



Règles et procédures Tournoi des Anges du CMA 2024

1. Responsabilités et formation des équipes

- Faire parvenir les frais de participation dès la réception des informations sur le mode de paiement.
- Faire parvenir une copie du contrat d'équipe telle que vous avez envoyé à Softball Québec avant le 11 juin 2023. Si des joueuses sont sous-classées ou double surclassées, nous faire parvenir les demandes approuvées par Softball Québec.
- Toutes les équipes doivent être membre en règle de Softball Québec.

2. Critères d'admissibilité des joueurs

- Seules les joueuses présentes sur le contrat d'équipe ainsi que sur sa liste de réserve peuvent jouer dans le tournoi.

3. Inscription

- Le coût d'inscription afin de participer au tournoi est de 350\$ pour les catégories U11 et supérieurs, ainsi que de 300\$ pour la catégorie u9.
- Les frais d'inscriptions doivent être payés directement par virement dès la réception de la facture.

4. Politique d'annulation

- Si une équipe se retire du tournoi, aucun remboursement ne lui sera accordé;

5. Horaire du tournoi

- L'horaire du tournoi sera mis en ligne dès la première fin de semaine de juin.
- Chaque équipe est responsable de suivre en tout temps l'horaire disponible en ligne sur le site internet des Anges du CMA. (cma-montreal.com)
- L'horaire peut être changé en cas de pluie en cas de pluie ou autres circonstances pouvant apporter du retard à la coupe.

6. Protêt

- Aucun protêt lors des parties ne sera autorisé sauf pour une contestation d'éligibilité
- Preuve d'âge : Certificat de naissance, carte d'assurance maladie ou permis de conduire.
- Toute contestation relative au statut d'un joueur participant doit être faite et remise au responsable du championnat au moment de la découverte pendant ou après la partie et doit suivre les procédures du protêt.
- La décision sera rendue après le match donc ce dernier n'est pas arrêté. Le coût du protêt est de 50\$ et devra être payé cash sur le terrain avant la fin du match. Si le protêt est perdu, la somme est perdue. Une équipe ayant fait jouer une joueuse illégalement se verra expulsée du tournoi et un rapport sera envoyé à Softball Québec sur la situation. Toutes ses parties seront par conséquent perdues par défaut.



7. Partie réglementaire

- La durée des parties est de 1h20 de jeu. Aucune nouvelle manche commencera après 1h20 de jeu.
- À l'expiration du temps de jeu, la partie se termine aussitôt que l'équipe receveuse prend l'avance ou termine son tour réglementaire au bâton.
- Une manche commence aussitôt que la manche précédente se termine.
- Une partie devient réglementaire lorsqu'elle atteint 1 ½ manches de jouées et que l'équipe receveuse prend les devant.
- U9, U11, U13, U17: s'il y a égalité au terme du temps alloué lors d'une partie, la partie se termine et est nulle (règle pour les trois premières parties, une fois le classement fait, tous les matchs doivent avoir un gagnant donc on utilise la prochaine règle).
- U15: S'il y a égalité au terme du temps alloué lors d'une partie, la partie va en manche supplémentaire. La manche débute avec 1 retrait et la dernière joueuse disponible prend place comme coureur au 2^e but (sauf pour le U9, pas de retrait et pas de coureur).
STANDBY SELON LES INSCRIPTION
- Une partie peut débuter avec huit (8) joueurs et être officielle et ce, pour toutes les catégories (sauf U9).

8. Différence de pointage (Mercy Rules)

- La règle de « différence de pointage » s'applique lors des situations suivantes (U11 et plus) :
 - Après trois (3) manches de jeu, s'il y a une différence de dix (10) points la partie est terminée.
 - Après quatre (4) manches de jeu, s'il y a une différence de sept (7) points, la partie est terminée.

9. Format de compétition

- Dans les catégories U15, aucun classement ne sera fait. Il doit y avoir un gagnant à chaque match.
- Dans la catégorie U9, U11, U13 le classement sera fait après les 3 premiers matchs.
 - Le classement se fait comme suit :
 - Pour déterminer les équipes finalistes, nous appliquons les mêmes règles qu'au festival provincial B de fin de saison : 1 victoire = 2 points, 1 nulle = 1 point, 1 défaite = 0 point.
 - 1. Nombre de points au classement incluant les parties gagnées et nulles.
 - 2. Si l'égalité persiste, nombre de parties gagnées.
 - 3. Si l'égalité persiste, gagnant de la partie entre les équipes concernées.
 - 4. La plus petite moyenne de points-contre sur le nombre de manches jouées (moyenne défensive, 3 décimales).



- Si l'égalité persiste toujours après l'application de ces quatre premiers critères et que les positions concernées donnent accès à la ronde éliminatoire : la plus haute moyenne de points-pour sur le nombre de manches jouées avec un maximum de 10 points d'écart par partie (moyenne offensive, 3 décimales).
 - En cas de triple égalité, la fiche des équipes une vs l'autre ne sera pas prise en compte.
-
- Les parties finales auront un temps de jeu de 1h30.
 - Un tirage au sort déterminera l'équipe receveur et visiteur pour tout le tournoi. L'équipe qui gagne le tirage au sort déterminera s'il est receveur ou visiteur. À l'exception des finales U9-15-17: la meilleure position au classement recevra automatiquement.
 - Les entraîneurs doivent se présenter à la tente du marqueur 15 minutes avant leur partie, et ce, pour chacune de leur partie afin d'exécuter le tirage au sort.
 - Les entraîneurs doivent avoir en leur possession leur alignement de départ afin de pouvoir le remettre au marqueur au même moment.
 - En l'absence* d'un entraîneur ou son représentant, l'entraîneur présent gagnera automatiquement le tirage au sort. * EXCEPTION : Si l'absence d'un entraîneur ou de son représentant est due à un retard dans l'horaire (si la catégorie se joue sur deux terrains), un délai supplémentaire sera octroyé avant le tirage afin de permettre à l'équipe retardataire d'arriver au terrain.

10. RÈGLEMENTS DE JEUX

A. Règlements et procédures

- Les règles et procédures de Softball Québec sont applicables à toutes les parties ;
- Les règlements de jeux sont tirés de l'Association de Softball Amateur du Canada.

Toutefois, les règlements qui suivent seront observés :

B. Uniforme

- Pas de sandales et autres; avoir des chaussures convenables.

C. Casque protecteur

- Le casque protecteur avec grille de protection et protection aux deux (2) oreilles est obligatoire pour le frappeur, les coureurs sur les buts et le joueur dans le cercle d'attente.

D. Masque de protection pour les lanceurs

- Le port du masque de protection pour les lanceurs est obligatoire.

E. Casque protecteur pour les receveurs



- Les receveurs doivent porter un casque à deux (2) oreilles. Le casque de forme gardien de but est accepté.

F. Crampons de métal

- Le port de crampons de métal n'est pas permis.

G. Bench Frappe

- Tous les joueurs iront au bâton sans limitation du standard de 9 joueurs, communément appelé « bench frappe ».

Politiques du « Bench-Frappe » et la réentrée des joueurs:

- Tout(e)s les joueurs (ses) vont au bâton.
- Les substitutions sont illimitées en défensive.
- En cas de blessure :
 - En offensive, si le frappeur ou le coureur est accidenté(e) sur le terrain de jeu, il (elle) pourra se faire remplacer en offensive par la personne qui occupe l'ordre des frappeurs le plus éloigné de celui à venir au bâton et qui n'est pas sur les buts.
 - Si le ou la joueur (se) est blessé(e) durant la partie, l'entraîneur pourra décider de le ou la retirer définitivement de l'alignement ou d'accepter un retrait automatique pour permettre au joueur de revenir à son tour au bâton subséquemment durant cette partie.

H. Nombre de joueur(es)

- Une partie est légale dès que 8 joueuses peuvent amorcer la partie. En cas de blessure, un minimum de 8 joueuses doit être en mesure de terminer la partie.

I. Ordre des frappeurs

- Les responsables des 2 équipes doivent remettre au marqueur officiel de la partie, la feuille d'ordre des frappeurs dûment remplie : (numéro d'uniforme, nom et prénom complets) 15 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties.

K. Visite au lanceur

- Le nombre visite au lanceur est limité à 1 par manche, maximum 3 dans un match.

L. Limite de points par manche

- Un maximum de 4 points par manche sera permis pour les 3 premières manches de jeu. Les manches suivantes seront ouvertes (U11 et plus).
- Le marqueur doit aviser l'arbitre à une heure de jeu. Toutes les manches débutant après une heure seront "ouvertes".
- L'annonce doit se faire par l'arbitre avant le début de la manche.

11. RÈGLES SPÉCIFIQUES DE JEU



A. Nombre de manches

- Les parties sont de six (6) manches maximum.

B. Le lancer

- Nombre de manche par lanceur/catégorie
 - U9 1 manche maximum
 - U11 2 manches maximum
 - U13 3 manches maximum
 - U15 4 manches maximum
 - U17 manches illimitées
- Une (1) balle lancée = une (1) manche au dossier du lanceur.

C. Les vols de buts, 3e prise échappée et chandelle intérieure et relais hors terrain

- U9 : Aucun vol de but, 3e prise échappée et chandelle intérieure
- U11 :
 - Les vols de buts : Le vol de but est permis dès que la balle traverse le marbre. Un seul but peut être volé sur la même séquence de jeu. Le vol du marbre est interdit;
 - Troisième prise échappée : Aucune troisième prise échappée ne sera appelée;
 - Chandelle intérieure : Aucune chandelle intérieure ne sera appelée;
 - Relais hors limite du terrain : Lorsqu'une balle est relayée hors des limites du terrain, la balle devient morte et aucun but ne sera accordé
- U13 :
 - Les vols de buts : Le vol de but est permis dès que la balle quitte la main. Plus d'un but peut être volé sur la même séquence de jeu. Le vol du marbre est interdit;
 - Troisième prise échappée : Aucune troisième prise échappée ne sera appelée;
 - Chandelle intérieure : Aucune chandelle intérieure ne sera appelée;
 - Relais hors limite du terrain : Lorsqu'une balle est relayée hors des limites du terrain, la balle devient morte et aucun but ne sera accordé;
- U15 et plus :
 - Troisième prise échappée : Les troisième prise échappée sera appelée;
 - Chandelle intérieure : Les chandelle intérieure sera appelée;

G. Règlements U9

- Les règles seront celles de l'annexe 1 du Livre Blanc 2024 à l'exception des précisions apportées dans ce document.
- Dans cette catégorie, toutes les manches supplémentaires seront faites avec un coach lanceur.