

LIGUE DE BALLE MOLLE MINEURE DU LAC-SAINT-LOUIS LAC-SAINT-LOUIS SOFTBALL LEAGUE

RÈGLEMENT D'OPÉRATION 2021 2021 OPERATING RULES

1. CATÉGORIES

Les catégories sont celles utilisées par Softball Québec ou toute organisation provinciale régissant la balle molle au Québec.

Les catégories seront les suivantes :

U8	-	8 ans et moins
U10	-	10 ans et moins
U12	-	12 ans et moins
U14	-	14 ans et moins
U16	-	16 ans et moins
U19	-	19 ans et moins
Intermédiaire	-	20 ans et plus

Âge atteint entre le 1^{er} janvier et le 31 décembre.

2. CLASSIFICATION

La ligue est de classe B.

Les joueuses de classe AA désirant se joindre à une équipe de la ligue devront préalablement obtenir l'autorisation du conseil d'administration de la ligue. Il appartiendra au représentant d'une association de présenter et justifier auprès du conseil les demandes qui lui auront été formulées avant la soirée des horaires.

2.02 Équipes

Les équipes sont constituées de joueuses de classe B. Les joueuses des équipes U12 de classe A pourront évoluer avec les équipes de la ligue, mais les deux (2) lanceuses identifiées par l'entraîneur de chaque équipe U12 A ne pourront lancer qu'une seule manche par partie dans le U12 B. Ces lanceuses devront évoluer avec des équipes différentes dans la classe B, si cela n'est pas possible, une seule de ces lanceuses pourra lancer dans un match.

Pour le nombre de joueuses A par équipe, se référer au livre blanc.

3. JOUEUR

Un joueur ne pourra, en aucun temps, jouer dans une catégorie inférieure à la sienne sans approbation de la Ligue par voie de dérogation et du bureau provincial.

1. CATEGORIES

The categories are the ones used by Softball Quebec or all other provincial organisations managing softball in Quebec.

The categories are as follow:

U8	-	8 years old and younger
U10	-	10 years old and younger
U12	-	12 years old and younger
U14	-	14 years old and younger
U16	-	16 years old and younger
U19	-	19 years old and younger
Intermediate	-	20 years old and up

Age reached between January 1st and December 31st.

2. CLASSIFICATION

The league is class B.

Players in the AA level wanting to join a team in the league must first get the authorization of the league's executive committee. It is the responsibility of the regions association representative to present their justification for the request, to the league's executive committee prior to the season scheduling meeting.

2.02 Teams

Teams are formed with class B level players. Players from teams in the U12 A level, will be allowed to play with teams in the league, but the (2) pitchers identified by their coach from the U12 A teams will only be allowed to pitch one inning per game in the U12 B level. These pitchers will have to play on separate teams in the U12 B level, if available. If only one team exists, then both pitchers will be allowed on the team but only one per game can pitch.

For the number of A players allowed per team, refer to "Livre blanc".

3. PLAYER

A player cannot, at any time, play in a category lower than her own category, except by a resolution with a special exemption from the League.

3.02 Libération d'association

Une ville ou association membre de la Ligue ne pourra prendre les inscriptions de joueurs de catégorie mineure résidant dans le territoire géographique d'un autre membre de la Ligue à moins d'avoir obtenu une libération de ce membre.

Exception : Le joueur recruté n'a pas d'équipe de sa catégorie dans sa ville.

3.03 Libération de région

Tout résidant de villes non-membres de la Ligue peut s'enregistrer dans une des villes membres pourvu qu'il réside dans la même région que la ville où il s'enregistre. S'il réside dans une autre région, il devra obtenir une libération de cette région.

3.04 Utilisation des réservistes

Un ou des joueurs réservistes peuvent être utilisés uniquement pour amener l'équipe à un maximum de 10 joueurs.

4. ENTRAINEURS

Se référer aux règles de Softball QC en ce qui a trait à la formation des entraîneurs.

5. CLASSEMENT

Un classement sera tenu à jour par le statisticien.

Aux fins d'établir le classement de la saison régulière, les critères suivants seront successivement utilisés :

- 1) Nombre de points accumulés
- 2) Nombre de victoires
- 3) Nombre de points accordés
- 4) Nombre de points marqués

5.01 Résultats

L'entraîneur de l'équipe receveuse est responsable de communiquer par courriel les résultats d'une partie dans les 24 heures suivant celle-ci. Dans le cas d'une partie annulé ou remise, l'entraîneur de l'équipe receveuse est responsable d'en informer le statisticien par courriel. L'omission de communiquer les résultats d'une partie, son annulation ou sa remise dans le délai imparti entraînera une amende de 5,00 \$.

3.02 Release from an association

A city or member association of the League will not be allowed to register a minor category player residing, in the geographical territory of another member of the League unless they obtained a signed official release form from the other member league.

Exception: The recruited player doesn't have a team of her category in her city.

3.03 Liberation from a region

All residents of non-member cities of the League can register in a member city as long as they reside in the League territory. If they reside in another region, a release will have to be obtained from the region.

3.04 Spare player use

One or more spare players can only be used to bring the team to a maximum of 10 players.

4. COACHES

Refer to Softball QC's rule for information about training for the coaches.

5. STANDING

The rankings will be updated by the statistician.

For purposes of determining the ranking of the regular season, the following criteria will be used successively:

- 1) Number of points accumulated
- 2) Number of victories
- 3) Number of points awarded
- 4) Number of points scored

5.01 Results

The home team coach is responsible of getting the final result to the statistician within 24 hours after the game. In the event of a cancelled or a re-scheduled game, the home team coach is responsible for advising the statistician by email. Failure to submit any of the above information in the time frame required will result in a fine of \$5.

5.02 Feuille de pointage

L'entraîneur de l'équipe receveuse est aussi responsable de faire parvenir un format numérique de la feuille de pointage au statisticien par courriel dans un délai de 24hrs suivant le match. L'omission de faire parvenir la feuille de pointage entraînera une amende de 5,00 \$.

6. PARTIE ANNULÉE OU REMISE

Toute équipe receveuse qui voudra annuler une partie régulière en cas de pluie ou de terrain détrempé devra communiquer avec l'entraîneur de l'équipe adverse ou avec le responsable de l'association au moins deux heures avant l'heure prévue pour la partie.

6.01 Température incertaine

En cas de température incertaine, les deux équipes doivent se rendre au terrain. Avant le début de la partie, l'entraîneur de l'équipe receveuse décidera si elle a lieu. Si une équipe est incomplète ou absente sans préavis, elle perdra la partie par défaut. Une feuille de pointage devra être dûment remplie pour témoigner de la situation et expédiée au statisticien.

6.02 Arrêt de la partie

Une fois la partie commencée, l'arbitre au marbre est la seule personne qui peut l'arrêter ou l'annuler.

6.03 Fin de la partie

Une partie terminée par l'arbitre est réglementaire si 4 manches ou plus ont été jouées ou si la seconde équipe au bâton a compté plus de points que l'équipe adverse en 3 ½ manches. Le pointage final de la partie est celui de la dernière manche complétée.

5.02 Score sheets

The home team coach is also responsible to send a scan of the scoresheet by email to the statistician within 24 hours after the game. The original copies will be handed in to the statistician at the coach's meeting in August. Failure to send the score sheet will result in a \$5.00 fine.

6. CANCELLED OR RE-SCHEDULED GAME

Any home team wanting to cancel a regular game in the event of rain or unplayable field will have to call the opposing team coach or the association representative at least two hours prior to the scheduled game.

6.01 Uncertain weather

In case of uncertain weather, both teams must show up at the field. Prior to game start, the home plate umpire will determine whether or not the game will be played. If a team is incomplete or absent without prior notice, the said team will lose by default. If this situation occurs an official score sheet will have to be prepared as proof and sent to the statistician.

6.02 Stopping a game

Once the game has started, the home plate umpire is the only person who can stop or cancel a game.

6.03 End of the game

A game ended by the umpire is official according to regulations if 4 (3 for U10) innings or more have been completed or if the second team at bat has scored more points than the opposing team in 3 ½ (2 ½) innings. The last completed inning reflects the final score.

6.04 Partie reportée

Lorsqu'une partie est annulée, l'entraîneur receveur doit en informer le statisticien.

L'entraîneur de l'équipe receveuse dispose de 5 jours ouvrables pour offrir trois dates de reprise à l'équipe visiteuse.

Si les dates de reprise proposées n'ont été communiquées au statisticien et à l'équipe visiteuse dans les 5 jours ouvrables, l'équipe receveuse perd la partie par défaut. L'équipe visiteuse disposera de cinq jours ouvrables suivant la réception des dates proposés pour faire connaître la date retenue à l'équipe receveuse et au statisticien.

Si la situation ne peut être réglée entre les entraîneurs, le statisticien doit en être avisé dans les meilleurs délais.

Toutes les communications officielles doivent se faire par courriel avec copie au statisticien.

6.05 Équipe qui ne se présente pas

Une équipe qui ne se présente pas à une partie, la perd et devra payer une amende de 20,00 \$. Le statisticien devra en être avisé et une feuille de partie devra être envoyée au statisticien. Le pointage officiel est de 7 à 0.

6.06 Remise de partie

Une remise de partie après le 30 juin, pour toute autre raison que la température, **ne pourra** être faite à moins d'entente entre les entraîneurs des deux équipes.

7. ARBITRE ET MARQUEUR

L'équipe receveuse sera responsable de trouver et de payer des arbitres et un marqueur officiel.

7.01 Marqueur

Le marqueur de l'équipe receveuse devient le marqueur officiel de la partie.

7.02 Feuille de pointage

Une feuille de pointage doit comprendre : le numéro de la partie, la date, le nom des 2 équipes, la catégorie, le nom des entraîneurs, le nom des arbitres, le nom complet des joueurs avec leur numéro de chandail.

La feuille de pointage doit être signée par les arbitres et les entraîneurs et doit montrer le résultat final.

6.04 Rescheduled game

When a game is cancelled, the home team coach must advise the statistician.

The home team coach must re-schedule a cancelled game within the next 5 business days. Three choices must be offered to the visiting team.

If the makeup dates haven't been received by the statistician and the visiting team within 5 business days, the home team will then lose the game by default. The visiting team will have 5 business days upon receipt of suggested makeup dates to let their choice be known to the home team and the statistician.

If the situation can't be settled between the coaches, the statistician must be advised as soon as possible.

All official communications must be done via email and a copy sent to the statistician on all exchanges.

6.05 Team that doesn't show up

A team that does not show up for a game will lose the game and must pay a fine of \$20. The statistician has to be advised and a score sheet will have to be sent to the statistician. The official score will be 7 to 0.

6.06 Postponed Game

A game **cannot be** re-scheduled after June 30 for any other reason than the weather unless there is an agreement between the coaches of both teams.

7. UMPIRE AND SCOREKEEPER

The home teams will be responsible for providing and paying the umpires and an official scorekeeper.

7.01 Scorekeeper

The scorekeeper for the home team becomes the official scorekeeper of the game.

7.02 Scoresheet

A score sheet must show the following: the game number, the date, the name of both teams, the category, the coach's names, the umpire names, the complete names of the players, including their jersey number.

A score sheet must be signed by the umpires, the coaches and must show the final score.

7.03 Arbitre

Il est obligatoire d'avoir un minimum d'un (1) arbitre fédéré pour une partie et est suggéré que le deuxième arbitre soit également fédéré. Une amende de 5,00 \$ sera imposée à l'équipe fautive.

7.04 Identification d'un réserviste

Lorsqu'un joueur de la liste de réserve est utilisé, la mention P.E. doit être inscrite près de son nom. (P.E. = partie d'essai). Notez qu'il y a un maximum de 5 matchs par réserviste et la même joueuse ne peut remplacer dans plus d'une équipe.

7.05 Signatures

Chaque entraîneur en chef devra signer la feuille de pointage. L'entraîneur de l'équipe receveuse est responsable de ce qui y est écrit.

8. BONNE CONDUITE

Pour chaque expulsion, l'officiel de la rencontre devra faire un rapport écrit à l'endos de la feuille de pointage. Il appartiendra au statisticien de rapporter au conseil d'administration tout geste méritant une sanction additionnelle.

8.01 Spectateur

Chaque entraîneur est responsable de la bonne tenue de ses spectateurs.

Toute personne qui crie, insulte et/ou intimide les joueurs, les entraîneurs d'une équipe ou tout autre membre du personnel de terrain (arbitres et marqueurs) aura pour conséquence :

Après un avertissement à l'entraîneur fautif, l'arbitre peut arrêter la partie et donner la victoire à l'équipe visée par les insultes.

9. RÈGLES DE JEUX - TOUTES CATÉGORIES

Une partie peut se jouer à un minimum de huit (8) joueurs à l'exception du U10 (voir annexe). Si la partie débute à 8 joueurs et qu'un joueur se blesse en cours de partie, celle-ci pourra se terminer à sept joueurs.

Exception : Si un joueur est expulsé, l'équipe perdra la partie par défaut.

9.01 Joueur en retard

Un joueur en retard doit être inséré à la fin de l'alignement des frappeurs à son arrivée.

7.03 Umpire

A minimum requirement of one federated umpire is mandatory for a game, and it is suggested that the second umpire be also federated. A 5\$ fine will be applied to the team at fault.

7.04 Using a spare player

The initials P.E. will be written next to the name if a spare player is used.

(P.E. = partie d'essai). Please note that there is a maximum of 5 games per substitute player and the same player cannot sub for more than 1 team.

7.05 Signatures

Each head coach will sign the score sheet and the home team coach will be responsible for what is written on the score sheet.

8. GOOD BEHAVIOR

For each expulsion, the umpire will make a written report on the back of the score sheet. The statistician will have to report to the League executive any situation that could warrant an additional sanction.

8.01 Spectator

A spectator who shouts, insults, and intimidates the players of a team.

Consequence:

Each coach is responsible for the good behavior of his spectators. After a warning to the coach at fault, the umpire can stop the game and award the victory to the team at which the insults were aimed.

9. GAME RULES - ALL CATEGORIES

A game can be played with a minimum of eight (8) players except the U10 level (see annexe). If the game starts with 8 players and one of the players is injured during the game, the game can be finished with seven (7) players.

Exception: If a player is thrown out, the team loses the game by default.

9.01 Late player

A player arriving late can be inserted at the end of the batting order upon her arrival.

9.02 Rôle des frappeurs

Le rôle des frappeurs sera composé de tous les joueurs de l'équipe. Mais seulement 9 joueurs pourront jouer en défensive. L'entraîneur pourra remplacer ses joueurs en défensive sans aucune restriction.

9.03 Différence de points

Pour les catégories U12 et U14, un maximum de 4 points par demi-manche pour les 4 premières manches, et les dernières manches ouvertes.

Pour les catégories U16, U19 et intermédiaire, un maximum de 5 points par dernière manche pour les 5 premières manches, et les dernières manches ouvertes.

Une partie sera considérée terminée, complète et en faveur d'une équipe lorsque celle-ci aura :

U12, U14

- 12 points d'avance après 3 manches complètes ou
- 10 points d'avance après 4 manches (ou 3 ½)

U16, U19, Intermédiaire

- 15 points d'avance après 3 manches complètes ou
- 10 points d'avance après 4 manches (ou 3 ½).

9.04 Durée des parties

Aucune manche ne débutera après 1 h 45 heures de jeu, mais la manche en cours devra être complétée. Si elle ne peut être complétée, le compte de la dernière manche complète sera pris en considération comme compte final.

Pour indiquer que la partie débute, l'arbitre derrière le marbre doit décréter « **AU JEU** » et faire signe au lanceur de lancer la balle.

Lorsqu'une équipe est incapable de débiter une partie, l'arbitre accordera un délai de 15 minutes suivant l'heure prévue pour la partie avant d'accorder le bénéfice de la partie à l'équipe non fautive. Lorsqu'il y a un délai, la durée du match est réduite en conséquence. L'arbitre fera part de sa décision avant le début de la partie.

9.05 Nombre de manches & distance

		Lanceur	But
U10 -	5 manches	30'	45'
U12 -	6 manches	35'	55'
U14 -	7 manches	38'	60'
U16 -	7 manches	40'	60'
U19 -	7 manches	43'	60'
Intermédiaire -	7 manches	43'	60'

9.02 Batting order

The batting order will list all team players but only 9 defensive players will be allowed to play on the field at once. The coach will be able to replace any players on defence without any restrictions.

9.03 Score difference

For the U12 and U14 categories, a maximum of 4 runs per half inning for the first 4 innings and the remaining innings will be open.

For the U16, U19 and intermediate categories, a maximum of 5 runs per half inning for the first 5 innings and the remaining innings open.

The game will be considered terminated and complete in favour of the team that has:

U12, U14

- 12 point lead after 3 complete innings or
- 10 point lead after 4 innings (or 3 ½)

U16, U19, Intermediate

- 15 point lead after 3 complete innings or
- 10 point lead after 4 innings (or 3 ½).

9.04 Duration of games

No new inning will start after 1:45 hours of play but the inning being played has to be completed. If it cannot be completed, the score of the last complete inning will be taken into account as the final score.

To indicate the start of the game, the home plate umpire will say "**PLAY BALL**" and signal the pitcher to throw the ball.

In the case of a team unable to start the game, the umpire will grant a 15 minutes grace period from the scheduled start-time before declaring the game a default and awarding the win to the team not at fault. When there is a delay, the length of the game will be reduced accordingly. The umpire will make his decision known before the start of the game.

9.05 Number of innings & distances

		Pitcher	Base
U10 -	5 innings	30'	45'
U12 -	6 innings	35'	55'
U14 -	7 innings	38'	60'
U16 -	7 innings	40'	60'
U19 -	7 innings	43'	60'
Intermediate -	7 innings	43'	60'

9.06 Égalité

Dans le cas d'une égalité après le nombre réglementaire de manches et si le temps le permet, une ou des manches supplémentaires seront jouées. Sauf pour la catégorie U10 où on comptabilise le total de points dans les 4 manches.

9.07 Nombre de manches lancés

U10 -	1 manche
U12 -	2 manches
U14 -	3 manches
U16 -	4 manches
U19 -	Illimité
Intermédiaire -	Illimité

Un lancer effectué sera considéré comme une manche complète.

En cas de bris d'égalité, chaque lanceur aura droit de lancer une manche supplémentaire au maximum prévu par ce règlement.

L'entraîneur en chef de l'équipe devra annoncer les changements de lanceurs à l'arbitre au marbre et ceux-ci seront consignés sur la feuille de pointage par le marqueur officiel.

9.08 Masque protecteur

Les lanceurs devront porter un masque de protection pour les joueuses nées en 2003 et plus.

Dans les catégories U16 et moins, tous les joueurs évoluant dans l'avant-champ doivent porter un masque de protection.

10. RÈGLES DE JEUX PAR CATÉGORIE

U10

Cette catégorie utilisera le système de jeu 7 vs 7 dont les règles sont décrites en annexe 1.

U12

- Vol de but quand la balle traverse le marbre.
- Retiré sur troisième prise échappée ou non.
- On ne peut voler le marbre.
- Un seul but peut être volé sur une séquence de jeux. S'il y a une erreur sur un lancer lors d'un vol, aucun but additionnel ne pourra être accordé.

Aucun but ne pourra être volé par une équipe qui prend huit (8) points d'avance.

9.06 Tied game

In case of a tie after the regular number of innings and time permits, one or more additional innings will be played. For U10, we will add up the total points after 4 innings.

9.07 Number of innings pitched

U10 -	1 inning
U12 -	2 innings
U14 -	3 innings
U16 -	4 innings
U19 -	Unlimited
Intermediate -	Unlimited

One pitch is considered as a completed inning.

In the event of a tiebreaker, all pitchers will be allowed to pitch one inning each up to the maximum provided for by the regulation.

The head coach will announce changes of pitcher to the plate umpire and these must be recorded on the score sheet by the official scorekeeper.

9.08 Protective mask

Pitchers shall wear a protective mask for categories U16 and under. In the U10 category, every player playing in the infield has to wear a protective mask.

10. GAME RULES BY CATEGORY

U10

This category will use the new 7 on 7 rules described in annexe 1.

U12

- Bases can be stolen when the ball crosses the home plate.
- Out on third strike, ball dropped or not.
- Can't steal home plate.
- Only one base can be stolen on a play. If there is a mistake on a throw from a stolen base, no additional base will be given.

No bases can be stolen for a team leading by 8 points.

U14, U16, U19, Intermédiaire

- a) Vol de but illimité : pour les catégories mineures (U19 et moins) aucun vol de but permis pour l'équipe qui prend huit (8) points d'avance.
- b) Le frappeur peut courir sur troisième prise échappée.
- c) Vol de but quand la balle est relâchée par le lanceur.

10.01 Autres règlements

Pour tous les autres règlements en ce qui concerne le jeu et la procédure qui n'ont pas été mentionnés dans les articles 9.01 à 10.01, les règlements de Softball Canada seront en vigueur.

11. TOURNOI DE FIN DE SAISON

Si un club ne se présente pas au tournoi de fin de saison, l'association fautive devra payer une amende 50,00 \$.

11.01 Joueurs admissibles

Un joueur (sur le contrat d'équipe) devra avoir joué un minimum de 33 % des parties du calendrier régulier de son équipe afin de prendre part au tournoi de fin de saison.

Si le joueur n'a pas joué 33 % des parties, il pourra être considéré comme réserviste (règle 3.06).

11.02 Utilisation des substituts

Pour qu'un réserviste soit admissible, il devra être inscrit sur la liste de réserve officielle de l'équipe et respecter le règlement 3.04.

11.03 Différence de points

Le règlement 9.03 sera appliqué à l'exception de la catégorie U10

Ce règlement s'applique aussi pour les finales.

U14, U16, U19, Intermediate

- a) Unlimited stolen bases. For the U19 or lower levels, stolen bases are not permitted if a team is leading by 8 points.
- b) Run permitted on third strike drop.
- c) Bases can be stolen when the ball is released by the pitcher.

10.01 Other rules

For all other rules regarding the sport and the procedures that have not been mentioned in articles 9.01 to 10.01, Softball Canada rules will be enforced.

11. TOURNAMENT END OF SEASON

If a team does not show up for the end of season tournament, that association must pay a \$50.00 fine.

11.01 Eligible player

A player (on the team contract) must have played a minimum of 33% of the games from the regular season to be eligible to play during the end of the year tournament.

If the player has not played 33% of the regular games, she will be considered a substitute (reserve list) (rule 3.06).

11.02 Substitute use

For a substitute to be eligible, she must be listed on the reserve list and follow rule 3.04.

11.03 Mercy rule

Rule 9.03 will be applied except for U10 category.

This rule will also apply for the finals.

11.04 Durée des parties

Les parties sont de 4 manches pour la catégorie U10 , 5 manches pour les catégories U12 et U14, 6 manches pour les catégories U16, U19 et intermédiaire.

Aucune manche ne débutera après 1 h 30 de jeu. Cette limite de temps s'appliquera uniquement à la ronde de qualification.

Le nombre de manche par partie s'appliquent à toutes les parties du tournoi incluant la ronde éliminatoire.

11.05 Finales

La ronde de qualification du tournoi prendra la forme d'un tournoi à la ronde. Chaque équipe se verra garantir un minimum de trois parties.

Pour les catégories mineures (U19 et moins), la répartition des équipes dans les différentes sections de la ronde de qualification se fera au hasard, mais évitera que des équipes représentant la même association se retrouve dans la même section.

La répartition des équipes de catégorie intermédiaire dans les différentes sections sera fonction du classement général de la saison.

La ronde éliminatoire comprendra une finale Bronze et une finale Or pour chaque catégorie.

11.06 Lanceurs pour la catégorie U10

Pour toute la durée du tournoi :

- a) L'entraîneur agira comme lanceur pour son équipe à la deuxième et quatrième manche.
- b) À la première et troisième manche, une joueuse sera lanceuse. Une joueuse a le droit de lancer une manche par partie.

11.07 Égalité

Les parties nulles seront acceptée pendant la ronde de qualification. En cas d'égalité, l'article 9.06 s'appliquera aux parties de la ronde éliminatoire.

11.08 Identification des joueurs

Lors du tournoi de fin de saison, la signature du joueur et la carte d'assurance-maladie seront les items considérés pour preuve d'identification.

11.04 Duration of the games

Games are of 4 innings for U10, 5 innings for U12 and U14 categories, 6 innings for U16, U19 and Intermediate categories.

No new inning will be started after 1 h 30 of play. This rule will only apply during the qualification rounds.

The number of inning indicated applies to all games including the elimination rounds.

11.05 Finals

A round robin format will apply to the qualification round. Each team will be guaranteed a minimum of three games.

For the U19 or lower levels, the team matchups will be decided by random draw for the qualification rounds, but matchups between teams in the same association will be avoided.

For the Intermediate level, team matchups will be based on the regular season rankings by division.

The elimination round will include a bronze medal final as well as a gold medal final, for each level.

11.06 Pitchers in U10 category

For the duration of the tournament:

- a) The coach will act as a pitcher for the second and fourth inning for his own team at bat.
- b) In the first and third inning, a player will act as pitcher. She will be allowed to pitch only one inning in a game.

11.07 Tie

During the qualification round, tie games will be accepted. During the elimination round, rule 9.06 will apply to tie games.

11.08 Player identification

At the end of season tournament, the signature of the player and the player's health care card will be the items considered for proof of identification.

11.09 Protêt

Lors du tournoi de fin de saison, la réglementation de Softball Canada relative au protêt s'appliquera. Un montant de 25,00 \$ sera exigé lors du dépôt du protêt, montant qui sera remboursé si le protêt est gagné.

11.10 Détermination de l'équipe visiteuse

Pour toute la durée du tournoi, visiteur et receveur seront déterminé par un tirage au sort. Ce tirage se fera durant la réunion des entraîneurs précédant le tournoi.

11.11 Position des bancs

L'équipe visiteuse utilise le banc de la ligne du premier but et l'équipe qui reçoit celui de la ligne du troisième but.

Lorsqu'une équipe joue deux parties consécutives, elle n'est pas contrainte à changer de banc par l'application de cet article.

11.12 Critères pour le classement des équipes (ronde de qualification)

- 1) Nombre de points au classement incluant les parties gagnées et nulles.
- 2) Nombre de parties gagnées.
- 3) Gagnant de la partie (ou des parties) entre les équipes concernées.
- 4) La plus petite moyenne de points accordés par manche.
- 5) La plus grande moyenne de points marqués par manche avec un maximum de 10 points marqués par parties.

12. ENREGISTREMENT

Chaque équipe devra avoir fourni au statisticien de la ligue son contrat d'équipe avant sa première partie de la saison. Toute partie jouée avant la production du contrat d'équipe est perdue par défaut.

12.01 Contestation d'admissibilité

Un entraîneur peut contester l'éligibilité d'un joueur. À ce moment, il devra l'inscrire à l'endos de la feuille de partie et faire signer 2 fois le joueur contesté. Si le joueur est légal, l'entraîneur qui conteste devra payer une amende de 20 \$.

11.09 Protest

During the year end tournament, the Softball Canada protest rule will apply. An amount of \$25 will be required as a deposit which will be reimbursed if the protest is won.

11.10 Determining the visiting team

During the entire tournament, home and visiting teams will be decided by draw. The draw will be held during coaches's meeting prior to the tournament.

11.11 Location of benches

The visiting team will use the bench on the first base line and the home team will use the bench on the third base line.

When a team plays two consecutive games, it does not have the obligation to change benches as per this article.

11.12 Criteria for team rankings (qualification rounds)

- 1) Total points in the standings including wins and ties.
- 2) Total wins
- 3) Winner of head to head game(s) between teams
- 4) The best "runs against" average
- 5) The best "runs for", per inning with a maximum of 10 runs per game

12. REGISTRATION

Each team shall submit their team's contract to the region registrar before their first game of the season. Any games played before the submission of their contract will be lost by default.

12.01 Eligibility contestation

A coach may contest the eligibility of a player. At that time, he must write it on the back of the game sheet and have the contested player sign twice. If the player is legal, the coach who is contesting will be fined \$20.

12.02 Joueur inadmissible

Une équipe qui utilisera un joueur inéligible perdra la partie et une amende de 20,00 \$ lui sera appliquée

12.02 Ineligible player

If a team uses an ineligible player, the team loses the game, and will be fined \$20.

GRILLE DES AMENDES / FINES TABLE

DESCRIPTION	Article	Amende/Fine
Omission de communiquer les résultats. Failure in submitting the results.	5.01	5,00 \$
Omission de faire parvenir la feuille de pointage à tous les deux parties locales dans les 72 heures de la deuxième partie. Failure to send the scoresheet every second home game, within 72 hours after the second game.	5.02	5,00 \$
Une équipe qui ne se présente pas à une partie. A team that does not show up for a game.	6.05	20,00 \$
Une équipe receveuse ne fournit pas un arbitre fédéré. A home team does not supply a federated umpire.	7.03	5.00 \$
Si une équipe ne se présente pas au tournoi de fin de saison. If a team does not show up for the end of the season tournament.	11	50,00 \$
Contestation erronée de l'admissibilité d'un joueur par un entraîneur. Wrongful dispute of the eligibility of a player by a coach.	12.01	20,00 \$
Utilisation par une équipe d'un joueur non éligible. Using an ineligible player.	12.02	20,00 \$

Annexe 1

U10 B – Programme 7 contre 7 Balle rapide féminine uniquement

OBJECTIFS DU PROGRAMME

Le programme U10 B – 7 contre 7 est la suite logique du Programme Apprendre à jouer.

Afin de rendre la pratique du softball plus attrayante, nous sommes convaincus que cette nouvelle façon de jouer dans cette catégorie d'âge permettra aux jeunes athlètes de progresser tout en s'amusant.

Voici quelques objectifs que nous croyons atteindre via ce programme :

- Favoriser la mise en jeu
- Augmenter les occasions de frapper, d'aller sur les buts et de faire des jeux défensifs
- Que la joueuse soit en mouvement constant
- Augmenter le plaisir des athlètes (et des parents)
- Accroître le % de rétention – athlètes qui reviennent l'année suivante (intérêt du joueur)
- Diminuer la compétitivité et le concept de victoire-défaite
- Apprentissage des techniques de base et initiation au softball traditionnel

En plus de jouer plus, l'athlète aura un meilleur support des entraîneurs dans son développement car le nombre de joueurs par équipe est limité à 10. Les entraîneurs devront prévoir des périodes d'entraînement afin que les joueurs apprennent les différentes règles de base du softball. Les principes fondamentaux du développement devront être développés soit :

- Frapper
- Lancer
- Attraper
- Courir
- Jeu défensif

PRINCIPES DE JEU

- Minimum de 6 joueurs – maximum de 10 joueurs par équipe
- Partie de 5 manches à finir ou limite de temps (1h45)
- Seules les manches complètes jouées comptent pour le pointage. Les manches complètes jouées constituent une partie réglementaire avec une limite de 5 par partie.
- Plaque du lanceur à 30 pieds
- Buts à 45 pieds
- Balles 11 pouces
- Pas de maximum de point par manche, c'est l'atteinte du 7^e frappeur qui détermine la fin de la manche
- Pas de différentiel de points, le but est de laisser les athlètes jouer.

En défensive :

- 7 joueurs maximum en position défensive dont :
 - 1 joueur maximum en défensive à la position de lanceur (lorsque lanceur-entraîneur en jeu)
 - Le 7^e joueur est placé derrière les lignes de courses (1 au 2 ou 2 au 3)
 - Autres joueurs placés à l'avant-champ incluant le receveur
- Deux entraîneurs maximums sont autorisés à être derrière les buts afin de faciliter la compréhension du jeu
- Après une manche complète de jeu, on fait une rotation des joueurs sur le terrain de sorte qu'un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche
- Un joueur ne peut agir à la même position qu'un maximum de 2 manches par partie (incluant lanceur-joueur). En cas de non-respect de la règle, la situation devra être rectifiée avant le prochain lancer.
- Les joueurs en surplus peuvent utiliser l'espace gazonné au champ pour faire des ateliers d'apprentissage.

- ** La manche se termine lorsque le 7^e frappeur a terminé son tour au bâton et que le jeu défensif est terminé.
- Lanceur :
 - Entraîneur-lanceur (manches 2-4 et 5) : maximum 5 lancers par frappeur
 - L'entraîneur-lanceur lance à son équipe
 - Si le frappeur fait une fausse balle sur le 5^e lancer, il continue sa présence au bâton jusqu'à ce qu'il soit retiré ou qu'il frappe en lieu sûr.
 - ** Si l'entraîneur-lanceur se fait atteindre par une balle frappée, la balle est déclarée morte. Un lancer est octroyé au frappeur et celui-ci retourne au bâton; les coureurs retournent au but qu'ils occupaient au moment du lancer.
 - ✚ S'il s'agit du 5^e lancer, le frappeur est retiré (il est de la responsabilité de l'entraîneur lanceur de tenter d'éviter la balle frappée).
 - Joueur-lanceur (manches 1 et 3):
 - maximum 1 manche par lanceur
 - maximum 7 lancers par frappeur
- Équipements :
 - ** Le port du masque est obligatoire pour tous les joueurs à l'avant-champ.
 - ** La grille au casque de frappeur est obligatoire.

En offensive :

- Tous les joueurs sont inscrits sur l'alignement de départ, jusqu'à un maximum de 10.
- À chaque manche, 7 frappeurs se présentent à la plaque sans égard au nombre de retraits effectués dans cette manche.
- La manche se termine lorsque le 7^e frappeur a terminé son tour au bâton et que le jeu défensif est terminé.
- Si l'équipe compte plus de 7 joueurs, à la manche suivante, elle poursuit avec les joueurs suivants dans l'alignement de départ et revient au premier frappeur jusqu'à l'atteinte de 7 frappeurs.
- Si l'équipe compte seulement 7 joueurs, on commence la manche suivante avec le 2^e frappeur de la manche précédente.
- Si l'équipe compte seulement 6 joueurs, le premier frappeur de la manche revient au bâton comme 7^e frappeur. On commence la manche suivante avec le 2^e frappeur de la manche précédente et celui-ci revient au bâton comme 7^e frappeur et ainsi de suite.
- Aucun vol de but
- Aucun but sur balles
- Aucun coup retenu
- Aucune chandelle intérieure ne sera appelée
- Permettre la glissade sur les buts sauf au marbre
- Lorsque joueur-lanceur en action :
 - Prises appelées sur décision de l'arbitre, retrait après 3 prises
 - Maximum 7 lancers, après 4 balles, le Lanceur-entraîneur vient compléter la présence jusqu'à 7 lancers (maximum 3 lancers).
 - Si le frappeur fait une fausse balle sur le 7^e lancer, il continue sa présence au bâton jusqu'à ce qu'il soit retiré ou qu'il frappe en lieu sûr.
- Avances des coureurs sur les buts :
 - Les coureurs n'ont pas le droit d'avancer sur une erreur
 - Les coureurs n'ont pas le droit de laisser leur but avant que la balle n'ait été frappée ou que le frappeur s'élançe. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but et la balle est morte.
- Balle frappée- du 1^{er} au 6^e frappeur

- Une balle frappée directement par-dessus l'avant-champ (ligne imaginaire reliant les buts) sans toucher le sol sera considérée comme un double au maximum. Les coureurs présents sur les buts pourront avancer d'un maximum de 2 buts.
 - Une balle frappée au sol à travers l'avant-champ et qui perce celui-ci, donnera accès à un maximum de 2 buts pour le frappeur et les coureurs, à leur risque.
 - Une balle frappée au sol à l'avant-champ, donnera accès à un but seulement. Les coureurs pourront se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentaient d'obtenir, à leur risque. Un retrait pourra être complété.
- 7e frappeur et Fin d'une manche
 - Sur une balle frappée par le 7e frappeur, le jeu se joue comme s'il y avait deux retraits peu importe où la balle est frappée.
 - Si le retrait ne peut être effectué car les coureurs s'arrêtent sur les buts, la manche est terminée.
 - L'arbitre mettra fin à la manche en annonçant « fin de manche »
- Retraits
 - Aucune limite de retrait par manche (7 frappeurs à venir au bâton)
 - Relais au receveur obligatoire pour retirer un coureur venant du 3^e but.
- Frappeur atteint par la balle lancée du lanceur-joueur
 - Le frappeur se voit attribué le 1^{er} but si l'arbitre juge qu'un effort minimum de dégagement fut déployé par le frappeur
 - Après le 3e frappeur atteint dans la manche, le remplacement du lanceur est alors obligatoire. Dans ce cas, un lanceur qui a déjà lancé pourra être utilisé pour terminer la manche.
 - Si le 7^e frappeur de la manche se fait atteindre par un lancer, la balle est morte et le lancer n'est pas comptabilisé. Le frappeur continuera sa présence au bâton. Si le frappeur est blessé, le joueur suivant dans l'alignement prendra sa place avec le même compte. Ceci ne change pas l'ordre de frappe de la prochaine manche.

Règle pour comptabiliser les points :

- On comptabilise les points fait à chaque manche par chaque équipe mais sans en tenir compte pour le pointage final
 - L'équipe ayant fait le plus de point dans la manche, gagne la manche et un 1 point sera accordé pour le pointage final
 - Une manche nulle ne donne aucun point aux équipes pour la manche
 - Une manche non terminée ne donne aucun point aux équipes pour la manche
 - Si seulement 4 manches sont jouées, la partie pourrait être déclaré nulle si le pointage est de 2-2
- Maximum 5 points par match pour l'équipe gagnante
- Cette méthode évite les écarts de pointage final
- Permet à une équipe qui par exemple, a perdu une manche 7-0 d'avoir encore la chance de gagner la partie

U-10 B – 7 on 7 program Girl's fast pitch only

OBJECTIVES OF THE PROGRAM

The U-10B program, 7 against 7 is the logical continuation of the Learning to Play Program.

In order to make the practice of softball more attractive, we are convinced that this new way to play for this age category will allow young athletes to progress while having fun.

Here are some goals we believe we can achieve through this program:

- - Promote the game
- - Increase the opportunities to hit, to score and to play defensive
- - That the player is in constant motion
- - Increase the pleasure of athletes (and parents)
- - Increase the % of retention - athletes who return the following year (interest of the player)
- - Decrease competitiveness and the concept of victory-defeat
- - Learning basic techniques and introduction to traditional softball

In addition to playing more, the athlete will have better coaching support in her development because the number of players per team is limited to 10. Coaches must provide training periods so that players learn the different basic rules of softball. These fundamental principles of the sport will have to be developed:

- - Hitting
- - Pitching
- - Catching
- - Running
- - Throwing
- - Defensive game play

PRINCIPLES OF GAME

- - Minimum of 6 players - maximum of 10 players per team
- - Game of 5 innings to finish or time limit (1h45)
- - Three and a half innings of play form a regulatory part game
- - Pitchers plate at 30 feet
- - Bases at 45 feet
- - 11 inch balls
- - No maximum points per inning, it is the hit of the 7th batter that determines the end of the inning
- - No point differential, the goal is to let the athletes play.

Defensive play:

- 7 players maximum in defensive position on the field, of which:
 - - 1 player maximum in defensive at pitcher position (when pitcher coach in play)
 - - The 7th player is placed behind the baselines (1 to 2 or 2 to 3)
 - - Other players in the infield on or inside the baselines including the catcher
- Two coaches maximum allowed on the field to facilitate understanding of the game
- After a full inning of play, players are rotated on the field of play so that a player cannot be inactive for more than one round
- A player cannot field at the same position for more than 2 innings per game (including pitcher-player). In case of non-compliance with the rule, the situation should be rectified before the next throw.
- Surplus players can use the turf space in the field to have learning workshops.
- ** The inning will end when the 7th player has done her turn at bat or when the defensive play is over.

Pitcher:

- Coach-pitcher (innings 2, 4 & 5): maximum 5 pitches per batter
 - The pitching coach pitches to his team
 - ** If pitching coach is hit by the ball, the pitch counts for the batter but she goes back to batting and ball is declared dead ball, runners go back to the base they occupied before the pitch.
 - If it's on a 5th pitch, batter is out.
- Player-pitcher (innings 1 and 3):
 - maximum 1 inning per pitcher
 - maximum 7 throws per batter

Equipment:

- ** Wearing a mask is mandatory for all players in the infield.
- ** A cage is mandatory on the batting helmet.

Offensive play:

- - All players are registered on the starting line up to a maximum of 10.
- - At each inning, 7 batters will appear on the plate regardless of the number of outs made in this inning.
- - The inning ends when the 7th batter has finished his batting turn and the defensive play is finished (ball returned to the infield).
- - If the team has more than 7 players, in the next inning, the at bat continues with the player next in the starting lineup, and returns to the first batter until 7 hitters.
- - If the team only has 7 players, we start the next inning with the 2nd batter of the previous round.
- - No stealing bases
- - No base on balls (walk)
- - No bunts
- - No infield fly rule will be called

- When player-pitcher in action:
 - Player is out after 3 strikes as called by the umpire
 - Maximum 7 throws. After 4 balls, the pitcher-coach completes the presence up to 7 throws (maximum 3 throws).
 - If the batter was unable to put the ball into play and made a foul ball during this 7th throw, an extra throw will be awarded for each new foul ball

- Runner advances on bases:
 - Runners do not have the right to advance on an error
 - Runners are not allowed to leave their base until the ball has been hit or the batter swings. If there is an infraction, the runner is returned to his base and the ball is dead.
 - ** End of an inning :
On a ball hit by the 7th player, inning will end if an out is obtained or if 7th player stops on a base.
 - No points are scored if the out is on a forced play.
 - Any points scored before the out will be counted if the out is a non forced-play (or if 7th player stops on a base).

- Ball hit
 - A ball hit directly over the infield (imaginary line connecting goals) without touching the ground will be considered a maximum of two bases. Runners present on the bases may advance a maximum of 2 bases.
 - A ball hit on the ground through the infield and piercing it, will give access of up to 2 bases for the batter and the runners at their risk.
 - A ball hit on the ground at the infield, will give access to one base only. The runners will be able to go only to the next base they were trying to, at their risk.
 - ** Any ball hit by 7th player will give her permission to run until she gets out, scores or stops on a base.

- Outs
 - No out limit per inning (7 batters coming to the bat)
 - The catcher needs to receive the ball and make the play to get the 3rd base runner out.

- Batter hit by the pitcher-player's thrown ball
 - The batter is awarded 1st base if the referee judges that a minimum effort of clearance was attempted by the batter
 - If 3 batters are hit by the ball in the same inning, the replacement of the pitcher is then mandatory. In this case, a pitcher that has already thrown can be used to finish the inning.

Rule for counting points:

- We count the runs scored in each inning by each team but only to determine who wins the inning
 - The team with the most runs in the inning wins the inning and 1 point will be awarded to them
 - A tie does not give any points to either team for the inning
 - An unfinished inning gives no points to either teams
 - If only 4 innings are played, the game is declared a tie if the score is 2-2

- Maximum 5 points per game for the winning team
- This method avoids big final score discrepancies
- Allows a team that, for example, has lost an inning 7-0 to still have the chance to win the game.