

# TOURNOI DE BALLE DONNÉE DES COOKIES

En collaboration avec Les Loisirs de St-Liboire inc.

## RÈGLEMENTS DU TOURNOI

### Déroulement du tournoi

- Date du tournoi 25-26-27 août 2017;
- La formule du tournoi sera selon le nombre d'équipes inscrites;
- Service de bar et restauration sur place; **interdis d'apporter de la bière de l'extérieur.**

### Paiement

- Aucune équipe ne sera considérée comme inscrite sans le paiement complet des frais d'inscription.
- Faites parvenir votre formulaire d'inscription et votre chèque libellé à l'ordre de Jean Cordeau avant le 12 août 2017

### Inscription des équipes

- Toutes les équipes doivent fournir une liste officielle de joueurs;
- Nombre de joueurs par équipe : minimum de 10 joueurs et un maximum de 18 joueurs;
- Un alignement complet comporte 10 joueurs;
- Un minimum de 2 filles ou 2 enfants de 14 ans et moins est requis sur le terrain;
- Les joueurs de chaque équipe doivent avoir la même couleur de chandail;
- Aucun joueur dont le nom ne figure pas sur la fiche d'inscription ne sera accepté; sous peine de disqualification du joueur.
- Tout joueur âgé de moins de 18 ans doit avoir complété une fiche d'autorisation parentale afin de participer au tournoi;
- Le formulaire de renonciation de toute responsabilité doit être signé par tous les joueurs du tournoi.

### Durée des manches et des parties

- Les parties sont d'une durée de quatre (4) manches complètes obligatoire; par contre, **la finale sera de cinq (5) manches.**
- En cas de pluie, c'est l'arbitre qui décidera d'arrêter la partie après entente au préalable avec les deux capitaines.

## **Le lanceur**

- C'est votre lanceur qui lance la balle à vos joueurs;
- Un minimum de trois (3) lancers de pratique est accordé entre les manches, afin de ne pas ralentir le match.
  
- **Règlements du tournoi**
- Vous aurez 5 minutes d'échauffement avant le début de votre match;
- Tous les joueurs frappent à chaque manche;
- Bâtons de bois fournis par le tournoi, **aucun bâton de l'extérieur n'est accepté**;
- Les filles peuvent frapper avec les bâtons de leur choix. (bois ou aluminium)
- Les gars ont droit à 2 lancés, un élan;
- Les filles ont droit à 2 lancés et 2 élan;
- Un minimum de 2 filles ou 2 enfants de 14 ans et moins est requis sur le terrain en tout temps; si ce règlement n'est pas respecté, l'équipe perd par défaut. Cinq (5) points sont accordés à l'équipe gagnante.
- Un minimum de huit (8) joueurs doivent être présents. Si une équipe n'est pas complète lors du début de la partie; un délai de 5 minutes est accordé, si l'équipe n'est toujours pas complète après ce délai, elle perd par défaut. Cinq (5) points sont accordés à l'équipe gagnante.
- Si la balle est frappée dans le filet; c'est un circuit.
- Si une équipe est en retard pour le début de la partie; un 10 minutes d'attente sera admis, après ce temps d'attente l'équipe perd la partie par forfait; cinq (5) points sont accordés à l'équipe gagnante.
- Tous les joueurs doivent frapper dans l'ordre établi sur la feuille de match.
- Les joueurs qui se rendent sur les buts doivent être en contact avec le coussin jusqu'à ce que la balle soit frappée. Un coureur qui quitte son but au moment où le frappeur s'élanche et ne fait pas contact avec la balle; le coureur regagne son but et n'est pas retiré.
- Un joueur ne peut profiter d'un ballon-sacrifice pour avancer du troisième but vers le marbre.
- Lorsque la balle sort du terrain lors d'un relais, un but est accordé aux coureurs à partir du but qu'ils ont atteint, et non qu'ils atteindront.
- La détermination des équipes receveurs ou visiteurs se fait de façon aléatoire (pile ou face) pour les parties préliminaires. Lors des quarts, demies et finales, les équipes les mieux classées sont toujours receveurs.
- Vous avez droit à un coureur remplaçant par manche.
- Une ligne de non-retour est placée entre le 3<sup>e</sup> but et le marbre. Lorsque les coureurs dépassent celle-ci, ils ne peuvent revenir au 3<sup>e</sup> coussin. Le jeu devient forcé au marbre; le coureur ne peut revenir au 3<sup>e</sup> but et le

receveur n'a qu'à toucher le marbre en possession de la balle pour le retirer.

- Le vol de marbre est autorisé à partir du 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but; **aucun vol de marbre à partir du 3<sup>e</sup> but.**
- Si le frappeur atteint la grille du lanceur, il est automatiquement retiré.
- Pour marquer un point, les joueurs doivent franchir la ligne située derrière le marbre. Toucher au marbre entraîne le retrait automatique du coureur.

### **Port de l'équipement**

- Seuls les souliers avec crampons de caoutchouc sont acceptés
- Le port de crampon en métal est strictement interdit.

### **Pénalités**

- Aucune critique envers l'arbitrage ne sera tolérée; à la première offense; le joueur fautif sera expulsé de la partie. À la deuxième offense, le joueur sera renvoyé immédiatement du tournoi;
- Les joueurs doivent respecter les règlements, toute forme de violence physique ou verbale entraînera une expulsion, suspension ou bannissement du joueur et si c'est répétitif, l'équipe subira les mêmes conséquences sans remboursement;
- Le vandalisme envers les biens du comité des Loisirs ou d'autrui entraînera une expulsion définitive;
- Toute bagarre signifie le renvoi immédiat des joueurs fautifs pour le reste du tournoi.
- **Les organisateurs se réservent le droit de modifier les règlements en tout temps.**

### **Responsabilité**

- Les organisateurs du tournoi des COOKIES et les Loisirs de St-Liboire inc. se dégagent de toute responsabilité lors de cet événement; accident, vol, etc.

### **Classement**

Systeme de pointage :	Victoire	=	3 points
	Nulle	=	2 points
	Défaite	=	1 point
	Par défaut	=	0 point

### **Bris d'égalité**

S'il y a égalité au classement :

1. Le plus grand nombre de parties gagnées;
2. Le moins grand nombre de défaites;
3. Le plus grand nombre de points marqués;
4. Le moins grand nombre de points accordés;
5. La fiche comparative entre les équipes concernées (victoire - défaites);
6. Le hasard (pile où face).

**BONNE CHANCE À TOUS!!!**