



Règlement du Pink : tournoi de softball de bienfaisance 8, 9 et 10 juillet, 2022

1. Les matchs du tournoi à la ronde seront d'un **maximum de 5 manches**. Une manche ne peut être commencée **après une heure** de jeu. Une fois qu'une manche est commencée, elle doit être terminée. Les parties du tournoi à la ronde 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 n'auront pas de limite de temps et **ne pourront pas se terminer par un score égal. Les matchs éliminatoires, les demi-finales et les finales se composent de 7 manches, la dernière manche étant une manche ouverte (pas de limite de points).**
3. Les listes définitives des équipes doivent être remises à un membre du comité du tournoi (à la table d'inscription) avant le premier match de l'équipe. 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.
4. Tous les membres de l'équipe doivent porter des chemises d'équipe identiques avec des numéros.
5. Afin de respecter les heures de jeu indiquées sur le calendrier, 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. **Un maximum de 5 points par manche (mercy rule), y compris la dernière manche. Il n'y a pas de manche ouverte pour le tournoi à la ronde.**
6. 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.
7. 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 score par défaut est de 7-0.
8. Les crampons en métal ne sont pas autorisés. Les shorts sont autorisés aux risques et périls de la joueuse. Les pantalons longs sont recommandés.
9. Les frappeurs ont le droit d'avoir un coureur de remplacement si nécessaire. Le frappeur doit courir jusqu'à la base la plus éloignée possible et attendre que le jeu soit arrêté avant de demander un temps mort. À ce moment, le coureur peut prendre sa place. Les coureurs d'urgence doivent être les derniers à sortir. Une fois qu'un frappeur a recours à un coureur d'urgence, il doit continuer à en avoir tout au long de la partie. 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 le coureur d'urgence la remplace.

10. Toutes les joueuses doivent être dans l'alignement des frappeurs 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.
11. Le frappeur n'est pas autorisé à courir sur une troisième prise échappée.
12. Il n'est pas permis de mener ou de voler. Les coureurs ne peuvent quitter leur sac qu'après être entrés en contact avec la balle. Si, par anticipation, le pied de la coureuse quitte accidentellement le but une fois que la balle a croisée le marbre, elle ne sera pas déclarée retirée
13. Les coureurs doivent " retoucher " sur une balle volante. La règle de la chandelle intérieure (infield fly rule) ne s'applique pas. Les amorces (bunting) sont autorisées.
14. Deux (2) lignes seront tracées dans le champ intérieur : L'une s'étend du coin avant du marbre (le plus proche de la troisième base) jusqu'au backstop. Cette ligne est appelée la ligne de sécurité. La deuxième ligne sera tracée parallèlement à la première, avec une distance de 20 pieds entre les deux lignes. Elle s'étend de la ligne de troisième base au territoire des fausses balles. Cette deuxième ligne est la ligne d'engagement. Tout coureur qui franchit la ligne d'engagement est obligé de courir vers le marbre. Les coureurs doivent franchir la ligne de sécurité pour marquer. Tout coureur qui touche le marbre est retiré. Le coureur peut glisser sur la ligne de sécurité tant qu'il ne touche pas le marbre.
15. Le cercle du lanceur a un rayon de 6 pieds. Le jeu est mort lorsque le lanceur est dans son cercle et a le contrôle de la balle.
16. Chaque lancer doit avoir un arc perceptible. Avant chaque match, les capitaines et les arbitres doivent insister sur ce point. Le lanceur 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.
17. La substitution libre des lanceurs est autorisée. Une fois qu'un lanceur a été remplacé, il peut revenir en tant que lanceur.
18. **Aucun échauffement dans le champ intérieur n'est autorisé.** Les lanceurs ont droit à trois lancers d'échauffement entre les manches. **Les receveurs doivent porter un équipement de protection approprié et être prêts lorsque les autres joueurs de champ intérieur entrent sur le terrain.**
19. **Toute balle frappée par-dessus la clôture et atteignant directement les filets (au champ gauche ou droit) sera considérée comme un HOME RUN. Cela inclut toutes les balles qui rebondissent dans le champ de jeu ou les balles qui restent coincées dans les filets.**
20. Si une balle roule sous la clôture ou disparaît sous les buissons, le joueur de champ doit lever la main et arrêter de jouer la balle. Le jeu est considéré comme un double selon la règle du terrain.
21. Il est interdit de fumer sur ou près des bancs d'équipe. Pour des raisons de sécurité, il est interdit aux joueurs de boire de l'alcool pendant un match. L'alcool est interdit dans les

abris. Si un arbitre estime qu'un joueur est sous l'influence de l'alcool ou de drogues, il lui sera demandé de quitter les lieux.

22. Le classement final des équipes sera basé sur : 2 points pour une victoire, 1 point pour une égalité, 0 point pour une défaite.

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

- des matchs en tête à tête
- la différence de points pour tous les matchs du tournoi à la ronde
- points contre (matchs du tournoi à la ronde)
- points pour (matchs du tournoi à la ronde)
- le plus grand nombre de runs au premier tour de batte (matchs du tournoi à la ronde).

23. 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 sera remboursé.

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

Pour les parcs Windsor et Ballantyne : L'arbitre révisera les règles sur le terrain.

Parc Ballantyne Seulement :

Pour des raisons de sécurité, le monticule de lancement du parc Ballantyne sera considéré comme un territoire de faute. Un filet de lanceur sera placé devant le monticule.

Une fausse balle sera appelée lorsque :

- Une balle frappée touche n'importe quelle partie du filet du lanceur.
- Un pop fly atterrit n'importe où sur le monticule du lanceur (partie en sable seulement).

Si un pop fly est attrapé à l'intérieur du monticule du lanceur, le frappeur sera retiré.

Une balle lancée depuis le champ intérieur ou extérieur qui touche n'importe quelle partie du filet est considérée comme une balle morte (ce qui signifie que le jeu s'arrête). Si les coureurs sur les bases étaient en mouvement au moment du relais, ils se verront accorder une base. Ceci inclut le batteur et les coureurs.

Exemple : Personne n'est sur les buts - le frappeur frappe la balle au centre du terrain et la joueuse relais la balle, manque son cutoff et la balle atteint le filet. Le frappeur se voit accorder 2B sur le relais qui a touché le filet

ENSEMBLE NOUS POUVONS VAINCRE LE CANCER !

juillet 2022