

## 1) RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- 1.1)** Le responsable de l'équipe doit résider à Frampton;
- 1.2)** Le responsable de l'équipe doit remettre sa liste de joueurs. La liste doit être envoyée par courriel. Il sera possible de modifier cette liste jusqu'au début de la première partie de l'équipe au tournoi, tout en procurant les informations nécessaires;
- 1.3)** Le responsable doit déterminer avec justesse lors de l'inscription la classe dans laquelle son équipe jouera le tournoi, toutefois le comité organisateur se réserve le droit selon la liste des joueurs de procéder à des changements de classe selon le calibre des joueurs;
- 1.4)** De ces joueurs, le responsable devra fournir l'adresse de résidence pour chacun des membres de l'équipe résident ou indiquer le lien de parenté pour les membres de la famille
- 1.5)** Une équipe présente 10 joueurs sur le terrain, soit 7 gars et 3 filles;
- 1.6)** Un enfant de 12 ans et moins est considéré comme une fille et devra porter un casque aussi longtemps qu'il sera impliqué dans son rôle offensif;
- 1.7)** L'équipe doit se présenter (30) minutes avant le début de sa première partie;
- 1.8)** Une équipe en retard a un délai de 15 minutes pour se présenter. Si elle ne se présente pas, l'équipe présente se verra octroyer une victoire de 5 à 0.
- 1.9)** En tout temps, en situation de match ou non, le respect des officiels est primordial, sous peine d'expulsion;
- 1.10)** Le comité organisateur se réserve le droit d'expulser tout joueur, responsable d'équipe, équipe ou participant qui contreviendrait au bon fonctionnement du tournoi sur le terrain ou hors terrain;

## 2) RÈGLEMENTS DE JEU

- 2.1)** Lorsqu'une fille frappe, les joueurs en défensive doivent se tenir sur la ligne des buts ou doivent toucher à la clôture au fond du champ;
- 2.2)** 2 lancers pour les gars, 3 pour les filles;
- 2.3)** Une équipe a droit à 1 circuit extérieur parmi les 9 premiers frappeurs et 1 circuit extérieur pour le dernier frappeur. Un circuit illégal sera appelé comme un retrait;
- Une balle frappée qui atteint le filet du champ, compte pour un circuit.
- 2.4)** Un circuit extérieur, frappé par une fille, compte dans les circuits mentionnés au point précédent;
- 2.5)** Pour marquer, un coureur doit absolument passer la ligne à l'arrière du marbre. Un coureur qui touche le marbre sera retiré, même si le jeu n'est pas serré;
- 2.6)** Un joueur qui décolle sont but sur un élan sans contact est retiré;
- 2.7)** Aucun double jeu lorsqu'une fille frappe;
- 2.8)** Une balle frappée qui atteint la grille de protection est une balle morte;
- 2.9)** Si une balle frappée touche le lanceur, le frappeur est automatiquement retiré;
- 2.10)** En aucun cas un lanceur peut déplacer la grille de protection pour éviter que la balle touche la grille;
- 2.11)** L'équipe en défensive ne peut jouer à plus de 4 joueurs à l'avant champs;
- 2.12)** Lorsqu'un coureur dépasse ou touche la ligne de « non-retour » située entre le 3ième but et le marbre, celui-ci doit absolument se rendre au marbre, sinon il est automatiquement retiré;

## 2) RÈGLEMENTS DE JEU

**2.14)** Lors d'un jeu au marbre, la seule façon de retirer le coureur impliqué est de toucher au marbre. Dans cette situation, toucher au coureur ne l'éliminera pas;

**2.15)** En tout temps, il est possible de voler le 2ième et le 3ième but après une balle attrapée (TAG). Il est cependant interdit de voler le marbre. Dans le cas où un coureur serait tenté de le faire, il serait retiré automatiquement en passant la ligne de « non-retour »;

**2.16)** Pour le dernier frappeur, le jeu se termine au marbre. Sur une balle attrapée, le jeu se termine immédiatement et tous les joueurs sur les buts sont retirés;

**2.17)** Le dernier frappeur doit au moins atteindre le premier but, comme quoi les points marqués sur la séquence ne compteront pas;

**2.18)** Le filet n'est pas en jeu sur un relais, tous les coureurs avancent:

- + 1 but lors d'un mauvais relais du «diamond»
- + 2 buts si mauvais relais du champ

**2.19)** Si un joueur touche une balle frappée au vol et que celle-ci quitte le terrain, le coup n'est pas compté comme un circuit mais bien comme une erreur de 4 buts;

**2.20)** Seulement une fille peut remplacer un coureur. Si un frappeur prévoit se faire remplacer une fois sur les buts, il ne peut pas se rendre plus loin que le 1er but;

## MATCH D'ÉLIMINATION

Dans le cas d'une prolongation, une manche supplémentaire sera jouée. Le 7e frappeur se rend au 2e but et les frappeurs 8, 9 et 10 se présentent au bâton. L'exercice se répète jusqu'à ce qu'une équipe brise l'égalité. Pour gagner du temps, la partie s'arrête dès qu'il est mathématiquement impossible, pour l'équipe qui tire de l'arrière, de revenir dans le match.

## FINALE

La finale sera une partie de 4 manches.

## **CLASSEMENT ET FONCTIONNEMENT DE LA RONDE ÉLIMINATOIRE**

Les 6 équipes ayant cumulé le plus de point de classement passeront à la prochaine ronde.

Les points alloués pour le classement seront distribués de la façon suivante :

- Victoire = 2 points
- Match nul = 1 point
- Défaite = 0 point.

En cas d'égalité au classement, l'avantage sera déterminé dans l'ordre de priorité suivant :

- Le nombre de victoire
- Le différentiel point pour/point contre
- L'équipe victorieuse, si un affrontement entre les deux équipes à égalité a eu lieu
- Une manche ultime à jouer avant les rondes éliminatoires le samedi soir ou le dimanche matin, selon les disponibilités de chacun.

Noter que la meilleure équipe a toujours la décision de commencer le match où elle le souhaite.

**Nous vous rappelons que le respect est  
primordial, en tout temps, envers les  
arbitres et envers vos adversaires!  
Aucun écart de conduite ne sera toléré.**

*Bon tournoi!*