



VILLE DE  
MATAGAMI



# 8<sup>e</sup> TOURNOI

# AMICAL DE BALLE

## RÈGLEMENTS

Page 1 sur 3

1. **Nouveau règlement 2023** – Il s'agit d'un tournoi amical, l'esprit sportif en est donc l'élément essentiel. Vous devez avoir une attitude sportive qui se manifeste par le respect des règlements, de l'adversaire, de l'officiel et de ses décisions, ainsi que par un souci d'équité et la reconnaissance de la supériorité de l'adversaire dans la défaite.
2. Tournoi à balle donnée, le lanceur est un joueur de l'équipe qui est au bâton.
3. Le lanceur ne joue pas en défensive et s'il touche à la balle, le frappeur est retiré. Le lanceur doit également s'assurer de ne créer aucune obstruction. Il est de son devoir de savoir où se trouve la balle. En cas d'obstruction, le frappeur est retiré et la balle est considérée comme « morte ».
4. Les équipes comptent 9 joueurs, dont minimalement 2 femmes.
5. Aucun vol de but n'est autorisé.
6. Les amortis sont autorisés.
7. La règle du premier but s'applique au marbre. Aucun contact ne sera toléré. En cas de contact, il s'agit d'un retrait automatique. Le receveur ne peut bloquer le marbre. Dans le cas contraire, le point sera accordé.
8. **Nouveau règlement 2023** – Ligne de limite au marbre (*ligne tracée perpendiculairement à la ligne du 3<sup>e</sup> but à 6,4 m de l'arrière du marbre*) :
  - a. Un coureur est déclaré retiré lorsqu'il franchit cette ligne (c'est-à-dire un pied ayant entièrement traversé la ligne et touchant le sol) avant d'arriver au marbre, lorsqu'un joueur défensif à la balle en mains et qu'il est en contact avec le marbre.
  - b. Il n'est pas nécessaire de toucher le coureur.
  - c. Le joueur peut retourner au 3<sup>e</sup> même s'il a passé la ligne avec le risque d'être retiré.
9. 5 lancers maximums par frappeur, seules les fausses balles permettent de continuer après le 5<sup>e</sup> lancer.
10. Aucun but sur balle.
11. Aucune de prise sur décision.
12. Si après les 5 lancers le frappeur n'a pas mis la balle en jeu, il est retiré.
13. Les joueurs ne doivent pas quitter leur but tant que la balle n'a pas quitté la main du lanceur.



## RÈGLEMENTS

Page 2 sur 3

14. L'ordre des frappeurs doit être respecté en tout temps.
15. Le 1<sup>er</sup> lanceur est obligatoirement le 9<sup>e</sup> frappeur. Le 2<sup>e</sup> lanceur est obligatoirement le 1<sup>er</sup> frappeur et doit prendre la relève au plus tard dès que le 9<sup>e</sup> frappeur doit aller au cercle d'attente, soit quand le 8<sup>e</sup> frappeur est au bâton.
16. Il doit obligatoirement y avoir un joueur qui agit comme receveur et le port du masque de sécurité est obligatoire.
17. Il n'y a pas de limite de circuits.
18. Les parties sont de 3 manches complètes, y compris la finale.
19. La manche se termine lorsque les 9 joueurs se sont présentés au bâton.
20. **Règlement modifié 2023** – En cas de bris d'égalité lors des parties régulières, la procédure pour déterminer quelle équipe accède au prochain tour est la suivante :
  - a) Le plus de points marqués;
  - b) Le moins de points accordés;
  - c) L'équipe gagnante, si les équipes se sont affrontées en partie régulière;
  - d) Tirage au sort.
21. **Nouveau règlement 2023** – En cas de bris d'égalité lors des finales, la procédure pour déterminer quelle équipe accède au prochain tour est la suivante :
  - a) L'équipe avec la meilleure manche défensive (ayant accordé le moins de points) remporte la finale.

Exemple : Pointage final 14-14  
Éperviers : 3-7-4  
Expos : 8-5-1

*L'équipe des Éperviers remporte la victoire, puisqu'elle n'a permis qu'un seul point soit marqué en 3<sup>e</sup> manche, soit la meilleure défensivement.*
  - b) Si a) ne s'applique pas, l'équipe avec la meilleure manche offensive remporte la victoire.

Exemple : Pointage final : 12-12  
Matamors : 2-7-3  
Tourbillons : 8-2-2

*C'est l'équipe des Tourbillons qui l'emporte.*



## RÈGLEMENTS

Page 3 sur 3

- c)** Si **a) et b)** ne s'appliquent pas, c'est l'équipe ayant remporté la 3<sup>e</sup> manche.

Exemple : Pointage final 10-10

Camionneurs du Nord : 3-4-3

Fausses balles : 3-3-4

*L'équipe des Fausses balles remporte la partie.*

- d)** Si **a), b) et c)** ne s'appliquent pas, l'équipe participante à la finale avec le meilleur siège (meilleur résultat pendant la phase de qualification) remporte la victoire.

Exemple : Pointage final 9-9

1<sup>er</sup> – Chiefs : 3-3-3

2<sup>e</sup> – Aigles : 3-3-3

*L'équipe des Chiefs remporte la finale puisqu'elle avait le meilleur siège en finale.*

- e)** Si **a), b), c) et d)** ne s'appliquent pas, il y aura tirage pile ou face. C'est un employé de la Ville de Matagami qui fait et supervise ce tirage.

- 22.** AUCUNE BOISSON ALCOOLIQUE N'EST AUTORISÉE SUR L'AIRE DE JEU.
- 23.** Le respect de l'arbitre et des autres participants est de mise.
- 24.** Les règlements seront appliqués à la discrétion de l'arbitre en fonction du niveau de jeu des joueurs.
- 25.** Les joueurs doivent être présents au moins 15 minutes avant le début de la partie.
- 26.** Chaque équipe doit fournir son alignement avant le début du match et uniquement les joueurs des 2 équipes qui jouent la partie et leur entraîneur sont autorisés sur l'aire de jeu.
- 27.** **Projet pilote 2023** – Les parties seront arbitrés par des titulaires neutres choisis par les organisateurs.