

Règlements du Pink: tournoi de balle-molle de bienfaisance 10, 11 et 12 Juillet 2026

A. RÈGLES GÉNÉRALES:

1. Matches du tournoi à la ronde :

- Maximum de 5 manches
- Aucune nouvelle manche commencée après une heure de jeu
- Une fois qu'une manche commence, elle doit être terminée
- Maximum de 5 points par manche (*mercy rule*)
- Il n'y a pas de manche ouverte dans les matchs à la ronde, qui peuvent donc se terminer sur une égalité
- En cas de pluie, 3 manches complètes constituent un match valide (ou 2,5 si l'équipe locale est en tête)

2. Matches éliminatoires (demi-finales et finales) :

- **Pas de limite de temps** et pas de résultat à égalité :
 - Quarts de finale et demi-finale (lorsqu'applicable) : 5 manches, dont la dernière est une manche ouverte
 - Finales:
 - 7 manches pour la division compétitive
 - 7 manches pour la division intermédiaire
 - 5 manches pour la division récréative

Manches supplémentaires (toutes les divisions):

- Si le résultat est égal à la fin d'une partie (5 ou 7 manches), des manches supplémentaires seront jouées jusqu'à ce qu'une équipe remporte la partie.
- Lors de ces manches supplémentaires, chaque demi-manche commence avec **une coureuse au 2^e but** (le dernier retrait) et **1 retrait**
- La règle du **maximum de 5 points** (*mercy rule*) s'applique
- Si l'équipe visiteuse fait des points lors de manches supplémentaires, l'équipe receveuse doit compléter son tour au bâton pour qu'une équipe soit déclarée gagnante

3. Composition des équipes et ordre des frappeuses :

- Les équipes doivent compter un minimum de 8 joueuses et un maximum de 10. La maraudeuse (*rover*) peut jouer au champ ou à l'avant-champ. Chaque joueuse de l'équipe doit faire son tour au bâton.

4. Classement final des équipes (tournoi à la ronde) :

- 2 points pour une victoire
- 1 point pour une égalité
- 0 point pour une défaite

5. L'équipe locale en demi-finale sera déterminée par le classement du tournoi à la ronde. S'il y a une égalité au classement après tous les matchs joués, le classement sera déterminé par :

- le plus grand différentiel (pour tous les matchs du tournoi à la ronde)
- le moins de points *contre* (pour tous les matchs du tournoi à la ronde)
- le plus grand nombre de points *pour* (pour tous les matchs du tournoi à la ronde)
- le plus grand nombre de points marqués dans la première manche (pour tous les matchs du tournoi à la ronde)

6. Arbitrage

- **Toutes les décisions de l'arbitre sur le jeu sont finales**
- Veuillez vous rappeler, s'il-vous-plaît, qu'il s'agit d'un **tournoi de charité entièrement organisé par des volontaires (les arbitres inclus)** : le respect et l'esprit sportif sont attendus en tout temps

B. RÈGLES DES JOUEUSES:

1. Toutes les joueuses d'une équipe doivent porter des chandails identiques **avec des numéros**
2. Chaque joueuse doit jouer un minimum de 2 manches en défense par match. S'il est déterminé qu'une joueuse n'a pas satisfait à cette exigence, son équipe perdra le match par défaut. Le résultat par défaut est de 7-0
3. Toutes les joueuses doivent frapper pour l'entièreté de la partie. Si une joueuse quitte la partie pour une raison autre qu'une blessure, elle sera rayée de l'alignement et sera comptée comme un retrait automatique
4. Si une joueuse frappe dans un mauvais ordre, un retrait automatique sera déclaré et l'ordre des frappeuses reprend au bon endroit dans l'alignement
5. Une joueuse ne peut figurer que sur une seule liste d'équipe et ne peut jouer que pour une seule équipe, sauf circonstances particulières portées à l'attention et approuvées par le comité organisateur
6. Les joueuses ne sont pas obligées de jouer toutes les parties mais doivent avoir participé à au moins une partie du tournoi à la ronde pour être admissibles aux séries éliminatoires
7. Aucun échauffement dans le champ intérieur n'est autorisé pendant les parties. Les lanceuses ont droit à trois lancers d'échauffement entre les manches. Les receveuses doivent porter un équipement de protection approprié et être prêtes lorsque les autres joueuses prennent le terrain. L'équipement de protection comprend un protecteur thoracique, des protège-menton et un masque facial.
8. Le cercle de la lanceuse a un rayon de 6 pieds. Le jeu est mort lorsque la lanceuse est dans son cercle et a le contrôle de la balle
9. La lanceuse doit avoir les deux pieds en contact avec le caoutchouc (ou la ligne indiquée dans le sable) et ne peut pas prendre de pas de recul. La balle doit être visible tout au long de la motion du lancer et tous les lancers doivent avoir un arc visible. Les capitaines et les arbitres doivent s'assurer de cela avant chaque partie
10. Les lanceuses peuvent être remplacées en cours de partie, et peuvent revenir lancer après avoir été remplacée
11. Pas d'avance sur les buts et pas de vols de buts. Les coureuses peuvent quitter leur but seulement après que la balle a été touchée par la frappeuse. Si le pied de la coureuse quitte accidentellement le but après que la balle a croisé le marbre, elle ne sera pas retirée
12. Les coureuses doivent "retoucher" (*tag*) leur but sur un ballon. La règle de la chandelle intérieure (*infield fly rule*) ne s'applique pas dans le tournoi
13. Ligne de sécurité et ligne d'engagement (marbre et 3^e but) :
 - Les coureuses doivent franchir la **ligne de sécurité** pour marquer, et toucher au marbre mène à un retrait
 - Il est permis de glisser (*slide*) à travers la ligne de sécurité tant que le marbre n'est pas touché

- Une fois qu'une coureuse franchit la **ligne d'engagement** (entre le 3^e but et le marbre), elle est obligée de courir jusqu'au marbre. Dans cette situation, l'équipe à la défensive n'est pas autorisée à toucher (*tag*) la coureuse qui se dirige vers le marbre: pour effectuer le retrait, une joueuse à la défensive doit plutôt avoir la balle et toucher le marbre avant que la coureuse ait traversé la ligne de sécurité

14. Les amortis (*bunt*) sont autorisés

15. La frappeuse n'est pas autorisée à courir sur une troisième prise échappée

16. Les buts intentionnels **ne sont pas autorisés**; si un but sur balle intentionnel est tenté par la lanceuse, l'arbitre permettra à la frappeuse de se rendre automatiquement au 2^e but

17. Les frappeuses ont le droit d'avoir une coureuse de remplacement si nécessaire. Une frappeuse doit d'abord courir jusqu'au but le plus éloigné possible et attendre que le jeu soit arrêté avant de demander un temps mort. Pour le reste de la partie, cette frappeuse doit obligatoirement faire appel à une coureuse de remplacement et doit alors s'arrêter au 1^{er} but avant d'être remplacée

C. RÈGLES DE SÉCURITÉ :

1. Les femmes participantes doivent être âgées de dix-huit (18) ans ou plus
2. Les masques de lanceuses et les casques de frappeuses sont fortement recommandés
3. Les crampons en métal ne sont pas autorisés. Les *shorts* sont autorisés aux risques et périls de la joueuse. Les pantalons longs sont recommandés
4. Il est interdit de fumer ou de vapoter sur ou près des bancs d'équipe
5. Il est interdit aux joueuses de boire de l'alcool pendant un match. L'alcool est interdit dans les abris
6. Si un arbitre estime qu'une joueuse est sous l'influence de l'alcool ou de drogues, il lui sera demandé de quitter les lieux

D. RAPPELS IMPORTANTS POUR LES CAPTAINES:

1. Afin de respecter les heures de jeu indiquées sur l'horaire, les alignements doivent être remis au marqueur au moins 15 minutes avant chaque match. Tous les noms de l'alignement doivent figurer sur la liste d'équipe enregistrée
2. Les listes définitives des équipes et les consentements signés doivent être envoyés par courriel au comité du tournoi (info@thepink.ca) avant le 7 juillet 2026

E. RÈGLEMENTS SPÉCIAUX DES PARCS:

1. PARC ST. CHARLES

- Toute balle frappée par-dessus la clôture et atteignant directement les filets (au champ gauche ou droit) sera considérée comme un COUP DE CIRCUIT. Cela inclut toutes les balles qui rebondissent ensuite dans jeu ou les balles qui restent coincées dans les filets
- Si une balle roule sous la clôture ou disparaît sous les buissons, la joueuse de champ doit lever la main pour alerter l'arbitre. La joueuse doit faire un effort pour jouer la balle et doit tenter de la poursuivre. Le jeu sera considéré comme un double automatique pour la frappeuse

2. PARC WINDSOR

- La limite du champ extérieur est la ligne d'arbres (pour le champ gauche et le champ centre) et le trottoir (pour le champ droit)
- Toute balle frappée au-dessus de cette ligne (sans rebondir avant) sera considérée comme un coup de circuit
- Toute balle frappée au-dessus de la clôture qui entoure le parc pour enfants dans le champ gauche sera déclarée comme un retrait, et ce, par considération pour la sécurité des enfants qui pourraient jouer dans le parc
- Toute balle frappé sur la clôture du parc d'enfants sera considérée comme en jeu

3. PARC BALLANTYNE

- Si une balle frappée touche au monticule de la lanceuse, elle est considérée comme une balle morte

F. RÈGLEMENTS SPÉCIAUX POUR LA DIVISION RÉCRÉATIVE:

1. Les lanceuses lancent à leur propre équipe :

- **MAXIMUM de 4 lancers par frappeuse, incluant les fausses balles**
- La frappeuse doit tenter de frapper au moins un de ces lancers pour mettre la balle en jeu.
- Si après 4 lancers la balle n'a pas été mise en jeu, la frappeuse est retirée
- Les buts sur balle ne sont PAS autorisés

2. Lanceuse invitée pour les équipes récréatives:

- Les équipes sans lanceuse doivent prévoir à l'avance une lanceuse "invitée"
- Les lanceuses "invitées" ne sont pas autorisées à frapper et ne sont pas considérées comme des joueuses officielles de l'équipe
- Si une équipe choisit de faire appel à une lanceuse invitée, celle-ci doit lancer tout le match

REMARQUE: *Pour les équipes récréatives qui ont leur propre lanceuse désignée, il faut garder à l'esprit qu'elle sera autorisée à frapper et que, par conséquent, un autre membre de l'équipe devra lui lancer des balles et lancer les balles aux autres frappeuses si elle se rend sur les buts*

3. Restrictions des lanceuses :

- Après avoir lâché la balle, la lanceuse doit rester derrière le filet de protection
- La lanceuse n'est pas autorisée à jouer la balle ou à la toucher de quelque manière que ce soit jusqu'à ce que la balle lui soit renvoyée dans le cercle de la lanceuse
- Le jeu est arrêté lorsque la lanceuse est dans son cercle et a le contrôle de la balle
- Si la lanceuse est touchée par une balle frappée, la frappeuse est retirée et les coureuses reviennent à leurs buts respectifs

4. Balles touchant au filet de protection :

- Si une balle frappée touche au filet de protection, elle est déclarée balle morte et ne sera pas comptée comme un lancer (la frappeuse a droit à un autre lancer). Dans ce cas, les coureuses ne peuvent pas avancer sur les buts
- Si une balle lancée touche le filet de protection, c'est une balle morte et les coureuses ne peuvent pas avancer

5. Règles défensives

- Puisque qu'il n'est pas permis à la lanceuse de jouer la balle en défense (voir le règlement F3 plus haut), les équipes ont droit à 10 joueuses sur le jeu en défensive (ex: 10 joueuses + lanceuse invitée OU 9 joueuses + lanceuse désignée)

>>>> Le tournoi Pink suit les règles et les lignes directrices de Softball Canada, sauf indication contraire. <<<<<