

# **ASSOCIATION CRÉMAZIE**

## **BALLE-DONNÉE MIXTE (7-3)**

### **RÈGLEMENTS (2023)**

- 1- Les parties seront jouées les jeudis entre 18h45 et 21h45 selon le calendrier, les matchs remis seront repris les jeudis dans le cadre de programmes doubles.
- 2- Une équipe se compose de 10 joueurs, 3 femmes minimum et 7 hommes maximum sur le terrain. Minimum de 8 de son équipe pour commencer la partie, on peut compléter avec un joueur ou une joueuse d'une autre équipe pour faire 9 ou 10, advenant que l'équipe n'a que 9 joueurs, le 10<sup>e</sup> joueur si c'est une femme sera considéré comme un retrait, si deux femmes, deux retraits. 7 et moins = partie perdue par défaut.

#### **ALIGNEMENT AU BÂTON**

Vous avez le droit à 11 frappeurs au maximum, un minimum de 2 femmes dans les 7 premiers joueurs de l'alignement. Un maximum trois de gars de suite dans votre alignement. Le capitaine doit envoyer au marqueur ou à la marqueuse son alignement via Messenger ou sur la page Facebook de la ligue.

#### **RÈGLE POUR LES CIRCUITS**

Le différentiel de +1 est appliqué cette année sur tous les terrains de 260 pieds et moins. Les autres deviennent des buts sur balles (1 but). Lors d'un retard de 10 points par une équipe avec un différentiel de +1, le circuit est accepté.

#### **LA DISTANCE DES BUTS**

Les buts doivent être à une distance de 70 pieds en tout temps. Advenant que les buts sont à 60 ou 65 pieds, une entente doit être acceptée par les deux capitaines des équipes pour jouer le match.

#### **FORMATION EN DÉFENSIVE**

Lorsqu'une femme frappe, les joueurs en défensive doivent être à l'égalité des buts ou en arrière.

- 3- Un joueur régulier en retard est éligible au match jusqu'à la 4<sup>e</sup> manche. Il prend la place du joueur de remplacement.
- 4- 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.
- 5- Un coureur rendu au 3<sup>e</sup> 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 s'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 5 à 10 pieds. Sur un lancer illégal, le joueur frappe à ses risques. Seulement les hommes et les femmes ayant de l'expérience au monticule ont le droit de lancer. Le lanceur doit être à un minimum de 45 pieds et un maximum de 50 pieds du marbre.
- 8- Le règlement de la chandelle à l'intérieur de l'avant champ n'est pas en vigueur.
- 9- Le frappeur qui obtient un but sur balles se rendra au 2<sup>e</sup> coussin (en prenant soin de toucher au premier coussin), l'arbitre peut permettre au frappeur d'aller directement au but dans l'objectif d'accélérer le match.
- 10- Lors d'un coup sûr par une joueuse, le joueur ou la joueuse de champ ne peut la retirer seule au premier but. Vous devez passer par un joueur de l'avant-champ.

- 11- Une balle frappée qui touche à une branche d'un arbre est automatiquement une balle morte et devient une prise au compte du frappeur.
- 12- 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.
- 13- Deux fausses balles après deux prises est un retrait au bâton.
- 14- Un joueur qui touche ou dépasse la ligne de non-retour doit obligatoirement aller jusqu'au marbre.
- 15- Un joueur utilisant un bâton illégal sera automatiquement retiré.
- 16- 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.
- 17- Maximum de 4 points par manche exception de la dernière qui est ouverte. Lors de la 6<sup>e</sup> manche, si l'écart de points est de plus de 4, l'équipe en arrière pourra revenir jusqu'à -1. Ex : si l'équipe tire de l'arrière par 6, elle aura le droit de faire une manche de 5 points. Lorsqu'une équipe mène avec un écart de 10 points ou plus en début de 7<sup>e</sup> manche, la manche est bloquée à 4 points. Un maximum de 15 points d'écart est accepté en début de 7<sup>e</sup> manche.
- 18- 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.
- 19- Quatre coureurs de courtoisie, le joueur du même sexe s'applique, un maximum de deux par le même joueur.
- 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 le lanceur est obligatoire.
- 21- Seuls l'instructeur-chef et le 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 ou de boire sur le jeu et également dans les abris des équipes.

### **ÉLIGIBILITÉ POUR PARTICIPER AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES**

Tous les joueurs et les joueuses doivent avoir un minimum de 4 matchs joués. Si le joueur régulier n'est pas en mesure de commencer les éliminatoires. Il peut être remplacé par un joueur de l'équipe ayant joué 1 match, mais il doit être de force égale ou inférieure au joueur blessé. De plus, au retour de celui-ci, le joueur de remplacement est automatiquement perdu pour le reste des éliminatoires.

### **UTILISATION DES BALLES PENDANT LE MATCH**

Les balles sont des 105LSS pour les hommes et des Hot Dot Jaune pour les femmes.