

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

**RÈGLEMENTS D'OPÉRATION 2023  
2023 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 (âge au 1<sup>er</sup> janvier):

U7 (Timbits)	-	6 ans et moins
U9	-	8 ans et moins
U11	-	10 ans et moins
U13	-	12 ans et moins
U15	-	14 ans et moins
U17	-	16 ans et moins
U19	-	18 ans et moins
U23	-	22 ans et moins
Femme	-	23 ans et plus

### 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 à la soirée des horaires, avant le premier match de l'équipe.

### 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.

#### 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.

### 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 (age as of January 1<sup>st</sup>):

U7 (Timbits)	-	6 years old and younger
U9	-	8 years old and younger
U11	-	10 years old and younger
U13	-	12 years old and younger
U15	-	14 years old and younger
U17	-	16 years old and younger
U19	-	18 years old and younger
U23	-	22 years old and younger
Women	-	23 years old and up

### 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.

### 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 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 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 Feuille de pointage**

L'entraîneur de l'équipe receveuse est 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 \$. Une feuille de pointage incomplète entraînera une amende de 5,00 \$ après un avertissement. Les copies originales devront être remises au statisticien à la réunion du tournoi en août

## **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.

### **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 same territory of the member city. 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 Score sheets**

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

## **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 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 expédié 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 3 manches pour le U9 et U11, 4 manches ou plus (U13 et plus) ont été jouées ou si la seconde équipe au bâton a compté plus de points que l'équipe adverse en 2 ½ manches pour le U9 et U11, 3 ½ manches (U13 et plus).

Le pointage final de la partie est celui de la dernière manche complétée si la partie est interrompue par l'arbitre (pluie ou autres conditions)

### **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 pas 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.

### **6.01 Uncertain weather**

In case of uncertain weather, both teams must show up at the field. Prior to game start, the home team coach 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 3 innings for U9 and U11, 4 innings or more (U13 and up) have been completed or if the second team at bat has scored more points than the opposing team in 2 ½ innings for U9 and U11, 3 ½ innings (U13 and up). The last completed inning reflects the final score if the game has been stopped by the umpire (rain or other conditions).

### **6.04 Rescheduled game**

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

The home team coach has 5 business days to offer three choices 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 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.

### 7.03 Arbitre

Il est obligatoire d'avoir un minimum d'un (1) arbitre fédéré pour une partie et il est préférable 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.

### 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 Umpire

A minimum requirement of one federated umpire is mandatory for a game, and it is preferable 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. 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. L'endos de la feuille de pointage doit être transmis au statisticien.

### 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 adverse.

## 9. RÈGLES DE JEUX - TOUTES CATÉGORIES

Une partie peut se jouer à un minimum de huit (8) joueurs à l'exception du U9 (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.

### 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 U11 et U13, un maximum de 4 points par demi-manche pour les 4 premières manches, et les dernières manches sont ouvertes.

Pour les catégories U15, U17, U23 et femme, un maximum de 5 points par demi-manche pour les 5 premières manches, et les dernières manches sont ouvertes.

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

## 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. The back of the sheet must be sent to the statistician.

### 8.01 Spectator

**Each coach is responsible for the good behavior of his spectators.**

A spectator who shouts, insults, and intimidates the players, coaches or any other field personal (umpires and scorekeepers) will have the following consequence:

After a warning to the coach at fault, the umpire can stop the game and award the victory to the other team.

## 9. GAME RULES - ALL CATEGORIES

A game can be played with a minimum of eight (8) players except the U9 level (see annex). 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 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 U11 and U13 categories, a maximum of 4 runs per half inning for the first 4 innings and the remaining innings will be open.

For the U15, U17, U23 and women categories, a maximum of 5 runs per half inning for the first 5 innings and the remaining innings will be open.

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

U11, U13

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

U15, U17, U23, Femme

- 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 (voir 6.03).

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 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	Buts
U9 -	5 manches	30'	45'
U11 -	6 manches	35'	45'
U13 -	7 manches	38'	55'
U15 -	7 manches	40'	60'
U17 -	7 manches	43'	60'
U23 -	7 manches	43'	60'
Femme -	7 manches	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.

U11, U13

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

U15, U17, U23, Women

- 15 points lead after 3 complete innings or
- 10 points 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 (see 6.03).

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	Bases
U9 -	5 innings	30'	45'
U11 -	6 innings	35'	45'
U13 -	7 innings	38'	55'
U15 -	7 innings	40'	60'
U17 -	7 innings	43'	60'
U23	7 innings	43'	60'
Women -	7 innings	43'	60'

#### 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.

### 9.07 Nombre de manches lancés

U9 -	1 manche
U11 -	2 manches
U13 -	3 manches
U15 -	4 manches
U17 et plus -	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 jusqu'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 filles âgées de 19 ans et moins.

Dans la catégorie U9, tous les joueurs évoluant dans l'avant-champ doivent porter un masque de protection.

## 10. RÈGLES DE JEUX PAR CATÉGORIE

### U9

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

### U11

- Vol de but quand la balle traverse le marbre.
- Retiré sur troisième prise échappée ou non.
- On ne peut voler le marbre.
- 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.

### U13 et plus

- Vol de but illimité. Pour les catégories mineures (U17 et moins) aucun vol de but permis pour l'équipe qui prend huit (8) points d'avance.
- Le frappeur et les coureurs peuvent courir sur troisième prise échappée.
- Vol de but quand la balle est relâchée par le lanceur.
- U13 seulement** : le vol du marbre est interdit

### 9.07 Number of innings pitched

U9 -	1 inning
U11 -	2 innings
U13 -	3 innings
U15 -	4 innings
U17 and up -	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 girls of age 19 and under.

In the U9 category, every player playing in the infield has to wear a protective mask.

## 10. GAME RULES BY CATEGORY

### U9

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

### U11

- Bases can be stolen when the ball crosses the home plate.
- Out on third strike, ball dropped or not.
- Can't steal home plate.
- 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.

### U13 and up

- Unlimited stolen bases. For the U17 or lower levels, stolen bases are not permitted if a team is leading by 8 points.
- The batter and runners can run on third strike drop.
- Bases can be stolen when the ball is released by the pitcher.
- U13 only**: can't steal home plate.

## 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 3.04).

### 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.

Ce règlement s'applique aussi pour les finales.

### 11.04 Durée des parties

U9 -	4 manches
U11 -	5 manches
U13 -	5 manches
U15 -	5 manches
U17 et plus -	6 manches

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

Aucune manche ne débutera après 1h30 de jeu. Cette limite de temps s'appliquera à tous les matchs sauf la finale.

La dernière manche est ouverte. Une manche débutée après 1h20 de jeu sera déclarée manche ouverte par l'arbitre.

## 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 3.04).

### 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.

This rule will also apply for the finals.

### 11.04 Duration of the games

U9 -	4 innings
U11 -	5 innings
U13 -	5 innings
U15 -	5 innings
U17 and up -	6 innings

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

No new inning will be started after 1h30 of play. This rule will only apply to all games except finals.

Last inning is open. An inning started after 1h20 of play will be declared open inning by the umpire.



### 11.05 Ronde de qualification / 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 U23 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 femme dans les différentes sections sera en fonction du classement général de la saison.

La ronde éliminatoire comprendra une finale Or pour chaque catégorie et une finale Bronze si l'horaire le permet.

### 11.06 Lanceurs pour la catégorie U9

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

Ronde de qualification :

En cas d'égalité une manche de bris d'égalité sera jouée (coureur au 2<sup>e</sup> but) si le temps le permet. Les parties nulles sont acceptées.

Ronde éliminatoire :

En cas d'égalité si le temps règlementaire est écoulé, une ou des manches de bris d'égalité (coureur au 2<sup>e</sup> but) seront jouées jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Pour le U9, une fois le temps écoulé l'égalité sera résolue en comptant le nombre de points marqués par chaque équipe avec un maximum de 4 points par manche.

Si l'égalité persiste, elle sera résolue :

- a) Le nombre de points marqués en première manche
- b) Le nombre de points marqués en troisième manche
- c) Le nombre de points marqués en deuxième manche
- d) Une manche supplémentaire sera jouée

### 11.05 Qualification round / Finals

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

For the U23 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 women level, team matchups will be based on the regular season rankings by division.

The elimination round will include a gold medal final, for each level and a Bronze medal final if possible (schedule wise).

### 11.06 Pitchers in U9 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:

In the case of a tie games a tie breaker inning (with a runner on second) will be played if time permits. Tie games are accepted.

During the elimination round:

In the case of a tie game if the regulation time has expired, one or more tie breaker inning (runner on second) will be played until we have a winning team.

For U9, once the time has expired the tie will be resolved by adding the number of runs for each team with a maximum of 4 run per inning.

If the tie persist, it will be resolved as follows:

- a) The number of runs scored in the first inning
- b) The number of runs scored in the third inning
- c) The number of runs scored in the second inning
- d) One extra inning will be played.

### **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.

### **11.09 Protêt**

Lors du tournoi de fin de saison, la réglementation de Softball Canada relative au protêt s'appliquera. Un montant de 50,00 \$ sera exigé lors du dépôt du protêt, montant qui sera remboursé si le protêt est gagné.

### **11.10 Détermination de l'équipe visiteuse**

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

Pour les demies-finales, l'équipe la plus élevée au classement a le choix d'être receveur ou visiteur.

Pour la finale, un tirage au sort sera fait avant le match.

### **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 (rondes 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.

Dans le U9, s'il y a égalité après les points 4 et 5, nous comptabiliserons les points en utilisant les points marqués (maximum 4 points par manche) (pour les points 4 et 5 ci-haut).

### **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 Protest**

During the year end tournament, the Softball Canada protest rule will apply. An amount of \$50 will be required with the protest which will be reimbursed if the protest is won.

### **11.10 Determining the visiting team**

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

For semi-finals, the highest ranked team will have the choice between home or away.

For the final, a draw will be done before the game.

### **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" average per inning with a maximum of 10 runs per game

In U9, if it's still a tie, we'll look at the total points (maximum of 4 per inning) and go back to point 4.

## **12. ENREGISTREMENT**

Chaque équipe devra avoir fourni au registraire de sa région 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 \$.

### **12.02 Joueur inadmissible**

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

## **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 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 d'envoyer un scan de la feuille de pointage complet. Failure to send a scan of the scoresheet.	5.01	5,00 \$
Feuille de pointage incomplète	5.01	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

## U9 B – Programme 7 contre 7 Balle rapide féminine uniquement

### **OBJECTIFS DU PROGRAMME**

Le programme U9 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 (aucun manche ne débute après 1h30)
- 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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 maximum 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<sup>e</sup> 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 (elle est retirée après 3 prises sur élan)
    - L'entraîneur-lanceur lance à son équipe
    - Si le frappeur fait une fausse balle sur le 5<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> frappeur de la manche précédente.
- Si l'équipe compte seulement 6 joueurs, le premier frappeur de la manche revient au bâton comme 7<sup>e</sup> frappeur. On commence la manche suivante avec le 2<sup>e</sup> frappeur de la manche précédente et celui-ci revient au bâton comme 7<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>er</sup> au 6<sup>e</sup> 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.
- 7<sup>e</sup> frappeur et Fin d'une manche
  - Sur une balle frappée par le 7<sup>e</sup> 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.
  - Le retrait peut s'effectuer sur n'importe quel coussin en touchant la fille ou le but selon le cas (jeu forcé ou non).
  - 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<sup>e</sup> but.
- Frappeur atteint par la balle lancée du lanceur-joueur
  - Le frappeur se voit attribué le 1<sup>er</sup> but si l'arbitre juge qu'un effort minimum de dégagement fut déployé par le frappeur
  - Après le 3<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> frappeur de la manche se fait atteindre par un lancer, la balle est morte et les 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-9 B – 7 on 7 program**

### **Girl's fast pitch only**

#### ***OBJECTIVES OF THE PROGRAM***

The U-9 B 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)
- - Only completed innings count towards the final score. Completed innings will be considered a completed game with a maximum of 5 innings.
- - 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 7<sup>th</sup> 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 (she's out after 3 swings)
  - The pitching coach pitches to his team
  - If the batter hits a foul ball on the 5<sup>th</sup> pitch, he will continue the at bat until he is out or he puts the ball in play.
  - \*\* 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 is on the 5th pitch, the batter is out (the coach is responsible for avoiding the ball).
- 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 all batting helmets.

### 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
- Sliding is allowed except for at home plate.
- 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 hits a foul ball on the 7th pitch, the at bat will continue until he is out or puts the ball in play.
- 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.
- Ball hit – 1st to 6th batter
  - 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.

- 7<sup>th</sup> batter and end of an inning
  - On a ball hit by the 7<sup>th</sup> batter, the play is played as if there were 2 outs no matter where the ball is hit.
  - If the out cannot get made because runners stopped on bases, the inning is over.
  - The out can be on any base by touching the girl or the base depending on the situation (forced play or not).
  - The umpire will end the inning by calling "End of inning"
  
- 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.
  - If the 7<sup>th</sup> batter is hit by a pitch, it is a dead ball and the pitch isn't counted. The batter will continue the at bat. If the batter is injured, the player following the 7<sup>th</sup> batter on the line up will finish the at bat with the same count. This will not affect the batting order of the following 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