

RÈGLEMENTS
DIVISION A – Masculin Compétitif

RULES
A DIVISION – Men's Competitive



Mise à Jour: 23 mai 2010

Reviewed: May 23, 2010

1. Les parties débutent à : 19h et 21h à tous les terrains

Games Start at : 7 and 9PM at all fields

2. Échauffement / Warm-up

30 minutes avant un match pour l'équipe qui reçoit

15 minutes avant un match pour l'équipe qui visite

*toutes les parties doivent débuter à l'heure exacte prévue

30 minutes before a game for the home team

15 minutes before a game for the visiting team

**all games must start on the hour scheduled*

3. Durée des parties / Game duration

Toutes les parties sont d'une durée maximale de 7 manches ou 1 heure 45 minutes au total. Après 1 heure et 45 minutes de jeu (105 minutes); il est interdit de commencer une nouvelle manche, la partie se termine donc avec la fin de la manche en jeu. Les parties peuvent finir par égalité après 7 manches de jeu ou avant si le temps devient un facteur.

Dans les séries, il n'y a pas de temps limite et les parties ne peuvent pas se terminer par une nulle.

Games are 7 innings or 1 hour and 45 minutes. A new inning cannot be started after 1 hour and 45 minutes (105 minutes); the game will end with the current inning. Games can end in a tie after 7 innings of play or before, if time is a factor.

In the playoffs, there is no time limit and the games cannot end in ties.

4. Pointage / Scoring

4.1 Les règlements de Softball Canada s'appliquent. Il n'y a aucun maximum de points par manche. Si une équipe a une avance de 15 points ou plus après 3 manches (2 manches et demi pour l'équipe hôte) ou de 10 points ou plus après 5 manches (4 manches et demi pour l'équipe hôte), cette équipe sera automatiquement déclarée victorieuse et la partie sera immédiatement considérée terminée.

4.1 Softball Canada rules apply. There is no maximum amount of runs that can be scores in an inning. If a team has a lead of 15 runs or more after 3 innings (2 and a half for the home team) or 10 runs or more after 5 innings (4 and a half for the home team), that team will automatically be declared the winner and the game will immediately be considered to be over.

5. Nombre de joueur et forfait / **Number of players and forfeit**

5.1 Maximum de 9 joueurs sur le terrain en tout temps. Un minimum de 8 joueurs est nécessaire pour débiter une partie. Si une équipe a 9 joueurs dans son alignement et qu'un joueur se blesse, l'équipe peut terminer la partie avec 8 joueurs. Par contre, si une équipe se retrouve avec seulement 8 joueurs à cause d'une expulsion, cette équipe devra déclarer forfait pour cette partie. Il y a une période d'attente de 15 minutes. Si après cette période de temps, l'équipe n'a pas le minimum de joueur requis, la victoire de 7-0 sera donnée à l'équipe adverse qui répond au critère minimum de joueur. Peu importe la raison, si vous n'êtes pas assez de joueurs pour une partie cédulée, elle ne sera pas recédulée. Pour **tous** les joueurs de l'équipe qui déclare forfait, cette partie ne comptera **pas** comme une partie jouée. Pour **tous** les joueurs de l'équipe opposante, cette partie **comptera** comme étant jouée.

5.2 Chaque équipe a le choix d'utiliser le règlement « Entry / Re-entry » de Softball Canada pour gérer son alignement ou bien d'insérer tous les joueurs présents dans son alignement. Ex. Si 11 joueurs sont présents au terrain, l'équipe peut choisir d'avoir un alignement de 9 joueurs avec 2 joueurs substitués ou bien d'insérer tous les 11 joueurs dans son alignement (comme dans la division B).

5.1 Maximum of 9 players on the field at all times. A minimum of 8 players is necessary to start a game. If a team has 9 players in its' lineup and a player gets injured, the team can finish the game with 8 players. However, if a team ends up with 8 players because a player got ejected, the team will lose the game by forfeit. There is a 15 minutes grace period. If after that time the team does not have the minimum of players required, the other teams that qualifies for the minimum of players is declared the winner by a score of 7-0. No matter the reason, if you do not have enough players for a scheduled game, it will not be rescheduled. For **all** the players of the forfeiting team, this game will **not** count as a game played. For **all** the players of the opposing team, this game will **count** as a game played.

5.2 Each team can choose to use the "Entry / Re-entry" rule of Softball Canada to manage its' batting lineup or it can have all of its' players in the lineup at the same time. Ex. If 11 players are present, the team can choose to have a lineup of 9 players with 2 substitutes or it can have all 11 players in the batting lineup (like in the B division).

6. Blessures et remplacements / **Injuries and substitutions**

6.1 Si une équipe insère tous ses joueurs dans son alignement, ils iront tous au bâton. Si un joueur ne peut pas se présenter à son prochain

tour au bâton (ex blessure, expulsion, etc.), il sera considéré comme 1 retrait, une fois seulement, à sa prochaine présence. **Il ne peut pas revenir dans la partie.**

6.2 Si une équipe insère tous ses joueurs dans son alignement, la défensive peut être changée sans pénalité en tout temps par un joueur qui se trouve dans l'alignement.

6.3 Une équipe a le droit de remplacer un coureur sur les buts à **3 occasions** durant une partie par le joueur qui a été le dernier retrait. Lorsque les 3 occasions sont écoulées, une équipe ne peut plus remplacer un joueur sur les buts. Dans le cas d'une blessure et que les 3 occasions sont écoulées, le règlement 6.1 est appliqué. *On doit utiliser le dernier frappeur inscrit à l'alignement lorsqu'on est en début de partie et qu'il n'y a aucun retrait. SVP inscrire les occasions utilisées sur la feuille de pointage avec un X encerclé.*

6.4 Si le dernier retrait n'est pas disponible pour les règlements 6.1 et 6.3; blessé, au bâton, au cercle d'attente ou sur les buts, un joueur pourra être remplacé par celui qui était le 2^e retrait, ensuite le 1^{er} retrait et ainsi de suite.

6.5 Pendant la partie, après 2 retraits le receveur **doit obligatoirement** être remplacé sur les buts par le dernier retrait.

6.6 Le lanceur de la partie peut être remplacé sur les buts en tout temps s'il le désire. Aucune pénalité ou utilisation d'occasion (no 6.3) sont attribuées.

6.7 **Si tous les joueurs sont dans l'alignement, en aucun temps un joueur peut être remplacé au bâton.** Si un joueur ne peut pas se présenter au bâton dû à une blessure, le règlement 6.1 est appliqué.

6.8 Un joueur peut entrer durant une partie même si son nom n'apparaît pas sur la liste des joueurs au début de la partie mais doit le faire avant la **fin de la 5^e manche.** Aucun *nouveau* joueur ne peut entrer dans la partie après la fin de la 5e manche.

6.1 If a team has all of it's' players in the batting lineup, all of them must go to bat. If a player cannot take his next turn at bat (ex. injury, ejection, etc.), his next at-bat will be an out. This rule applies only for one at-bat and not the rest of the game. His spot will be skipped after that **and he CANNOT re-enter the game.**

6.2 If a team has all of it's players in the batting lineup, all defensive changes can occur during a game without penalty by a player that appears on the score sheet.

6.3 A base runner can be substituted on 3 occasions during a game by the player who was the last out. After the 3 occasions are expired a team cannot substitute a player during the game. In the case of an injury, rule 6.1 applies. *Use the last batter in the lineup if there is none out at the beginning of a game. Please mark on bottom of score sheet, with a circled X, your used occasions.*

6.4 If the last out isn't available for the rules 6.1 and 6.3; injured, at-bat or on deck or on the bases, a base runner can be replaced by the second out, then the first out and so on.

6.5 During a game, after the second out, the catcher **must be substituted** on *the* bases by the last out of the inning.

6.6 The pitcher of the game can be replaced at all times on the base paths if he so chooses. No penalty or substitution occasion (#6.3) is attributed.

6.7 **If a team has all of its players in the batting lineup, in no situation during game a player at-bat can be replaced.** If a player at-bat cannot hit due to an injury the rule 6.1 applies.

6.8 A new player can enter a game at anytime before the end of the 5th inning even if his name does not appear on the score sheet at the beginning of play. No player *can* enter the game after the end of the 5th inning.

7. Joueur désigné / Designated Player (DPL)

Le règlement pertinent de Softball Canada s'applique.

The relevant Softball Canada rule applies.

8. Vol de but / Stolen bases

On peut seulement quitter le but lorsque la balle quitte la main du lanceur durant son lancer vers le marbre. Ainsi, si on veut voler un but on doit toujours toucher au but avant ce temps. Le vol du marbre est permis.

The runner can only leave the base once the ball leaves the pitcher's hand during his delivery towards home plate. No leading is allowed until then. A runner can steal home.

9. Type de lancer / Type of pitching

Uniquement les styles orthodoxe et « Figure 8 » sont acceptés. Les règlements de Softball Canada par rapport à ces genres de lancés s'appliquent.

Daniel Collin et les arbitres sont chargés de faire respecter le règlement. Avant le début de la saison, une session d'information aura lieu afin d'expliquer aux lanceurs et capitaines d'équipes quels genres de lancers sont légaux et lesquels sont illégaux.

Un lanceur sera averti d'un lancé illégal au maximum 5 fois dans une partie. Après avoir lancé 5 lancés illégaux, il ne pourra plus lancer dans cette partie ainsi que la prochaine partie jouée par son équipe.

Si le même lanceur lance 5 lancés illégaux dans une autre partie, encore une fois il ne pourra plus lancer pour le reste de la partie en plus des deux prochaines parties jouées par son équipe.

Finalement, si le même lanceur lance 5 lancés illégaux dans une troisième partie, il ne pourra plus lancer dans cette division.

Ceci n'est pas pour décourager les nouvelles équipes ou nouveaux lanceurs, mais plutôt pour empêcher ceux qui veulent prendre avantage des règlements sur les types de lancés. Nous voulons travailler conjointement avec les nouveaux lanceurs dans cette division, voilà la raison d'être de la session d'information au début de l'année. Les arbitres ont également signalé qu'ils aideraient les lanceurs.

Only the orthodox pitching style and Figure 8 are accepted. Softball Canada rules apply with regards to pitching.

Daniel Collin and the umpires are responsible to apply this rule. Before the beginning of the season, an information session will be held to educate pitchers and team captains on what is a legal pitch and what is an illegal pitch.

A pitcher will only be warned of illegal pitches 5 times in a game. After he has thrown 5 illegal pitches, he will not be allowed to continue to pitch in that game and will also not be allowed to pitch in his team's next game as well.

If that same pitcher happens to throw 5 illegal pitches in another game, again he will not be allowed to continue to pitch for the remainder of the game and will not be allowed to pitch in the next two games his team will play.

If the same pitcher again throws 5 illegal pitches in a game, he will not be allowed to pitch again in the division.

This is not to discourage new teams or pitchers but it's designed for those who choose to illegally sling the ball or try to gain an edge pitching wise, outside of the rules. We want to work with new or younger pitchers in this league, which is why we have the information session. The umpires made a commitment to help out the pitchers as well.

10. Amorti / Bunt

Les amortis sont permis.

Bunting is allowed.

11. Esprit gentleman / Gentlemen approach

La ligue RADBUC est basée sur des principes de ligue gentleman. En tenant compte de ce fait :

1. Les crampons en métal sont défendus et seront sanctionnés par une expulsion immédiate du joueur pour la partie en cours.
2. Les frappeurs atteints par le lanceur (bean ball) auront droit au premier but selon le jugement de l'arbitre. Tous les gestes intentionnels sont sujets à une expulsion d'une partie et le cas sera présenté au comité de discipline.
3. Aucun protêt n'est permis. L'arbitre a le dernier mot.
4. Évitez à tout prix des collisions entre le receveur et le coureur au marbre.
5. Les joueurs jouant dans la division 'A' ne peuvent jouer dans la division 'B' à moins que l'équipe de la division 'B' n'ait pas le nombre minimum de joueurs pour débiter une partie (ex. 7 ou moins). Ce règlement s'applique à la saison régulière seulement. Durant les séries de la division 'B', un joueur de la division 'A' ne peut jouer dans la division 'B', peu importe que l'équipe ait le nombre minimum de joueurs ou non. Si une équipe est fautive d'utiliser un joueur de la division 'A' illégalement, les parties auxquelles ce joueur aura participées seront considérées comme un forfait.

The RADBUC league is based on gentlemen league rules. In keeping in mind these facts:

1. Steel cleats are not permitted and will result in the player being ejected from the current game.
2. Batters hit by the pitch (bean ball) will be awarded first base according to the umpire's judgment. Any deliberate attempt to injure will be an automatic game ejection and the case will be submitted to the discipline committee.
3. Protests are not allowed. The umpire has the last word.

4. Avoid at all costs catcher and runner collisions.
5. Players registered in the 'A' division can not play in the 'B' unless the 'B' division team does not have enough players to start a regular season game,(ex. 7 or less). This applies to the regular season schedule only. In the 'B' Division playoffs, an 'A' division player is not permitted to play regardless of the number of players on the field. Should a team be found using 'A' division players illegally, the game in which the player(s) participated in, will be forfeited to the opposing team.

12. Boissons alcoolique / Alcoholic beverages

L'alcool n'est pas permis dans l'abris des joueurs pendant, avant et après les parties, et ce, à tous les terrains.

Alcohol is NOT permitted inside the dugout nor on the field, during, before and after games at all fields.

13. Bâtons illégaux / Illegal Bats

Les bâtons illégaux ne sont pas permis. Le capitaine est responsable de vérifier avec les membres de l'exécutif de la ligue si un bâton est légal avec les règlements de la certification ASA. Pour qu'un bâton soit légal, il doit soit :

Avoir l'un des sceaux suivants **ASA approved 2000 certification mark** ou le **ASA 2004 certification mark** et ne pas apparaître sur une liste de bâtons non approuvés de ASA.



Ou être inclus sur une liste de modèles de bâtons approuvés par l'Office Nationale de ASA (disponible à l'adresse suivante <http://www.softball.org/about/getmanufacturerDetail.asp>)
Et ne pas être inclus sur une liste de bâtons ayant le sceau de certification de l'ASA mais qui ne sont pas approuvés http://www.asasoftball.com/about/build_batlist_w_pics_2000.asp

Et ne pas donner le soupçon d'avoir été modifié d'aucune façon de sa condition originale du manufacturier autre que de l'usure normale de l'avoir utilisé.

Note: Si le sceau de certification de l'ASA n'est plus visible sur le bâton et que ce n'est plus possible de déterminer la marque du bâton (ex. Easton Synergy 2), celui-ci sera alors considéré comme illégal. S'il est possible de déterminer la marque du bâton, mais non le numéro de modèle, alors les étapes suivantes seront mises en application :

- a) Si au moins un bâton de la même marque est considéré illégal par ASA, alors le bâton en question sera considéré illégal. (ex. : Mizuno Blur – numéro de modèle MZC-7 est considéré légal, mais les autres numéros de modèle sont considérés illégaux)
- b) Si aucune marque d'un même bâton n'est considérée illégale par ASA, alors le bâton en question sera considéré comme légal. (ex. : Easton Connexion – numéros de modèle ST7-Z et ST7-ZB sont considérés légaux et aucun numéro de modèle est considéré comme illégal)

Si avant ou pendant une partie un bâton illégal est trouvé sur le terrain, à l'intérieur ou à proximité de l'abri des joueurs, le représentant de l'équipe sera expulsé du match et le bâton devra être retiré.

Si l'arbitre n'est pas certain de la légalité d'un bâton en raison de la marque et/ou du numéro de modèle, le représentant de l'équipe sera demandé de retirer le bâton pour la partie en question et un rapport sera envoyé par l'arbitre à l'exécutif de la ligue. Par la suite, une décision sera prise par les membres de l'exécutif.

Illegal bats are not allowed. It is the sole responsibility of the team captain to verify with league executives that a bat is legal as per ASA certification rules. In order for a bat to be legal, it :

must bear either the ASA approved 2000 certification mark or the ASA 2004 certification mark, and must not be listed on an ASA non approved list

OR must be included on a list of approved bat models published by the ASA National Office (available at the following address:
<http://www.softball.org/about/getmanufacturerDetail.asp>)

AND must not be included on an "ASA non-approved bat list with an ASA certification mark":
http://www.asasoftball.com/about/build_batlist_w_pics_2000.asp

AND must not appear to have been altered in any way from its original manufactured condition, other than normal wear & tear.

If the ASA certification mark is not visible (anymore) on a bat and if it is not possible to determine the bat name (ex. Easton Synergy 2), it will be

considered automatically illegal. If it is possible to determine the bat name but not the model number, then the following will apply:

- a) If at least one such bat name is considered to be illegal by ASA, then the bat will automatically be considered illegal. (ex. : Mizuno Blur – model number MZC-7 is considered legal but the other model numbers are considered illegal.)
- b) If no such bat name is considered to be illegal by ASA, then the bat will automatically be considered legal. (ex. : Easton Connexion – model numbers ST7-Z and ST7-ZB are considered legal and no model numbers are considered illegal)

If, preceding a game or during the course of a game, an illegal bat is found inside a team's dugout, in close proximity of a team's dugout or on the playing field, the primary team captain present will be ejected from the game and the team will be asked to dispose of the bat.

If the umpire is unsure if a bat is legal based on the name and/or model number, the captain will be asked to remove the bat for the current game and a report will be written by the umpire to the league executive following the game. Based on the information available a decision will then be made by the league.

14. Capitaine d'équipe / Team Captains

Le capitaine d'une équipe est responsable :

1. de partager l'information ci-incluse avec les membres de son équipe.
2. d'assister aux réunions mensuelles du vice-président de la division B.
3. de tous les frais d'inscriptions de son équipe.
4. d'inscrire sur le site web RABUC.CA tous les noms des joueurs inscrits à temps plein ou partiel de son équipe. Un joueur doit jouer un minimum de 1/3 de la saison pour jouer dans les séries *et il peut seulement jouer avec une équipe.*
5. *De désigner deux(2) joueurs de sont équipe comme étant disponible à jouer dans la division "A" comme remplaçant. *(seulement si l'intérêt y est).*

The team captain is responsible:

1. to share this information with his teammates.
2. to attend the monthly vice-president of the B division.
3. for the full payment of his teams registration fee.
4. for the registration of all full-time and part-time players of his team on the RABUC.CA website. A player must play 1/3 of the season to play in the playoffs and can only play with one team during the playoffs.

5. to designate 2 players from his team that would be available to play in the "A" division as a spare on occasion. *(this is not mandatory, only if your players are in fact interested).

15. Éjections / Ejections

Même si cette division est compétitive, on ne peut permettre certains comportements de joueurs, d'entraîneurs ou de capitaines.

Une éjection d'une partie occasionne automatiquement une suspension d'un match.

Une seconde éjection pendant la saison occasionne une suspension de deux parties.

La suspension peut être transférée la saison suivante s'il ne reste pas suffisamment de partie pendant l'année en cours.

Si une équipe se fait suspendre plus d'une fois, c'est-à-dire 2 fois ou plus, elle ne pourra plus jouer dans cette ligue.

Even though this is a competitive division, we cannot accept certain actions by players, coaches or team captains.

One ejection will automatically result in a one game suspension.

A second ejection in the same season will automatically result in a two game suspension.

The suspensions can be carried over to the next season if not enough games remain in the current season.

If a team has multiple suspensions, i.e. two or more, it will then be asked to leave the league.

16. Terrains et horaire / Fields and schedule

L'équipe qui reçoit doit:

1. Fournir une balle du match (balle neuve)
2. Placer et enlever les buts. **N'OUBLIEZ PAS** de remettre les bouchons sur les poteaux des buts.
3. Allumer et éteindre les lumières.

Tous les changements à l'horaire seront faits sur le site web. SVP téléphonez le **384-BALL** pour toutes les annulations de parties. Des mises à jour seront données au cours de l'après-midi mais c'est à 18 heures que la décision finale sera prise.

The home team must:

1. Provide a brand new game ball
2. Install and remove bases. **DON'T FORGET** to replace the base caps.
3. Turn on and turn off the lights.

All schedule changes will be posted on the website. Please call **384-BALL** for all cancellations. Updates will be given during the afternoon but the final decision will be given at 6PM.

**17. POUR DÉTERMINER LES POSITIONS DE TÊTE EN CAS D'ÉGALITÉ :
TO DETERMINE THE POSITIONS IN CASE OF A TIE;**

- I. L'équipe ayant le plus de victoires passe devant.
- II. Le gagnant entre les deux (2) équipes durant la ronde se méritera la 1re position.
- III. Ratio des points pour ÷ (points pour + points contre) pour la ronde.
- IV. L'équipe ayant la meilleure fiche défensive (moins grand nombre de points accordés durant la ronde) passe devant.
- V. L'équipe qui aura compté le plus de points dans la ronde en question passera devant.
- VI. En cas de triple ou quadruple égalité, les positions seront déterminées en suivant la même procédure énoncée ci-haut. (ii à v)

TO DETERMINE THE POSITIONS IN CASE OF A TIE;

- I. Team that has the most wins goes ahead.
- II. The winner between the two (2) teams during the round is awarded first place.
- III. Ratio of runs scored ÷ (runs scored + runs scored against) for the round in question
- IV. Team having the best defence (less runs scored against during the round) goes ahead.
- V. The team that has scored the most runs during the round goes

ahead.

- VI. In case of a triple or quadruple tie, the positions will be determined following the above procedure. (ii to v)

18. FORMAT DES SÉRIES / PLAYOFF FORMAT

Format séries 2 de 3.

Il y a 2 divisions qui ont été prédéterminées avant le début de la saison. Alors voici le format pour la ronde des séries qui débutera après que toutes les équipes auront joué leurs parties de la saison régulière.

Votre position au classement est déterminée à l'intérieur de votre division seulement (genre Ligue Nationale / Ligue Américaine). Le classement général pour toute la ligue au complet ne compte pas.

Les équipes qui finissent en première position de leur division se mériteront un laissez-passer (bye) pour la 2^e ronde. L'équipe no7 jouera contre la no2, no6 vs. no3 et no5 vs no4. L'équipe ayant fini le plus haut au classement aura l'avantage du terrain. Donc, l'équipe qui aura la meilleure cote au classement sera RECEVEUR(HOME) pour le premier match, VISITEUR(VISITOR) pour le 2^e match et si nécessaire RECEVEUR(HOME) à nouveau pour le 3^e et ultime match. Les parties ne peuvent pas se terminer par une nulle. Les champions de divisions s'affronteront en finale, toujours en 2 de 3 pour le championnat de la ligue RADBUC.

Les perdants de la première ronde participeront à un pool de consolation pour un prix. Dans chacune des conférences, l'équipe classée 3e jouera contre celle classée 2e alors que l'équipe no1 aura un bye. Ensuite le gagnant jouera contre la no1 et les deux équipes finalistes se rencontreront pour la finale. 1 match uniquement, ce ne sont pas des séries.

Best of 3 format.

The standings are divided into 2 separate divisions. This was done before the season started. Explained below is the format for the series that will begin after completion of all regular season games by every team.

Your position in the standings is determined within your division only (like American and National Leagues). The general standings for the whole league is only shown for information purposes.

Teams that finish first in each division will get a bye into the second round. Team #7 will play versus team #2, #6 vs #3 and #5 vs #4. The team that has finished highest in the standings will have home field advantage. This

team will be HOME team for game one, VISITING team for game #2 and if necessary, HOME team for game 3. Games cannot end in a tie.

The two league champions will then meet in the grand finale, still a best of three for the championship of the RADBUC League.

Losers of the first round will be able to participate in a consolation pool for a prize. In each conference, the team ranked 3rd will play team ranked 2nd while team #1 awaits the winner. The winner will then play team #1 and the 2 finalists from each conference will play the final. This is not a series-play, it's a one game only for each round.