

Tournoi de balle-molle "Round Robin"
Levée de fonds - The Pink Charity
5, 6, 7 Juillet 2019

1. Les joutes seront un **maximum de 5 manches**. Une manche ne peut pas commencer après **1 heure** de jeu. Lorsqu'une manche est commencée, elle doit être complétée. Les joutes du « round robin » peuvent finir en égalités. En cas de pluie, **3 manches complètes** de jeu sont requises pour déclarer la partie valide (ou 2.5 si l'équipe locale est en avance).
2. Les séries éliminatoires n'auront aucune limite et aucune égalité n'est permise. **Les séries éliminatoires : Les demi-finales et finales consistent de 7 manches, la dernière manche étant une manche ouverte (sans limite de points).**
3. La composition des équipes finales doivent être soumises à un membre du comité du tournoi avant le début de la partie. Les joueurs ne sont pas obligés de jouer toutes les matchs mais les joueurs doivent avoir joué au moins 1 match du tournoi round robin afin d'être admissible pour les séries éliminatoires.
4. Chaque équipe doit porter des chemises assorties avec des chiffres.
5. Afin de suivre le temps de jeu prévu, la feuille d'alignement devra être remise au marqueur 15 minutes avant chaque partie. Tous les noms doivent être enregistrés sur la liste des joueurs inscrits. Un maximum de 5 points est alloué par manche, mais aucune limite de points pour la dernière manche. **Il n'y a pas de manche ouverte.**
6. Chaque équipe devra être composée d'un minimum de 8 joueurs et d'un maximum de 10. La position du d'entre-champ (rover) peut jouer dans l'avant-champ ou dans le champ. Chaque membre de l'équipe doit être dans l'alignement des frappeurs.
7. Chaque joueur doit jouer un minimum de **2** manches défensives par joutes. S'il est déterminé que le joueur ne s'est pas réuni à cette exigence, son équipe perd le match par défaut. Le pointage par défaut sera 7-0.
8. Les souliers à crampons de métal ne sont pas permis. Les shorts sont autorisés à vos propres risques. Les pantalons sont recommandés.
9. Un coureur suppléant peut être utilisé dans le cas d'une blessure durant le tournoi. Le coureur doit courir au but le plus loin possible et attendre jusqu'à ce que le jeu s'arrête avant d'appeler arrêt de jeu. Une fois un coureur utilise un coureur suppléant elle doit continuer à avoir un pendant tout le match. La prochaine fois au bâton le coureur blessé se rend au 1^{er} et cède sa place au dernier joueur retiré.
10. Tous les joueurs doivent être inscrits dans l'alignement des frappeurs. Si un joueur décide de quitter la joute pour toute autre raison qu'une blessure, l'équipe subira un retrait automatique pour cette manche seulement. Ensuite le joueur sera rayé de l'alignement.
11. Le frappeur est retiré après la 3^{ième} prise, même si le receveur échappe la balle.
12. Il est interdit de voler les buts. Le coureur ne peut pas quitter le but avant que la balle soit frappée. Aucun pas anticipatoire ne sera toléré.
13. Après une chandelle est captée, le coureur doit toucher à son dernier but (tag-up) avant de se diriger vers le suivant. Le règlement du ballon (ou de la chandelle) à l'avant-champ ne s'applique pas. Le coup retenu (bunting) est permis.
14. Deux (2) lignes blanches seront tracées à l'avant champ : La ligne de sécurité (près du receveur) est une ligne tracée perpendiculairement à la ligne du 3^{ième} but à partir du coin supérieur à l'avant du marbre jusqu'à l'écran arrière (back stop). La ligne de limite est une ligne tracée parallèle à la ligne de sécurité mais ayant une distance de 20 pieds entre elles. Cette ligne de limite se prolonge jusqu'en territoire des balles fausses (près du 3^{ième} but). Tout coureur qui franchit la ligne limite est obligé de se rendre au marbre et doit franchir la ligne de sécurité pour marquer un point. Cependant, tout coureur touchant le marbre au lieu de franchir la ligne de sécurité sera automatiquement retiré. Le coureur peut glisser au marbre, mais celui-ci se doit de traverser la ligne de sécurité et s'assurer de ne pas faire contact avec le marbre.

15. Le cercle du lanceur aura un rayon de 6'. Le jeu est mort lorsque le lanceur est retourné dans son cercle et à le contrôle de la balle.
 16. Chaque lancer doit avoir un arc perceptible. Les capitaines et arbitres devraient insister sur ce point avant le début de chaque partie. Le lanceur doit avoir les deux pieds en contact avec la plaque du lanceur avant de lancer. Un pas arrière est interdit et la balle doit être visible pour le frappeur en tout temps.
 17. Un lanceur remplaçant est permis. Après avoir été remplacé, le lanceur peut revenir au jeu en tout temps.
 18. **L'échauffement n'est pas permis.** Le lanceur aura le droit à **3 lancers d'échauffement** à chaque manche. **Le receveur doit porter l'équipement au complet et devra être prêt lorsque son équipe se rend au champ.**
 19. Toutes balles frappées dans le filet au champ est une balle « en jeu ». Si la balle est attrapée et si la balle reste prise dans le filet, le frappeur sera accordé un double et le jeu s'arrête. En plus, toutes balles qui roulent en-dessus des arbustes et clôtures, le frappeur sera accordé un double et le jeu s'arrête.
 20. Il est interdit de fumer, de consommer de l'alcool et (ou) de drogues sur les bancs des joueurs et sur le terrain durant les parties. Il est strictement interdit de jouer sous l'influence de drogues et d'alcool. Si un arbitre juge qu'un joueur est sous l'influence de drogues ou d'alcool, le joueur sera invité à quitter.
 21. Le classement des équipes sera déterminé comme suit :
 - 2 points pour une victoire
 - 1 point pour une nulle
 - 0 point pour une défaite
- Le classement des équipes locales sera déterminé selon le pointage à la fin du « round robin ». S'il y a égalité entre deux équipes ou plus après toutes les joutes cédulés du tournoi, la procédure suivante déterminera l'équipe en tête :
- le nombre de victoires versus le nombre de défaites entre les équipes en égalité
 - différentiel de point pour toutes les joutes du round robin
 - point contre (toutes les joutes du round robin)
 - point pour (toutes les joutes du round robin)
 - le total combiné des points produits de toutes les 1^{ière} manches (toutes les joutes du round robin)
22. Si aucune partie n'a été jouée en raison de la météo, 175\$ seront retenu des frais d'inscriptions pour les coûts administratifs du tournoi et la balance du solde sera remboursée.
 23. **Toutes décisions de l'arbitre sont finales.**

POUR LES PARCS WINDSOR ET CARIGNAN :

L'ARBITRE EXAMINERA LES RÈGLEMENTS SUR LE SITE.

*****Le guide officiel et règlement de jeu de Balle-Molle Canadien est utilisé à titre de référence, sauf pour les règlements suivants*****

ENSEMBLE NOUS POUVONS ÉLIMINER LE CANCER!