

SPORTS PHÉNIX

Règles et Procédures



Créé le 15 septembre 2005
Mis à jour le 5 décembre 2020

TABLES DES MATIÈRES

RESPONSABILITÉ DU CONSEIL D'ADMINISTRATION (ci-après nommé c.a.)	1
STRUCTURE DE SPORTS PHÉNIX	1
LES INSCRIPTIONS	1
FRAIS DE LA SAISON	1
FORMATION DES ÉQUIPES	1
MODIFICATION DES ÉQUIPES	2
COMMANDITES	2
LES CAPITAINES	2
RESPONSABILITÉS DES CAPITAINES	2
UNIFORME, ÉQUIPEMENT ET AUTRES	3
DÉROULEMENT D'UN MATCH	3

1. RESPONSABILITÉ DU CONSEIL D'ADMINISTRATION (ci-après nommé c.a.)
 - 1.1. Le c.a. peut modifier ces règles et procédures en tout temps.
 - 1.2. Le c.a. a la responsabilité de rendre une décision pour tous les cas non couverts par le présent document.
 - 1.3. La version officielle de ce document est détenue par le secrétaire de la Ligue de balle Les Phénix.

2. STRUCTURE DE SPORTS PHÉNIX
 - 2.1. La Ligue observe les règlements officiels de l'ASA (Association de Softball Amateur) et de l'ASBM (Association des sports de balle de Montréal), mais elle peut avoir ses propres règlements internes.
 - 2.2. La ligue est composée d'une seule division mixte de balle-lente 6-12.
 - 2.3. Le c.a. est composé de quatre (4) membres élus à l'assemblée générale annuelle pour une durée de deux (2) ans, soit le président, le vice-président, le trésorier et le secrétaire.
 - 2.4. En cas d'égalité lors d'un vote du c.a., le président aura un vote prépondérant.
 - 2.5. Seuls les joueurs ou administrateurs de la saison qui s'est terminée peuvent voter à l'assemblée générale annuelle qui suit.

3. LES INSCRIPTIONS
 - 3.1. L'inscription se fait individuellement.
 - 3.2. Un joueur qui se désiste en cours de saison sera remplacé par un joueur désigné par le c.a.
 - 3.3. Tout joueur doit signer le code d'éthique incluant les remplaçants.

4. FRAIS DE LA SAISON
 - 4.1. Les coûts et modalités des frais d'inscription sont établis par le c.a.
 - 4.2. Le c.a. se réserve le droit d'ajuster les frais de saison au besoin.
 - 4.3. Sports Phénix ne s'engage pas à rembourser les joueurs qui quittent au cours de la saison, quelles que soient les raisons invoquées.
 - 4.4. Les coûts pour les joueurs remplaçants seront déterminés par le c.a. Les capitaines ont la responsabilité de collecter l'argent et de les remettre au trésorier de la ligue.

5. FORMATION DES ÉQUIPES

- 5.1. Le c.a., en collaboration avec les capitaines, sous réserve des circonstances prévues à l'article 8, veille à la formation d'équipes équilibrées en début de saison.
- 5.2. Si possible, le c.a. organisera une pratique ainsi que des matchs pour évaluer les nouveaux joueurs en début de saison. Des critères d'habileté physique et de connaissance des règles du jeu des nouveaux joueurs sont soumis à l'évaluation par le c.a. et les capitaines afin de déterminer les cotes de tous ces joueurs.
- 5.3. Le c.a. détermine la procédure à utiliser pour former les équipes en considérant le nombre de places à combler, la force des équipes et des joueurs ainsi que tout autre facteur qui pourrait avoir un impact sur l'équilibre entre les équipes et l'harmonie de la ligue.

6. MODIFICATION DES ÉQUIPES

- 6.1. Seul le c.a. a le pouvoir de remplacer un joueur entre l'inscription et la fin de la saison.
- 6.2. Le c.a. choisira le nouveau joueur en fonction des besoins de l'équipe et du respect de l'homogénéité de la ligue.
- 6.3. Les capitaines peuvent suggérer des échanges au c.a. à tout moment durant l'année. Le c.a. pourra accepter ou refuser cette suggestion.
- 6.4. Les joueurs ne peuvent pas jouer avec leur future équipe tant que le c.a. n'a pas statué sur la validité de l'échange.
- 6.5. Le capitaine ne peut pas exclure un joueur durant la saison.
- 6.6. Seul le c.a. a le pouvoir d'exclure un joueur.

7. COMMANDITES

- 7.1. Toute proposition d'entente entre une équipe ou la ligue et un commanditaire doit être soumise au c.a. avant la signature du contrat.
- 7.2. Toute commandite doit être approuvée par le c.a.

8. LES CAPITAINES

- 8.1. Les candidats pour devenir capitaine inscrivent leur intérêt sur le formulaire d'inscription. Par la suite, les capitaines sont choisis par le c.a.
- 8.2. À défaut de candidat, le c.a. procédera à la formation de l'équipe qui n'a pas de capitaine.
- 8.3. Au début de la saison, les membres de l'équipe devront nommer une personne qui agira en tant que capitaine. Ils doivent être approuvés par le c.a.

9. RESPONSABILITÉS DES CAPITAINES

9.1. Les capitaines ont les responsabilités suivantes :

- 9.1.1. veillent à la formation de leur équipe en collaboration avec le c.a.
- 9.1.2. remplacent les joueurs absents au besoin avec la liste des remplaçants fournie par la ligue
- 9.1.3. approuvent et font approuver les remplacements de joueurs avec le capitaine de l'équipe adverse avant le début du match
- 9.1.4. s'assurent que tous les joueurs réguliers portent un uniforme adéquat
- 9.1.5. s'assurent que l'équipement, notamment les bâtons, soit conforme aux normes pour jouer les matchs
- 9.1.6. rencontrent les arbitres pour leur expliquer les règlements de terrain avant les parties
- 9.1.7. toute autre tâche nécessaire au bon déroulement de la saison.

10. UNIFORME, ÉQUIPEMENT ET AUTRES

- 10.1. Les joueurs doivent porter une tenue adéquate pour pratiquer la balle-lente : le chandail fourni par la ligue, un short ou pantalon de sport et des souliers de course ou de balle-molle.
- 10.2. Les capitaines sont responsables de la gestion des chandails fournis par la ligue.
- 10.3. Les joueurs ont la responsabilité de fournir leur équipement personnel : gants et bâtons, etc.
- 10.4. La ligue s'engage à fournir les balles, les feuilles pour marquer les matchs ainsi que les feuilles d'alignement.
- 10.5. La ville de Montréal (A.S.B.M.) installe les buts, s'occupe de l'entretien des terrains et fournit les arbitres. La ligue peut toutefois décider d'utiliser ses membres comme arbitres.

11. DÉROULEMENT D'UN MATCH

- 11.1. Une équipe est constituée de 10 à 12 joueurs.
- 11.2. Pour qu'un match débute, chaque équipe doit compter un minimum de 9 joueurs
- 11.3. L'alignement des frappeurs doit contenir entre 9 et 12 joueurs.
- 11.4. Un joueur blessé est retiré de l'alignement et il ne constitue pas un retrait automatique.
- 11.5. Les changements défensifs sont illimités et non réglementés en autant que ceux-ci ne retardent pas le match (à la discrétion de l'arbitre).
- 11.6. Une équipe qui perd par défaut ou qui se retrouve avec moins de 9 joueurs, peu importe la raison, perd automatiquement par le pointage de 7-0 ou par le pointage réel si celui-ci est plus avantageux pour l'équipe adverse. Par contre, si une équipe tombe à moins de 9 joueurs pour cause de blessure, celle-ci pourra remplacer ce joueur par un autre joueur de cote égale ou moindre, avec l'approbation du c.a.
- 11.7. Les remplacements :
 - 11.7.1. Un joueur régulier qui est absent doit être remplacé par un joueur de même niveau ou inférieur. (ex. si le joueur absent à une cote de 3, l'équipe ne peut pas utiliser un remplaçant coté 1 ou 2), en respectant la règle de remplacement décidée par le c.a. avant la saison, selon le

- nombre de joueurs par équipe (entre 10 à 12) déterminé avant la formation des équipes.
- 11.7.2. Le capitaine inscrit sur la feuille d'alignement qu'il remet au marqueur avant le match le nom de tous les joueurs remplaçants.
- 11.8. Alignement :
- 11.8.1. Les deux équipes remettent leur feuille d'alignement au marqueur 10 minutes avant le début du match, celui-ci la remet ensuite aux capitaines. Seul le marqueur doit remplir la feuille de pointage ainsi que de mettre à jour le tableau de pointage après chaque demi-manche. En l'absence d'un marqueur officiel, la tâche revient aux capitaines ou des volontaires.
- 11.8.2. À l'heure prévue de la partie, le capitaine peut apporter des changements en cas d'imprévus. Si un joueur ne se présente pas à ses deux premiers tours au bâton, il constitue un retrait et il sera exclu du reste de la partie lors de son troisième tour au bâton. Le capitaine peut également retirer ce joueur de l'alignement à sa convenance.
- 11.9. Si un match est interrompu à cause du mauvais temps, d'un problème électrique ou pour toute autre raison qui est hors de contrôle du c.a., ce match comptera au classement si un minimum de 4 manches (3.5 manches si l'équipe qui reçoit mène au pointage) ont été complétées ou si la durée du match est au moins d'une heure. Pour déterminer le résultat final du match, il se peut que le dernier tour au bâton de l'équipe visiteuse soit annulé si celle-ci mène au pointage ou que les équipes sont à égalité et que l'équipe qui reçoit n'a pas eu la chance de terminer au bâton. Si un match est interrompu et que les critères mentionnés ci-haut n'ont pas été atteints, le match sera rejoué en entier.
- 11.10. Il y a une limite d'un coup de circuit (à l'extérieur des limites du terrain) par joueur par match. Si un joueur frappe d'autres coups de circuit durant le match, il doit s'arrêter au premier but. Ce coup est considéré comme un but sur balles et ne fait pas avancer les coureurs non forcés d'avancer.
- 11.11. Utilisation illimitée d'un coureur de courtoisie. Le coureur de courtoisie est le dernier joueur à avoir été retiré, ou le dernier frappeur de l'alignement s'il n'y a pas eu de dernier retrait (début de match). À la demande du coureur qui veut être remplacé, le coureur de courtoisie peut remplacer un coureur au 1^{er}, 2^e ou 3^e but. Le coureur de courtoisie peut courir à la place du frappeur seulement à partir du 1^{er} but si le match est joué au parc Walter-Stewart (trop dangereux de placer un coureur de courtoisie à partir du grillage près du marbre). L'utilisation du coureur de courtoisie ne doit pas servir pour obtenir un avantage compétitif.
- 11.12. Une équipe peut faire un maximum de 4 points par manche sauf pour la dernière qui est ouverte.
- 11.13. Le port d'un casque protecteur est obligatoire pour les frappeurs et coureurs, ainsi que le port d'un masque pour le lanceur et le receveur.

12. BRIS D'ÉGALITÉ

12.1. En cas d'égalité au classement, les bris d'égalité sont les suivants :

12.1.1. Le nombre de victoires.

12.1.2. Le différentiel (points comptés moins points alloués)

12.1.3. Fiche entre des équipes à égalité : 1- nombre de victoire, 2- différentiel, 3- pile ou face

13. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

13.1. Formule à 4 équipes : La formule éliminatoire 1 contre 4 et 2 contre 3 du classement final est celle qui détermine les matchs éliminatoires de la première ronde. Les gagnants de la première ronde se rencontrent pour le match final qui déterminera le champion de la saison.

13.2. Formule à 5 équipes : La première ronde commence par un match « quart de finale » 2 contre 5 et 3 contre 4 du classement final de la saison régulière. L'équipe ayant terminé au premier rang bénéficie d'un «laisser passer » pour la grande finale. Les gagnants de la première ronde se rencontrent pour le match de « demi-finale » (deuxième ronde). Les gagnants de la deuxième ronde se rencontrent pour le match final qui déterminera le champion de la saison.