

# L'Association Montréalaise de Balle-Donnée Amicale

(LAMBDA)

---

## Règlements saison 2024

### 1 - Généralités

1.1 - Les règlements standards de balle-molle s'appliquent. Cependant, les amendements suivants ont préséance.

1.2 - Pour tout règlement propre à la ligue non-inclue dans le présent document ou ouvert à l'interprétation, l'arbitre sur le terrain prendra la décision finale puis soumettra la problématique à la ligue qui l'ajoutera aux règlements officiels. Si un arbitre n'est pas présent, les gérants doivent s'entendre autant que possible.

1.3 - Pour alléger le texte, le masculin est utilisé.

1.4 - Le terme « match » désignent toutes les parties de l'été, le terme « match de saison régulière » réfère seulement aux 10 parties comptant pour le classement général.

### 2 - Composition des équipes

2.1 - Avant le premier match de saison régulière, les équipes doivent fournir une liste d'équipe comprenant un minimum de 9 joueurs et d'un maximum de 20 joueurs, incluant un minimum de 3 filles.

2.2 - Un joueur devient assigné officiellement à une équipe lorsqu'il a joué 3 matches avec cette équipe

2.2a - Un joueur peut jouer dans d'autres équipes tant qu'il n'a pas atteint la limite de 3 matches.

2.3 - Une équipe peut faire appel à un joueur maximum assigné à une autre équipe (excluant son adversaire). Cependant, l'équipe qui utilise ainsi un joueur doit jouer avec un maximum de 8 joueurs défensif (ie. pas de rover) et mettre le joueur remplaçant au bas de son alignement (dernier gars OU dernière fille)

2.3a - Une équipe composée de 7 gars et 1 fille qui doit donc recruter une fille supplémentaire d'une autre équipe aura 9 joueurs sur son alignement de frappeur, mais devra quand même jouer avec 8 joueurs défensifs.

2.4 - Seuls les joueurs officiels ayant joué 3 matches sont éligibles pour les séries.

2.5 - Une équipe incapable de respecter ces demandes doit déclarer forfait. Un match amical où les équipes s'affrontant échangent des joueurs peut avoir lieu.

### **3 - Joueurs sur le terrain (Défensif)**

3.1 - L'équipe en défensive joue avec 9 joueurs, dont un minimum de 3 femmes/3 hommes sur le terrain.

3.1a - Une équipe qui n'aurait que 2 femmes ou 2 hommes doit jouer avec 8 joueurs défensifs.

3.1b - Si un joueur se blesse en cours de partie et ne peut continuer, son départ de l'alignement ne peut causer le forfait de l'équipe si celle-ci jouait déjà avec le minimum de 8 joueurs. Sa présence au bâton est remplacée par un retrait automatique et l'équipe peut jouer à 7 joueurs.

3.2 - Le lanceur faisant partie de l'équipe à l'offensive, l'équipe défensive met un quatrième joueur au champ extérieur, ce joueur est appelé "Rover"

3.2a - Le rover ne peut jouer à l'avant-champ, il doit rester sur le gazon tant que la balle n'est pas frappée. (Exemption parc D'argenson: Le rover peut faire 3 pas sur le sable, le terrain étant de format baseball)

3.3 - Il est permis de changer les joueurs défensifs d'une manche à l'autre. Il est cependant interdit de procéder à un changement au courant d'une manche sauf en cas de blessure.

### **4 - Joueurs au bâton (Offensif)**

4.1 - Les équipes doivent présenter un alignement d'au moins 8 joueurs. Tous les joueurs défensifs doivent frapper dans l'alignement.

4.2 - Il n'y a pas de maximum de joueurs sur la liste des frappeurs

4.3 - L'alignement des frappeurs ne peut changer au courant du match.

4.4 - L'alignement doit être fait pour ne pas avoir plus de 2 hommes ou 2 femmes consécutivement.

4.4a - S'il n'y a pas assez de femmes ou d'hommes pour faire un alignement complet en respectant ces règles, ce groupe alors faire partie d'un sous alignement. (voir liste ci-jointe)

4.4b - Il n'est pas permis de faire un sous alignement s'il est possible de faire un alignement respectant les règles. Ce problème survient seulement lorsqu'il y a 2 fois plus de membres d'un sexe que de l'autre.

4.4c - Un joueur blessé au courant d'un match est simplement retiré de l'alignement. Si cela rend l'alignement illégal, ce-dernier doit être ajusté avec l'autorisation de l'arbitre ou du gérant/capitaine de l'équipe adverse si aucun arbitre n'est présent.

**Exemple**

(8 H et 2 F)

Homme 1

Homme 2

*Femme 1*

Homme 3

Homme 4

*Femme 2*

Homme 5

Homme 6

*Femme 1*

Homme 7

Homme 8

*Femme 2*

4.5 - Un joueur qui se blesse dans le courant d'un match et qui ne peut plus courir à sa pleine capacité peut utiliser un coureur suppléant.

4.5a - Le coureur suppléant doit se placer 1 mètre derrière le frappeur, et toucher le grillage derrière le frappeur. Il peut commencer sa course seulement lorsqu'il y a contact avec la balle.

4.5b - Un joueur qui utilise trop régulièrement un coureur suppléant (qui ne court pratiquement jamais) peut faire partie d'une plainte des autres équipes ou d'un arbitre. S'il est trop rarement en mesure de courir, on peut lui demander de quitter l'alignement de l'équipe.

4.5c - Le coureur suppléant doit être le dernier joueur du même sexe retiré.

4.5d - Un coureur suppléant doit arrêter sa course au premier but. Des coureurs déjà présents sur les buts peuvent eux continuer leur course comme d'habitude.

4.7 - En début de partie, une copie finale de l'alignement des frappeurs doit être donnée à l'arbitre et au gérant adverse.

4.7a - Un joueur ne peut rejoindre la partie une fois que la 3e manche est terminée. À ce moment, son nom est rayé de l'alignement.

4.7b - Tant que le joueur est absent et que son nom est sur l'alignement, sa présence au bâton est remplacée par un retrait automatique.

4.8 - Un filet est disponible pour les équipes qui désirent protéger leur lanceur. L'équipe doit installer le filet en début de manche et l'enlever si l'équipe adverse ne désire pas l'utiliser.

4.8a - Le filet ne peut être déplacé, installé ou enlevé en courant de man-

che.

4.8a - Une frappe dans le filet est considéré comme une fausse-balle, même sur un 4e lancer.

4.8b - Si l'équipe défensive lance dans le filet, la balle demeure en jeu.

4.9c - L'équipe est responsable de ranger le filet à la fin de la partie si les équipes suivantes ne désirent pas l'utiliser.

## 5 - Calendrier et horaire

5.1 - La saison s'étend de mai à fin-août

5.1a - 1 tournoi de weekend et 1 match pré-saison

5.2b - 10 matchs de saison régulière (les équipes s'affrontent 2 fois)

5.2c - 2 soirée reprise en cas de pluie

5.5d - 3 matchs de séries

5.2 - Les séries se déroule ainsi. L'équipe 1 et 2 au classement après la saison régulière passe directement en demi-finale. Les équipes 3 et 4 affrontent les équipes 6 et 5 respectivement en quart de finale. Les gagnants passent en demi finale et affrontent les équipes 1 et 2 en fonction de leur position en saison régulière. Les gagnants de la demi-finale s'affrontent en finale, et les perdants en finale de consolation.

5.2a - Les perdants de la première ronde (quart de finale) s'affrontent lors d'un match pour décider de la position 5 et 6. Ils n'auront pas de match lors de la soirée des finales.

5.2b - Les matchs de série ne pouvant se terminer par un score nul, ils dureront jusqu'à ce qu'un gagnant termine une manche en avance. Pour les finales, on joue des manches supplémentaires standards.

5.3 - Les matchs se jouent au parc D'argenson selon l'horaire suivant:

- 18h30 à 19h55

- 20h00 à 21h25

- 21h30 à 22h55

5.3a - La pause entre les parties servira à laisser les équipes terminant leur partie se serrer la main puis quitter, et pour que les équipes débutant un match puisse s'échauffer

5.3b - L'arbitre sera en charge de signaler 2 minutes avant le début du match. Les équipes devront alors se placer et être prêts pour le début officiel de la partie. Lors du signal indiquant le début de la partie, un joueur offensif doit être au bâton prêt à frapper.

5.4 - Une partie dure 7 manches ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus assez de temps. Dans l'éventualité où une partie est annulée à cause la météo, elle est

bonne si 4 manches ont été complétées.

5.4a - 25 minutes avant la fin du match, il faut regarder si la 6e manche a déjà été entamée. Si c'est le cas, le match dure 7 manche. Sinon, la 6e manche sera la dernière, et manche ouverte.

5.4b - L'arbitre signalera le moment précis où le temps total est écoulé, la partie étant alors terminée. Si un jeu est en cours le signal doit se faire entendre lorsqu'il est terminé. Le score à la fin de la manche précédente sera le score final sauf si l'équipe maison est en avance.

5.4c - Aucune négociation ou modification à l'horaire n'est possible. Les indications de l'arbitre doivent être respectés.

5.4d - Une équipe qui retarde le rythme de la partie pour profiter de cette règle est soumise aux mêmes règles que décrit dans l'article 9.5. Une équipe n'est cependant pas tenue de jouer anormalement rapidement pour satisfaire une autre équipe.

5.5e - En cas de pluie, les équipes doivent autant que possible terminer la manche en cours. Si cela n'est pas possible et que 4 manches n'ont pas été complétées, la manche en cours est annulée complètement si l'arbitre est d'accord que la situation est dangereuse. Le match se terminera à une date ultérieure.

5.5 - Les équipes bénéficient d'un délai de 10 minutes en début de manche si elle ne sont pas complètes (moins de 8 joueurs). Après ce délai, elles doivent déclarer forfait.

## **6 - Règlements offensifs**

6.1 - Le lanceur est dans l'équipe offensive, et doit donc lancer les balles au goût de son frappeur.

6.1a - Il a droit à un maximum de 4 lancers par frappeur. Après le 4e lancer, le frappeur est retiré au bâton.

6.1b - Le frappeur peut s'élancer 2 fois maximum, après quoi il est retiré.

6.1c - Une fausse balle ne peut compter comme un deuxième élan, elle compte comme un lancer par contre.

6.1d - Le lanceur doit laisser un délai raisonnable à l'équipe défensive pour se positionner.

6.2 - Une équipe ne peut compter plus de 5 points par manche, à l'exception de la dernière manche qui est manche ouverte.

6.3 - Si la balle sort du terrain après avoir été officiellement en jeu, un but est accordé aux coureurs à partir du but qu'ils ont atteint, et non de celui qu'ils atteindront, selon la décision de l'arbitre. Le calcul se fait à partir du joueur le moins avancé, qui peut pousser un joueur plus loin s'ils étaient 2 en route

vers le même but. (Ex: Joueur A frappe et cours, la balle sort alors que lui et le joueur B sont en route vers le 2e. Le joueur A va au 2e et le joueur B au 3e)

6.3a - Une balle est sortie de jeu lorsqu'elle demande un effort anormal pour un joueur défensif, (ex: sauter une clôture, un obstacle, etc), ou lorsqu'elle dépasse les limites normales du terrain.

6.4 - Il est interdit pour les coureurs sur les sentiers de s'éloigner du but tant que la balle n'a pas été frappée. Un joueur qui quitte son but avant le temps est retiré.

6.5 - Les glissades sont autorisées au 2e et 3e but. Il est strictement défendu de porter des crampons en métal sous peine d'expulsion du match.

6.6 - Une ligne de démarcation sera tracée entre le 3e but et le marbre. Une fois cette ligne dépassée, le jeu au marbre est automatique forcé et donc le receveur n'a pas à toucher le joueur.

6.7 - Pour éviter les contacts, un coureur se rendant vers le marbre ne doit en aucun cas toucher au marbre, mais plutôt passer au moins un mètre derrière celui-ci. Si l'arbitre juge que le joueur a touché au marbre dans une situation dangereuse, il peut le déclarer retiré.

6.7a - Le receveur ne peut retirer un joueur ayant dépassé la ligne de non retour en le touchant. Il doit toucher au marbre.

6.8 - Les coups amortis sont interdits, la balle doit être frappée avec une motion complète. Une ligne sera tracée en début de match, si la balle ne dépasse pas cette ligne, il s'agit alors d'une fausse balle. Le règlement de 4e lancer s'applique.

6.8a - Si un joueur défensif prend possession de la balle alors qu'elle est encore en mouvement mais avant qu'elle ne dépasse cette ligne de démarcation, la balle est considérée en jeu

6.8b - Si la balle atterri en jeu mais revient à l'extérieur de la zone démarquée par la ligne et s'y arrête, elle est considérée comme fausse balle.

6.9 - Une équipe ne peut avoir un différentiel de circuits extérieur supérieur à +2. Si une équipe ayant 2 circuits de plus que son adversaire en frappe un autre, cette frappe devient un simple.

## **7 - Règlements défensifs**

7.1 - Lorsqu'une fille est au bâton, les joueurs défensifs ne peuvent dépasser la ligne imaginaire du diamant, c'est à dire une ligne joignant les buts consécu-

tifs, tant que la balle n'a pas été frappée.

7.2 - Une balle attrapée à l'extérieur des limites normales du terrain compte seulement comme une fausse balle. Cette limite est définie par la continuation des clôtures à partir du marbre.

7.3 - Si l'arbitre juge qu'un joueur défensif bloque intentionnellement un coureur, il peut l'autoriser à se rendre au but suivant, ou le déclarer sauf même s'il est retiré.

7.4 - Si la balle touche au lanceur alors que celui-ci n'avait clairement pas la possibilité de l'éviter, la balle est déclarée morte, ne compte pas comme un élan ni un lancer.

## **8 - Généralités**

8.1 - Au classement, une victoire vaut 2 points, une défaite 0 point et une partie nulle 1 point.

8.2 - Les équipes doivent envoyer leur score avant un délai de 48 suivant leur partie. Si aucune équipe ne soumet de score, la partie sera un match nul 0-0.

8.3 - Une perte par forfait entraîne un score de 7-0.

8.4 - Le classement des équipes s'ordonne de la façon suivante: Points - Nombre de victoires total - Plus/moins. En cas d'égalité entre 2 équipes avant d'accéder aux séries, l'ordre pour les départager est: Points - Nombre de victoires totales - Victoires des affrontements des équipes concernées - Plus/moins

8.5 - L'alcool n'est pas permis sur le terrain.

8.6 - L'équipe maison a la responsabilité d'apporter les buts de rechange et une balle de jeu officielle neuve. Le non-respect de cette règle peut entraîner un forfait si elle empêche la tenue d'un match.

8.7 - Les capitaines ont la responsabilité de toujours avoir une copie des règlements et des permis en leur possession

8.8 - Une équipe n'étant pas en mesure de respecter les règlements de ce document doit déclarer forfait.

## 9 - Arbitrage

9.1 - Lorsque possible, un arbitre sera présent lors des matchs. Cet arbitre ne peut pas être un joueur des équipes en jeu. L'arbitre a le dernier mot pour l'application des règlements.

9.1a - Dans l'éventualité où personne n'est disponible pour arbitrer, l'équipe offensive doit absolument positionner un instructeur au premier et au troisième but. Leur responsabilité est de signaler les fausses balles et prendre une décision pour les retraits.

9.2b - Si une équipe est en désaccord avec le jugement d'un arbitre, elle peut lui laisser savoir avec respect au travers de son gérant ou de son capitaine uniquement. Si une équipe est en désaccord avec la décision prise dans une situation d'auto-arbitrage, les 2 gérants doivent s'entendre.

9.2 - Une décision d'un arbitre peut être renversée s'il est démontré qu'il s'agissait d'une mauvaise compréhension des règles standards de balle-molle ou des règlements de la ligue.

9.3 - Les tâches d'un arbitre sont les suivantes

9.3a - Faire respecter la durée d'une partie.

9.3b - Appliquer les règlements de balle-molle standard et les règlements du présent document

9.4c - Signaler les fausses balles

9.4d - Prendre des décisions pour les retraits

9.4e - Faire un décompte exact des lancers, prises, points comptés, de la manche, etc.

9.4f - Régler tout autre désaccord entre les équipes.

9.5 - L'arbitre doit s'assurer que les équipes aient un rythme soutenu. Une équipe en avance au pointage qui prendrait par exemple trop de temps pour transitionner entre les manches reçoit un premier avertissement. Si elle ne règle pas la situation, l'arbitre peut pénaliser l'équipe en ramenant le score à égalité.

9.5a - Si la décision est prise en cours de manche, alors les points obtenus au courant de la manche sont encore bon. Par exemple, l'équipe A mène 10-5 au début de la manche 6. Elle compte 3 points au courant de la première moitié de manche mais reçoit son deuxième avertissement entre la première moitié et la deuxième moitié de manche. Il est donc considéré que la sixième manche a débuté à égalité, soit 5-5, et que l'équipe A a compté 3 but. Le score est donc maintenant de 8-5 en faveur de l'équipe A.

9.6 - Les arbitres doivent informer la ligue de problèmes qui pourraient survenir avec les équipes ou si celles-ci ont démontré une mauvaise attitude.



9.6b - Si un arbitre n'est pas présent, alors les gérants doivent informer la ligue de quel que problème que ce soit.

9.7 - Pour être arbitre, les joueurs doivent avoir lu un document informatif.

## **10 - Règlement météo**

10.1 - Puisque l'accès au terrain est limité, il est important de jouer le plus de matchs possible peu importe la température. Les équipes sont fortement encouragés à se rendre sur le terrain même en cas de pluie. Si les conditions y sont dangereuses, les 2 équipes peuvent s'entendre pour ne pas jouer un match.

10.1a - Si la ville nous informe que la soirée est annulée, nous l'écrivons sur le site au maximum à 17h30 et un email de masse sera envoyé à tous les joueurs dont le courriel est inscrit sur le site.

10.1b - Si nous décidons de notre propre gré d'annuler la soirée, le message pourrait arriver plus tard. Si vous avez un doute, aller vérifier le site avant de partir vers le terrain. Prière de ne pas contacter la ligue, contacter le gérant de votre équipe qui sera le premier informé de la situation.

10.2 - Une semaine est prévue à la fin de la saison régulière pour reprendre des matchs annulés par la météo inadéquate. Cette journée est priorisé par les matchs qui sont annulés alors que d'autres matchs ont eu lieu le même soir, rendant la saison inégale pour toutes les équipes. Si une soirée au complet est annulée, il est possible que le match ne soit pas repris.

10.3 - Une équipe qui ne se présente pas à un match avec suffisamment de joueurs peut perdre par forfait si l'autre équipe est complète, même si la température ne permet pas de jouer. La seule exemption est si un avertissement était visible sur le site avec un délai convenable.

## **11 - Fonctionnement de la ligue**

11.1 - La ligue est formée de 6 membres sur le conseil d'administration, un pour chaque équipe, et d'un commissaire.

11.1a - Les membres sur le conseil d'administration doivent se rencontrer en début de saison et voter des règlements. Ils peuvent être consultés au courant de la saison pour des modifications majeures aux règlements ou pour l'application de sanctions.

11.1b - Le commissaire de ligue a le rôle d'appliquer les règlements du présent document. Il n'a pas le droit de vote sauf dans le cas d'égalité où il devient alors le vote de majorité.

11.2 - Si un gérant n'est pas d'accord avec une décision majeure prise par un arbitre, il peut demander à la ligue de se prononcer.

11.3 - Si un gérant n'est pas d'accord avec une décision prise par le commissaire, il peut demander que la décision soit soumise au vote du comité d'administration

11.4 - La ligue se réserve le droit de modifier le présent document au besoin. La version des règlements disponible sur le site web est toujours celle qui prévaut.

11.5 - La ligue se réserve le droit d'imposer des pénalités à des joueurs ou des équipes qui ne respectent pas les présents règlements.

11.6 - Aucune menace physique ou verbale n'est tolérée et le joueur peut être automatiquement expulsé par l'arbitre en plus de s'exposer à des pénalités de la ligue.

11.7 - Si un gérant juge qu'un de ses joueurs est de calibre beaucoup trop élevé pour la ligue, il est de sa responsabilité de l'informer qu'il ne pourra plus jouer. Si un gérant juge qu'un joueur d'une autre équipe est trop fort, il peut en informer le comité d'administration qui prendra une décision. On vise ici des joueurs ayant fait partie de ligues Élites par exemple.