

**TOURNOI FAMILIAL
LISETTE ET NORMAND CHANDONNET**



**23^e édition
17, 18 ET 19 AOÛT 2018**

RÈGLEMENTS

1. Composition des équipes

- 1.1 Pour être admissible à inscrire une équipe, il faut être membre des P.V.B.
- 1.2 Chaque équipe sera composée de joueurs des PVB et leur famille, les anciens joueurs des PVB sont aussi admissibles. Un maximum de 18 joueurs pourront être inscrits dans une équipe dont un minimum de 5 femmes.
- 1.3 Chaque équipe doit avoir au moins 5 femmes dans son alignement à chacune des parties.
- 1.4 Aucun joueur homme ou femme ne peut jouer pour plus d'une équipe.
- 1.5 Chaque équipe peut avoir au maximum 2 joueurs mineurs d'au moins 15 ans.

2. Équipement

- 2.1 Souliers de course ou souliers à crampons caoutchoutés sont les seuls permis.
- 2.2 Au besoin, des bâtons seront à votre disposition, à noter que seuls les bâtons approuvés par la ligue PVB seront autorisés.

LE BÂTON EASTON GHOST NE SERA PAS AUTORISÉ POUR LE TOURNOI FAMILIAL

- 2.3 Aucun bijou (montre, bague, boucle d'oreille, etc.) ne devront être portés afin de prévenir les accidents.

3. Règlements « maison »

- 3.1 **La partie comprendra 7 manches.** Chaque équipe devra utiliser 11 joueurs sur le terrain en défensive dont 3 devront être des femmes. Les positions au champ intérieur sont: lanceur, receveur, 1er, 2e, 3e but et arrêt court. Au champ extérieur, il y aura 3 champs de même que 2 entre- champs (rovers). **Le 5^e joueur défensif à l'avant-champ (lanceur) doit être à l'intérieur des 4 buts, il peut sortir de l'avant-champ seulement lorsque la balle est frappée.**
- 3.2 Un maximum de 5 points sera alloué par manche, excepté la dernière manche qui sera une manche ouverte (7^e manche ou à la discrétion de l'arbitre selon le temps restant voir règlement 3.5).

- 3.3** Aucun coup retenu ne sera permis.
- 3.4** Un tirage au sort déterminera l'équipe visiteur et l'équipe receveur avant chacune des parties du tournoi autant dans la ronde préliminaire que dans la ronde éliminatoire
- 3.5** La durée maximum des parties sera de 1 heure 20 minutes. Aucune manche ne pourra être débutée après 1 heure 10 minutes de jeu. Chaque équipe sera assurée de jouer 3 parties. S'il y a une différence de 10 points ou plus après 5 manches, la partie sera arrêtée.
- 3.6** Aucune pratique en offensive ou en défensive ne sera permise entre les parties.
- 3.7** Aucun protêt ne pourra être logé.
- 3.8** Un joueur de l'équipe offensive lancera la balle pour ses joueurs et le joueur qui agira comme lanceur pour l'équipe défensive sera placé au champ intérieur. Le joueur défensif qui débute une manche dans cette position doit le demeurer pour toute la manche. Le lanceur offensif ne doit pas toucher la balle frappée. Si cela se produit, le frappeur sera retiré.
- 3.9** Le lanceur lancera une balle donnée qui doit toujours être visible du frappeur et de l'arbitre. L'arbitre pourra refuser un lancer et le déclarer prise s'il ne respecte pas cette condition.
- 3.10** Aucun coureur sur les buts ne pourra avancer à un autre but à moins que la balle ne soit frappée. S'il s'agit d'un ballon, le coureur doit revenir à son but et y rester. Le coureur ne devra pas laisser son but à moins que la balle ne soit frappée sinon il est déclaré retiré. Il peut cependant voler un but sur un 2e jeu.
- 3.11** Pour entrer au marbre, le coureur doit traverser la ligne tracée entre le marbre et le grillage de protection. En aucun temps, il ne doit toucher le marbre. S'il le touche, c'est un retrait automatique. Pour effectuer un retrait au marbre, le receveur doit être en possession de la balle et seulement toucher le marbre avant que le coureur ne franchisse la ligne. Le receveur ne peut en aucun temps toucher au joueur avec la balle, aucun contact n'est permis au marbre, si le receveur touche le coureur, ce dernier est déclaré sauf.
- 3.12** Une ligne de démarcation sera tracée à mi-chemin entre le troisième but et le marbre. Tout coureur qui dépasse la ligne de démarcation est contraint de rentrer au marbre (excepté sur un jeu déclaré « No Play » ou fausse balle par l'arbitre).
- 3.13** Tout joueur inscrit devra participer à au moins trois manches à la défensive. Il devra participer à au moins une partie régulière pour avoir le droit de participer aux séries éliminatoires.

- 3.14** Tous les joueurs inscrits frapperont dans l'ordre suivant: une femme, un homme, une femme, un homme et ainsi de suite jusqu'au 10e frappeur. S'il manque une femme dans l'alignement (moins de 5 femmes), l'équipe peut jouer, mais elle souffrira d'un retrait à chaque fois qu'une femme manquante devrait être au bâton.
- 3.15** Tout frappeur sera retiré automatiquement sur une troisième prise ou lorsqu'il n'aura pas frappé après le troisième lancer, même s'il s'agit d'une fausse balle.
- 3.16** En cas de blessure, un coureur pourra être remplacé une fois par un des cinq derniers frappeurs disponibles avant lui sur la liste des frappeurs, le remplaçant sera choisit par l'équipe adverse et le coureur pourra demeurer dans la partie, sauf à la dernière manche. S'il y a récurrence, le joueur blessé ne peut revenir sur le jeu pour le reste de la partie.
- 3.17** Un circuit frappé hors du terrain par un homme sera considéré comme un retrait. S'il y a récurrence au cours d'une même partie, le joueur sera expulsé de la partie. Cependant, si la balle est touchée par un joueur défensif avant de franchir la clôture, ce coup devient un simple et tous les coureurs avancent d'un but.
- 3.18** **Lorsqu'une femme se présentera au bâton, les 3 joueurs du champ extérieur et les 2 joueurs de l'entre champ devront avoir la main sur la clôture, ils ne peuvent être en mouvement qu'une fois la balle frappée. Les joueurs de l'avant champ devront être à l'intérieur des 4 buts sauf le receveur. Si un joueur défensif lâche la clôture et est en course avant que la balle ne soit frappée, le frappeur se voit automatiquement alloué le premier but et tous les coureurs sur les buts avancent d'un but en autant que la balle soit frappée.**
- 3.19** **Le lanceur aura une grille au monticule pour le protéger sur les balles frappées, si la balle frappée touche la grille ou le lanceur, le frappeur est déclaré retiré, les joueurs sur les buts ne peuvent bouger.**
- 3.20** La liste des joueurs devra être remise au plus tard avant la première partie. Les organisateurs du tournoi se réservent le droit de demander des preuves d'éligibilité.

4. Tournoi

- 4.1** Les 11 équipes sont divisées en 3 divisions. La catégorie A sera composée de 2 divisions de 4 équipes et **la catégorie B de une division de 3 équipes**. Chaque équipe de la catégorie A jouera 3 parties contre les équipes de sa division. **Les équipes de la catégorie B joueront 2 parties contre les équipes de leur division.** Suite à cette première ronde et en fonction du classement dans

chacune des divisions, une ronde éliminatoire aura lieu dans les deux catégories en vue de déterminer les gagnants du tournoi.

Dans la catégorie A, toutes les équipes passeront à la ronde éliminatoire.

Dans la catégorie B, l'équipe terminant en tête passera directement à la finale, les deux autres équipes joueront un match de demi-finale.

S'il y a égalité entre 2 équipes ou plus suite à la première ronde, le classement sera établi selon les critères suivants :

- Résultat du match entre les équipes (si double égalité)
- Plus de victoires
- Le moins de points contre
- Le plus de points pour
- Tirage au sort

4.2, Ronde éliminatoire

- Partie de 7 manches à finir
- Maximum de 5 points par manche
- Dernière manche ouverte.
- Si l'égalité persiste après 7 manches, les équipes joueront les manches suivantes sans rovers et 3 femmes minimum à la défensive, si après 2 manches supplémentaires il y a toujours égalité, on continue les prochaines manches avec un coureur au 2^e but (le coureur sera le dernier frappeur de la manche avant) jusqu'à bri d'égalité.

4.3 Un coût de 200\$ sera exigé pour l'inscription d'une équipe. Aucun remboursement ne sera accordé.

4.4 AUCUNE BOISSON PERSONNELLE, NOURRITURE ET GLACIÈRE NE SERONT ADMISES SUR LE SITE (SOUS PEINE D'EXPULSION DE L'ÉQUIPE). BIÈRE, EAU, BOISSONS GAZEUSES ET NOURRITURE SERONT DISPONIBLE SUR LE SITE DU TOURNOI.

LES CRUCHES D'EAU PERSONNELLES SERONT ACCEPTÉES SUR LES BANCS DES JOUEURS SEULEMENT.

Certains règlements pourront être modifiés, annulés ou ajoutés pour le bon plaisir de chacun. Pour le tournoi 2019, toute demande de changement devra être faite par écrit.

Pour information supplémentaire :

François Poulin (514) 910-7158 ou Gaétan Cloutier (450) 445-0507