

Les Règlements du Tournoi Michelin 2008

RÈGLEMENT DU TOURNOI

- i) Avant le début de chaque partie on déterminera quelle équipe sera « receveur » et quelle équipe sera « visiteur » en tirant à pile ou face.
- ii) Toutes les parties “round-robin” seront un maximum de 2hrs. Aucune nouvelle manche ne commencera après 1 h 50 minutes de jeu. Un maximum de 7 manches seront jouées dans les matchs d’un tournoi à la ronde. Tous les matchs éliminatoires seront joués jusqu’à la fin.
- iii) Lanceurs - Tournoi à la ronde : 2 manches au maximum par match. Demi-finales et finale : 4 manches au maximum par match. Un lanceur qui a lancé 4 manches dans une demi-finale ne sera pas autorisé à lancer dans la finale.
- iv) Les règles de substitution et de jeu obligatoire seront conformes au règlement des tournois des petites ligues. (Note: le règlement de jeu obligatoire s’applique pour les rondes demi-finales et finales seulement)

Règlements du baseball petite ligue utiliser au tournoi Michelin

1. JEU OBLIGATOIRE (Partie de demi-finale et finale seulement)

Chaque joueur inscrit doit jouer au moins trois (3) retraits défensifs consécutifs par partie et se présenter une (1) fois au bâton. Il n’y aura aucune exception à cette règle, à moins que la partie est raccourcie pour une raison ou une autre.

NOTE : une partie n'est pas considérée raccourcie si l'équipe hôte n'a pas complété la demie offensive de la septième manche (ou toute manche supplémentaire) parce qu'elle a gagné la partie.

2. REMPLACEMENTS ET REINTRODUIRE

- Un joueur qui a été remplacé pour un substitut peut revenir à la MÊME position dans l'alignement.
- UN REMPLACEMENT entrant dans le jeu pour la première fois ne peut pas être retiré avant la fin de ses exigences de jeu obligatoires (veuillez-voir 1 ci-dessus).
- Un joueur et son substitut ne peuvent apparaître à l'alignement en même temps
- une mauvaise substitution peut mener à un protêt. Les protêts résultant d'une mauvaise substitution qui ne sont pas résolus avant le prochain lancer ou jeu ne seront pas considérés.
- Règlement 7.14, coureur de relève spécial, s'appliquera pendant le tournoi
- Un lanceur qui reste au jeu mais change de position peut retourner en tant que lanceur à n'importe quel moment de la partie, mais une seule fois pendant la même manche où il/elle a été retiré.

7.14 COUREUR DE RELEVÉ SPECIAL

Une fois chaque manche un joueur qui n'a pas encore été au bâton peut être utilisé comme coureur de relève en remplacement d'un joueur offensif. Un joueur peut seulement être retiré, pour un coureur de relève, une fois pendant une joute. Le joueur remplacé ne sera pas retiré de l'ordre au bâton. Si le coureur de relève reste dans au jeu en tant que joueur défensif ou offensif remplaçant, ou frappeur, il ne peut être utiliser de nouveau comme coureur de relève. Mais, si retiré pour un autre remplaçant, ce joueur ou quelque soit le jouer qui n'est pas sur l'ordre du bâton, est encore éligible comme coureur de relève.

Les règlements pour déterminer les quatre équipes pour les éliminatoires

Les équipes se voient octroyer deux points pour une victoire et un point pour une partie nulle, après la 7^e manche ou si la partie est arrêtée à la limite de temps réglementaire.

À la fin du tournoi à la ronde, si deux équipes sont à égalité, leur position au classement sera déterminée par les règles suivantes :

- a) L'équipe qui a gagné le match pendant le tournoi à la ronde occupera le premier rang.
- b) Si aucune partie n'a été joué entre les deux équipes durant le tournoi à la ronde ou que les équipes ont terminé leur partie avec un pointage égal, l'équipe ayant le moins de points alloués, obtiendra la position la plus élevée des deux.
- c) Si b) ne permet pas de déterminer la position, l'équipe ayant le plus grand nombre de points produits terminera à la position la plus élevée des deux.
- d) Si c) ne permet pas de déterminer la position, un tirage au sort déterminera alors la position.

Si trois équipes ou plus sont à égalité après les matchs du tournoi à la ronde :

- a) L'équipe qui a gagné chaque matches contre les deux autres équipes pendant le tournoi à la ronde occupera le premier rang.
- b) Si a) ne détermine pas le placement plus élevé, la position reviendra à l'équipe ayant le moins de points alloués.
- c) Si b) ne permet pas de déterminer la position, l'équipe avec le plus grand nombre de points produits se verra octroyer la position.
- d) Si c) ne permet pas de déterminer la position, un tirage au sort déterminera alors la position.