

18

BALLE LENTE



CHAPITRE 18 - BALLE LENTE

1. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- 1.1. Une équipe est composée d'un minimum de douze (12) participants et d'un maximum de quinze (15) participants. Une (1) place supplémentaire peut être accordée aux équipes dirigées par un [entraîneur qualifié](#). Elles peuvent ainsi compter un maximum de seize (16) participants.
- 1.2. Chaque base (pour les championnats régionaux) ou région (pour les championnats nationaux) peut inscrire une (1) équipe féminine et une (1) équipe masculine aux championnats de balle lente des FAC. L'équipe régionale est déclarée championne lors des championnats régionaux des FAC.
- 1.3. L'équipe régionale peut inviter trois (3) joueurs d'une autre base, escadre ou unité de la région à se joindre à elle, pourvu que ceux-ci aient obtenu l'approbation de leur commandant.

2. OFFICIELS

- 2.1. Le système d'arbitrage à trois (3) officiels se poursuit pendant toute la durée des championnats, dans la mesure du possible.
- 2.2. Les officiels mineurs et/ou les officiels qui n'arbitrent pas sur le terrain agissent en qualité d'officiels hors terrain, de marqueurs et/ou de chronométreurs, pendant toute la durée du championnat, tel qu'exigé par la base hôte

3. RÈGLES GÉNÉRALES

- 3.1. Le jeu doit se dérouler conformément aux règles actuelles du [Livre de règlements de Softball Canada \(SBC\)](#) à l'exception du [paragraphe 6](#) figurant ci-dessous.
- 3.2. Conformément aux règlements de SBC, les frappeurs commencent leur présence au bâton comme suit :
 - a. Hommes; compte d'une balle, une prise;
 - b. Femmes; compte d'une balle, une prise.
- 3.3. Ce paragraphe porte sur le déroulement des championnats de balle lente des FAC, qui comprend les règles générales suivantes :
 - a. Limite de coups de circuit :
 - il y a une limite quant au nombre de coups de circuit frappés par-dessus la clôture, qui sont crédités à chaque équipe dans un match. Le règlement est le suivant :
 - un joueur qui frappe un coup de circuit par-dessus la clôture, alors que la limite est déjà atteinte, est retiré. La balle est morte, aucun point n'est marqué et tous les coureurs doivent retourner au but où ils étaient avant le lancer;

- toute balle qui passe par-dessus la clôture en territoire des bonnes balles après avoir touché un joueur défensif est considérée comme un coup de quatre (4) buts, et non comme un circuit;
- La limite de coups de circuit par équipe et par match est de sept (7).

4. SUSPENSIONS

4.1. Durant un championnat, les suspensions minimales énumérées ci-dessous s'appliquent lorsque surviennent les infractions suivantes :

Règlement	Description	Punition
4-1	Utilisation de langage ou tout autre type de comportement par les joueurs et/ou les entraîneurs qui exerce une mauvaise influence sur le sport, les joueurs, les arbitres ou les spectateurs (comprend toute action antisportive comme lancer de l'équipement de sorte à blesser quelqu'un).	Expulsion du joueur ou de l'entraîneur en faute du match, ainsi que d'un autre match
4-5	Joueur supplémentaire illégal (ou recours à un joueur supplémentaire illégal)	Expulsion du joueur en faute
4-6	Retour au jeu non réglementaire (jeu d'appel)	Expulsion du joueur illégal et de l'entraîneur
4-8	Remise en question continue de la décision des officiels	Expulsion du joueur du match
5-9	Conférence offensive créditée supplémentaire	Expulsion de l'entraîneur du match
6-4	Position délibérée d'un joueur défensif pour distraire le frappeur	Expulsion du joueur défensif du match
6-11	Retour au jeu d'un lanceur illégal	Expulsion du lanceur du match
7-1	Utilisation continue de bâtons non approuvés ou de matériel semblable pour l'échauffement	Expulsion du joueur du match
7-6	Le frappeur entre dans la boîte du frappeur avec un bâton modifié ou non réglementaire ou on découvre qu'il joue avec un bâton modifié ou non réglementaire	Expulsion du frappeur du match
8-7	Un voltigeur fait obstruction et feint d'avoir la balle dans son gant (2 ^e occurrence pour l'équipe) <i>(après un avertissement donné à l'équipe)</i>	Expulsion du voltigeur du match
8-9	Le coureur offensif fait délibérément <u>contact</u> avec un joueur défensif	Expulsion du coureur du match, ainsi que d'un autre match
10-9	Refus d'être retiré ou expulsé du match	Match déclaré forfait
S.O.	Combat ou contact physique (non accidentel) entre les joueurs, entraîneurs ou officiels	Expulsion du joueur ou de l'entraîneur en faute du match, ainsi que d'un autre match

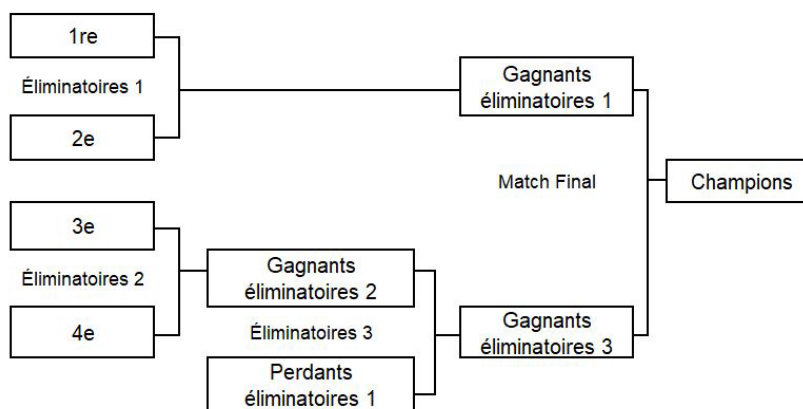
4.2. Se reporter au [Chapitre 5 – Suspensions](#), pour les infractions qui peuvent s'appliquer à n'importe quel sport.

5. TYPE DE CHAMPIONNAT

5.1. Équipe locale c. équipe visiteuse

- a. L'équipe locale sera identifiée par le port d'uniforme sombre et l'équipe visiteuse sera identifiée par le port d'uniformes clairs;
- b. Sur le calendrier, l'équipe locale est inscrite en deuxième position (p. ex. 1 c. 3, l'équipe 3 étant l'équipe locale);

- c. L'équipe locale prendra l'abri sur la ligne de troisième base, l'équipe visiteuse prendra l'abri sur la ligne de première base.
- 5.2. La durée maximale de tous les matchs du tournoi à la ronde est de deux (2) heures;
- 5.3. Un match réglementaire compte sept (7) manches, sauf s'il y a égalité après sept (7) manches. Le match se poursuit jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré, le règlement international de bris d'égalité entrant en vigueur à la huitième manche.
- 5.4. Séance d'entraînement
 - a. Si des terrains sont disponibles pour une séance d'entraînement, il y a une période d'échauffement de trente (30) minutes avant chaque match. L'équipe visiteuse s'échauffe sur le terrain en premier, l'équipe locale s'échauffe sur le terrain en second.
 - b. Si les terrains d'entraînement ne sont pas disponibles, il y aura un échauffement de cinq (5) minutes sur le terrain intérieur et extérieur avant le match. L'équipe visiteuse ira sur le terrain extérieur, suivie par l'équipe locale.
- 5.5. Règle de différence de points :
 - a. Le match prend fin après deux manches et demie (2 ½) de jeu si l'équipe locale mène par vingt-cinq (25) points ou plus, ou après trois (3) manches complètes de jeu si l'équipe visiteuse mène par vingt-cinq (25) points ou plus;
 - b. Le match prend fin après trois manches et demie (3 ½) de jeu si l'équipe locale mène par vingt (20) points ou plus, ou après quatre (4) manches complètes de jeu si l'équipe visiteuse mène par vingt (20) points ou plus;
 - c. Le match prend fin après quatre manches et demie (4 ½) de jeu si l'équipe locale mène par quinze (15) points ou plus, ou après cinq (5) manches complètes de jeu si l'équipe visiteuse mène par quinze (15) points ou plus.
- 5.6. Les championnats des FAC prennent la forme d'un tournoi à la ronde simple, suivi d'un format modifié d'éliminatoires. Le classement final des équipes au tournoi à la ronde permet de déterminer les équipes qui participent aux éliminatoires.
- 5.7. L'équipe qui obtient le meilleur rang au tournoi à la ronde est considérée comme l'équipe locale pour les quarts de finale et les demi-finales. Le terrain final sera attribué au gagnant de l'éliminatoire 1.
- 5.8. À la fin du tournoi à la ronde, trois (3) matchs éliminatoires sont disputés. La première (1^{re}) série éliminatoire se déroule comme suit : l'équipe en première (1^{re}) place affronte l'équipe en deuxième (2^e) place, et l'équipe gagnante passe directement au match final. Dans la deuxième (2^e) série éliminatoire, l'équipe en troisième (3^e) place joue contre l'équipe qui s'est classée quatrième (4^e). Pour ce qui est de la troisième (3^e) série éliminatoire, l'équipe gagnante de la deuxième (2^e) série éliminatoire affronte l'équipe perdante de la première (1^{re}) série éliminatoire. Les gagnants de la première (1^{re}) série éliminatoire et de la troisième (3^e) série éliminatoire passent au match final.



6. PROCÉDURE DE BRIS D'ÉGALITÉ

6.1. En cas d'égalité au classement final du tournoi à la ronde, les équipes qui passent aux éliminatoires sont déterminées ainsi :

- a. Si deux (2) équipes sont à égalité, l'équipe qui a vaincu l'autre lors du tournoi à la ronde passe aux éliminatoires et/ou se glisse devant sa concurrente au classement;
- b. Si trois (3) équipes ou plus se trouvent à égalité, l'équipe avec la meilleure fiche victoires/défaites face aux autres équipes à égalité lors du tournoi à la ronde passe aux éliminatoires et/ou se glisse devant ses concurrentes au classement;

Remarque : Afin d'appliquer les critères [6.1.b](#), toutes les équipes à égalité doivent s'être affrontées et une des équipes doit avoir défait toutes les équipes à égalité pour se glisser devant ses concurrentes au classement. Les autres équipes utilisent ensuite le prochain critère.

- c. Si l'égalité persiste, la différence (positive ou négative) entre le total des points accumulés lors des matchs où se sont affrontées les équipes à égalité, une limite (positive ou négative) de quinze (15) points par match est imposée. L'équipe dont la différence de points est la plus importante passe aux éliminatoires et/ou se glisse devant ses concurrentes au classement;

Remarque : Lors de l'application du critère [6.1.c](#), si le match prend fin avant d'avoir terminé une manche, on utilisera le pointage de la dernière manche complétée.

- d. Si l'égalité persiste, l'équipe ayant remporté le total de points enregistrés le plus élevé lors de tous les matchs du tournoi à la ronde prend l'avance. L'équipe ayant enregistré la différence de buts atteints la plus importante passe aux éliminatoires et/ou se glisse devant ses concurrentes au classement;
- e. Si l'égalité persiste, l'équipe comptant le moins de buts atteints lors de tous les matchs du tournoi à la ronde prend l'avance. L'équipe ayant enregistré la différence de buts atteints la plus importante passe aux éliminatoires et/ou se glisse devant ses concurrentes au classement;
- f. Si l'égalité persiste encore, le jury d'appel, en consultation avec l'officiel en chef, détermine la méthode appropriée pour briser l'égalité (p. ex. un match supplémentaire, pile ou face, etc.).

Remarque : Lors de l'application des critères énumérés aux sous-paragraphes [6.1.c](#), [6.1.d](#), [6.1.e](#) ou [6.1.f](#), les matchs de six manches et demie (6 ½) sont ramenés à six (6) manches complètes.

- g. Après les étapes [6.1.a](#), [6.1.b](#), [6.1.c](#), [6.1.d](#), [6.1.e](#) ou [6.1.f](#) qui déterminent le classement d'une équipe, il convient de répéter au besoin la procédure du bris d'égalité à partir du sous-paragraphes [6.1.a](#).

7. ÉQUIPEMENT

7.1. La balle officielle des championnats des FAC est décrite dans les [règlements de Softball Canada](#).

7.2. Tous les participants doivent porter l'équipement précisé dans le tableau ci-dessous.

OBLIGATOIRE	RECOMMANDÉ
Joueurs (sur les buts/dans le cercle d'attente)	
<ul style="list-style-type: none"> casque doté de deux rabats et porté de façon appropriée quand les joueurs sont au cercle d'attente, au bâton ou courent sur les buts <i>Remarque : Le port de chaussures à crampons en métal est interdit.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> coquille ou pelvière
Lanceurs	
<ul style="list-style-type: none"> port obligatoire d'un casque et d'un masque facial lorsque le lanceur est au monticule <i>Remarque : Le port de chaussures à crampons en métal est interdit.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> coquille ou pelvière protège-tibias en dehors de l'uniforme, mais uniquement pour les joueurs à la défensive
Receveurs	
<p><i>Remarque : Le port de chaussures à crampons en métal est interdit.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> masque, protège-gorge et casque. Une grille protectrice prolongée fixée au masque peut être portée au lieu du protège-gorge. Le masque facial de type gardien de but de hockey sur glace est autorisé, à condition que le modèle utilisé n'ait pas été refusé par Softball Canada parce qu'il ne répond pas aux normes de sécurité et/ou qu'il ne protège pas suffisamment la gorge; protège-tibias portés en dehors de l'uniforme, mais uniquement pour les joueurs à la défensive.
Officiels	
<ul style="list-style-type: none"> S.O. 	<ul style="list-style-type: none"> S.O.

7.3. Toute modification d'ordre physique à l'équipement de protection est interdite.

7.4. Bâtons :

- a. Seuls les bâtons approuvés par Softball Canada, le [USSSA Bat Certification Program](#) (le logo de l'association USSSA est connu sous le nom de « Empreinte » et illustré à droite) et/ou par le Bureau des sports des FAC sont autorisés aux championnats de balle lente des FAC.

- b. En raison de l'augmentation du nombre de bâtons autorisés que peuvent utiliser les joueurs lors d'un championnat des FAC, les équipes n'auront droit qu'à quinze (15) bâtons approuvés en tout temps.



7.5. Tapis pour marbre/buts :

- a. Le tapis pour marbre est un tapis de caoutchouc qui mesure 2 pi (0,61 m) x 3 pi (0,91 m) ayant une découpe en « V » d'une longueur de 17 po à la partie supérieure et de 12 po pour les deux autres côtés et centrée à 3 po ½ à partir des bords du tapis. Ce tapis est placé derrière le « V » de sorte que la découpe s'ajuste parfaitement à la pointe arrière du marbre.
- b. Une base détachable est utilisée pour tous les buts en plus d'une double base au premier but pour tous les matchs.

8. PRÉVENTION DES BLESSURES

- 8.1. Il est important que tous les membres de l'équipe, les entraîneurs, les officiels, les soigneurs et les organisateurs passent en revue les stratégies de prévention des blessures. Le [chapitre 6](#) renferme des renseignements supplémentaires concernant la prévention des blessures.

9. RÉCOMPENSES

- 9.1. À la fin de chaque match du championnat national, les membres du jury d'appel sélectionnent les deux (2) Joueurs ou Joueuses les plus utiles de l'équipe, soit un (1) de chaque équipe.
- 9.2. Les équipes gagnantes, féminine et masculine, reçoivent une bannière et un trophée. Des médailles individuelles sont remises aux membres des équipes occupant les premier et deuxième rangs.
- 9.3. À la fin des championnats nationaux, les membres du jury d'appel choisissent le Joueur et la Joueuse les plus utiles des championnats de balle lente masculine et féminine.
- 9.4. À la fin des championnats nationaux, chaque équipe choisit le Joueur et la Joueuse les plus utiles des championnats de balle lente masculine et féminine.
- 9.5. À la fin des championnats nationaux, chaque équipe, masculine et féminine, soumet la candidature d'un joueur et d'une joueuse qui ont fait preuve d'un esprit sportif exceptionnel, y compris d'un comportement responsable et conforme à l'éthique, de franc-jeu, d'intégrité et de respect combinés à des aptitudes athlétiques remarquables. Le jury d'appel/l'officiel en chef choisit les récipiendaires selon les candidatures reçues.
- 9.6. Voici le tableau des récompenses :

<u>Prix / Reconnaissance</u>	<u>Quantité</u>	<u>National</u>	<u>Régional</u>
Trophée	2	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Bannière des championnats	2	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Médailles d'or	32	✓	✓
Médailles d'argent	32	✓	✓
JPU du championnat	2	✓	✓
JPU de l'équipe	8	✓	S.O.
JPU du match	2/match	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Prix de l'esprit sportif	2	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Officiels	11	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Soigneurs	3	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Jury d'appel	6	✓	À confirmer selon la Constitution régionale

Invités de marque/ présidents d'honneur	1	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
---	---	---	---