

ASSOCIATION CRÉMAZIE BALLE-DONNÉE FÉMININE RÈGLEMENTS (2023)

- 1- Les parties seront jouées les mercredis entre 18h45 et 21h45, selon votre calendrier. Les matchs remis seront joués les mercredis lors de programmes doubles.
- 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.

ALIGNEMENT AU BÂTON

Le capitaine doit envoyer au marqueur ou à la marqueuse son alignement via Messenger ou sur la page Facebook de la ligue.

- 3- Une joueuse régulière en retard est éligible au match avant le début de la 4^e manche. Si elle n'est pas arrivée à son tour au bâton, elle passera son tour sans causer de retrait à son équipe.
- 4- 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 3^e coussin peut venir compter sur un ballon attrapé ou une flèche attrapée.
- 7- Aucune glissade au marbre, il faut passer la ligne à l'arrière du marbre. En tout temps le jeu au marbre est forcé (la receveuse 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 6 pieds. Sur un lancer illégal, la joueuse frappe à ses risques. Lors d'un match la lanceuse doit être à un minimum de 45 pieds du marbre et un maximum de 50 pieds. Le port du masque est obligatoire pour la lanceuse. Advenant qu'une lanceuse ne veut pas porter le masque, elle devra signer une lettre de non-responsabilité envers la ligue en cas d'accident.
- 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 1^{er} coussin.
- 11- Cinq coureuses de courtoisie, un maximum de deux par une joueuse.
- 12- Une balle frappée qui touche à une branche d'un 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 3^e but revient vers celui-ci.
- 15- Deux fausses balles après deux prises est un retrait au bâton.
- 16- Une joueuse qui 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. Lorsqu'une équipe mène avec un écart de 10 points ou plus en début de 7^e manche, la manche ouverte est bloquée à 4 points. Un écart de 15 points maximum est accepté en début de 7^e manche.

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 une adversaire.

23- Il est interdit de fumer ou de boire sur le jeu et également dans les abris des équipes.

ÉLIGIBILITÉ POUR PARTICIPER AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Toutes les joueuses doivent avoir un minimum de 4 matchs joués. Si la joueuse régulière n'est pas en mesure de commencer les éliminatoires. Elle peut être remplacée par une joueuse de l'équipe ayant joué 1 match, mais elle doit être de force égale ou inférieure à la joueuse blessée. De plus, au retour de celle-ci, la joueuse de remplacement est automatiquement perdue pour le reste des éliminatoires.

UTILISATION DES BALLES PENDANT LE MATCH

Les balles sont des Hot Dot Jaune.