



RÈGLEMENTS DU TOURNOI DE BALLE 2024

1 – INSCRIPTION ET FORMATION D'UNE ÉQUIPE

1.1 Un maximum de 8 équipes par jour pourra s'inscrire dans l'une ou l'autre des catégories (compétitif et récréatif), pour un maximum de 16 équipes en tout. Chaque équipe est assurée de disputer un minimum de deux (2) matchs.

1.2 Une équipe est composée uniquement d'anciens de l'AAM ou du Séminaire. Dans l'éventualité où un trop grand nombre d'équipes se seraient inscrites, la priorité sera premièrement donnée aux équipes dont les joueurs proviennent de la même promotion, puis à celles qui ont le plus grand nombre de finissants dans leur alignement.

Exemple : Équipe A = 11 joueurs d'une même promotion dont 9 finissants contre Équipe B = 12 joueurs de 2 promotions différentes dont 12 finissants; la priorité va à l'Équipe A.

1.3 Chaque équipe doit avoir un minimum de dix (10) joueurs à défaut de quoi chaque personne manquante par rapport au nombre requis devient un retrait automatique après un tour complet des joueurs présents. Les équipes doivent respecter les règles suivantes :

- Cours du Séminaire : pas de particularité
- 1^{re} à la 10^e promotion : une (1) fille au minimum dans l'alignement
- 11^e à la plus récente promotion : deux (2) filles au minimum dans l'alignement

Le nombre de filles requis doit être sur le terrain en défensive en tout temps et une fille manquante devient également un retrait automatique.

Exemple : Si l'équipe de la 11^e promotion se présente avec seulement huit (8) joueurs dont sept (7) gars et une (1) fille, le nombre de retraits automatiques à la fin du rôle des frappeurs sera de trois (3) retraits consécutifs.

1.4 Les promotions qui, par manque de joueurs, désirent s'associer à une autre promotion pour former une équipe sont autorisées à le faire selon les conditions suivantes :

- Les équipes ne peuvent avoir dans leur alignement des joueurs de plus de deux (2) promotions.
- Les promotions qui désirent s'associer doivent se suivre de plus ou moins une (1) année.

Exemple : La 4^e promotion peut uniquement se joindre à la 3^e ou la 5^e promotion.

1.5 Un joueur ne peut évoluer que pour une seule équipe dans le tournoi.

2 – RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- 2.1 Chaque équipe doit se présenter au terrain au moins 15 minutes avant la partie.
- 2.2 Le capitaine doit soumettre la liste des joueurs et le rôle des frappeurs de son équipe avant le début de chaque rencontre.
- 2.3 Aucune permutation n'est permise dans le rôle des frappeurs pendant le match.
- 2.4 Tout joueur qui aura été remplacé dans le rôle des frappeurs ou qui en aura été retiré ne pourra revenir dans la partie en cours.
- 2.5 Toute consommation de boisson alcoolisée est interdite sur la surface de jeu.

3 – RÈGLEMENTS SUR LE TERRAIN

Les règles provinciales de la balle donnée sont appliquées sauf les exceptions énoncées :

- Une équipe ne peut marquer plus de trois (3) points dans une manche, à l'exception de la 6^e manche qui est ouverte et prend fin après trois (3) retraits.
- En cas d'égalité, une manche supplémentaire se jouera avec un (1) lancer par frappeur et un coureur au 2^e but, soit le dernier retrait de la manche précédente.

3.1 Lanceur

- 3.1.1 Le lanceur appartient à l'équipe offensive et ne participe pas aux jeux en défensive. S'il est touché par une balle frappée, le jeu se poursuit à moins que l'arbitre ne juge qu'il n'ait volontairement pas fait d'effort pour l'éviter. Le frappeur sera alors déclaré **retiré**.
- 3.1.2 Le lanceur devra effectuer ses lancers en se protégeant derrière l'écran de sécurité.

3.2 Offensive

- 3.2.1 Chaque frappeur a droit à trois (3) lancers pour mettre la balle en jeu, sans quoi il sera déclaré **retiré**. Une balle frappée qui touche l'écran de sécurité compte pour un (1) lancer.
- 3.2.2 La balle doit être frappée à la suite d'un élan complet. Une tentative de coup retenu ou un élan que l'arbitre aura jugé comme étant un effort volontaire d'amortir la balle comptera pour un (1) lancer.
- 3.2.3 L'utilisation d'un coureur suppléant qui court à la place du frappeur sera permise dans le cas d'une blessure ou d'une condition médicale. Le coureur suppléant devra toucher le grillage et attendre le contact de la balle avant de commencer sa course.
- 3.2.4 Le vol de but est interdit. Le coureur peut toutefois avancer à la suite d'un attrapé d'un joueur en défensive.
- 3.2.5 Un coureur qui quitte son coussin avant le contact de la balle sera déclaré **retiré**.

3.2.6 Pour éviter tout contact avec le receveur, le coureur en provenance du 3^e but qui tente de marquer doit obligatoirement éviter le marbre en bifurquant vers la droite, sans quoi il sera déclaré **retiré**.

3.2.7 Le coureur en provenance du 3^e but qui dépasse la ligne blanche située à mi-chemin entre le 3^e but et le marbre ne peut retourner sur ses pas.

3.2.8 Afin d'éviter tout risque de blessures, un coureur ne pourra en aucun temps effectuer une glissade dans le but d'éviter d'être retiré. Le coureur devra rester debout et toucher le but avec son pied à la fin de sa course, sans quoi il sera déclaré **retiré**.

3.3 Défensive

3.3.1 Un maximum de 10 joueurs défensifs est permis sur le terrain. La seule position défensive obligatoire en tout temps est celle du receveur. Les permutations de joueurs en défensive entre les manches sont autorisées.

3.3.2 Les équipes sont autorisées à placer un joueur dans la position défensive du *lanceur*. Ce dernier devra obligatoirement être positionné derrière l'écran de protection au moment où la balle est frappée, sans nuire au lanceur de l'équipe à l'offensive. Une équipe qui débute une manche avec un joueur défensif à cette position devra maintenir un joueur à cet endroit jusqu'à la fin de celle-ci.

Exemple : Un joueur défensif qui commence la manche comme lanceur ne peut pas aller jouer au champ extérieur entre 2 frappeurs d'une même manche.

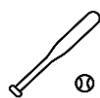
3.3.3 Lorsqu'une joueuse se présente au bâton, les joueurs de champ extérieur ne doivent pas dépasser le repère déterminé par les arbitres en début de tournoi tant que la balle n'est pas frappée. Les joueurs de champ intérieur doivent se placer en ligne avec les coussins, à l'exception du joueur qui évolue à la position défensive du *lanceur*. En cas de non-respect de ce règlement par l'équipe en défensive, la joueuse est créditée d'un simple.

3.3.4 Pour retirer un coureur en provenance du 3^e but, le receveur doit **obligatoirement** toucher le marbre et non le coureur pour éviter tout contact avec celui-ci.

4 – ÉQUIPEMENT

4.1 Chaque équipe est responsable de son propre équipement (bâtons, gants, balles de pratique).

4.2 Toutes les chaussures avec des crampons métalliques sont interdites.



Bon tournoi !

