

TOURNOI DE BALLE DONNÉE | ST-CÉLESTIN

4 AU 6 SEPTEMBRE 2020

RÈGLEMENTS OFFICIELS ET AUTRES INFORMATIONS IMPORTANTES

1. INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES IMPORTANTES

1.1 Déroulement

Le tournoi est divisé en deux étapes, soit la « Ronde de qualifications » et les « Séries éliminatoires ».

Cette année, 16 équipes prennent part au Tournoi. La grille des parties sera transmise ultérieurement avec les détails concernant le déroulement.

Aucun restriction d'horaire sera permise pour cette année.

1.2 Horaire des parties

L'horaire des matchs de la ronde de qualification est déterminé par tirage au sort par l'arbitre au marbre avant la partie. Cet horaire est communiqué aux responsables des équipes dans les jours qui précèdent la tenue de l'événement.

Les premiers matchs du tournoi commencent le vendredi 4 septembre à **18h00**. Aucun retard ne sera toléré. Compte tenu du grand nombre d'équipes, l'horaire doit être respecté minutieusement.

1.3 Admission des participants

L'alignement complet des joueurs sera demandé aux capitaines d'équipe dans les jours précédents l'événement. Les équipes doivent posséder entre 12 et 15 joueurs. Un minimum de trois (3) filles ou enfant de 14 ans et moins est requis sur le terrain. Par la suite, s'il y a des changements dans la liste de joueurs, le capitaine est tenu d'aviser les organisateurs du tournoi.

Il est strictement interdit de s'adjoindre des joueurs de d'autres équipes durant le tournoi. En effet, seuls les joueurs de l'alignement, lequel a été fourni au Comité organisateur, peuvent prendre part aux parties. Par conséquent, il est interdit, pour toute équipe de recruter des joueurs parmi les autres équipes. Cette pratique pourra entraîner la disqualification de l'équipe.

Toutefois, si l'alignement d'une équipe est incomplet, à la suite de départ de joueurs, blessures ou toutes autres raisons jugées valables par le Comité organisateur, le capitaine de l'équipe dont l'alignement est incomplet devra aviser le Comité organisateur, lequel pourra autoriser l'ajout/le recrutement d'un nouveau joueur.

1.4 Équipements

Tous les joueurs, sauf le joueur de premier but, pourront jouer avec un gant de premier but.

Tous les bâtons de bois seront fournis par l'organisation du festival. Seules les restrictions pourront avoir leur propre bâton.

1.5 Alcool

La vente d'alcool et de rafraîchissement est offert sur le site, **il sera donc interdit d'apporter vos propres consommations. En cas de non-respect de cette règle, l'équipe fautive sera exclue du tournoi sans aucun avertissement préalable par le comité organisateur.**

1.6 Pluie

En cas de pluie, l'événement sera annulé. Le Festival du blé d'inde verra alors à rembourser les équipes, mais il se réserve le droit de conserver un certain montant pour couvrir les frais déjà engagés.

Si la température est incertaine, vous êtes invités à communiquer la veille ou le matin du tournoi avec **Pierre-Luc Bourque** au 819 692-1884 (cellulaire).

2. RÈGLEMENTS OFFICIELS

Les règlements usuels de la balle molle s'appliquent, mais seront adaptés à la formule « balle donnée ». Parmi ces adaptations, les éléments qui suivent sont à considérer.

2.1 Durée des parties

La durée de la partie est de 3 manches de jeu.

2.2 Composition des équipes sur le terrain

Chaque équipe est composée de 11 joueurs sur le terrain. En tout temps, au moins trois filles ou restriction de 14 et moins doivent faire partie de l'alignement et être sur le jeu. Une équipe se présentant à un match avec un alignement incomplet en restriction doit déclarer forfait.

Dans le cas où, pour toute raison, une équipe manque de joueur pour présenter une formation complète de 11 joueurs pour un match, aucun joueur provenant d'une autre équipe participante (éliminée ou pas) ne peut venir compléter les rangs de cette équipe. Cette équipe-ci doit alors composer avec une formation incomplète et aucun des joueurs n'est autorisé à frapper à plus d'une reprise par manche.

Néanmoins, compte tenu du caractère amical du tournoi, il est permis de façon exceptionnelle

aux responsables des équipes de s'entendre, préalablement au match, sur l'admission d'un participant provenant d'une autre équipe. L'admissibilité aura également été portée à la connaissance du comité organisateur, conformément au point 1.1 du présent règlement. Aucun responsable d'équipe n'est toutefois tenu d'accepter l'admission d'un autre joueur.

2.3 Déroulement du jeu pour l'équipe au bâton

- Lorsque l'équipe est au bâton, les 11 joueurs sont appelés à frapper, et ce, peu importe le nombre de retrait. Après le 11^e frappeur, la manche est terminée.
- C'est l'équipe au bâton qui fournit le lanceur. Si une balle frappée touche le lanceur, elle devient une « balle morte », de telle sorte que les joueurs qui pouvaient être sur les buts demeurent au même endroit. Le frappeur sera retiré.
- Le frappeur a droit à trois lancers de la part de son lanceur. Si la balle n'est pas frappée en jeu après le 3^e lancer, le frappeur est retiré. Par conséquent, si au 3^e lancer, le frappeur frappe une fausse balle, il est automatiquement retiré.
- Les vols de buts ne sont pas autorisés. Les joueurs qui se rendent sur les buts doivent toujours être en contact avec le coussin jusqu'à ce que la balle soit frappée. Un coureur qui quitte son but avant que la balle ne soit frappée sera automatiquement retiré.
- Une ligne est tracée à mi-chemin entre le troisième but et le marbre. Une autre ligne est tracée à côté du marbre. Lorsqu'un joueur a franchi la première ligne en direction du marbre, il ne peut rebrousser chemin. Pour marquer un point, le joueur doit traverser la deuxième ligne tracée à côté du marbre. Pour le retirer, le joueur en défensive doit toucher le marbre en ayant le contrôle de la balle. Ainsi, il est interdit au coureur de toucher le marbre. Si le coureur touche le marbre, il est retiré et le point n'est pas comptabilisé. Cette mesure a pour but d'éviter des collisions entre les joueurs.
- Un joueur ne peut profiter d'une balle sacrifice pour avancer du troisième but vers le marbre.
- Aucune balle sacrifice n'est autorisée;
- Si le 11^e frappeur frappe une balle et que celle-ci est attrapée, la manche se termine automatiquement. Aucun but ne peut être marqué par les joueurs présents sur le terrain;
- Lorsqu'une fille est au bâton, les joueurs sont tenus de demeurer à l'extérieur de l'espace délimité par les trois buts pour l'avant-champ. Les joueurs de champ doivent avoir la main sur la grille délimitant le terrain. Les arbitres appliqueront fermement cette directive.

2.4 CLASSEMENT

Système de pointage :

Victoire = 2 □ Nulle = 1 □ Défaite = 0

2.5 BRIS D'ÉGALITE

7.1 S'il y a égalité au classement:

- a- le plus grand nombre de parties gagnées;
- b- le moins grand nombre de défaites;
- c- la fiche comparative entre les équipes concernées (victoires - défaites);
- d- le plus grand nombre de points marqués;
- e- le moins grand nombre de points accordés;
- f- le hasard (pile ou face).

1.6 Décision finale de l'arbitre et des organisateurs du tournoi

Si une interrogation majeure survient sur l'application de ce règlement, les organisateurs du tournoi et l'arbitre du match auront le pouvoir de prendre une décision finale et sans appel.

* * *

Le responsable de l'équipe a l'obligation d'informer ses joueurs de ces règlements. Il faut toujours garder à l'esprit qu'il s'agit d'un tournoi AMICAL n'ayant qu'un seul but: S'AMUSER !

AINSI, TOUT ÉCART DE CONDUITE SERA SÉVÈREMENT PUNI PAR L'ARBITRE ET COMITÉ ORGANISATEUR DU FESTIVAL. L'EXPULSION D'UN JOUEUR PEUT ÊTRE EXIGÉE SUITE À UN COMPORTEMENT JUGÉ INACCEPTABLE.

AUTRE INFO À SAVOIR

1. Aucune restructuration d'horaire sera permise cette année. Le tournoi se déroule du 4 au 6 septembre 2020.
2. Aucune possibilité de coucher sur le site.
3. Toutes les équipes devront respecter les consignes sanitaires sans quoi l'équipe pourrait être expulsée sans possibilité de remboursement (Un contrat d'équipe sera envoyé à chaque capitaine)
4. Inscription en ligne seulement