

ASSOCIATION CRÉMAZIE

BALLE-DONNÉE MIXTE (9-2)

RÈGLEMENTS (2018)

- 1- Les parties seront jouées les lundis et les mercredis à 18h45, 20h15 et 21h45 selon le calendrier, les matchs remis seront joués les lundis ou les mercredis dans le cadre d'un programme double.
- 2- Une équipe se compose de 11 joueurs, 2 femmes et 9 hommes sur le terrain. Minimum de 8 (2 femmes et 6 hommes) de son équipe pour commencer la partie. 7 et moins = partie perdue par défaut. La partie peut débuter à 8 joueurs.
- 3- Un joueur régulier en retard est éligible au match jusqu'à la 5^e manche. Il prend la place du joueur de remplacement.
- 4- Le coup retenu est permis pour les filles. Par contre le vol de but n'est pas permis. Les coureurs ne peuvent quitter les buts que lorsque la balle est frappée ou sur une prise avec élan.
- 5- Un coureur rendu au 3e coussin peut venir compter sur un ballon attrapé ou une flèche attrapée.
- 6- 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.
- 7- Le lanceur doit lancer suivant le règlement de la balle-donnée, en faisant un arc de 4 à 6 pieds. Sur un lancer illégal, le joueur frappe à ses risques.
- 8- Le règlement de la chandelle à l'intérieur est en vigueur.
- 9- Le gars qui obtient un but sur balles se rendra au 2e coussin si c'est une fille qui le suit dans l'alignement au bâton. La fille a l'option de frapper ou de se rendre au premier but.
- 10- Une balle frappée qui touche à une branche d'arbre est automatiquement une balle morte et devient une prise au compte du frappeur.
- 11- Au jugement de l'arbitre un temps d'arrêt sera signalé au moment où un joueur ayant contourné le 3e but revient vers celui-ci.
- 12- Deux fausses balles après deux prises est un retrait au bâton.
- 13- Un joueur qui contourne le 3^e but et touche ou dépasse la ligne de non-retour doit obligatoirement aller jusqu'au marbre.
- 14- Un joueur utilisant un bâton illégal sera automatiquement retiré.
- 15- 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.
- 16- Maximum de 5 points par manche exception des deux dernières qui sont ouvertes.
- 17- Si une femme se blesse et que l'équipe n'a pas de réserviste, l'équipe peut jouer à 10 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 10 et le joueur blessé ne constitue pas un retrait.
- 18- Quatre coureurs de courtoisie, le joueur du même sexe s'applique, un maximum de deux pour le même joueur.
- 19- 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 le lanceur et le receveur est obligatoire.

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

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

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