

Tournoi Super Héros 2018

Règlements Balle Donnée (Slow pitch)

Le premier règlement mais le plus important : AMUSEZ-VOUS!!!!!!!!!!

GÉNÉRAL

- La totalité des inscriptions sont remis à opération enfant soleil .
- En cas de pluie le tournoi suit son cours.
- Le comité organisateur se dégage de toutes responsabilités, advenant toutes blessures infligées à un joueur ou à toute personne se trouvant sur ou hors du terrain.
- Les bagarres sont formellement interdites. Tout joueur qui est impliqué dans une bagarre sera expulsé du parc pour le reste du tournoi.
- L'alignement doit être remis à l'annonceur 30 minutes avant le début de sa partie.
- Il est formellement interdit de consommer de l'alcool ou des drogues sur le terrain et sur le banc des joueurs. De plus, il est formellement interdit de fumer la cigarette sur le terrain.
- le match et être prêt pour la partie. Aucun réchauffement sur le terrain.
- La collaboration de toutes les équipes est demandée :
- Accepter la décision de l'arbitre car ils sont bénévoles. Les capitaines, et seulement ceux-ci pourront, à la fin de la manche, lui rappeler les règlements. **Aucune décision de l'arbitre ne peut être changée.**
- **Chaque partie est de 5 manches complètes : AUCUN MATCH NUL. Manche (S) supplémentaire (s) nécessaire . Avec un coureur au 2^e but et la manche débute avec 1 retrait. Donc 2 retraits à faire.**

Équipe :

- Chaque équipe comptera un maximum de 12 joueurs sur la liste de départ.
- L'équipe doit compter 3 filles au minimum, Si tel n'est pas le cas, un retrait automatique sera inscrit à chaque présence de cette 3^e filles. Donc il y aura 7 hommes et 3 filles sur le terrain. Et sur votre liste de frappeur un maximum de 9 hommes pourront en faire partie.
- Vous pouvez **faire frapper vos 12 joueurs mais 10 joueurs doivent se présenter sur le terrain en défensive.** Un minimum de 3 filles doivent toujours jouer en défensive. **Un minimum de 3 filles doit être dans l'enlignement des frappeurs au position 3, 6 et 9 Un Maximum de 7 hommes doivent jouer en défensive.**
- L'équipe fournit sont lanceur lors de la présence au bâton.
- Pour qu'une partie officielle ait lieu, un minimum de huit joueurs doivent être présents. Si une équipe n'est pas complète lors du début de la partie il y aura un délai de cinq minutes. Si l'équipe n'est toujours pas complète, elle perd par défaut.

TERRAIN A

Le terrain A est Hors standard. Si la balle roule en dehors de la ligne de démarcation c'est un double automatique. Si la balle est frappé en dehors de cette ligne ceci comptera pour un Circuit. Le 10^e joueur se place comme rover

TERRAIN B

Le 10^e joueur se place un pied dans le cercle du lanceur. 3 champs et 1 rover

Règlements techniques

- **3 lancers maximums** pour mettre la balle en jeu. Balle lente seulement. Aucune balle rapide. Il n'est pas nécessaire de lancer entre 6 et 12 pieds. Mais si le frappeur veut ce genre de balle ceci est permis.
- **Si le 3eme lancer est une fausse balle. Le frappeur est retiré.**
- Si le frappeur atteint le grillage il est retiré.
- **3 champs et 2 Rovers Terrain A. 3 champs et 1 rover Terrain B (l'autre joueur pied dans le cercle)**
- **Après 4 manches complètes, s'il y a 8 points d'écart entre les 2 équipes le match sera terminé.**
- Un maximum de **(4) points par manche** peut être marqué.. **Une partie compte 5 manches fermés**
- Le coup retenu et le vol de but ne sont pas permis. **Les Coureurs ne peuvent quitter les buts que lorsque la balle est frappée, sinon ils sont retirés.**
- **Un coup de circuit est permis par manche.** Dans l'éventualité où une équipe fait un 2^{ième} circuit dans la manche le frappeur sera retiré et aucun coureur sur les buts ne pourra avancer.
- **Lorsque les 3 filles sont au baton (3-6-9), les joueurs d'intérieur ne pourront avancer en deçà des lignes de buts avant que la balle ne soit frappée. TERRAIN A : Les 3 champs et 1 rover devront se tenir à la clôture et le 2^e rovers en arriere du 2eme but : TERRAIN B Les 3 champs a la cloture et le rovers en arriere du 2^e but :**
- À mi-chemin entre les troisièmes buts et le marbre, **une ligne de non-retour sera tracée.** Lorsqu'un joueur dépasse cette ligne, il ne peut pas revenir en arrière.
- Pour tout jeu au marbre, tout joueur en défensive doit avoir le pied sur le marbre pour retirer un coureur et celui-ci doit traverser la ligne du marbre, préalablement tracée, et non toucher au marbre sous peine d'être retiré. Nous n'acceptons aucun contact entre le joueur à la défensive et le coureur au marbre.
- Un coureur ne peut quitter son but sans qu'il y ait contact de la balle par le frappeur. Le cas échéant le coureur sera déclaré retiré.
- Lorsqu'un ballon est capté par un joueur en défensive, les joueurs situés sur les buts doivent retourner. **AUCUN TAG de but n'est permis.**
- Le règlement de la chandelle intérieure n'est pas en vigueur.
- Si l'arbitre appelle un lancer balle-morte et que le frappeur cogne la balle, il doit retourner au bâton. (la balle ne fait pas partie des 3 balles).
- Lorsqu'un coureur se blesse sur les buts, le dernier retrait de son équipe le remplace.

Règlement Bâton (uniquement pour le volet compétitifs)

- Tous les bâtons qui possèdent la nouvelle marque de certification USSSA (*Utrip*) sont acceptés.



Accepté



Refusé

Au nom des organisateurs et au nom de tous les enfants malades, On vous remercie de votre générosité.