

ASSOCIATION CRÉMAZIE

BALLE-DONNÉE MIXTE (5-5)

RÈGLEMENTS (2018)

1- Les parties seront jouées les vendredis à 18h45, 20h15 et 21h45 selon le calendrier, les matchs remis seront joués les vendredis dans le cadre d'un programme double.

2- Une équipe se compose de 10 joueurs, 5 femmes et 5 hommes sur le terrain. Minimum de 8 (4 femmes et 4 hommes) de son équipe pour commencer la partie, on peut compléter avec un ou deux réservistes. 7 et moins = partie perdue par défaut. La partie peut débiter à 9 joueurs, le 10^e joueur sera considéré comme un retrait seulement si le joueur absent est une femme. Lors des matchs remis une autre journée que le vendredi, les équipes peuvent compléter l'équipe à 10 avec des réservistes, aucun match remis n'est perdu par défaut.

$$(8 + 1 = 9)$$

$$(8 + 2 = 10)$$

Remplacement d'un seul joueur de même cote:

$$3 \text{ pour un } 3 \text{ (ou moins) (un écart de + ou - de } 0,50)$$

Remplacement de deux joueurs = total des deux joueuses :

$$(4,00 \text{ et } 3,00 = 7,00) \text{ (un écart de + ou - de } 0,50)$$

$$(2,00 \text{ et } 5,00 = 7,00) \text{ (un écart de + ou - de } 0,50)$$

$$(2,50 \text{ et } 4,50 = 7,00) \text{ (un écart de + ou - de } 0,50)$$

$$(3,00 \text{ et } 4,00 = 7,00) \text{ (un écart de + ou - de } 0,50)$$

$$(3,25 \text{ et } 3,75 = 7,00) \text{ (un écart de + ou - de } 0,50)$$

$$(3,50 \text{ et } 3,50 = 7,00) \text{ (un écart de + ou - de } 0,50)$$

La cote de l'équipe est en fonction de vos 10 meilleurs joueurs (5 gars et 5 filles).

Lors d'un remplacement vous pourrez prendre en considération la cote de l'équipe adverse. (Exemple : L'équipe la plus forte est 40 et celle de son adversaire est de 38, l'équipe la plus faible a un jeu de 2,00 pour un remplacement en plus de 0,50).

3- Un joueur régulier en retard est éligible au match jusqu'à la 4^e manche. Il prend la place du joueur de remplacement.

4- Un joueur blessé ou qui est dans l'impossibilité de terminer la saison pourra être remplacé par un joueur de même cote (un écart de + ou - 0,50) sur la liste des réservistes.

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

6- Un coureur rendu au 3^e coussin ne peut compter après un ballon au champ qui est attrapé, ni sur un 2^e jeu après celui-ci. Il ne peut compter que sur un roulant, un coup sûr ou une erreur de la défense.

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 le coureur ce dernier ne sera pas retiré). Un coureur qui touche la plaque sera automatiquement retiré si il y a un jeu au marbre, sinon l'arbitre doit émettre un avertissement au joueur. En tout temps, le marbre appartient au receveur.

8- Le lanceur doit lancer suivant le règlement de la balle-donnée, en faisant un arc de 6 à 12 pieds. Sur un lancer illégal, le joueur frappe à ses risques. Seulement les femmes ayant de l'expérience au monticule ont le droit de

lancer. Une balle frappée par un homme dans le couloir du lanceur = un retrait. Le couloir du lanceur est d'une largeur de quatre pieds.

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

10- Le frappeur qui obtient un but sur balles se rendra au 2^e coussin (en prenant soin de toucher au premier coussin). Dans le cas d'un homme, la fille a l'option de frapper ou de se rendre au premier but.

11- Lors d'un coup sûr par une joueuse, le joueur ou la joueuse de champ ne peut la retirer seule au premier but.

12- Une balle frappée qui touche à une branche d'arbre est automatiquement une balle morte et devient une prise au compte du frappeur.

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

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

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

16- Un joueur utilisant un bâton illégal sera automatiquement retiré.

17- 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.

18- Maximum de 4 points par manche exception de la dernière qui est ouverte. Lors de la 6^e manche, si l'écart de points est de plus de 4, l'équipe en arrière pourra revenir avec -1. Ex : si l'équipe tire de l'arrière par 6, elle aura le droit de faire une manche de 5 points.

19- Les circuits sont illimités lors d'une manche.

20- Si une femme se blesse et que l'équipe n'a pas de réserviste, l'équipe peut jouer à 9 et la joueuse blessée constitue un retrait. Si un homme se blesse et que l'équipe n'a pas de réserviste, l'équipe peut jouer à 9 et le joueur blessé ne constitue pas un retrait.

21- Quatre coureurs de courtoisie, le joueur du même sexe s'applique, un maximum de deux par le même joueur.

22- 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.

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

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

25- Il est interdit de fumer ou de boire sur le jeu.