

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DU TOURNOI

1. COVID-19 : En se présentant au terrain, les joueurs, entraîneurs et spectateurs déclarent n'avoir aucun symptôme de la COVID-19.
 - a. En excluant les joueurs, arbitres et autres intervenants (Bénévoles, préposés, etc), le nombre limite de spectateurs permis par la Santé Publique est de 50.
 - b. Les amis et familles des équipes sur le terrain auront accès aux estrades.
 - c. Une zone d'attente pour les familles des équipes LOCAL et VISITEUR sera identifiée et nous vous inviterons à demeurer dans cette zone jusqu'à ce que la partie précédente se termine.
 - d. Une zone d'échauffement pour les équipes LOCAL et VISITEUR sera identifiée et les équipes seront invitées à demeurer dans cette zone jusqu'à ce qu'elles puissent prendre possession du terrain.
 - e. De ce fait, s'il est nécessaire, le tirage au sort pour déterminer les équipes LOCAL et VISITEUR sera fait préalablement par le Comité Organisateur via un « Facebook Live. »
 - f. Durant le tournoi, les équipes LOCAL utiliseront l'abri situé sur la ligne du troisième but et les équipes VISITEUR, celui situé sur la ligne du premier but.
 - g. Comme pour les parties de saison régulière, chaque équipe aura ses propres balles fournies par le tournoi. Vous êtes priés de récupérer toute balle qui pourrait sortir de la surface de jeu.

2. DOCUMENTS : Il est demandé aux équipes de numériser et nous transmettre ces documents par courriel 24h avant leur première partie à l'adresse tournoi@baseballnoroit.com (À défaut de nous les transmettre électroniquement, vous devrez les déposer **au bureau du registraire du tournoi 90 minutes avant le début de votre première partie** : Le bureau du registraire est situé au **Terrain Provancher**, 4170, rue Michel-Harvé, Québec QC G1Y 1T3.)
 - a. Cahier d'équipe
 - b. Permis de tournoi
 - c. Calendrier de la saison
 - d. Feuille de pointage des 5 dernières parties
 - e. Cahier d'équipe des joueurs substitués

3. ALIGNEMENT : L'alignement de l'équipe, en trois (3) copies, doit être remis à la boîte du marqueur trente (30) minutes avant la partie.

4. UNIFORMES : Tous les joueurs et entraîneurs devront revêtir un costume de baseball et une casquette conformes et uniformes pour tous les joueurs d'une même équipe. Toute exception à cette règle devra avoir préalablement reçu l'aval du comité organisateur.

5. BALLES : Les balles utilisées seront de marques sanctionnées par Baseball Québec et seront fournies par le tournoi.

6. FORMULE DU TOURNOI :

a. Classe AA (6 équipes): Deux pools de 3 équipes sont formés et toutes les équipes d'un même pool s'affrontent. Au total des 2 matchs de chaque équipe, un classement sera établi pour chacun des deux pools. Au premier tour éliminatoire, les équipes classées #2 d'un pool affronteront les équipes classées #3 de l'autre pool. Les gagnants avanceront en demi-finale et affronteront les équipes classées #1.

b. Classe A (12 équipes): La formule utilisée est celle du faux-double élimination.

Dans des circonstances exceptionnelles, afin de pouvoir terminer le tournoi à la date prévue, la direction du tournoi se réserve le droit de modifier la formule du tournoi et ce, à son entière discrétion. Le règlement concernant la restriction des lanceurs continuera de s'appliquer.

7. RÈGLEMENTS : Les règles de jeu sont celles adoptées par la Fédération du Baseball Amateur du Québec auxquelles s'ajoutent des règles spécifiques pour le tournoi, s'il y a lieu.

a. TEMPS DE JEU :

- i. Les parties sont d'une durée de 6 manches et un minimum de 4 manches (ou 3 ½ au besoin) devront être jouées pour déclarer la partie légale.
- ii. Un écart de plus de 10 points après plus de 4 manches (ou 3 ½ au besoin) mettra fin à la partie.
- iii. Toute manche qui débute après 90 minutes de jeu sera déclarée « dernière manche, manche ouverte ». (article 43.14 de la section G)
- iv. À partir de la ronde demi-finale, les parties sont de 6 manches à finir. Un écart de 10 points après plus de 4 manches (ou 3 ½ au besoin) mettra toutefois fin à la partie.

b. PROLONGATION :

- i. Pour chaque manche supplémentaire, l'équipe au bâton débute la manche avec des coureurs au premier et au deuxième but. Les deux derniers frappeurs précédents, selon l'ordre régulier des frappeurs, prennent position à ces buts.
- ii. En demi-finale et en finale, les manches supplémentaires sont jouées de façon régulière et aucun coureur n'est sur les buts en début de manche.

c. BRIS D'ÉGALITÉ :

- i. S'il y a égalité entre deux équipes, le résultat de la partie entre ces deux équipes détermine l'ordre du classement entre elles.
- ii. S'il y a égalité entre trois équipes, le rang de ces trois équipes est établi selon les critères suivants : *Un seul et même critère est appliqué pour déterminer le rang des trois équipes qui sont à égalité et établir les équipes qui passent à la ronde suivante. Si après l'application d'un des critères suivants, seules deux équipes demeurent à égalité, le bris d'égalité entre ces deux équipes doit se faire selon la règle établie au point i pour déterminer le classement entre ces deux équipes.*
 1. En tenant uniquement compte des parties impliquant les équipes à égalité, on classe selon le calcul suivant : $PP/MO - 1,5 (PC/MD)$.*
 2. Si l'égalité persiste entre les 3 équipes : En tenant uniquement compte des parties impliquant les équipes à égalité, le plus bas résultat du calcul suivant : PC/MD .*
 3. Si l'égalité persiste entre les 3 équipes : Tirage au sort

*PP=Points Pour, PC=Points Contre, MO=Manches Offensives, MD=Manches Défensives

N.B. : Dans le cas où une partie serait remportée par « Mercy rule », le nombre de manches défensives calculées pour l'équipe gagnante pour ce match sera de 6 manches.

8. RESTRICTION DES LANCEURS :

- a. En tournoi, un joueur substitut **peut** agir à titre de lanceur
- b. Si un lanceur effectue entre 36 et 50 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;
- c. Si un joueur effectue entre 51 et 60 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
- d. Si un lanceur effectue entre 61 et 75 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos.
- e. Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (35, 50 et 60 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
- f. Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 35^{ème} lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée. Lorsqu'un lanceur évolue au monticule une seconde fois au cours d'une même journée, il est de la responsabilité de son entraîneur de gérer le cumulatif de lancers afin que son lanceur soit éligible pour sa prochaine sortie.

- g. Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (75 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- h. Un lanceur peut lancer lors d'une 3^{ième} journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint, au cours des 2 premières journées, le cumulatif de 36 lancers ou plus. Il lui sera permis d'effectuer 75 lancers pour cette journée.
- i. Un lanceur ne peut pas lancer lors d'une 4^{ième} journée consécutive et ce, peu importe le nombre de lancers effectués.
- j. Le registre des lancers du tournoi est la source officielle aux fins du règlement du lanceur. Après chaque partie, les entraîneurs doivent se présenter à la cabane du marqueur pour venir signer le registre des lancers.

À chaque fois qu'un lanceur atteint le nombre de lancers suivant, une annonce au micro sera faite : 35 lancers, 50 lancers, 60 lancers, 75 lancers.

- 9. PROTÊT : Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction avant la reprise du jeu. L'équipe plaçant le protêt devra aussi remettre un montant de cent dollars (100\$) en argent comptant au comité des protêts du tournoi. La partie d'arrêtera lors du placement du protêt et le comité des protêts du tournoi prendra position et la partie se poursuivra après que ladite décision aura été rendue. La décision de ce comité est finale et sans appel. Le montant du protêt sera remis aux équipes qui auront gagné leur protêt.
 - a. Les membres composant le comité de protêt sont :

M. Patrice Savard, M. Alain Pouliot, François Couture et M. Richard Garneau

- 10. RETARD À UNE PARTIE : L'horaire fourni est à titre indicatif mais le déroulement des parties est de type « suivi de ». Pour cette raison, **vous devez donc être présent 60 minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire car votre partie pourrait débuter plus tôt.**

11. ÉQUIPE LOCALE :

- a. Classe AA : Dans la portion « à la ronde » du tournoi, les équipes « LOCAL » ont déjà été déterminées. Dans les parties à élimination directe, les équipes possédant le meilleur classement agiront à titre d'équipe locale. Un tirage déterminant l'équipe locale aura par contre lieu pour la finale et sera effectué par le comité organisateur et diffusé en Facebook Live. Ce tirage se fera 45 minutes avant l'heure prévue de la rencontre.
- b. Classe A : Pour les matchs de premier tour, les tirages au sort ont déjà été effectués afin de déterminer les équipes LOCAL et VISITEUR. Dans le second tour, les équipes ayant remporté leur premier match agiront à titre d'équipe

LOCAL. Lorsque deux GAGNANTS s'affrontent, un tirage au sort par les membres du comité organisateur sera effectué et sera diffusé en Facebook Live. À partir du 3^{ième} tour, il y aura tirage au sort 1h avant l'heure prévue de la rencontre. *Le tirage au sort pourrait avoir lieu sans la présence d'un représentant d'une équipe si celle-ci n'était pas présente.*

12. ABRIS DES JOUEURS : Durant le tournoi, les équipes LOCAL utiliseront l'abri situé sur la ligne du troisième but et les équipes VISITEUR, celui situé sur la ligne du premier but.
13. PRATIQUE D'AVANT-PARTIE : Un réchauffement de champ intérieur de cinq minutes sera accordé à chaque équipe avant la partie. Quinze minutes avant la partie, l'équipe receveuse prendra le terrain et sera suivi, 5 minutes plus tard, par l'équipe visiteuse. Afin de respecter l'horaire du tournoi, la direction du tournoi se réserve le droit de diminuer ou même d'annuler ce temps de pratique.
14. JOUEURS DU MATCH : Après chaque partie, chaque entraîneur est responsable d'aller donner son choix de joueur du match pour sa propre équipe auprès de l'annonceur.
15. FORFAIT D'UNE ÉQUIPE : Une équipe qui ne se présente pas à une partie cédulée du tournoi et qui déclare forfait pour la suite du tournoi perd ses coûts de participation. De plus, l'organisation formulera un rapport qu'elle transmettra à Baseball Québec. Pour une durée de 3 ans, les équipes de cette association ne seront pas admises au Tournoi de baseball Moustique NOROÎT. Toutes les équipes ayant préalablement jouées contre une équipe déclarant forfait ou celles devant éventuellement jouer contre cette équipe obtiendront une victoire de 6-0.
16. BOISSONS ALCOOLISÉES : Le Tournoi NOROÎT possède un permis de vente d'alcool. Pour cette raison, **il sera strictement interdit à tous d'apporter leurs propres consommations, sous peine d'expulsion.** En conformité avec les règlements de la Ville de Québec et de Saint-Augustin-de-Desmaures, l'alcool devra être consommé **uniquement et obligatoirement dans les estrades ou autour du casse-croûte.** Il est strictement interdit de se promener ailleurs dans le parc ou dans les bâtiments environnants avec de l'alcool.
17. RÉSEAUX SOCIAUX : En participant au Tournoi Moustique Noroît, vous acceptez que des photos ou des entrevues avec les joueurs et entraîneurs puissent être publiées sur le site internet ou sur la page facebook du tournoi. Si un ou plusieurs membres de votre équipe ne souhaite pas voir sa photo/vidéo être publiée, vous devez nous en faire part par écrit à tournoi@baseballnoroit.com avant le début du tournoi en nous mentionnant la liste des personnes ne désirant pas être photographiée ou filmée.

18. POUVOIR DU COMITÉ ORGANISATEUR : Le comité organisateur du Tournoi Provincial Moustique NOROÏT possède tous les pouvoirs afin de résoudre toutes situations ou problèmes non spécifiques prévus dans les présents règlements.

Veillez noter que des mises à jour régulières des résultats ainsi que différents tirages de prix auront lieu via le site facebook (www.facebook.com/TournoiNOROIT). Nous vous invitons donc à nous suivre via ce réseau social.