

**DIVISION FÉMININE**

**RÈGLEMENTS**

**SAISON 2026**

Mise à jour le 5 avril 2026

**N.B. Tous les règlements surligner indiquent un changement.**

# TABLE DES MATIÈRES

	<b>PAGE</b>
<b>I – RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX</b> .....	<b>3</b>
1. Admissibilité .....	3
2. Comportement des joueurs .....	4
3. Discipline .....	4
4. Équipement .....	4
<b>II – RÈGLEMENTS DE JEU</b> .....	<b>3</b>
5. Règlements « maison » .....	6
6. Assiduité .....	9
7. Saison régulière et éliminatoires .....	10
<b>ANNEXE A – REMPLACEMENT TEMPORAIRE</b> .....	<b>11</b>
<b>ANNEXE B – TABLEAU DES SUSPENSIONS</b>	<b>(Fichier sur site internet)</b>

# I - RENSEIGNEMENT GÉNÉRAUX DE LA LIGUE

## 1. ADMISSIBILITÉ

1.1 La division Féminine comprend **six (6) équipes de treize (13) joueuses** ou selon le nombre d'inscriptions et possibilité d'une (1) gérante ou instructeur.

1.2 La liste de priorité de sélection des joueuses, pour la saison en cours, sera établie comme suit :

1. Joueuses qui ont terminé la saison précédente comme membres actives de la ligue. (sauf en cas de raison valable, ex : blessure etc...)
2. Être une ancienne joueuse de la ligue. La priorité ira aux joueuses qui ont cumulé le plus grand nombre d'années dans la ligue.
3. Être âgé d'au moins 18 ans la journée du repêchage de la ligue et avoir un lien de parenté avec un membre actif de la ligue. (Père, fils, mère, fille, frère, sœur, conjoint et conjointe) La priorité ira aux candidates dont le membre actif apparenté (1 seul) a cumulé le plus grand nombre d'années dans la ligue.
4. Les candidates qui ont participé à la clinique des recrues de la ligue division féminine de la saison précédente et qui n'ont pas été sélectionnées cette même saison. La priorité sera déterminée selon les critères d'admissibilité.
5. Résidentes de Brossard âgées de 21 ans ou plus durant l'année courante et qui sont présentes à la clinique des recrues de la ligue. La priorité sera établie par la date d'inscription.
6. Toutes les autres candidates âgées de 21 ans ou plus durant l'année courante et qui sont présentes à la clinique des recrues de la ligue. La priorité sera établie par la date d'inscription.
7. Dans tous les cas ci-haut mentionnés les candidates doivent remplir et remettre une formule d'inscription de la ligue PVB avant la date prévue de fin des inscriptions de l'année en cours sous peine de voir leurs candidatures refusées. Il est entendu que tous les nouveaux membres doivent se procurer ***un pantalon noir***.

**N.B. Toute nouvelle joueuse refusant son acceptation lorsque la demande lui est faite, perd ses droits pour la saison suivante**

## **2. COMPORTEMENTS DES JOUEURS (VOIR TABLEAU DE SUSPENSION ANNEXE B)**

2.1 L'alcool et les drogues sont défendus sur le terrain durant les parties. Ces deux (2) cas peuvent entraîner l'expulsion du joueur à la discrétion de l'arbitre. Le capitaine ou l'arbitre est autorisé à empêcher un joueur ont les facultés sont affaiblies, de participer à la partie et ce joueur ne sera pas admis sur le banc.

## **3. DISCIPLINE (VOIR TABLEAU DE SUSPENSION ANNEXE B)**

3.1 La direction de la Ligue peut suspendre une joueuse dont la conduite sera jugée répréhensible. Un manque de respect envers un directeur peut aussi entraîner une suspension.

3.2 Tout nouveau joueur, qui délibérément faussera son évaluation, pourra se voir refuser l'accès à la ligue.

## **4. ÉQUIPEMENT**

4.1 Les souliers de course ou souliers à crampons caoutchoutés sont les seuls permis.

4.2 Le port de l'uniforme réglementaire (chandail, short et pantalon noir) est obligatoire en tout temps pour toutes les joueuses disputant une partie. Aucun échange d'uniforme n'est permis entre les joueuses durant un match. Advenant qu'une joueuse joue dans un match sans son uniforme réglementaire, elle recevra un avertissement la première fois, elle sera automatiquement suspendue pour une partie pour toute offense subséquente.

4.3 Les chandails demeurent la propriété de la Ligue et doivent être retournés au capitaine à la fin de la saison.

4.4 Il est entendu que toute perte ou dommage aux chandails et à l'équipement de la Ligue peut être réclamé par la Ligue.

4.5 Aucun bijou (montre, bague, boucles d'oreilles, chaînes) ne doit être portés afin de prévenir les accidents.

4.6 Lorsqu'une joueuse apporte son propre bâton, elle peut le prêter aux joueuses de son équipe mais elle n'est pas obligée de le prêter aux joueuses de l'équipe adverse.

4.7 Tous les bâtons sont vérifiés par la ligue et un autocollant est apposé sur les bâtons approuvés (voir sur le site WEB pour les règles applicables – [www.liguepvb.com](http://www.liguepvb.com)). Tout bâton n'ayant pas

l'autocollant sera donc considéré comme étant illégal. Tout frappeur se présentant au marbre avec un bâton illégal s'expose aux sanctions suivantes :

- En cas de première offense avec un bâton qui ne respecte pas la norme, le bâton sera enlevé à la joueuse (bâton retiré de la partie) mais la joueuse pourra quand même frapper. Le tout doit être inscrit sur la feuille du match et la joueuse fautive recevra un avertissement.
- En cas de deuxième offense par cette même joueuse durant la saison, celle-ci sera suspendue pour la prochaine partie.
- En cas de troisième offense par cette joueuse durant la saison, celle-ci sera suspendue pour trois parties.

Le capitaine de l'équipe adverse doit faire un appel à l'arbitre avant que le frappeur ait frappé pour signaler l'offense. En aucun cas un jeu sera rappelé ou annulé sur un appel de bâton illégal.

4.8 Le pantalon court (short) est permis, comme le pantalon il doit être noir et couvrir la cuisse, si la joueuse porte un sliding pad, ce dernier doit être couvert entièrement par le short. Le port du bas long de couleur blanc, noir, blanc avec ligne noire ou un bas de la même couleur que le chandail de l'équipe est maintenant obligatoire. Les bas de couleurs autres que celles mentionnées sont interdits pour les joueurs portant le pantalon court (short) et le pantalon 3/4 c'est-à-dire celui qui ne descend pas à la cheville. Toute joueuse ne respectant pas cette règle sera avisée et deviendra passible d'une mesure disciplinaire s'il y a récurrence.

4.9 À compter de la saison 2019, toutes les nouvelles lanceuses seront tenues de porter un masque protecteur.

## II- RÈGLEMENTS DE JEU

### 5. RÈGLEMENTS « MAISON »

*Une feuille des règlements maison plastifiée sera remise aux marqueurs pour que cette feuille soit présentée aux arbitres*

- 5.1 Il y aura un minimum de huit joueuses pour une partie.
- 5.2 Si une équipe refuse de poursuivre une partie, elle perd automatiquement par défaut. Le compte final sera celui en vigueur ou 7 à 0. Le différentiel le plus haut sera pris. Cependant, s'il y a une différence de douze (12) points ou plus à la fin de la cinquième manche, l'équipe qui tire de l'arrière peut décider de mettre fin à la partie.
- 5.3 Cinq (5) points par manche seront alloués sauf pour la 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> manche. Celles-ci seront ouvertes, ainsi que toute autre manche supplémentaire jouée. Prendre note que lorsque la 5<sup>e</sup> manche est appelé comme possibilité de dernière manche, celle-ci devient ouverte.
- 5.4 Le coup retenu (bunt) est interdit.
- 5.5 Le règlement concernant le « infield fly » est appliqué.
- 5.6 Durant la saison régulière, l'heure programmée des parties est 19h00 et 20h45, Toutes les joueuses doivent être prêtes à partir de 20H15 pour le deuxième match. Ceux-ci doivent se réchauffer à l'extérieur du terrain. Si nous pouvons commencer plus tôt, nous le ferons. Les diamonds sont acceptés, mais les capitaines n'ont que 10 minutes sur le terrain pour les deux équipes. Le temps maximum alloué pour une partie est de 2 heures. Aucune manche ne pourra débiter après 1.40 heures de l'heure du début de la partie. Les marqueurs auront un chronomètre qui sera démarré au moment où les arbitres annonceront le début de la partie. Ce règlement est sujet à ajustement par l'arbitre et/ou la Direction en cas de besoin.
- 5.7 Sur une question de règlement, seul les membres du tandem ou deux (2) joueuses désignées avant la partie pourront discuter avec l'arbitre. Sur une question de jugement, aucune discussion ne sera admise.
- 5.8 Seulement les deux (2) équipes inscrites au programme ont le droit de pratiquer sur le terrain. Aucun enfant n'est admis sur le terrain en tout temps. Les bancs sont réservés aux joueuses et gérantes seulement. L'équipe « receveur » utilise le banc longeant le troisième but et l'équipe « visiteur » utilise le banc longeant le premier but.
- 5.9 Aucun protêt ne peut être logé sur/ou durant la partie.
- 5.10 Il est entendu que le club visiteur pourra pratiquer son champ intérieur à compter de quinze (15) minutes avant la partie. Le club receveur utilisera le terrain à son tour dix (10) minutes avant le début de la partie. Cinq (5) minutes avant le début de la partie, les deux (2) équipes doivent libérer le terrain et procéder au « caucus » de façon à débiter la partie à l'heure juste.

- 5.11 Toute joueuse de première année doit être évaluée comme lanceuse pour avoir le droit de lancer lors d'une partie. Après la première année dans la ligue, toute lanceuse, jugée de calibre trop élevé, pourra être refusée par la direction. La décision sera irrévocable et sans appel.
- 5.12 Une joueuse retirée comme lanceur dans une manche ne peut revenir lancer dans cette manche ; cependant, elle peut jouer à toutes autres positions et pourra revenir lancer dans les manches suivantes. Elle n'aura cependant droit à aucun lancer de pratique quand elle revient lancer.
- 5.13 En saison régulière, toutes les joueuses éligibles sont autorisées à lancer. En tout temps, la direction se réserve le droit d'interdire de lancer à toute joueuse n'ayant pas de cote de lanceuse et jugé de trop fort calibre.
- 5.14 Le lancer en arc n'est plus obligatoire. Toutefois le lancer de la balle donnée demeure en vigueur. Au moment du lancer, la balle devra être visible par l'arbitre. Si l'arbitre juge le lancer illégal, une balle sera automatiquement créditée à la frappeuse. Si une lanceuse donne 5 points dans une manche limitée à 5 points avant d'avoir 3 retraits, une manche complète lui sera créditée. S'il y a eu plus d'un lanceur dans la manche la manche sera créditée au lanceur qui aura donné le plus de points.
- 5.15 Une coureuse sur les buts peut avancer en direction du but suivant seulement si la balle est passée le marbre. Si la coureuse quitte avant, elle sera automatiquement retirée. Une coureuse peut avancer à ses risques sur un retrait en chandelle à une joueuse à la défensive
- 5.16 Le vol de but est autorisé, sauf au marbre. En saison régulière, dès qu'une équipe a 10 points ou plus d'avance, les coureuses ne peuvent plus voler ou avancer sur une balle passée. Toute joueuse d'une équipe qui mène par 10 points ou plus qui ne respecte pas cela sera automatiquement déclaré retirée. Dès que l'écart de points retombe en bas de 10 points, les vols de but reprennent.
- 5.17 L'alignement des frappeuses, comprenant toutes les joueuses participantes à la partie, devra être remis au marqueur dix (10) minutes avant le début de la partie.
- 5.18 Si la lanceuse échappe le relais du receveur, la balle est en jeu. Si la lanceuse n'échappe pas le relais du receveur, avec une coureuse au troisième but ou tous les buts occupés, la ou les coureuses doivent retourner à leur but respectif et si la coureuse du troisième but traverse la ligne entre le 3<sup>e</sup> but et le marbre, elle est retirée. La lanceuse a toujours le loisir de mettre la balle en jeu à n'importe quel but.
- 5.19 Les joueuses qui arrivent après que le premier lancer soit effectué seront ajoutées sur la feuille de pointage selon l'ordre de leur arrivée au terrain.
- 5.20 Chaque joueuse doit jouer un minimum de quatre (4) manches complètes à la défensive.
- 5.21 L'utilisation d'une coureuse suppléante est permise jusqu'à concurrence de 3 durant une même partie. Le remplacement sera effectué par la première joueuse disponible précédente la joueuse à remplacer sur l'alignement. Le remplacement doit être fait avant le premier lancer au nouveau frappeur. Si une coureuse sur les buts se blesse et ne peut poursuivre le match, elle

devra quitter le reste de la partie pour se faire remplacer. Ce changement ne sera pas pris en compte. Si une coureuse avec une blessure avec écoulement sanguin important, pourra se faire remplacer le temps de panser sa blessure. Ce changement ne sera pas pris en compte.

5.22 Toute partie remise à cause de la température ou toute autre raison valable, sera reportée par le responsable des horaires. Ces parties seront reprises, selon lors des soirées disponibles avant les éliminatoires.

5.23 Afin d'accélérer le jeu, il est entendu que la lanceuse sera limitée à neuf (9) lancers de pratique au début d'une partie et à trois (3) lancers au début des autres manches. La lanceuse de relève (n'ayant pas lancé auparavant dans cette partie) aura également droit à ses neuf (9) lancers avant d'affronter une première frappeuse.

5.24 Si la receveuse n'est pas prête à la fin de la manche précédente, l'équipe doit désigner une remplaçante pour l'échauffement de la lanceuse. Si personne ne se présente au marbre, la lanceuse ne pourra effectuer ses trois (3) lancers de pratique.

5.25 Afin également d'accélérer le jeu, il est interdit de faire des réunions au monticule de la lanceuse au début de chaque manche.

5.26 À la première manche seulement, la balle pourra circuler aux joueuses du champ intérieur. Il sera interdit de le faire pour toutes les autres manches durant la partie.

Après un retrait, la balle retournera directement à la lanceuse. Lorsque cette dernière sera en possession de la balle et à l'intérieur de son cercle, les joueuses avanceront au but suivant sans le dépasser à leurs risques et périls ou retourneront à leur but original et le jeu s'arrête immédiatement.

5.27 Vu l'utilisation du but double au premier but, les règlements suivants s'appliquent :

- Lorsqu'il y a un retrait possible au premier but par une joueuse du champ intérieur, la frappeuse/coureuse doit obligatoirement se diriger et toucher au but orange.
- Lorsqu'il y a un retrait possible au premier but par une joueuse du champ intérieur, la joueuse défensive doit obligatoirement toucher au but blanc pour effectuer le retrait.
- Lorsque la balle est frappée hors de la portée des joueuses d'avant champ, la frappeuse/coureuse peut toucher au but blanc ou au but orange avant d'entreprendre sa course vers le deuxième but.
- Il est entendu que le retrait peut être effectué par le joueur défensif en touchant le coureur avec la balle avant que celui-ci ne touche au but orange.

5.28 a) Sur un jeu au marbre, le coureur doit avoir touché au 2<sup>e</sup> marbre placé à égalité du marbre avant que la joueuse défensive ne touche au marbre en possession de la balle. La joueuse défensive ne peut en aucun temps toucher à la coureuse pour la retirer.

b) Une joueuse qui touche ou traverse la ligne blanche de non-retour entre le 3<sup>e</sup> but et le marbre, est dans l'obligation d'aller au marbre ou il est automatiquement retiré.

c) Si la coureuse touche le marbre, il sera retiré automatiquement.

5.29 Le but sur balle intentionnel (BBI) sera autorisé, mais il y aura une Limite de 1 BBI accordé par joueuse, par partie. La lanceuse qui décide d'accorder un BBI devra aviser l'arbitre au marbre afin qu'il envoie le joueur au premier but sans que la lanceuse ait à effectuer les lancers.

5.30 Contrairement à Softball Québec, si une équipe compte 9 joueuses et une joueuse est expulsée, l'équipe pourra finir la partie à 8 joueurs.

## 6. ASSIDUITÉ

6.1 Une joueuse absente durant quatre (4) parties consécutives, sans raison valable, pourra être remplacée et n'aura pas droit au remboursement de sa cotisation. À noter que les abus d'absences seront surveillés de près et la direction appliquera le règlement avec rigueur. Advenant l'abandon d'une joueuse ou en cas d'accident à cette dernière, la direction procédera au remplacement immédiat de la joueuse en se basant sur le grade de la joueuse devenue inactive (s'il y a des joueuses disponibles). La nouvelle joueuse doit être active dans un minimum de trois parties de la saison régulière. Toute joueuse doit participer au 2/3 des parties de la saison régulière pour être éligible aux trophées de fin de saison.

6.2 Toute joueuse remplacée le sera par une candidate ayant le même grade, jusqu'à concurrence de «plus 2» ou «moins 2». Si cette candidate n'est pas disponible, la joueuse octroyée sera celle ayant le grade le plus près possible et ce tout en respectant l'ordre chronologique de la réception de l'adhésion.

## 7 SAISON RÉGULIÈRE ET ÉLIMINATOIRES

7.1 En saison régulière chaque équipe dispute vingt (20) parties.

Bris d'égalité : Le classement sera déterminé de la façon suivante pour la saison et pour les séries. (Déterminera du receveur pour les séries)

- a) L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires parmi les équipes impliquées dans l'égalité
- b) L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires contre les équipes impliquées dans l'égalité
- c) L'équipe ayant la meilleure fiche contre la meilleure équipe de la division
- d) L'équipe ayant la meilleure fiche contre la 2<sup>e</sup> meilleure non impliquée ... et ainsi de suite.

7.2 Pour les éliminatoires, les deux (2) premières équipes participent automatiquement à la demi-finale. Les équipes 6 VS 3, ainsi que les équipes 5 VS 4 devront s'affronter dans une série quart de finale 2 de 3 pour déterminer les 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> équipes qui participeront aussi à la demi-finale. Ces séries 2 de 3 seront jouées immédiatement après le calendrier régulier et il y a possibilité que les parties soient disputées consécutivement, sans journée de repos, incluant le vendredi soir. Les numéros d'équipe pour le reste des séries seront attribués comme suit :

- |      |   |
|------|---|
| No.1 | Champion, première position                           |
| No.2 | 2 <sup>e</sup> position                               |
| No.3 | Gagnant de 1/4 de finale selon rang saison régulière  |
| No.4 | Gagnant de 1/4 de finale selon rang saison régulière. |

7.3 Pour les éliminatoires, les équipes 4 VS 1, ainsi que les équipes 3 VS 2 devront s'affronter dans une série demi-finale pour déterminer les 2 finalistes. Ces séries 3 de 5 seront jouées immédiatement après les séries quarts de finale.

7.4 Pour la série finale, les 2 équipes gagnantes des séries demi-finale, participeront à la série finale. La première équipe à recevoir sera celle s'étant le mieux classée durant la saison.

7.5 Toutes les parties disputées en séries éliminatoires sont à finir, minimum 7 manches. La partie débutée à 19h00 doit être complétée même si elle dure plus de 2 heures. En cas de pluie, toute partie n'ayant pas 4 manches 1/2 complétée, sera reprise en entier. Toute partie qui n'est pas complétée (pluie ou prolongation de la partie de 19h00), le sera avant le début de la prochaine partie programmée entre ces 2 équipes. Dans un tel cas, aucune modification d'alignement ne sera permise (aucun nouveau joueur ne sera permis). Il est entendu que la deuxième partie programmée devra se jouer selon la disponibilité de temps et/ou selon l'accès aux lumières.

7.6 Pour les séries, les parties seront disputées les lundis, mercredis et vendredis

# ANNEXE A

## JOUEUSE REMPLAÇANTE POUR UNE PARTIE EN SAISON

1. Si une équipe manque une ou plusieurs joueuses, une ou des remplaçantes pourront être choisies par les capitaines de ladite équipe en les remplaçant cote égale +0.5 ou inférieure à la cote de la joueuse remplacée. Les capitaines devront remettre la liste des joueuses absentes et des remplaçantes avec leurs cotes au marqueur avant le début de la partie.
2. Pendant la saison, une joueuse peut remplacer autant de fois qu'elle le désire. Là où les joueuses remplaçantes peuvent être placées à n'importe quelle position dans l'alignement des frappeuses.
3. Si à la suite de remplacements de joueuses, la direction s'aperçoit que la cote maximum a été dépassée, l'équipe fautive perdra la partie ainsi que 2 points au classement.
4. Si une équipe a une ou des absentes et choisit une ou des remplaçantes et par la suite, l'une des joueuses absentes se présente, celle-ci ne pourra pas jouer de la partie, l'équipe devra jouer avec la joueuse remplaçante seulement.
5. Une joueuse qui en est à sa première saison peut remplacer durant la saison

## REPLACEMENT D'UNE LANCEUSE DURANT LA SAISON RÉGULIÈRE

Durant la saison régulière, il n'y a pas de lanceuse désignée. Pour remplacer une lanceuse, la remplaçante doit entrer dans la cote de la joueuse absente. Si la cote de joueuse à remplacer est plus basse que la lanceuse remplaçante, celle-ci ne pourra pas frapper.

Une lanceuse A+ ne peut pas remplacer les autres lanceuses. Elle pourra cependant remplacer une joueuse cote pour cote +0.05 et lancer. Applicable en saison seulement.

## REPLACEMENT POUR UNE PARTIE PAR UNE ANCIENNE JOUEUSE

Une ancienne joueuse agit à titre de remplaçante selon les mêmes modalités qu'une joueuse active. La cote de cette joueuse sera sa dernière cote qui lui aura été donnée par le comité de cotes. Applicable en saison seulement.

### **JOUEUSE REMPLAÇANTE POUR UNE PARTIE EN SÉRIES**

Durant les séries les équipes devront jouer à 13 joueuses. Dans le cas où une seule joueuse est absente, la joueuse remplaçante doit être de cote égale ou inférieure à la cote de la joueuse remplacée. Les remplaçantes peuvent être placées n'importe où dans l'alignement des frappeuses. Une équipe qui n'a pas un alignement complet se verra accorder un retrait au moment où la joueuse manquante devrait frapper à la fin de l'alignement.

Les recrues seront réévaluées avant le début des séries. Leur nouvelle cote doit être utilisée lorsqu'elles sont appelées à remplacer, leur cote originale doit être utilisée lorsqu'elles sont absentes.

Une ancienne joueuse ne peut remplacer en séries.

Si une joueuse est blessée où doit quitter la partie pour une urgence, l'équipe en question peut continuer la partie en envoyant une autre joueuse frapper à la place et au rang de la joueuse qui a quitté, cependant le choix de la joueuse revient à l'équipe adverse. Si la joueuse choisie est sur les buts au moment où elle doit frapper à la place de la joueuse qui a quitté, elle devra aller frapper et sera remplacée sur les buts par une autre joueuse toujours choisie par l'équipe adverse. Par contre si une joueuse est retirée d'une partie pour toute autre raison (ex : expulsion, décision de la joueuse ou autre), l'équipe aura alors un retrait automatique à chaque tour au bâton de la joueuse concernée.

### **REPLACEMENT D'UNE LANCEUSE DURANT LES SÉRIES**

**En série, pour remplacer une lanceuse, la remplaçante doit entrer dans la cote de la joueuse absente.**

**Une ancienne lanceuse ne peut remplacer en séries.**

## ***ANNEXE B***

Voir le fichier sur le site internet de la ligue dans la section règlement de la division féminine.