

RÈGLEMENTS DU TOURNOI DU FESTIVAL BONJOUR LA VISITE DE SAINT-PASCAL

RÈGLEMENTS



Hommes

1. *NOUVEAUTÉ* Formule 4 balles 3 prises. Lancers 6/12 pieds. Vols de buts. 11 joueurs par équipe.
2. Un minimum de 8 joueurs sera toléré pour jouer une partie, sinon l'équipe perd par défaut.
3. Un joueur ne peut jouer dans deux équipes différentes.
4. Un total de 3 circuits par match par équipe est imposé. Après cela la règle du +1 s'applique. Si un circuit illégal a lieu, le jeu est mort et le frappeur est retiré. Le circuit intérieur ne s'applique pas à la règle des circuits.
5. Une ligne de non-retour est située entre le 3^e but et le marbre. Si un coureur touche à la ligne de non-retour, il doit OBLIGATOIREMENT continuer sa course vers le marbre, sinon il est retiré.
6. Les ballons-sacrifices sont permis sur tous les buts.
7. « Swing dans le beurre » : Il est défendu de quitter son but avant qu'il y ait contact de la balle par le frappeur. Le coureur sera automatiquement retiré s'il perd contact avec son but avant que la balle soit frappée.
8. Vols de buts : le coureur doit attendre que la balle ait touché le sol avant de quitter son but. S'il quitte à l'avance il sera automatiquement retiré. Le marbre est le seul but interdit d'être volé. Les vols de buts sont interdits pour l'équipe qui mène par 7 points et plus.
9. Les coureurs qui se dirigent vers le marbre doivent dépasser la ligne du marbre. Si un coureur touche au marbre, il sera retiré et le point ne sera comptabilisé. En aucun cas le receveur ne doit toucher au coureur pour tenter de le retirer. Le receveur doit obligatoirement toucher au marbre.
10. Il y a deux lignes chaque côté du lanceur qui signifie un territoire de « dead ball ». Le frappeur est retiré s'il frappe entre les deux lignes à moins que la balle bondisse avant la plaque du lanceur ou qu'elle est frappée par-dessus le lanceur.
11. Il est interdit de déposer des amortis.
12. Les parties sont d'une durée de 5 manches, la dernière étant ouverte.
13. Si une équipe ne se présente pas, elle perd par défaut la rencontre 5-0. (1pt par manche)
14. Si un frappeur doit se faire substituer pour courir lors d'une blessure, il doit le faire lorsque le jeu est terminé. Il doit se faire remplacer par le dernier joueur retiré. Le joueur remplacé n'a pas le droit de revenir au jeu et compte comme un retrait à son prochain tour au bâton.
15. Il est primordial de respecter la décision de l'arbitre. Celui-ci a tous les droits pour vous exclure de la rencontre. Au deuxième avertissement, vous êtes exclu.

INFORMATIONS

1. Le montant de l'inscription est de 220\$ et **doit être donné après la première rencontre** aux organisateurs.
2. Les bourses sont : Gagnant 1000\$ - Finaliste 600\$ - Demi-finalistes : Bières
3. Chaque équipe a 4 parties assurés.

4. Il y aura un classement de 1 à 12 après la ronde préliminaire de 3 parties. S'il y a égalité entre certaines équipes, nous départagerons de la manière suivante :
- Plus de victoires
 - Résultat de la partie entre les 2 équipes
 - Différentiel points pour/points contre
 - Plus de points pour
 - FLIP

Les 4 meilleurs équipes au total auront un « BYE » et accéderont directement aux quarts-de-finales. Les positions 5 à 12 joueront en huitièmes-de-finales samedi soir.

5. L'équipe locale est tirée au sort par les capitaines avant la partie.
6. Les parties d'éliminations ne sont pas à finir. Si l'équipe a gagné après 4 ½ manches de jeu, elle ne doit pas retourner au champ.
7. On demande votre collaboration afin d'être prêt toujours 10 minutes avant chaque partie, car nous ne voulons pas accumuler de retard.
8. Nous utilisons des balles 105LSS