

Règlements

Ligue de Balle Donnée

Du Secteur Sud

Généralité

Le prix d'entrée est fixé à $\pm 160\$$ par joueur. Ce montant inclus 18 parties de saison, l'arbitrage/marquage, le terrain et les stats. Le chandail est inclus dans l'inscription et peut être conservé par le joueur à la fin de l'année.

Les bâtons sont fournis par la ligue, cependant, si un joueur emmène son bâton, il devra être partagé avec l'autre équipe, sinon, le bâton sera retiré du match.

La balle utilisée est la TPS 244 cor.44 de Louisville.

Remplaçants

Les joueurs sont classés par ronde, 1 à 6 et 7 à 12. Si un remplaçant provient d'une autre équipe de la ligue (interne), et qu'il a été repêché dans les 6 premières rondes, il devra remplacer un joueur repêché dans les 6 premières rondes. Un joueur repêché de 7 à 12 peut remplacer un joueur 1 à 6.

Pour les remplaçants externes, les capitaines s'entendront entre eux pour leur donner un classement de ronde maximale qu'ils peuvent remplacer (1-12).

Si les capitaines ne peuvent s'entendre, le comité prendra la décision finale.

Pour les séries, un remplaçant devra avoir joué 3 matchs dans la saison (peu importe l'équipe) pour être éligible à remplacer en série. Les remplacements par un joueur interne devront être approuvés par le capitaine adverse (idéalement le plus tôt possible). Il peut y avoir une dérogation advenant une entente entre les capitaines.

Durée du match

6 manches, une différence de 12 points après 4 manches pourra mettre fin au match si l'équipe qui perd le désire.

Prolongation

L'équipe au bâton commence avec un coureur (dernier retrait ou dernier frappeur) au 2^e but et 1 retrait.

Nombre de joueurs

L'alignement offensif peut contenir 12 joueurs. Cependant, le maximum de joueurs en défensive est limité à 11.

Une équipe peut jouer à 8 joueurs en cas de force majeure. Advenant le cas, elle peut se tourner vers un joueur régulier d'une autre équipe si elle a fait le tour des remplaçants et qu'aucun d'eux ne peut jouer. L'équipe peut compléter son alignement jusqu'à 11 joueurs.

Si un joueur n'est pas présent à son tour au bâton, il sera retiré.

Grille et lanceur

Le lanceur lance de la plaque du lanceur ($\pm 45\text{pi}$). Il peut se cacher derrière la grille pour se protéger après son lancer. Si une balle frappée touche la grille, c'est une balle morte.

Du côté défensif, si un relais touche la grille, le jeu se poursuit sans interruption.

Fausse balle

Si une fausse balle est frappée après 2 prises, le frappeur est retiré.

But sur Balle intentionnel

Les buts sur balles (BB) intentionnels sont interdits, si un lanceur dirige une balle hors de la zone des prises volontairement, l'arbitre pourra la déclarer balle morte.

Si le lanceur envoie 4 balles de suite sans aucune prise ou balle morte = BB de 2 buts.

Collision entre coureur et joueur en défensive

Le coureur ne doit pas mettre le pied sur le marbre lorsqu'il le croise. Il doit seulement traverser la ligne qui est tracée à la même égalité que celui-ci. Si le coureur touche au marbre, il est retiré (sauf sur les circuits).

Le receveur doit obligatoirement toucher au marbre pour retirer un coureur. S'il ne fait que toucher au coureur, ce dernier est sauf.

Les collisions intentionnelles entre un coureur et un joueur en défensive ne seront aucunement tolérées. Advenant le cas, le coureur/joueur fautif sera suspendu.

Ligne de non-retour

La ligne de non-retour est tracée entre le troisième but et le marbre (± 15 pieds du 3^e). Si un coureur traverse la ligne il se doit d'aller au marbre, le jeu se transforme alors en un but forcé.

Lorsqu'un joueur touche la ligne de non-retour, le règlement s'applique.

Sur un ballon capté, si le coureur au troisième but s'élance vers le marbre et traverse la ligne de non-retour, il est automatiquement retiré.

Circuits

Une équipe dispose de 1 circuit par manche. S'il n'est pas utilisé, il est perdu.

Si un joueur frappe un circuit et que son équipe l'a déjà fait, c'est un retrait.

Les joueurs ne sont pas obligés de courir leur circuit.

Sacrifice

Les coureurs ont le droit d'avancer sur un ballon sacrifice à l'exception du troisième but jusqu'au marbre.

Les coureurs ont le droit d'avancer du deuxième but jusqu'au marbre.

Sur un ballon capté, si le coureur au troisième but s'élance vers le marbre et traverse la ligne de non-retour, il est automatiquement retiré.

Mauvais relais

Mauvais relais (Si un joueur fait un relais et que la balle se retrouve au-delà des limites du terrain)

Un but est accordé aux coureurs, même si le relais vient du champ.

Fil de téléphone

Si une balle frappée touche un fil de téléphone (dans la gauche ou dans la droite), c'est une balle morte.

Fermeture des lumières

Si les lumières ferment pendant le jeu, la frappe sera déclarée morte que la balle soit captée ou pas.

Infield Fly

L'infield fly sera appliqué.

Arbitrage

Lorsqu'un joueur se comporte de façon indisciplinée face à un arbitre il se voit attribuer un avertissement. Lors d'une deuxième offense l'arbitre, s'il le veut, peut expulser le joueur, sans appel.

L'arbitre, qui que ce soit, possède les pleins pouvoirs décisionnels.

Conflit

Si un conflit naît entre deux ou plusieurs joueurs, peu importe la nature de celui-ci, les deux capitaines se verront convoquer au marbre avec les deux arbitres pour régler le différend. Si un ou les deux capitaines sont impliqués dans ce conflit, un substitut sera délégué par le reste de l'équipe.

Les arbitres rendront une décision après discussion avec les deux joueurs. La décision sera finale et sans appel.

Boissons Alcoolisées

Aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée sur le terrain en aucun cas. Cela s'applique autant aux joueurs qu'aux arbitres.

Les personnes fautives verront leur équipe être imputée d'un RETRAIT AUTOMATIQUE peu importe la situation de la partie. Si le joueur fautif est pris pendant que son équipe est en attaque, le retrait s'applique sur le champ. Si, cependant le joueur pris en défaut pendant que son équipe est en défensive, le retrait s'appliquera à leur retour au bâton.

Le comité se réserve le droit de refuser qu'un joueur prenne part à un match si ce dernier est en état d'ébriété. La décision rendue sera définitive et sans appel.

Les capitaines sont responsables des bouteilles vides de leur équipe.

Statistiques

Les Statistiques seront compilées sur www.volsdebut.com

Merci de comprendre et d'appliquer ces règlements.

Bonne Saison de Balle à tous

- Un frappeur qui obtient 4 balles consécutives se voient accorder un double cependant sil frappe une balle morte il perd le double c'est seule un BB
- Si tu touches à la ligne de non-retour c'est considéré comme si tu avais passé
- 3 coureurs suppléant
- Prolongation 1 retrait a blle une prise pas de circuit un gars au 2