

6^e TOURNOI AMICAL DE BALLE



RÈGLEMENTS

1. Tournoi à balle donnée, le lanceur est un joueur de l'équipe qui est au bâton;
2. Le lanceur ne joue pas en défensive et s'il touche à la balle, le frappeur est retiré. Le lanceur doit également s'assurer de ne créer aucune obstruction. Il est de son devoir de savoir où se trouve la balle. En cas d'obstruction, le frappeur est retiré et la balle est considérée comme « morte »;
3. Les équipes comptent 9 joueurs, dont minimalement 2 femmes;
4. Pas de vol de but;
5. Les amortis sont autorisés;
6. La règle du premier but s'applique au marbre. Aucun contact ne sera toléré. En cas de contact, il s'agit d'un retrait automatique. Le receveur ne peut bloquer le marbre. Dans le cas contraire, le point sera accordé.
7. 5 lancers maximums par frappeur, seules les fausses balles permettent de continuer après le 5^e lancer;
8. Pas de but sur balles;
9. Pas de prise sur décision;
10. Si après les cinq lancers le frappeur n'a pas mis la balle en jeu, il est retiré;
11. Les joueurs ne doivent pas quitter leur but tant que la balle n'a pas quitté la main du lanceur;
12. L'ordre des frappeurs doit être respecté en tout temps;
13. Le 1^{er} lanceur est obligatoirement le 9^e frappeur. Le 2^e lanceur est obligatoirement le 1^{er} frappeur et doit prendre la relève au plus tard dès que le 9^e frappeur doit aller au cercle d'attente, soit quand le 8^e frappeur est au bâton;
14. Il doit obligatoirement y avoir un joueur qui agit comme receveur et le port du masque de sécurité est obligatoire;
15. Pas de limite de circuits;
16. Les parties sont de 3 manches complètes, y compris la finale;
17. En cas de bris d'égalité, la procédure pour déterminer quelle équipe accède au prochain tour est la suivante :
 - a. Le plus de points marqués;
 - b. Le moins de points accordés;
 - c. L'équipe gagnante, si les équipes se sont affrontées en match régulier;
 - d. Tirage au sort;
18. La manche se termine lorsque les 9 joueurs se sont présentés au bâton;
19. Aucune boisson alcoolisée sur l'aire de jeu;
20. Le respect de l'arbitre et des autres participants est de mise;
21. Les règlements seront appliqués à la discrétion de l'arbitre en fonction du niveau de jeu des joueurs;
22. Les joueurs doivent être présents au moins 15 minutes avant le début de la partie;
23. Chaque équipe doit fournir son alignement avant le début du match;
24. À l'inscription, chaque équipe doit fournir le nom d'un joueur disponible pour arbitrer un match. Le match à arbitrer sera attribué lors de la production de l'horaire.