



10^e TOURNOI

AMICAL DE BALLE

RÈGLEMENTS

Page 1 sur 3

- 1. Il s'agit d'un tournoi amical, l'esprit sportif en est donc l'élément essentiel.** Vous devez avoir une attitude sportive qui se manifeste par le respect des règlements, de l'adversaire, de l'officiel et de ses décisions.
- 2.** Tournoi à balle donnée, le lanceur est un joueur de l'équipe qui est au bâton.
- 3.** 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 ».
- 4.** Les équipes comptent 9 joueurs, dont minimalement 2 joueurs féminins.
- 5.** L'équipe qui se présente au bâton en premier sera choisie par un « pile ou face » avant chaque partie.
- 6.** Aucun vol de but n'est autorisé.
- 7.** Dans le cas d'une balle frappée en hauteur (ballon), les joueurs sur les buts peuvent quitter leur but quand la balle est attrapée. Ceci est bon pour le 1^{er} et 2^e but. Les joueurs ne peuvent pas marquer sur un ballon-sacrifice.
- 8.** Les amortis sont autorisés.
- 9.** Si un ballon est frappé à l'avant champ avec au moins 2 joueurs sur les buts, le frappeur sera automatiquement considéré comme retiré.
- 10.** Afin de s'assurer qu'il n'y ait aucun contact, aucun coureur ne doit toucher le marbre. Pour retirer un coureur, le receveur doit toucher le marbre avec la balle en sa possession. Le coureur doit traverser la ligne derrière le marbre. Un coureur qui touche au marbre sera retiré.
- 11.** Lorsqu'une femme est au bâton, les joueurs au champ doivent être collés sur la clôture. Les joueurs à l'avant champ doivent être placés sur la ligne des buts (ne pas bloquer la ligne de course). Comme le lanceur fait partie de l'équipe en offensive, l'équipe en défensive peut placer UN joueur à côté du lanceur.
- 12.** 5 lancers maximums par frappeur, seules les fausses balles permettent de continuer après le 5^e lancer.
- 13.** Aucun but sur balle.



10^e TOURNOI

AMICAL DE BALLE

RÈGLEMENTS

Page 2 sur 3

14. Si après les 5 lancers le frappeur n'a pas mis la balle en jeu, il est retiré.
15. Les joueurs ne doivent pas quitter leur but tant que la balle n'a pas quitté la main du lanceur.
16. L'ordre des frappeurs doit être respecté en tout temps.
17. 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.
18. Il doit obligatoirement y avoir un joueur qui agit comme receveur et LE PORT DU MASQUE DE SÉCURITÉ EST OBLIGATOIRE.
19. Il n'y a pas de limite de circuits.
20. Les parties sont de 3 manches complètes, y compris la finale.
21. La manche se termine lorsque les 9 joueurs se sont présentés au bâton.
22. Le 9^e frappeur se présente comme s'il y avait deux retraits dans une partie régulière. Il doit donc atteindre le premier but pour que les autres coureurs comptent.
23. En cas de bris d'égalité lors des parties régulières, la procédure pour déterminer quelle équipe est victorieuse est la suivante :
 - a) L'équipe qui a remporté la 3^e manche est la gagnante;
 - b) L'équipe qui a remporté la 2^e manche est gagnante;
 - c) L'équipe qui a remporté la 1^{re} manche est gagnante;
 - d) Un frappeur par équipe frappe la balle (sur un T-ball), la balle qui fait le plus de distance dans les airs l'emporte.
24. En cas de bris d'égalité lors des finales, une manche supplémentaire sera jouée. Si l'égalité persiste, nous départagerons l'égalité de la façon suivante : un frappeur par équipe frappe la balle (sur un T-ball), la balle qui fait le plus de distance dans les airs l'emporte.
25. Le respect des arbitres et des autres participants est de mise.
26. Les règlements seront appliqués à la discrétion des arbitres.



10^e TOURNOI

AMICAL DE BALLE

RÈGLEMENTS

Page 3 sur 3

27. Les parties seront arbitrées par des titulaires neutres choisis par les organisateurs.
28. Dans le but d'éviter les retards, nous demandons aux joueurs d'être présents au moins 15 minutes avant le début de la partie. Dans l'éventualité où il y aurait de l'avance dans l'horaire, la partie pourra commencer 15 minutes avant son heure prévue, peu importe le nombre de joueurs présents pour chaque équipe.
29. Chaque équipe doit fournir son alignement avant le début du match et uniquement les joueurs des 2 équipes qui jouent la partie et leurs entraîneurs sont autorisés sur l'aire de jeu.
30. Par mesure de sécurité, il est interdit d'être sur le terrain de balle lors du passage de la gratte.