

**TOURNOI FAMILIAL
LISSETTE ET NORMAND CHANDONNET**



**28^e édition
16, 17 et 18 AOÛT 2024**

Règlements

1. Composition des équipes

- 1.1. Pour être admissible à inscrire une équipe, il faut être membre des P.V.B
- 1.2. Chaque équipe sera composée de joueurs des PVB et leur famille, les anciens joueurs des PVB sont aussi admissibles. Un maximum de 18 joueurs pourra être inscrits dans une équipe dont un minimum de 5 femmes.
- 1.3. Chaque équipe doit avoir au moins 5 femmes dans son alignement à chacune des parties.
- 1.4. Aucun joueur homme ou femme ne peut jouer pour plus d'une équipe. En cas de blessure majeure, la direction se réserve le droit d'accepter qu'un joueur joue pour une autre équipe.
- 1.5. Chaque équipe peut avoir au maximum 2 joueurs mineurs d'au moins 15 ans.

2. Équipements

- 2.1. Souliers de course ou souliers à crampons caoutchoutés sont les seuls permis.
- 2.2. La direction mettra à votre disposition 3 bâtons par terrain (26, 27 et 28 onces). Aucun autre bâton n'est autorisé durant le tournoi, incluant ceux approuvés par la ligue.
- 2.3. Aucun bijou (montre, bague, boucle d'oreille, etc.) ne devra être portés afin de prévenir les accidents.

3. Règlements « Maison »

- 3.1. **La partie comprendra 7 manches à finir.** Chaque équipe devra utiliser 11 joueurs sur le terrain en défensive dont 3 devront être des femmes. Les positions au champ intérieur sont: lanceur, receveur, 1er, 2e, 3e but et arrêt court. Au champ extérieur, il y aura 3 champs de même que 2 entre-champs (rover). Le 5e joueur défensif à l'avant-champ (lanceur) doit être à l'intérieur des 4 buts, il peut sortir de l'avant-champ seulement lorsque la balle est frappée.
- 3.2. Un maximum de 5 points sera alloué par manche, excepté la dernière manche qui sera une manche ouverte (7e manche ou à la discrétion de l'arbitre selon le temps restant voir règlement 3.5).

- 3.3. Aucun coup retenu ne sera permis
- 3.4. Un tirage au sort déterminera l'équipe visiteur et l'équipe receveur avant chacune des parties du tournoi dans la ronde. Pour les demi-finales, l'équipe ayant obtenu la meilleure position au classement du tournoi à la ronde sera l'équipe receveur de la partie. Pour la finale des groupes A et B, dans les cas où les 2 équipes ont terminés au 1^{er} rang de leur groupe respectifs, il y aura un tirage au sort qui déterminera l'équipe visiteur et l'équipe receveur avant la partie. Pour la finale du groupe C, l'équipe ayant obtenu la meilleure position au classement à la ronde sera l'équipe receveur de la partie.
- 3.5. La durée maximum des parties sera de 1 heure 20 minutes. Aucune manche ne pourra être débutée après 1 heure 10 minutes de jeu. Chaque équipe sera assurée de jouer 3 parties. S'il y a une différence de 10 points ou plus après 5 manches, la partie sera arrêtée.
- 3.6. Aucune pratique en offensive ou en défensive ne sera permise entre les parties.
- 3.7. Aucun protêt ne pourra être logé.
- 3.8. Un joueur de l'équipe offensive lancera la balle pour ses joueurs et le joueur qui agira comme lanceur pour l'équipe défensive sera placé au champ intérieur. Le joueur défensif qui débute une manche dans cette position doit le demeurer pour toute la manche. Le lanceur offensif ne doit pas toucher la balle frappée. Si cela se produit, le frappeur sera retiré.
- 3.9. Le lanceur lancera une balle donnée qui doit toujours être visible du frappeur et de l'arbitre. L'arbitre pourra refuser un lancer et le déclarer prise s'il ne respecte pas cette condition. Il y aura également une grille au monticule (parallèle au marbre) pour protéger le lanceur. Si la balle frappée touche la grille ou le lanceur, le frappeur sera déclaré retiré et les joueurs sur les buts retournent à leurs buts respectifs
- 3.10. Aucun coureur sur les buts ne pourra avancer à un autre but à moins que la balle ne soit frappée. S'il s'agit d'un ballon, le coureur doit revenir à son but et y rester. Le coureur ne devra pas laisser son but à moins que la balle ne soit frappée sinon il est déclaré retiré. Il peut cependant voler un but sur un 2^e jeu.
- 3.11. Pour entrer au marbre, le coureur doit traverser la ligne tracée entre le marbre et le grillage de protection. En aucun temps, il ne doit toucher le marbre. S'il le touche, c'est un retrait automatique. Pour effectuer un retrait au marbre, le receveur doit être en possession de la balle et seulement toucher le marbre avant que le coureur ne franchisse la ligne. Le receveur ne peut en aucun temps toucher au joueur avec la balle, aucun contact n'est permis au marbre, si le receveur touche le coureur, ce dernier est déclaré sauf.

- 3.12. Une ligne de démarcation sera tracée à mi-chemin entre le troisième but et le marbre. Tout coureur qui dépasse la ligne de démarcation est contraint de rentrer au marbre (excepté sur un jeu déclaré « No Play » ou fausse balle par l'arbitre).
- 3.13. Tout joueur inscrit devra participer à au moins trois manches à la défensive. Il devra participer à au moins une partie régulière pour avoir le droit de participer aux séries éliminatoires.
- 3.14. Tous les joueurs inscrits frapperont dans l'ordre suivant: une femme, un homme, une femme, un homme et ainsi de suite jusqu'au 10e frappeur. S'il manque une femme dans l'alignement (moins de 5 femmes), l'équipe peut jouer, mais elle souffrira d'un retrait à chaque fois qu'une femme manquante devrait être au bâton.
- 3.15. Tout frappeur sera retiré automatiquement sur une troisième prise ou lorsqu'il n'aura pas frappé après le troisième lancer, même s'il s'agit d'une fausse balle.
- 3.16. Un coureur pourra être remplacé par un des cinq derniers frappeurs disponibles avant lui sur la liste des frappeurs, le remplaçant sera choisi par l'équipe adverse et le coureur pourra demeurer dans la partie.
- 3.17. Un circuit frappé hors du terrain par un homme sera considéré comme un retrait. S'il y a récurrence au cours d'une même partie, le joueur sera expulsé de la partie. Cependant, si la balle est touchée par un joueur défensif avant de franchir la clôture, ce coup devient un simple et tous les coureurs avancent d'un but.
- 3.18. Lorsqu'une femme se présentera au bâton, les 3 joueurs du champ extérieur et les 2 joueurs de l'entre champ devront être derrière la ligne de 200 pieds, ils ne peuvent être en mouvement qu'une fois la balle frappée. Les joueurs de l'avant champ devront être à l'intérieur des 4 buts sauf le receveur. Si un joueur défensif est en course avant que la balle ne soit frappée, le frappeur se voit automatiquement alloué le premier but et tous les coureurs sur les buts avancent d'un but en autant que la balle soit frappée.
- 3.19. Les organisateurs du tournoi se réservent le droit de demander des preuves d'éligibilité.
- 3.20. Chaque équipe fournira un arbitre sur le jeu durant leurs propres parties. Le joueur arbitre peut-être différent à chaque manche. Chaque capitaine devrait avoir une copie des règlements. S'il y a une décision serrée, chaque équipe aura droit à une partie de roche, ciseau, papier entre le coureur et le joueur défensif pour déterminer de la décision finale. La direction fournira des arbitres indépendants pour les 2 parties de finales.

4. Tournoi

- 4.1. Les 14 équipes sont séparées en 3 groupes. 10 dans les groupes A et B de la catégorie récréative, et 4 dans le groupe C de la catégorie compétitive. Chaque équipe jouera contre les équipes de son groupe. Pour les groupes A et B, les 2 premières équipes du classement à la ronde s'affrontera en demi-finale. Pour le groupe C, les 4 équipes participent aux demi-finales, tel que l'horaire du tournoi l'indique.

S'il y a égalité entre 2 équipes ou plus à la suite de la première ronde, le classement sera établi selon les critères suivants :

- Résultat du match entre les équipes (si double égalité)
- Plus de victoires
- Le moins de points contre
- Le plus de points pour
- Tirage au sort

4.2. Ronde éliminatoire

- Partie de 7 manches à finir
- Maximum de 5 points par manche
- Dernière manche ouverte.
- Si l'égalité persiste après 7 manches, les équipes joueront les manches suivantes sans rover et 3 femmes minimum à la défensive, si après 2 manches supplémentaires il y a toujours égalité, on continue les prochaines manches avec un coureur au 2e but (le coureur sera le dernier frappeur de la manche avant) jusqu'à bri d'égalité.

- 4.3. Un coût de 300\$ sera exigé pour l'inscription d'une équipe. Aucun remboursement ne sera accordé.

Certains règlements pourront être modifiés, annulés ou ajoutés pour le bon plaisir de chacun.

Pour information supplémentaire :

Dominique Côté