



RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE BALLE MOLLE 2025-26

Rouge : **Modifications**

Table des matières

Contents

ARTICLE 1.	CATÉGORIES D'ÂGE.....	3
ARTICLE 2.	COMPOSITION DES ÉQUIPES	3
ARTICLE 3.	INSCRIPTION DES JOUEURS.....	4
ARTICLE 4.	SAISON RÉGULIÈRE	4
ARTICLE 5.	BALLES OFFICIELLES.....	4
ARTICLE 6.	DURÉE DES PARTIES	5
ARTICLE 7.	DISTANCE DES BUTS	5
ARTICLE 8.	POINTAGE.....	5
ARTICLE 9.	LANCEUR.....	5
ARTICLE 10.	RÈGLES DE JEU	6
ARTICLE 10.	ÉTHIQUE SPORTIVE	6
ARTICLE 11.	CLASSEMENT DES ÉQUIPES	7
ARTICLE 12.	RÉCOMPENSES.....	7
ARTICLE 13.	RÈGLEMENTS	8

DOCUMENT COMPLEMENTAIRE IMPORTANT A LIRE : REGLEMENTATION ADMINISTRATIVE 2025-2026

ARTICLE 1. CATÉGORIES D'ÂGE

- 1.1 Les catégories d'âge sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

Catégorie		
OUVERTE	1er janvier 07 au 31 décembre 2013	12-13-14-15-16-17-18 ans durant l'année calendrier

- 1.1.1 Cependant, au niveau régional (D3 et D4), les étudiants-athlètes qui sont **nés entre le 1^{er} juillet 2005 et le 30 juin 2006** seront admis à titre de J7 si les conditions suivantes sont respectées :
- Être en voie d'obtenir un D.E.S.
 - Fréquenter l'établissement scolaire au secteur jeunesse de son équipe pour l'année entière.
- 1.1.2 Ces joueurs J7 seront éligibles pour la saison régulière et le championnat régional, mais ils ne pourront pas participer au championnat provincial.
- 1.2 Si une équipe ne peut respecter une catégorie d'âge (dû à la présence de joueurs trop vieux pour la catégorie d'âge), elle devra faire une demande écrite au RSEQ Outaouais avant la CDA #1. La CDA analysera la demande et prendra la décision finale à cet effet. Si elle est acceptée, elle pourra jouer hors-concours dans la ligue. Les parties ne compteront pas au classement général. En aucun cas, elle ne pourra participer aux séries éliminatoires.

ARTICLE 2. COMPOSITION DES ÉQUIPES

2.1

Catégorie	Minimum	Maximum
Toute catégorie	7	17

- 2.2 Pour débiter la partie, les équipes doivent avoir, un minimum de huit (7) joueurs aptes à jouer, ; nombre maximum de joueurs sur le terrain = 9 (à l'exclusion du lanceur). À défaut d'avoir le nombre minimal de joueurs aptes à jouer, l'équipe perdra le match par forfait et la partie aura quand même lieu avec les arbitres.

ARTICLE 3. INSCRIPTION DES JOUEURS

- 3.1 Référez-vous à l'**article 16 ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 3.2 Le surclassement est permis selon l'**article 7 de la réglementation administrative** du RSEQ Outaouais.

ARTICLE 4. SAISON RÉGULIÈRE

- 4.1 La saison d'automne se déroulera sous un jamboree qui se jouera sur une fin de semaine prédéterminé par le RSEQ.
- 4.2 Les modifications au calendrier ne sont pas permises.
- 4.3 Chaque entraîneur est responsable de vérifier les présences des athlètes de son équipe pour chaque match. Les présences sont disponibles en ligne 72 heures après l'événement.
- 4.4 Les athlètes absents devront être rayés de l'alignement par l'entraîneur à chaque partie.
- 4.5 Un athlète blessé et présent au banc des joueurs sera considéré comme étant présent et devra être identifié par un « B ».
- 4.6.1 L'équipe au bâton doit fournir un arbitre au 1^{er} et 3^e but pour déclarer les retraits.
- 4.7 Le receveur doit déclarer les bonnes balles ou fausses, car il a la meilleure vue. Le lanceur est responsable de déclarer les retraits au deuxième but et au marbre.

ARTICLE 5. BALLES OFFICIELLES ET BÂTON

- 5.1 Les balles seront fournies par le RSEQ lors du jamboree
- 5.2 Les frais pour les balles fournies lors du jamboree seront inclus dans les frais d'inscription.
- 5.3 **Critères pour les bâtons réglementaires**

Tous les bâtons doivent posséder la nouvelle marque de certification **USSSA 2020 (NTS)** (image de gauche) **OU** l'ancien logo **USSSA 2014**

- Les bâtons doivent rencontrer les normes de compression de la USSSA et peuvent être testés afin de s'en assurer.
- Les bâtons doivent encore passer une inspection visuelle.

ARTICLE 6. DURÉE DES PARTIES

- 6.1 Durée des parties :** Les parties seront de 6 manches. La partie devient officielle après 3 manches et demie si l'équipe receveuse est en avance et 4 manches si l'équipe visiteuse est en avance ou il y a égalité.
- 6.2 Couvre-feu:** Une nouvelle manche ne peut pas être débutée 1h15 après le début du match. Cette manche sera considérée comme la manche ouverte. L'arbitre avertira les deux équipes quand c'est la dernière manche.
- 6.3.1 10 points d'écart :** Dès que le match est officiel, si une équipe est en avance de 10 points ou plus, le match sera terminé. Si l'équipe visiteuse prend l'avance de 10 points ou plus dans la première moitié de la manche l'équipe receveuse a le droit à leur coup au bâton.

15 POINTS D'ÉCART: Dès que le match est officiel, si une équipe est en avance de 15 points ou plus, le match sera terminé.

ARTICLE 7. DISTANCE DES BUTS

- 7.1** La distance des buts sera de 80 pieds pour les catégories 14U Benjamin et cadet et de 90 pieds pour la catégorie 18U Juvénile.
- 7.2** Pas de vol de but ni de départ anticipé - en cas d'élan manqué, un seul pas est autorisé.
- 7.3** Pas de glissade sous aucun prétexte. Toute glissade sera sanctionnée par un retrait.

ARTICLE 8. POINTAGE

- 8.1** Un maximum de 6 points par manche peut être compté dans les 5 premières manches. La 6^e manche est ouverte.
- 8.2** S'il y a un écart de 10 points ou plus après que le match soit officiel, le match sera terminé.

ARTICLE 9. LANCEUR

- 9.1** La même équipe lance à ses propres joueurs. Maximum de 3 lancers par frappeur.
- 9.2.1** Il n'y a pas de distance minimale pour qu'une balle frappée soit considérée comme en jeu (par exemple, si une balle frappée n'atteint pas le lanceur, elle est toujours en jeu) tant qu'il s'agit d'un élan complet.
- 9.2.2** Comme il n'y a pas de distance minimale pour une balle frappée, il n'y a pas de distance minimale pour les joueurs de champ intérieur (c'est-à-dire qu'ils ne doivent pas nécessairement se trouver derrière la ligne de but).

- 9.2.3 Si une balle frappée touche le lanceur ou écran protecteur, elle est comptée comme une prise. La seule exception concerne la troisième prise. Un frappeur ne peut pas être retiré en touchant le lanceur.
- 9.2.4 Une équipe est autorisée à utiliser un écran de protection si elle le souhaite. La balle qui frappe l'écran est traitée de la même manière que si elle avait frappé le lanceur.

ARTICLE 10. RÈGLES DE JEU

- 10.1 Il ne peut y avoir que quatre joueurs en défense dans le champ intérieur (1er but, 2e but, 3e but et arrêt-court). Les autres joueurs doivent jouer dans le champ extérieur et ne peuvent entrer dans le champ intérieur tant que la balle n'a pas été frappée.
- 10.2 Pour éviter les collisions, les coureurs doivent toucher le but de sécurité au premier but et ne peut pas toucher le marbre (les coureurs doivent dépasser le marbre). Pour retirer un coureur au marbre, le receveur doit avoir la balle et un pied sur le marbre avant que le coureur ne franchisse la ligne prolongée passant de la ligne de premier but au-delà du marbre. Si le coureur touche le marbre, il est retiré.
- 10.3 Les joueurs défensifs ne peuvent pas bloquer le chemin du but aux coureurs qui arrivent. Si un joueur défensif se trouve sur le chemin du but et ne joue pas la balle, le coureur se voit automatiquement attribuer le but suivant.
- 10.4 Une ligne d'engagement doit être marquée à mi-chemin entre le troisième but et le marbre. Une fois que le coureur a franchi cette ligne, il doit continuer jusqu'au marbre.
- 10.5 N'oubliez pas que le but du jeu est de s'amuser. Si vous avez des questions concernant les règles, veuillez les régler entre les capitaines des équipes dans un esprit de fair-play.
- 10.6 Les jeux violents ou abusifs ne sont absolument pas tolérés. Tout joueur présentant ces caractéristiques sera réprimandé et pourra être exclu de la ligue.
- 10.7 Tous les bâtons doivent être homologués ASA, ISF ou USSSA. Si un frappeur utilise un bâton illégal, il sera déclaré « retiré » et tous les coureurs devront retourner à leur position de départ au début du tour de frappe.
- 10.8 Les coureurs de substitution et les coureurs de courtoisie sont autorisés dans nos ligues. Cependant, ils doivent être les derniers retirés.
- 10.9 Pour un ballon fausse balle vers le receveur, la balle doit parcourir au moins 10 pieds pour que la prise soit considérée comme un retrait. Si elle est inférieure à 10 pieds, c'est une fausse balle.

ARTICLE 11. ÉTHIQUE SPORTIVE

- 11.1 À chaque partie, on ajoute au classement un maximum de deux points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive pour chaque équipe.
- 11.1.1 L'équipe pourrait perdre un (1) point d'éthique dans les situations suivantes :
- Un joueur ou entraîneur se fait expulser du match.
- Un joueur ou entraîneur commet tout autre fait et geste jugé antisportif par le

RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.

Le délégué du sport étudiant dûment autorisé par l'institution peut demander, uniquement par écrit, l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive dans les cinq jours ouvrables suivants. La demande sera analysée par le RSEQ Outaouais. La décision sera finale et sans appel.

ARTICLE 12. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

12.1 Partie gagnée : 3 points

Partie nulle : 1 point

Partie perdue : 0 point

Partie forfait : 0 point et l'équipe perd 0 à 10

12.2 Une équipe perd la rencontre par forfait si, 15 minutes après l'heure du début de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter le nombre minimum de joueurs. Référez-vous à **l'article 18 DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE de la réglementation administrative** du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

Paramètres de bris d'égalité				
Rang	Type	Applicable	Comparateur	
1	PTS • Points au classement	Tous les matchs	Une valeur plus grande est meilleure	↑ ↓ ×
2	PTS Eth • Points d'éthique	Tous les matchs	Une valeur plus grande est meilleure	↑ ↓ ×
3	V • Victoires	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées	Une valeur plus grande est meilleure	↑ ↓ ×
4	PC • Points contre	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées	Une valeur plus petite est meilleure	↑ ↓ ×
5	PP • Points pour	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées	Une valeur plus grande est meilleure	↑ ↓ ×
6	PC • Points contre	Tous les matchs	Une valeur plus petite est meilleure	↑ ↓ ×
7	PP • Points pour	Tous les matchs	Une valeur plus grande est meilleure	↑ ↓ ×

12.3 S'il y a une égalité en éliminatoires, le match se poursuivra jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Chaque équipe débutera la manche supplémentaire avec un coureur au 1^{er} et 2^e but et aucun retrait. Voir exemple ci-dessous pour confirmer qui est au 1^{er} et 2^e but.

Ex : Le 6^e frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le 7^e frappeur au bâton, le 5^e frappeur au 2^e but et le 6^e frappeur au 1^{er} but.

ARTICLE 13. RÉCOMPENSES

13.1 Aucune récompense

ARTICLE 14. RÈGLEMENTS

- 14.1 Les règlements officiels de baseball sont ceux de Softball Québec.
- 14.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 14.3 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.