



## Règlements du Pink: tournoi de softball de bienfaisance 5, 6 et 7 Juillet 2024

### A. RÈGLES DU JEU:

1. Les matchs du tournoi à la ronde :
  - Seront d'un maximum de 5 manches
  - Une manche ne peut être commencée après une heure (60 minutes) de jeu
  - Une fois qu'une manche est commencée, elle doit être terminée
  - Un maximum de 5 points par manche (*mercy rule*), y compris à la dernière manche
  - Il n'y a pas de manches ouvertes dans les matchs à la ronde, qui peuvent se terminer par une égalité
  - En cas de pluie, 3 manches complètes constituent un match valide (ou 2,5 si l'équipe locale est en tête)
  
2. Les matchs éliminatoires (c'est-à-dire les demi-finales et les finales) :
  - Il n'y a pas de limite de temps sur les demi-finales et les finales, et pas de résultat nul : une équipe doit absolument être déclarée gagnante.
    - Les demi-finales sont constituées de 5 manches (pour toutes les divisions) et la dernière manche est une manche ouverte
    - Les finales sont constituées de :
      - 7 manches pour les divisions compétitive et intermédiaire (7<sup>e</sup> manche: manche ouverte)
      - 5 manches pour la division récréative (5<sup>e</sup> manche: manche ouverte)
  - Si le résultat est égal à la fin d'une partie de demi-finale ou de finale, des manches supplémentaires seront jouées jusqu'à ce qu'une équipe remporte la partie. Lors de ces manches supplémentaires :
    - quand une équipe est au bâton, elle commence avec un retrait et une coureuse au 2<sup>e</sup> but (la coureuse doit être le dernier retrait de la manche précédente)
    - considérant les besoins de gestion du temps, les demi-finales et les finales suivront le règlement de clémence (*mercy rule*) de 5 points maximum lors des manches supplémentaires, et une manche n'a pas besoin d'être complétée dès qu'une équipe est déclarée gagnante (valide pour toutes les divisions)
  
3. Les équipes doivent compter un minimum de 8 joueuses et un maximum de 10. Les joueuses peuvent jouer au champ intérieur ou au champ extérieur. Chaque joueuse de l'équipe doit prendre son tour au bâton.
  
4. Le classement final des équipes respecte le système suivant :
  - 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 prévus, le classement sera déterminé sur la base des éléments suivants :
  - la plus grande différence de points pour tous les matchs du tournoi à la ronde (différentiel)
  - le moins de points contre (tous les matchs du tournoi à la ronde)
  - le plus grand nombre de points pour (tous les matchs du tournoi à la ronde)
  - le plus grand nombre de points dans la première manche (tous les matchs du tournoi à la ronde)

**6. \*\*\*\* Toutes les décisions de l'arbitre sur le terrain sont définitives. \*\*\*\***

## B. RÈGLES DES JOUEURS:

1. Toutes les membres de l'équipe doivent porter des chemises d'équipe 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 être dans l'alignement des frappeuses pendant toute la partie. Si une joueuse quitte la partie pour une raison quelconque, elle sera rayée de l'alignement et sera comptée comme un retrait automatique pour une seule fois.
4. Si une joueuse frappe dans un mauvais ordre sur l'alignement des frappeuses, il s'agit d'un retrait automatique et l'alignement des frappeuses reprend au bon endroit dans la liste.
5. Le nom d'une joueuse ne peut figurer que sur une seule liste d'équipe et elle ne peut jouer que pour une seule équipe, sauf circonstances particulières portées à la connaissance de la commission.
6. Les joueuses ne sont pas obligées de jouer toutes les parties, mais elles 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. 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 de champ intérieur entrent sur le terrain.
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. Chaque lancer doit avoir un arc perceptible. Avant chaque match, les capitaines et les arbitres doivent insister sur ce point. La lanceuse doit avoir les deux pieds en contact avec le caoutchouc avant de commencer son mouvement de lancer. Aucun recul n'est autorisé et la balle doit être visible à tout moment.
10. La substitution libre des lanceuses est autorisée. Une fois qu'une lanceuse a été remplacée, elle peut revenir en tant que lanceuse.
11. Il n'est pas permis de mener ou de voler les buts. Les coureuses peuvent quitter leur but seulement après que la frappeuse au marbre a établi un contact avec la balle. Si, par anticipation, le pied de la coureuse quitte accidentellement le but une fois que la balle a croisé le marbre, elle ne sera pas déclarée 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.
13. Ligne de sécurité : (située au marbre)
  - Les coureuses doivent franchir la ligne de sécurité pour marquer
  - Toute coureuse qui touche le marbre est retirée
  - La coureuse peut glisser à travers la ligne de sécurité tant qu'elle ne touche pas le marbre
- Ligne d'engagement : (située entre le marbre et le 3e but)
  - Toute coureuse qui franchit la ligne d'engagement est obligée de courir jusqu'au marbre
  - L'équipe défensive n'est pas autorisée à toucher la coureuse une fois qu'elle a franchi la ligne d'engagement. La receveuse ou la joueuse défensive doit être en possession de la balle lorsqu'elle se tient sur le marbre pour que la coureuse soit retirée
14. La frappeuse n'est pas autorisée à courir sur une troisième prise échappée. Les amortis (*bunting*) sont autorisés.
15. Les frappeuses ont le droit d'avoir une coureuse de remplacement si nécessaire :
  - La frappeuse doit courir jusqu'au but le plus éloigné possible et attendre que le jeu soit arrêté avant de demander un temps mort.
  - À ce moment, la coureuse remplaçante peut prendre sa place. La coureuse de remplacement doit être le dernier retrait de la manche précédente.
  - Lors de son prochain passage au bâton, la joueuse blessée ne peut que courir jusqu'au premier but, quelle que soit la distance à laquelle la balle a été frappée, et attendre que le jeu soit arrêté avant d'appeler un temps mort pour que la coureuse de remplacement la remplace
  - Une fois qu'une frappeuse a recours à une coureuse de remplacement, elle doit continuer à en avoir une tout au long de la partie

**C. POUR DES RAISONS 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 doivent figurer sur la liste d'équipe enregistrée.
2. Les listes définitives des équipes et les dérogations signées doivent être envoyées par courriel au comité du tournoi ([info@thepink.ca](mailto:info@thepink.ca)) avant le 4 juillet 2024.
3. Si aucune équipe ne joue de match en raison de la météo, 175.00 \$ seront retenus des frais d'inscription pour les coûts du tournoi et le solde restant sera remboursé.

**E. RÈGLEMENTS SPÉCIAUX DU PARC:****1. PARC WINDSOR**

- La limite du champ extérieur sera identifiée par une ligne peinte dans le gazon
- Si une balle est frappée au-dessus de cette ligne (sans rebondir avant), elle sera considérée comme un coup de circuit.
- Si la balle roule au-delà de cette ligne, la joueuse de champ à la poursuite de la balle doit lever la main pour alerter l'arbitre et le jeu est considéré comme un double.

**2. PARC BALLANTYNE**

- Si la balle touche au monticule de la lanceuse ou le filet sur le monticule, la balle est considérée comme morte.

**3. 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 le champ de 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 et arrêter de jouer la balle. Le jeu est alors considéré comme un double selon la règle du terrain.

## F. RÈGLEMENTS POUR LA DIVISION RÉCRÉATIVE:

1. Les lanceuses lancent à leur propre équipe.
  - Un MAXIMUM de 3 lancers par frappeuse est autorisé.
  - La frappeuse doit tenter de frapper au moins un de ces lancers pour mettre la balle en jeu.
  - Si après 3 lancers (y compris les fausses balles) la balle n'a pas été mise en jeu, la frappeuse sera déclarée retirée.
  - Les buts sur balle ne sont **PAS** autorisés.
  
2. Les équipes récréatives qui n'ont pas de lanceuse désignée sur la liste doivent :
  - S'arranger à l'avance pour qu'une lanceuse "invitée" puisse lancer à l'équipe
  - La lanceuse "invitée" ne sera pas autorisée à frapper et ne sera pas considérée comme une joueuse de la liste.
  - 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, une 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. Une fois le lancer effectué :
  - La lanceuse doit rester derrière le filet de protection
  - Elle 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 touche accidentellement la balle ou interfère avec elle de quelque manière que ce soit (à la discrétion de l'arbitre), la frappeuse est retirée
  
4. Si la lanceuse est touchée par la balle, la frappeuse est retirée et les coureuses retournent à leurs buts respectifs.
  
5. Si la balle frappée touche le filet de protection à côté de la lanceuse :
  - Elle est déclarée balle morte et ne sera pas comptabilisée dans le nombre de lancers de la frappeuse
  - La frappeuse a droit à un autre lancer
  - Les coureuses ne peuvent pas avancer sur une balle frappée qui touche le filet.
  
6. Si une balle lancée par une joueuse de champ touche le filet du lanceur, elle est déclarée balle morte et les coureuses ne peuvent pas avancer.
  
7. 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 (par exemple: 10 joueuses + lanceuse de l'équipe adverse OU 9 joueuses + lanceuse désignée).

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