



## **RÈGLEMENTS ALIGNEMENT ET ADMISSIBILITÉ**

1. La partie se déroule à 10 joueurs sur le terrain.
2. Pour qu'une équipe soit admissible, elle doit aligner au minimum 8 joueurs sur le terrain au début de la partie.
3. Une équipe a droit à un maximum de 15 minutes après l'heure prévue à l'horaire afin d'assurer le nombre de joueurs minimum nécessaire au début d'une partie. Advenant que l'équipe ne puisse aligner le minimum de joueurs nécessaire. L'équipe perdra la partie par forfait.
4. Un joueur peut intégrer le jeu en tout temps si le nombre de 10 joueurs n'est pas atteint. Celui-ci doit être inscrit sur l'alignement avant le début de la partie. S'il n'est pas présent à son tour au bâton, son tour sera un retrait automatique.
5. Une équipe peut inscrire 2 substituts sur son alignement, pour un total de 12 joueurs disponible.
6. Pour qu'un substitut intègre l'alignement, l'équipe devra remplacer un joueur alors que l'équipe sera en défensive. Un joueur qui est remplacé ne peut revenir dans la partie, sauf si un joueur de son équipe subit une blessure majeure l'empêchant de continuer le match.
7. Chacun des joueurs présents sur le terrain en défensive doit se présenter au bâton lorsqu'il s'agit de son tour.
8. Chaque équipe peut avoir un maximum de 1 joueur non-pompier sur le terrain ainsi que dans la rotation des frappeurs pour chaque partie. S'il est démontré qu'une équipe a joué une ou des parties du tournoi en dépassant ce maximum, l'équipe fautive est automatiquement disqualifiée du tournoi.
9. Pour être admissible à la ronde éliminatoire, un joueur doit avoir fait au moins 1 présence au bâton ainsi qu'une présence sur le terrain en défensive dans le tournoi à la ronde.
10. Le lanceur de chaque équipe doit assurer la présence au bâton. Il n'y a pas de frappeur désigné.

11. Un coureur peut se faire remplacer sur les buts. Le remplaçant doit obligatoirement être le dernier joueur à avoir été retiré. Le tout doit se faire sur un arrêt de jeu. Chaque équipe a droit à un maximum de 3 remplaçants sur les buts par partie.

12. L'alignement de chacune des parties doit être remis au marqueur au moins 30 minutes avant l'heure de début prévue à l'horaire du tournoi.

13. L'alignement doit être inscrit obligatoirement sur les feuilles de matchs prévus à cet effet par le comité organisateur du tournoi et qui seront remis aux capitaines des équipes.

14. Avant le début de chaque partie, le comité organisateur du tournoi se réserve le droit de vérifier l'authenticité des joueurs présents sur l'alignement ainsi que leur preuve d'emploi à titre de pompier. Le capitaine de chaque équipe doit s'assurer que chaque joueur aura entre ses mains une preuve d'emploi.

15. Les équipes ayant comme noyau un rassemblement de plusieurs services incendies sont permises.

16. Le comité organisateur du tournoi se réserve le droit d'autoriser une équipe n'étant pas issu de pompiers s'il y a nécessité afin de simplifier et faciliter le déroulement du tournoi. Le comité s'assurera d'en avoir informé les équipes déjà inscrites afin d'assurer toute transparence.

17. SPÉCIAL COVID-19 : Si l'un de vos joueurs présente l'un ou plusieurs symptômes relié(s) au COVID-19, celui-ci doit immédiatement s'isoler des autres joueurs et en informer son capitaine qui devra, à son tour, en informer le comité organisateur.

18. SPÉCIAL COVID-19 : Chaque capitaine devra avoir en tout temps une liste de ces joueurs incluant leurs coordonnées téléphoniques de tous les participants qui sera disponible en tout temps advenant une éclosion de COVID-19 au tournoi.

19. SPÉCIAL COVID-19 : Le comité organisateur se réserve le droit de refuser un joueur qui sera soupçonné d'avoir un symptôme relié à la COVID-19.

#### DÉROULEMENT ET DURÉE DES PARTIES

20. Une partie a une durée de 5 manches.

21. Lors de la ronde préliminaire, un tirage au sort est nécessaire au début de chaque partie afin de définir qui débutera au bâton et en défensive.

22. Lors de la ronde éliminatoire, la meilleure équipe aura le choix de débiter la partie au bâton ou en défensive.

23. Afin qu'une partie soit considérée comme officielle, celle-ci doit avoir un minimum de 4 manches complétées.

24. Une partie peut causer une nulle lors de la ronde préliminaire.

25. Lors de la ronde éliminatoire, les parties sont à compléter et une prolongation peut être nécessaire.
26. Si une prolongation est nécessaire, chaque joueur débute sa présence au bâton avec 1 balle et 1 prise afin d'accélérer le jeu ainsi qu'un coureur au 2<sup>e</sup> but. Le coureur sera le dernier frappeur de la manche précédente.
27. En cas de prolongation, la manche doit être complétée par l'équipe receveuse. Advenant que l'équipe receveuse réussisse à prendre l'avance avec un point, la partie prend immédiatement fin.
28. Seul le capitaine peut discuter avec l'arbitre.
29. Aucun comportement agressif ou commentaire injurieux ne sera toléré par le comité organisateur du tournoi ainsi que par les officiels. Advenant qu'un joueur ou capitaine agisse de la sorte, les sanctions seront les suivantes : • À la première infraction, le joueur sera expulsé pour la partie en cours ainsi que la partie suivante ; • À la deuxième infraction, le joueur sera expulsé pour le reste du tournoi, incluant les éliminatoires.
30. En cas de pluie, seul l'arbitre du match est autorisé à décider de poursuivre ou de suspendre la partie en cours. S'il y a présence d'éclairs, la partie est automatiquement suspendue et les joueurs doivent immédiatement quitter le terrain.
31. En cas de mauvaise température, un maximum de 50 minutes est alloué lors du début de la rencontre afin d'obtenir le minimum de 4 manches. Si ce délai est dépassé lors de la ronde préliminaire, la 5<sup>e</sup> manche ne sera pas jouée et la 4<sup>e</sup> manche sera considérée comme la dernière manche de la partie. La 4<sup>e</sup> manche sera donc une manche ouverte.
32. Si une partie doit être interrompue compte tenu de la température, le pointage de la dernière manche complétée sera pris en considération pour le résultat final et le classement. Un minimum de 4 manche complète doit être joué.
33. Une équipe ne peut ralentir le jeu dans le but de l'avantager. Advenant cette infraction, l'arbitre adressera un premier avertissement au capitaine de l'équipe fautive. En cas de récidive : • Si l'équipe est au bâton, l'arbitre peut donner un retrait immédiatement si l'équipe fautive est au bâton. • Si l'équipe est en défensive, le joueur au bâton ainsi que tous les joueurs présents sur les buts auront un but automatique. • En cas de 2<sup>e</sup> récidive, l'arbitre mettra fin à la partie et l'équipe fautive perd automatiquement la partie.
34. Les bagarres sont formellement interdites durant les parties ainsi que dans les parcs où auront lieu les parties du tournoi. Tout joueur ou membre d'une équipe qui est impliqué dans une bagarre est expulsé pour le reste du tournoi et les éliminatoires et le dépôt d'équipe sera perdu.

35. Une équipe ou joueurs qui auraient trop consommé d'alcool pourrait se voir refuser l'accès à la partie et par conséquent la perdre par défaut. Le comité organisateur jugera de la situation. Le dépôt sera également perdu.

36. Le comité organisateur du tournoi a pleine autorité sur la durée des parties. Afin de combler un retard sur l'horaire, le comité peut décider de réduire la durée des rencontres ou d'ajouter une mesure compensatoire afin d'accélérer le jeu (ex. : joueur sur les buts au début des manches, 1 retrait au début des manches, etc.). Advenant le cas, le comité devra en avertir les équipes concernées 30 minutes avant le début de leur rencontre.

### **RÈGLES DE JEU**

37. Les règlements en ce qui a trait au lanceur sont les suivants :

1. Le lanceur doit avoir les 2 pieds dans son cercle lors de son lancé
2. La balle doit être lancée par en dessous. Le lancer de type « baseball » ou « fast -pitch » n'est pas permis
3. La balle lancée par le lanceur doit avoir une hauteur comprise entre 6 et 12 pieds de hauteur. Les arbitres sont les seuls juges de la hauteur.
4. La balle doit atterrir sur la planche de bois (22'' X 40'') celui-ci pour être considérée comme une « prise ».
5. Une balle ne touchant pas à la planche de bois sera considérée comme « balle ».
6. Si un tir du lanceur est jugé trop haut ou trop bas, l'arbitre indiquera verbalement le tir comme étant « illégal ». À ce moment, le tir est considéré comme une « balle ».
7. Si un frappeur décide de frapper une balle « illégale », cette balle est alors considérée en jeu et sera jouée en conséquence.

38. Il est permis de glisser sur les buts, sauf au marbre. La glissade au marbre entraînera un retrait automatique.

39. Si l'arbitre juge qu'un coureur dévie de sa trajectoire de course afin d'éviter un retrait par contact entre le 1er et 2e but ou entre le 2e et 3e but, il sera retiré automatiquement.

40. Les coureurs doivent utiliser le coussin orange au 1er but lors de leur course sauf si le joueur décide de contourner les buts afin d'aligner sa trajectoire vers le 2e but. Si l'arbitre considère que le coureur touche au coussin blanc alors qu'il court en ligne droite et dépasse le 1er but, celui-ci sera retiré automatiquement par l'arbitre.

41. Si l'arbitre juge que le joueur en défensive touche au coussin orange lors d'une tentative de retrait au 1er but, le coureur sera automatiquement sauf.

42. Il est permis de courir au but suivant suite à un retrait causé par un attrapé d'une balle dans les airs (taguer). Le coureur doit toucher à son but d'origine suite à la balle captée afin de pouvoir courir au but suivant.

43. Il est permis de « taguer » entre le 1er au 2e but, entre le 2e et 3e but ainsi qu'entre le 2e but et le marbre. Le « tag » entre le 3e but et le marbre est interdit.

44. Une ligne blanche de non-retour sera tracée à mi-chemin entre le 3e but et le marbre. Si un coureur touche ou franchit cette ligne, il doit obligatoirement se rendre au marbre. S'il décide de retourner au 3e but et qu'il a touché ou franchi cette ligne, celui-ci est automatiquement retiré.

45. Pour marquer un point, le coureur doit franchir une ligne tracée à la hauteur du marbre. Si un coureur touche au marbre, il sera automatiquement retiré.

46. Le joueur en défensive qui sera à la position de receveur doit toucher à la planche qui sert de marbre pour retirer un joueur qui aura franchi la ligne de non-retour. Si le joueur en défensive tente le retrait par contact entre la ligne de non-retour et le marbre, le coureur sera crédité du point qu'il s'apprêtait à marquer.

47. Le coup retenu n'est pas permis sur élan. Seul le coup pleine motion est autorisé. Si l'arbitre juge que l'élan du frappeur est un coup retenu, le frappeur aura alors une prise automatique.

48. Les coureurs doivent toujours rester en contact avec leur but jusqu'à ce que la balle soit frappée.

49. Si un joueur quitte son but alors que le frappeur effectue un élan au bâton, mais qu'il ne frappe pas la balle (prise sur élan), l'équipe dont le joueur a quitté son but aura droit à un seul avertissement par l'arbitre pour la durée de la partie. Par la suite, le joueur qui quittera son but sans que la balle soit frappée, sera automatiquement retiré.

50. Il est interdit de voler des buts. Un vol de but entraîne un retrait automatique.

51. Une 3e prise causée par une fausse-balle entraînera un retrait. Si une balle est frappée à l'extérieur des lignes de jeux latérales, cette balle sera alors considérée comme fausse-balle et entraînera une prise au frappeur.

52. Lorsque la balle quitte le terrain lors d'un relais provenant de l'avant champs (sable et rover), un but automatique est accordé au(x) coureur(s) à partir du but qu'ils ont atteint au préalable et non pas celui qu'ils atteindront. Si la balle provient du champ (gazon excluant le rover) le ou les coureurs auront droit à 2 buts.

53. Le lanceur dispose d'une grille de protection afin de lui assurer un moyen d'éviter les balles frappées en sa direction.

54. Si la balle frappée touche la grille du lanceur, le frappeur est débité d'une prise. Sur une 3e prise, le frappeur est retiré.

55. Si la balle heurte le lanceur avant de toucher à la grille, le jeu continue et il n'y aura pas de retrait automatique.

56. Un circuit par manche est autorisé. Tout circuit supplémentaire entraînera un retrait. Chaque équipe qui fait un circuit ou une fausse balle en dehors du terrain, est obligatoirement obligé d'aller chercher sa balle.

#### POINTAGE ET CLASSEMENT

57. Un maximum de 5 points peut être marqué lors des 4 premières manches. Après 4 manches complètes de jeux si l'écart est de 15 point ou plus, le match se termine

58. La dernière manche de la partie sera une manche dite « ouverte », n'ayant pas de limites de points. Cependant, si l'équipe terminant au bâton est déjà en avance avant le début de cette dernière, elle doit compléter la manche et peut marquer un maximum de 5 points.

59. Voici le fonctionnement du pointage au classement : • Une victoire donne 2 points ; • Une nulle donne 1 point ; • Une défaite régulière ne donne aucun point ; • Une défaite par forfait enlève 1 point au classement (-1).

60. Advenant une victoire par forfait, l'équipe gagnante obtient un résultat de 5 à 0 pour les besoins du classement.

#### 61. ROUND ROBIN

Les équipes seront classées de la manière suivante pour se qui est des matchs du round robin

Victoire : 2 points

Nul : 1 point

Défaite : 0 point

1. Les points
2. Le différentiel (point pour/contre)
3. Point pour
4. Point contre
5. Si encore égalité fiche l'un contre l'autre (si applicable)
6. L'Équipe ayant fait le plus de points en première manche lors de c'est 3 parties.

## RONDE ÉLIMINATOIRE

Un classement de 8 équipes sera effectué. Les premiers de chaque pool passent automatiquement à la ronde éliminatoire. Par la suite les 2 autres meilleures équipes de tout le tournoi passent également à la ronde éliminatoire. Pour choisir les 2 équipes se rajoutant au 6 déjà sélectionnées, la même procédure que celle utilisé pour le round robin sera effectuée

1. Les points
2. Le différentiel (point pour/contre)
3. Point pour
4. Point contre
5. Si encore égalité fiche l'un contre l'autre (si applicable)
6. L'Équipe ayant fait le plus de points en première manche lors de c'est 3 parties.

## ÉQUIPEMENTS

62. Les souliers à crampons de métal sont interdits. Suite à un avertissement d'un arbitre, s'il y a récidive, le joueur sera expulsé du match.

63. Chaque équipe est responsable de fournir ses bâtons. Ceux-ci doivent obligatoirement porter un sceau USSSA 1.20. L'arbitre se réserve le droit de vérifier chaque bâton avant le début de chaque partie et peut décider de refuser tout bâton qu'il juge irrecevable.

64. Les balles utilisées pour le tournoi sont la Louisville Slugger 105 SS

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DE L'ÉVÉNEMENT

65. Advenant qu'un règlement ne soit pas spécifié dans ce document, les règlements de la SPN (Slo-Pitch National) seront utilisés.

66. Le tournoi se veut une occasion de rassemblement amical dont le but est de recueillir des fonds pour la Fondation des pompiers du Québec pour les grands brûlés. Aucune bourse ne sera offerte aux équipes championnes. Une banderole sera remise à titre de souvenir à l'équipe gagnante du tournoi.

67. Tout alcool ne provenant pas du bar prévu par le comité organisateur est strictement interdit dans le parc où a lieu le tournoi. Le comité organisateur se réserve le droit d'expulser immédiatement toute équipe ne respectant pas ce règlement et leur dépôt sera perdu.

68. Lorsque le calendrier du tournoi est produit, nulle modification ne peut être effectuée sauf pour un cas d'extrême urgence. Le comité organisateur se réserve le droit de modifier l'horaire sans préavis advenant une situation exceptionnelle (ex. : température).

69. Lorsque le calendrier du tournoi est produit, aucun remboursement d'inscription ne sera effectué par le comité organisateur du tournoi si une équipe déclare forfait.

70. SPÉCIAL COVID-19 : La distanciation sociale de 2 mètres est obligatoire en tout temps sur le site du tournoi.