
Classe B féminin. CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ

- o Contrat d'équipe intégrale de ligue (avec liste de réserve approuvée) pour toutes les catégories et tous les formulaires de libération de joueuses.
- o Les dérogations sont acceptées selon le règlement du Livre blanc art.9.02
- o Les athlètes de sexe masculin évoluant au sein d'équipe féminine pourront participer au Festival avec leur équipe tel que défini dans la classification « féminine ». Voir article 7.05 du Livre Blanc.

À leur arrivée au festival, les représentants d'équipe devront avoir en leur possession les documents et items suivants :

- o Une copie du contrat d'équipe dûment complété;
- o La liste de réserve dûment complétée;
- o Libération(s) de joueur(s) (équipes antérieures et ou de région) approuvée(s) par le registraire de région (si applicable) ;
- o Tout autre document pertinent : statut particulier, surclassement,...
- o Le contrat d'équipe et le formulaire d'inscription doivent être conséquents et bien indiquer : ☐ La catégorie ☐ La classe "B"
- o Le formulaire officiel approuvant le surclassement ou le sous-classement.

TIRAGE AU SORT ET ALIGNEMENT DE DÉPART

Les entraîneurs doivent se présenter au superviseur du terrain quinze (15) minutes avant le début de la partie cédulée avec leur alignement de départ pour le tirage au sort suivant l'horaire établi. En l'absence* d'un entraîneur ou son représentant, l'entraîneur présent aura le choix.

* 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. Le superviseur du terrain retardataire devra communiquer avec le superviseur de l'autre terrain pour l'informer du retard.

Si des explications sont nécessaires sur le déroulement du tournoi, les superviseurs répondront à leurs questions.

6.3 Règlements spécifiques

1. Les règles et procédures de Softball Québec sont applicables à toutes les parties;
 2. Les règlements de jeux sont tirés de l'Association de Softball Amateur du Canada. Toutefois, les règlements qui suivent seront observés lors du festival en balle rapide.
 3. Les représentants d'une équipe doivent porter le costume de l'équipe ou des vêtements de même couleur. Si les représentants d'une équipe ne répondent pas aux critères ci-haut mentionnés, ils pourraient se voir refuser l'accès à l'aire de jeu (selon le jugement du RESPONSABLE DE LA COMPÉTITION). Le port des sandales est prohibé. Les chaussures devront être de type fermé;
 4. Pour toutes les catégories incluant l'intermédiaire et le junior, le casque protecteur avec deux (2) oreilles est obligatoire pour le frappeur, les coureurs sur les buts et le joueur dans le cercle d'attente;
 5. Dans toutes les catégories, le receveur doit porter un casque protecteur à deux (2) oreilles. Le casque de gardien de but est accepté.
 6. Le port du masque de protection pour les lanceurs nés en 2003 et années suivantes est obligatoire. Il est toujours fortement recommandé dans toutes les autres catégories. De plus, le masque de protection est accepté pour les joueurs défensifs.
 7. Le port de crampons de métal, n'est pas permis au niveau U19 et moins.
 8. Nombre de manches lancées dans une partie, incluant les manches supplémentaires:
Atome 1 manche
Moustique 2 manches
Benjamin 3 manches, une 4^e si la partie va en 7^e manche.
Cadet 3 manches, une 4^e si la partie va en 7^e manche.
- Note : Un lanceur qui ne lance qu'une balle dans la manche, est considéré avoir lancé une manche complète.
9. Horaire: Le calendrier des parties sera expédié aussitôt que disponible et pourra être modifié pour des raisons majeures.
 10. Les protêts: Le coût d'un protêt est de 50,00\$. Seul le protêt sur l'éligibilité d'un joueur sera accepté pendant le tournoi (Il sera traité après la partie). La décision est irrévocable et sans appel.

11. Particularité – Éligibilité: Preuve d'âge : Certificat de naissance, carte d'assurance maladie ou permis de conduire. Contestation d'éligibilité : Toute contestation relative au statut d'un joueur participant, d'un entraîneur et / ou d'une équipe 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. Chaque équipe doit avoir en sa possession son contrat, sa liste de réserve, tous les formulaires de libération de joueuses ainsi que les preuves d'âges. Une décision sera rendue à la fin de cette partie. Dans la ronde préliminaire, si la contestation d'éligibilité est prouvée, toutes les parties jouées par l'équipe fautive seront perdues par défaut incluant celle en cours. L'équipe fautive sera expulsée du championnat sur le champ et l'autre équipe gagnera la partie. Dans la ronde finale, si la contestation d'éligibilité est prouvée, l'équipe fautive sera expulsée du championnat sur le champ et l'autre équipe sera déclarée gagnante. Cette décision sera finale et sans appel.

12. Expulsion: Tout membre d'une équipe étant expulsé d'une partie par un arbitre devra quitter le terrain et le parc. Il ne pourra jouer la prochaine partie et son cas sera soumis au Responsable de la Compétition. Après deux (2) expulsions, la personne fautive sera mise hors de la compétition et son cas sera soumis au comité de discipline provincial de Softball Québec. En cas de contact physique, bousculade, altercation avec un arbitre, un joueur, un entraîneur ou responsable de la compétition, toute personne fautive sera expulsée et son cas sera soumis au Comité de discipline provincial de Softball Québec.

16. Règle du but double: Si, lors d'un coup frappé ou lors d'une troisième prise échappée, le frappeur-coureur n'essaie pas de toucher la partie du coussin en territoire des balles fausses à son premier passage au premier but, le frappeur-coureur est déclaré retirer, si un jeu est effectué.

6.4 Procédures pendant le tournoi

1. Type de compétition

Tournoi assurant 3 parties. Les parties seront céduées à 1h30, aucune manche ne débutera après 1h15 de jeu (temps chronométré) Les parties nulles seront acceptées pour le classement général en ronde préliminaire. Une manche commence aussitôt que la manche précédente se termine. 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. Lorsqu'il ne se joue que des manches fermées au cours d'une partie et, que l'équipe receveuse est en retard de plus de 4 points (définitivement perdante), l'équipe receveuse doit terminer son tour au bâton pour que la partie soit considérée terminée (seule situation). Après la ronde préliminaire le classement se fait selon les critères de classement des équipes;

Une partie peut débuter avec huit (8) joueurs et être officielle et ce, pour toutes les catégories sauf dans le U10 (voir règle spécifique au U10). Les parties nulles seront acceptées en ronde préliminaire. Le bris d'égalité s'appliquera après le temps écoulé en ronde éliminatoire ou le nombre de manches atteintes pour la finale.

2. Parties de balle rapide

Catégories U14 (Benjamine), U16 (Cadet), U19 (Midget) et Intermédiaire

Les parties sont de six (6) manches; Tous les joueurs vont au bâton (voir la politique du «Bench Frappe»).

Après trois (3) manches de jeu, s'il y a une différence de dix (10) points la partie est terminée, incluant la finale; Après quatre (4) manches de jeu, s'il y a une différence de sept (7) points, la partie est terminée, incluant la finale; Un maximum de quatre (4) points comptés pour les trois (3) premières manches de jeu.

Catégorie U12 (moustique masculin et féminin)

Les parties sont de cinq (5) manches, incluant la finale ; Tous les joueurs vont au bâton (voir la politique du «Bench Frappe»);

Après trois (3) manches de jeu, s'il y a une différence de dix (10) points, la partie sera terminée. Après quatre (4) manches de jeu, s'il y a une différence de sept (7) points, la partie est terminée, incluant la finale;

Aucune partie ne sera cédulée après 20h00 (sauf en raison de délai de pluie);

Le vol de but est permis lorsque la balle passe le marbre;

Un seul but peut être volé sur la même séquence de jeu;

Le vol du marbre n'est pas permis, même sur une erreur;

Aucune chandelle intérieure ne sera appelée;

Lorsqu'une balle est relayée hors des limites du terrain, la balle devient morte et aucun but ne sera accordé;

Un maximum de quatre (4) points comptés pour les trois (3) premières manches de jeu et les autres sont ouvertes.