



Softball Repentigny Règlements 2011 Tournoi Espoir de balle donnée



La règle d'or de Softball Repentigny : **Jouer pour s'amuser**

Les règlements ci-dessous ont été écrits pour permettre à tous les participants (tes) de s'amuser et de pratiquer la balle donnée pour le plaisir dans un esprit sportif.

Règlements du tournoi :

- Un maximum de **11 joueurs** dont **une femme minimum sur le terrain**, en défensive, durant la partie.
- Un tirage au sort avant la partie entre les capitaines détermine qui est l'équipe receveuse.
- Lorsqu'il y a une femme au bâton, les champs doivent avoir une main à la clôture du champ jusqu'à la frappe. Les joueurs d'avant-champ doivent tous être à l'intérieur des corridors de course. S'il y a 2 roovers, un des roovers va à la clôture, l'autre va avec les joueurs d'avant-champ.
- Chaque équipe fournit son lanceur. L'équipe en défensive doit avoir un joueur près du lanceur. Celui-ci doit avoir au moins un pied dans le cercle du lanceur au moment du lancer.
- Si le lanceur touche la balle lors de la frappe, le frappeur est automatiquement retiré (même si c'est accidentel).
- Trois lancers maximum par frappeur. Si au 3^e lancer le frappeur fait une fausse balle, il est retiré quand même.
- Tous les joueurs inscrits sur la feuille d'alignement remise au marqueur avant le match doivent frapper (max. 14).
- Si un joueur est inscrit sur l'alignement et est absent lorsqu'arrive son tour au bâton, son équipe est créditée d'un retrait. Ce joueur peut alors être retiré de l'alignement pour les manches suivantes de ce match.
- Double automatique si la balle fait un bond et traverse la clôture.
- **Un circuit = 1but sur balles.**

- On court au contact de la balle. Si un joueur est pris à quitter son but avant la frappe, c'est un retrait.
- En cas de ballon, on permet le tag du 1^{er} au 2^e et du 2^e au 3^e mais pas de tag du 3^e au marbre.
- Sur un jeu au marbre, le marbre est au coureur. Le receveur est placé dans le demi-cercle tracé devant le marbre. Il ne doit en aucun temps toucher le marbre sinon le coureur est sauf. Le coureur doit battre le relais en touchant le marbre avant que le receveur ou tout autre joueur dans le demi-cercle ait le plein contrôle de la balle. Le receveur (ou celui qui le remplace) ne doit pas toucher le coureur. **(aucun contact)**
- Une ligne de non-retour est tracée au 2/3 du parcours entre le 3^e coussin et le marbre. Si le coureur franchit cette ligne il ne peut plus retourner au 3^e et doit obligatoirement battre le relais au marbre.
- Aucun vol de but ou de marbre, pas de sacrifice.
- Le coup retenu n'est pas permis (**RETRAIT**).
- Le frappeur peut mettre un pied devant le marbre lors de la frappe mais s'il touche le marbre, il est retiré.
- Les souliers à crampons de métal sont interdits.
- Aucune boisson alcoolisée ou drogue sur le terrain et dans les abris.
- Toutes les parties sont de 5 manches, la finale 7 manches.
- Maximum de 5 points par manche, dernière manche ouverte.
- Advenant une égalité en dernière manche, le bris d'égalité est joué. Le joueur ayant commis le dernier retrait dans la manche précédente est placé au deuxième but au début de la manche. On joue alors une manche ouverte additionnelle. Si le pointage est toujours égal, on continue avec la même formule jusqu'à avoir inégalité des points après la complétion d'une manche.
- Seul le capitaine de l'équipe pourra discuter avec les arbitres. **Les décisions des arbitres sont sans appel. Aucun débordement ne sera toléré et les fautifs seront expulsés du tournoi.**
- Les joueurs devront avoir un comportement sportif sous peine d'expulsion.

L'alignement des frappeurs devra être remis au marqueur **30 minutes avant la partie.**

Finale : Il n'y aura qu'un seul match, même si l'équipe perdante en est à sa 1^{re} défaite.

Le but du tournoi : avoir du plaisir. S.V.P. Passez le mot aux joueurs