

ASSOCIATION CRÉMAZIE BALLE-DONNÉE FÉMININE RÈGLEMENTS (2016)

1- Les parties seront jouées les lundis à 19h ou 20h30 selon votre calendrier, les matchs remis seront joués les lundis à 20h30 ou 21h45 au besoin.

2- Une équipe se compose de 12 joueuses, 10 sur le terrain. Minimum de 8 de son équipe pour commencer la partie, on peut compléter avec une ou deux réservistes. 7 et moins = partie perdue par défaut. Lors des matchs remis une autre journée, les équipes peuvent compléter l'équipe à 10 avec des réservistes, aucun match remis à un autre jour de la semaine n'est perdu par défaut.

$$(8 + 1 = 9)$$

$$(8 + 2 = 10)$$

$$(9 + 1 = 10)$$

Remplacement d'une seule joueuse de même cote:

$$\text{Ex : } 3 \text{ pour un } 3 \text{ (ou moins)}$$

Remplacement de deux filles total des deux joueuses :

$$\text{Ex : } (4,00 \text{ et } 3,00 = 7,00) \text{ donc par}$$

$$(2,00 \text{ et } 5,00 = 7,00)$$

$$(2,50 \text{ et } 4,50 = 7,00)$$

$$(3,00 \text{ et } 4,00 = 7,00)$$

$$(3,25 \text{ et } 3,75 = 7,00)$$

$$(3,50 \text{ et } 3,50 = 7,00)$$

En tout temps, la joueuse régulière a la priorité sur la fille appelée pour remplacer lors d'un match. Advenant qu'une joueuse régulière est préférée à une joueuse réserviste, le match sera automatiquement perdu par défaut.

3- Une joueuse régulière en retard est éligible au match avant le début de la 5^e manche. Elle devient automatiquement la dernière frappeuse de l'alignement de départ. Si elle n'est toujours pas arrivée à son tour au bâton, elle passera son tour sans causer de retrait à son équipe.

4- Une fille blessée, enceinte ou qui est dans l'impossibilité de terminer la saison pourra être remplacée par une fille de même cote sur la liste des remplaçantes. Une joueuse de niveau inférieur doit être remplacée. Advenant qu'une joueuse ne soit pas remplacée pour le nombre minimal de matchs (8), une perte de 6 points au classement sera attribuée à l'équipe fautive.

5- Le coup retenu et le vol de but ne sont pas permis. Les coureuses ne peuvent quitter les buts que lorsque la balle est frappée ou sur une prise avec élan.

6- Une coureuse rendue au 3e coussin ne peut compter après un ballon au champ qui est attrapé, ni sur un 2^e jeu après celui-ci. Elle ne peut compter que sur un roulant, un coup sûr ou une erreur de la défensive.

7- Aucune glissade au marbre, il faut passer la ligne à l'arrière du marbre. En tout temps le jeu au marbre est forcé (le receveur doit toucher la plaque, s'il touche la coureuse cette dernière ne sera pas retirée). Une coureuse qui touche la plaque avec un jeu au marbre sera automatiquement retirée. Dans le cas, où la coureuse touche le marbre

et qu'il n'y a pas de jeu au marbre, un avertissement lui sera donné. En tout temps, le marbre appartient à la receveuse.

8- La lanceuse doit lancer suivant le règlement de la balle-donnée, en faisant un arc de 4 à 7 pieds. Sur un lancer illégal, la joueuse frappe à ses risques. Lors d'un match la lanceuse doit avoir contact avec la plaque avant d'effectuer un lancer. La plaque de la lanceuse doit être enlignée avec le premier but et le troisième but.

9- Le règlement de la chandelle à l'intérieur de l'avant champ n'est pas en vigueur.

10- La frappeuse qui obtient un but sur balles se rendra au 2e coussin (en prenant soin de toucher au premier coussin).

11- Cinq coureuses de courtoisie, une joueuse différente à chaque fois.

12- Une balle frappée qui touche à une branche d'arbre est automatiquement une fausse balle et devient une prise au compte de la frappeuse.

13- Une balle frappée qui touche une personne derrière les joueuses de champ sera déclarée morte et un coup de trois buts sera décerné à la frappeuse.

14- Au jugement de l'arbitre un temps d'arrêt sera signalé au moment où une joueuse ayant contourné le 3e but revient vers celui-ci.

15- Deux fausses balles après deux prises est un retrait au bâton.

16- Une joueuse qui contourne le 3^e but et touche ou dépasse la ligne de non-retour doit obligatoirement aller jusqu'au marbre.

17- Une joueuse utilisant un bâton illégal sera automatiquement déclarée retirée.

18- Une partie est valide après 3 manches et demie si l'équipe qui reçoit est en avance, sinon, elle est valide après 4 manches complètes.

19- Maximum de 4 points par manche exception de la dernière qui est ouverte.

20- Tenue vestimentaire : le port du chandail aux couleurs de l'équipe est obligatoire. Le pantalon court est accepté. Les crampons métalliques ne sont pas permis. Le port du masque pour la receveuse est obligatoire.

21- Seuls l'instructeur-chef et la capitaine de l'équipe sont autorisés à parler à l'arbitre.

22- Aucune critique ou remarque ne sera permise envers l'arbitre, une coéquipière ou un adversaire.

23- Il est interdit de fumer sur le jeu.

24- Il est interdit de consommer de l'alcool sur le banc ou sur le jeu.