

RÈGLEMENTS DE TERRAIN 2016

LE LANCER : La balle doit effectuer un *arc entre 6 et 12 pieds* de haut. Si le lancer est trop haut ou trop bas, l'arbitre doit crier «illégal» le plus tôt possible, ce qui donne le choix au frappeur de s'élancer ou non. Sur un lancer illégal, une «balle» est appelée automatiquement même si elle atterrit dans la zone des prises, à moins que le frappeur décide de s'élancer. Le lanceur doit toujours *montrer la balle* au moment de lancer (pas de lancer du revers de la main). Pas de lancer avec un mouvement du bras à l'horizontal (comme le lancer du disque).

ZONE DES PRISES : La zone des prises se situe derrière le marbre. Elle est à peu près un mètre de long et plus large que le marbre de la distance d'une balle de chaque côté. Le marbre lui-même est considéré comme une «balle». Sur un beau lancer qui est facile à frapper, l'arbitre fera un appel favorable au lanceur. On est là pour frapper! La position de l'arbitre se situe derrière le receveur pour bien juger la zone des prises, pas à côté du marbre comme cela se fait avec un tapis.

LA FRAPPE : -*Limite de cinq points par manche par équipe*, sauf la dernière manche qui est ouverte (sans limite de points). Selon le temps restant à la partie, une manche ouverte doit être obligatoirement décrétée au début de la manche et signifiée aux deux capitaines, de façon à ce que les deux équipes frappent dans cette manche.

-*Un ricochet* attrapé par le receveur constitue un retrait, peu importe la hauteur de la trajectoire de la balle.

-Les buts sur balles sont acceptés et le frappeur est retiré sur une fausse balle quand il compte déjà deux prises.

-*La balle est en jeu* si elle touche à un fil électrique ou à un arbre à l'intérieur des limites du terrain (incluant le territoire des fausses balles), à moins que l'arbitre juge que la frappe aurait été un circuit. Une balle qui frappe le mur du champ gauche est en jeu. Si elle entre et demeure coincée dans une trappe du mur, c'est un double automatique.

-*Hors limite* : Si une balle sort des limites du terrain en passant sous la clôture, le coureur obtient «le prochain but + 1».

L'arbitre est le seul décideur en ce qui concerne les balles frappées dans le champ centre. Aucun double ne sera accordé automatiquement lorsque la balle est frappée dans les feuillages, la balle reste en jeu.

Du côté gauche du terrain, les règlements concernant les balles captées et les balles qui sortent du terrain sont appliqués comme si la clôture était prolongée entre l'abri des joueurs et le mur au fond du champ.

-*Bâtons*: Aucun bâton illégal ne sera toléré (une liste sera remise aux capitaines). L'arbitre doit s'assurer avant chaque partie de la légalité des bâtons.

-Lorsqu'une femme se présentera au baton, les joueurs de champs devront aller se placer de façon à toucher le mur ou la clôture dans le fond du champs et les avant-champs ne pas dépasser la hauteur des coussins et ne pourront avancer que lorsqu'il y aura contact avec la balle.

LES COUREURS : -*Aucun vol de but*. **Le coureur peut quitter le coussin seulement quand il y a contact de la balle avec le bâton.** Si le coureur quitte trop tôt, il est retiré.

-*Jeu terminé* : Le jeu s'arrête quand la balle revient dans la zone du lanceur, peu importe le joueur en défensive qui la possède, en autant qu'il soit en contrôle de la balle, ainsi les coureurs ne peuvent plus démarrer une course.

-*Jeu au marbre* : Le coureur doit toucher au marbre pour marquer un point. Pour retirer le coureur au marbre, il y aura une zone délimitée comme un **cercle défensif** (aussi grand qu'un cercle d'attente) en avant du marbre dans lequel devra se trouver le receveur ou tout autre joueur défensif pour capter un relais. Le retrait s'effectue quand le joueur défensif ayant les deux pieds dans le cercle capte la balle avant que le coureur touche le marbre. Le joueur n'a pas à toucher le coureur et la décision finale est la responsabilité de l'arbitre. Le cercle défensif se situe à deux pieds en avant du marbre avec rayon de deux pieds. . Le cercle défensif se situe à deux pieds en avant du marbre.

-*Coureur de courtoisie* : Aucun coureur de courtoisie n'est accepté, à moins qu'un joueur se blesse durant la partie, ainsi ce joueur blessé est enlevé pour le restant du match et remplacé sur les buts, pour cette seule présence, par le dernier joueur retiré.

-*Ligne de non retour* : Une ligne de non retour est tracée entre le 3^e but et le marbre (+/- 20 pieds du marbre). Si le coureur touche la ligne, il doit continuer sa course au marbre à ses risques d'être sauté ou retiré, mais il ne peut pas revenir au 3^e but auquel cas il est retiré automatiquement par l'arbitre. Si le coureur arrête sa course avant la ligne de non retour, il peut retourner au 3^e but, mais toujours à ses risques.

RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES :

-L'équipe qui reçoit au premier match est responsable d'installer les buts et d'apporter un tableau de pointage (chalet).

-L'équipe qui reçoit au dernier match est responsable de retirer les buts et de rapporter le tableau de pointage (chalet).

-Les deux équipes remettent sa feuille d'alignement au marqueur 10 minutes avant le début du match, celui-ci la remettra ensuite aux capitaines. Seul le marqueur doit remplir la feuille de pointage ainsi que de mettre à jour le tableau de pointage après chaque demi-manche.

En l'absence d'un marqueur officiel, la tâche revient aux capitaines.

BONNE PARTIE !