



## Règlement du Pink: tournoi de softball de bienfaisance 7, 8 et 10 juillet, 2023

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. Il n'y a pas de manches ouvertes dans les matchs à la ronde. 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 (c'est-à-dire les demi-finales et les finales) n'auront pas de limite de temps et ne pourront pas se terminer par un score égal. Les matchs éliminatoires se déroulent en 5 manches, la dernière manche étant une manche ouverte (pas de limite de points).
3. 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.
4. 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 6 juillet. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. Tous les membres de l'équipe doivent porter des chemises d'équipe identiques **avec des numéros.**
9. Le nom d'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 la connaissance de la commission.
10. 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.
11. 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.
12. 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.

13. La substitution libre des lanceurs est autorisée. Une fois qu'un lanceur a été remplacé, il peut revenir en tant que lanceur.
14. Le frappeur n'est pas autorisé à courir sur une troisième prise échappée. Les amorces (bunting) sont autorisées.
15. Les coureurs doivent "retoucher" sur une balle volante. La règle de la chandelle intérieure (infield fly rule) ne s'applique pas.
16. 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 croisé le marbre, elle ne sera pas déclarée retirée.
17. Ligne de sécurité : (située au marbre)  
 - Les coureurs doivent franchir la ligne de sécurité pour marquer.  
 - Tout coureur qui touche le marbre est retiré.  
 - Le coureur peut glisser à travers la ligne de sécurité tant qu'il ne touche pas le marbre.
- Ligne d'engagement : (située entre le marbre et la 3e base)  
 - Tout coureur qui franchit la ligne d'engagement est obligé de courir jusqu'au marbre.  
 - L'équipe défensive n'est pas autorisée à toucher le coureur une fois qu'il a franchi la ligne d'engagement. Elle doit être en possession de la balle lorsqu'elle se tient sur le marbre pour que le coureur soit retiré.
18. 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.
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. 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  
 - la plus grande différence de points pour tous les matchs du tournoi à la ronde  
 - 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)  
 - plus grand nombre de points dans la première manche (tous les matchs du tournoi à la ronde)
22. Pour des raisons de sécurité :

- a. Les femmes participantes doivent être âgées de dix-huit (18) ans ou plus
  - b. Les masques de lanceur et les casques de batteur sont fortement recommandés
  - c. Les crampons en métal ne sont pas autorisés. Les shorts sont autorisés aux risques et périls de la joueuse. Les pantalons longs sont recommandés
  - d. Il est interdit de fumer ou de vaper sur ou près des bancs d'équipe
  - e. Il est interdit aux joueurs de boire de l'alcool pendant un match. L'alcool est interdit dans les abris.
  - f. 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.
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.**

**\*\*\*\* NOTE : Pour les règles des parcs Windsor et Ballantyne, voir page 4**



## RULES FOR RECREATIONAL DIVISION

1. Les lanceurs s'adressent à leur propre équipe.
  - a. Un **MAXIMUM de 3 lancers est autorisé par batteur.**
  - b. Le batteur doit tenter de frapper au moins un de ces lancers pour mettre la balle en jeu.
  - c. Si après 3 lancers (y compris les fausses balles) la balle n'a pas été mise en jeu, le batteur sera déclaré retiré.
  - d. Il n'y a **AUCUN MARCHE** autorisé.
  
2. Une fois le lancer effectué, le lanceur doit rester derrière le filet de protection - elle n'est pas autorisé 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 du lanceur. Le jeu est arrêté lorsque le lanceur est dans son cercle et a le contrôle de la balle.
  
3. Si le lanceur touche accidentellement la balle ou interfère avec elle de quelque manière que ce soit (à la discrétion de l'arbitre), le batteur est retiré
  
4. Si le lanceur est touché par la balle, le batteur est retiré et les coureurs retournent à leurs bases respectives.
  
5. Si la balle frappée touche le filet de protection à côté du lanceur, elle est déclarée balle morte et ne sera pas comptabilisée dans le nombre de lancers du batteur. Le frappeur a droit à un autre lancer. Les coureurs ne peuvent pas avancer sur une balle frappée qui touche le filet.
  
6. Si une balle lancée par un joueur de champ touche le filet du lanceur, elle est déclarée balle morte et les coureurs ne peuvent pas avancer.
  
7. Les équipes récréatives qui n'ont pas de lanceur désigné sur la liste doivent s'arranger à l'avance pour qu'un lanceur "invité" les remplace ; cependant, il ne sera pas autorisé à frapper et ne sera pas considéré comme un joueur de la liste. Si une équipe choisit de faire appel à un lanceur invité, celui-ci doit lancer tout le match.

*REMARQUE : Pour les équipes récréatives qui ont un lanceur désigné, il faut garder à l'esprit qu'il sera autorisé à frapper et que, par conséquent, un autre membre de l'équipe devra lui lancer des balles et lancer d'autres balles lorsqu'il sera sur la base*

---

## SPECIAL RULES FOR WINDSOR & BALLANTYNE PARKS

### WINDSOR PARK

- La limite du champ extérieur sera identifiée par une ligne peinte dans gazon
- Si une balle est frappée au-dessus de cette ligne sans rebondir, elle sera considérée comme un home run.
- 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.

**BALLANTYNE PARK:**

- Si la balle touche monticule du lanceur or le filet sur le monticule, la balle est considérée comme morte.

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