

RÈGLEMENTS

1. PARTICIPATION

- 1.1 **Aucune liste de protection n'est nécessaire, un joueur peut seulement jouer pour une équipe durant le tournoi.**
- 1.2 Un alignement complet comporte onze (11) joueurs. Toutefois, si vous débutez la partie à neuf (9) joueurs, vous ne pouvez pas la terminer avec un joueur en moins.
- 1.3 Seuls les joueurs présents sont inscrits sur la feuille de match. Les joueurs qui arriveront en retard ajouteront leur nom à leur arrivée et pourront intégrer la partie dès que le règlement les y autorisera.
- 1.4 Tous les joueurs doivent frapper dans l'ordre établi sur la feuille de match.
- 1.5 Si un joueur blessé fait partie de l'alignement des frappeurs, il devra être remplacé sinon c'est un retrait automatique.
- 1.6 Trois (3) changements de coureur, par équipe, par match, n'importe qui peut aller courir, mais si le coureur remplaçant, est appelé au bâton pendant qu'il est sur les bûts, il sera retiré.
- 1.7 L'organisation du tournoi n'est pas responsable des blessures ou accidents qui pourraient survenir sur ou en dehors du terrain.
- 1.8 **Les joueurs qui n'ont pas au moins 18 ans doivent faire signer la feuille de consentement parental fournie au registraire du tournoi.**

2. DURÉE DES MANCHES ET DES PARTIES

- 2.1 Les parties sont d'une durée de cinq (5) manches. Un écart de dix (10) points met fin à la partie si l'équipe perdante à frapper autant de fois que l'équipe gagnante (un minimum de trois (3) manches doivent être complétées).
- 2.2 Lorsqu'une équipe fait cinq (5) points au bâton, sa manche au bâton est terminée. Cependant, la dernière manche est une manche ouverte.
- 2.3 En cas de pluie, c'est l'arbitre qui décidera d'arrêter la partie après entente au préalable avec le comité du tournoi. S'il y a au moins trois (3) manches et demie de jouées et que l'équipe receveuse est en avance, la partie sera considérée comme jouée.
- 2.4 Match nul lors des préliminaires.
- 2.5 Les matchs de finale ne peuvent se terminer nuls, si tel est le cas, une prolongation aura lieu et se déroulera comme suit : le dernier frappeur de la manche précédente se rend au deuxième but, un lancer par frappeur, frappeur retiré si fausse balle ou balle dans la grille. Manche illimitée.

- 2.6 Les match de demi-finale seront d'une durée de cinq (5) manches et les finales de sept (7) manches.

3. TECHNIQUES

- 3.1 Dès leur arrivée, les retardataires pourront intégrer l'équipe s'il n'y a pas onze (11) joueurs sur le terrain. En d'autres temps, les retardataires pourront participer seulement à la fin d'une manche.
- 3.2 Si pour une raison ou une autre, une équipe présente moins de neuf (9) joueurs, elle perd automatiquement la partie.
- 3.3 Les joueurs qui se rendent sur les buts doivent toujours être en contact avec le coussin jusqu'à ce que la balle soit frappée. Un coureur qui quitte son but avant que la balle ne soit frappée sera automatiquement retiré.
- 3.4 Un joueur ne peut profiter d'un ballon sacrifice pour avancer du troisième but vers le marbre. Cependant, vous pouvez partir du deuxième ou du premier bâut vers le marbre.**
- 3.5 Une ligne de non-retour est placée entre le troisième but et le marbre. Lorsque les coureurs dépassent celle-ci, ils ne peuvent revenir au troisième coussin. Le jeu devient alors forcé au marbre puisque le coureur ne peut revenir au troisième but et que le receveur n'a qu'à toucher le marbre en possession de la balle pour le retirer.
- 3.6 Aucuns vols de buts.
- 3.7 Lorsque la balle est en jeu et qu'elle est relayée au-delà des lignes qui délimitent le terrain, Conséquence : Chaque coureur avance de 2 buts, à partir de la position qu'il occupe au moment où la balle quitte la main du joueur défensif qui a effectué le relais et non de la position du coureur au moment où la balle quitte le territoire de jeu. Maximum 2 but au coureur de tête.
- 3.8 La détermination des équipes receveurs ou visiteurs se fait de façon aléatoire (pile ou face). Toutefois, lors des finale, les équipes les mieux classées sont toujours receveurs.
- 3.9 Pour marquer un point, les joueurs doivent franchir la ligne située derrière le marbre. Toucher au marbre entraîne le retrait automatique du coureur. Le receveur peut retirer le coureur seulement en touchant au marbre.
- 3.10 Chaque présence au bâton commence avec une balle et une prise. Une seule fausse balle permise après deux prises.**
- 3.11 Aucun échauffement d'avant partie ne sera permis sur le terrain.

4. LE LANCEUR

- 4.1 Un maximum de cinq (5) lancers de pratique est accordé au début du match et un (1) entre les manches, afin de ne pas ralentir le match.
- 4.2 Aucune réglementation sur l'effet est en vigueur.**

- 4.3 Les lancers du lanceur doivent atteindre un minimum de cinq (5) pieds dans les airs et un maximum de dix (10) pieds (au jugement de l'arbitre au marbre). Si celui-ci juge que le lancer est illégal, une balle est accordée au frappeur. Toutefois, si le joueur la frappe malgré l'annonce de l'arbitre, le jeu se poursuit.
- 4.4 La balle est morte après chaque lancer.
- 4.5 Il n'y a pas de limite de manches pour les lanceurs.
- 4.6 Si un lanceur est remplacé, il ne peut pas revenir à cette position.
- 4.7 Par mesure de sécurité, une grille de protection pour le lanceur est utilisée. Si la frappe touche la grille, la balle est morte et on reprend au compte d'avant la frappe.
Elle doit être au complet dans le cercle.

5. ÉQUIPEMENT

- 5.1 Seul le premier but, lanceur et/ou receveur, pourront jouer avec un gant de premier but.
- 5.2 Seuls les souliers avec crampons de caoutchouc ou plastique seront acceptés.
AUCUNS CRAMPONS DE MÉTAL.
- 5.3 **Les balles sont fournies par le tournoi. (WORTH HOT DOT COR.52 275 LBS et WORTH HOT DOT 11" dans la classe féminine.)**
- 5.4 Les bâtons doivent avoir le logo illustré ci-dessous pour être acceptés.



- 5.5 L'équipe au bâton doit aller chercher ses circuits et fausses balles.

6. FORFAIT

- 6.1 Dix (10) minutes de retard sont allouées pour débiter une partie si une équipe sont moins que neuf (9) joueurs, sinon il y a forfait.
- 6.2 Une partie gagnée par forfait donne automatiquement une victoire de 7-0.

7. BRIS D'ÉGALITÉ

- 7.1 S'il y a égalité au classement :
- le plus grand nombre de parties gagnées;
 - le moins grand nombre de défaites;
 - Le différentiel
 - le plus grand nombre de points marqués;
 - le moins grand nombre de points accordés;
 - le hasard (pile ou face).