balle pour le retirer. Le receveur ne peut pas toucher le coureur, il doit absolument toucher le marbre. S'il touche le coureur délibérément, celui-ci sera considéré *sauf*.
- Il est possible de dépasser le premier but sans se faire retirer. Cette immunité disparaît si le coureur est considéré en direction du deuxième but. (S'il dépasse la ligne blanche et/ou s'il feint de courir en direction du deuxième but). Dans un tel cas, il pourrait être retiré avec un *tag* s'il ne revient pas à temps au premier but.
- Le joueur en défense ne peut pas avoir plus d'un pied sur le but en même temps. Il doit faire de son mieux pour laisser le chemin libre au coureur. Dans le cas contraire, le coureur sera considéré sauf. (Idéalement, le défenseur positionne son pied sur le côté du coussin)
- Lorsqu'un joueur soutire un but sur balle au lanceur et qu'une fille suit dans l'alignement, deux (2) buts sont accordés au frappeur. La fille a le choix d'aller au premier but ou de frapper. (Il n'y a pas de restriction pour marquer un point sur ce règlement.)
- Deux circuits maximums par équipe, par manche. À partir du troisième (3^e) ceux-ci comptent comme une balle morte. À noter qu'il n'y a pas de limites de circuit lors de la manche ouverte.
- Lorsque la balle sort du terrain lors d'un relais, l'arbitre déclarera le jeu mort, un but est accordé aux

coureurs à partir de leur emplacement. (Ex : Si un coureur est entre le 2^e et troisième but, il avancerait jusqu'au troisième but. Si le coureur était déjà au troisième au moment de la sortie de balle, il avancerait jusqu'au marbre.)

- La détermination des équipes receveurs ou visiteurs se fait de façon aléatoire (pile ou face) lors de la saison, mais lors des séries éliminatoires, les équipes les mieux classées sont toujours receveurs.
- Pour marquer un point, les joueurs doivent franchir la ligne située derrière le marbre. Toucher au marbre entraîne le retrait automatique du coureur.
- Dans le cas où un le troisième retrait et un point marqué surviennent lors de la même séquence, le point est bon seulement si les deux conditions suivantes sont respectées :
 - Le point est marqué avant le retrait.
 - Le retrait doit être sur un jeu non-forcé. (Le jeu est forcé si un coureur est forcé d'avancer au prochain but par un autre coureur)

Système de pointage/ Classement

La ligue met en vigueur cette façon de déterminer les gagnants des rencontres pour permettre un contexte de saine compétition dans le sport.

- Une victoire équivaut à quatre (4) points
- Une nulle équivaut à trois (3) points
- Une défaite équivaut à deux (2) points
- Zéro point est accordé pour une victoire par défaut.

Bris d'égalité

En cas d'un bris d'égalité (double, triple ou autre) des points à la fin de la saison régulière, le départage des positions se fera comme suit :

1. Le plus grand nombre de parties gagnées
2. Le moins grand nombre de défaites
3. La fiche comparative entre les équipes concernées (victoires - défaites)
4. Le plus grand nombre de points marqués
5. Le moins grand nombre de points accordés
6. Le hasard (pile ou face).

Calendrier

N'oubliez pas que la ligue existe dans un contexte de SAINÉ compétition et qu'elle est organisée par des étudiants et pour des étudiants.

Les séries éliminatoires

Pour participer aux éliminatoires, un joueur doit avoir fait au moins une apparition au bâton dans trois parties différentes.