Balle lente

On encourage les districts à suivre en tout temps les renseignements techniques et les règlements énoncés dans ce manuel. Lorsque des changements sont effectués au niveau du district, les personnes participantes admissibles aux jeux d’été Ontario 55+ doivent être informées que les règlements suivants seront en vigueur aux jeux d’été Ontario 55+.

# FORMAT DU JEU– ÉQUIPES MIXTES – deux (2) divisions

Une équipe se compose d’un minimum de 12 joueurs et d’un maximum de 15 joueurs. Une équipe peut avoir un (1) entraîneur, mais il doit être admissible à jouer en cas de blessure et ne peut pas être considéré comme répondant aux exigences d’âge ou de catégorie.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Divisions** | **Catégorie d’âge** | **Nombre de Participant(e)s** |
| **Compétitive** | 55+ | 12 à 15 joueurs |
| **Amateur** | 55+ | 12 à 15 joueurs |
| Les trois quarts (3/4) des joueurs doivent être des joueurs de niveau amateur qui ne jouent que dans des ligues amateurs locales et ne participent pas à des tournois en dehors de leur ligue habituelle. | | |
| Les personnes participantes ne peuvent compétitionner que dans une seule division aux Jeux d’été de l’Ontario 55+. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Composition de l’équipe** | **Catégorie d’âge** | **Nombre de personnes participantes** |
| Femmes | 55+ | Un minimum de quatre (4) et quatre (4) doivent être sur le terrain à tout moment. |
| Hommes | 55+ | Un minimum de quatre (4) et quatre (4) doivent être sur le terrain à tout moment. |
| Ouvert | 65+ | Il doit y avoir deux (2) joueurs de 65 ans + sur le terrain et dans l’alignement à tout moment. |

Toute personne absente au début d’une partie prévue à l’horaire ou tout au long de la compétition est considérée en défaut et est automatiquement disqualifiée de la compétition. S’il y a des circonstances atténuantes, des exceptions peuvent être accordées par le responsable de l’événement.

Les athlètes sont tenus de terminer la compétition, quel que soit leur résultat. En cas de défaillance d’une équipe en cours de compétition, les résultats de cette équipe seront retirés du classement.

Les organisateurs doivent disposer d’une équipe supplémentaire pour jouer en tant qu’équipe « flottante » au cas où le nombre d’équipes serait impair ou en cas de défaut d’une équipe. Les résultats de cette équipe ne seront pas inclus dans le classement final.

# Pour toutes questions sur les décisions, les règlements du manuel technique du *OSGA Summer Games* sont considérés comme exacts.

1. **ADMISSIBILITÉ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Événement** | **Exigences** |
|  | Toute personne âgée de 55 ou plus qui demeure en Ontario |
| Jeux d’été Ontario 55+ (championnat provincial) | Médaillés d’or — compétition du district |
| **Remarque :** Les gagnant(e)s précédents des jeux d’été et d’hiver Ontario 55+ et du Canada peuvent compétitionner aux jeux du district et aux jeux d’été Ontario 55+, mais doivent se qualifier au niveau du district avant de participer aux Jeux d’été provinciaux. | |

1. **PRÉPARATIFS AU TOURNOI**
   1. Le jeu se déroulera sous la forme d’un tournoi à la ronde, suivi d’une série éliminatoire, si le temps le permet.
   2. Si possible, la série éliminatoire comprendra une ronde pour les médailles et une ronde pour la consolation. La répartition sera déterminée par le nombre d’équipes participantes. Pas plus de 8 équipes peuvent se qualifier pour la ronde des médailles.
   3. L’équipe locale sera déterminée par un tirage à pile ou face.
   4. Dans les matchs du tournoi à la ronde, le match est considéré comme terminé à la fin de la 7e manche. Si l’équipe locale est en tête après 6 manches et demie, elle n’est pas obligée de passer à la batte en fin de la 7e manche. Les égalités ne sont pas disputées. Dans les matchs du tournoi à la ronde, les égalités sont retenues et un point est attribué.
   5. Les matchs se déroulent en 7 manches, aucune manche ne commençant plus d’une heure et 15 minutes après l’heure de début prévue, sauf pour les matchs de la finale.
   6. Dans les séries éliminatoires, en cas d’égalité, la 8e manche commence avec le dernier batteur en deuxième base et un retrait.
   7. Le nombre de terrains disponibles et le nombre d’équipes inscrites déterminent le nombre de parties par match afin que le tournoi à la ronde et les séries éliminatoires puissent se dérouler dans le temps imparti.

DÉTERMINATION DES GAGNANTS

Dans le tournoi à la ronde, l’équipe gagnante de chaque match se verra attribuer **deux (2)** points au classement. L’équipe perdante recevra **zéro (0**) point. En cas d’égalité, **un**

* 1. point sera accordé à chaque équipe.

1. Le classement dans le tournoi à la ronde déterminera la répartition des places pour le format des séries éliminatoires.
2. En cas d’égalité, le classement pour les rondes de médailles sera décidé comme suit :
3. Résultats des matchs en tête-à-tête.
4. Si nécessaire, l’équipe avec le plus petit nombre de points marqués contre elle.
5. Si nécessaire, l’équipe ayant marqué le plus grand nombre de points.
6. Si nécessaire, les points marqués/points encaissés avec le quotient le plus élevé détermineront le vainqueur.

# PRIX

**Or (32)** **Division compétitive** une par membre d’équipe

**Division amateur** une par membre d’équipe

**Argent (32)** **Division compétitive** une par membre d’équipe

**Division amateur** une par membre d’équipe

**Bronze (32)** **Division compétitive** une par membre d’équipe

**Division amateur** une par membre d’équipe

# SOURCE DES RÈGLES

Toute règle non couverte par ces directives sera soumise aux « règles officielles de la balle lente » de SPO ou de SPN. Le responsable de l’événement décidera des règles en vigueur pendant toute la durée du tournoi.

Site Web : [www.slopitch.org](http://www.slopitch.org/) (Slo Pitch Ontario)

# EXIGENCES POUR L’ÉVÉNEMENT

**Équipement** 1. Une balle Easton « incrediball » ou une balle « molle » appropriée à la catégorie d’âge sera utilisée.

1. Les bâtons Milken Ultra 11 et les bâtons en titane, ainsi étiquetés, ne seront pas autorisés. La liste des bâtons illégaux de l’A.S.A. s’appliquera. Les bâtons doivent être étiquetées 1.20 BPF et avoir des sceaux de certification acceptables, selon SPO/SPN.
2. Le port de crampons métalliques est interdit.
3. Une base de sécurité doit être utilisée au début.

**Installations** 1. Le marbre doit être en caoutchouc ou autre matériau approprié, mesurant 61 cm (2 pieds) sur 91,44 cm (3 pieds).

1. Les buts seront placés à une distance de 16,76 mètres (55 pieds). La distance entre le marbre et le deuxième but, en passant par le monticule du lanceur, sera de (23,70 mètres (77 pieds et 9 pouces).
2. La boîte de lancement sera située entre 10,67 - 15,24 mètres (35 et 50 pieds) du marbre (à la discrétion du joueur).
3. Tous les buts doivent être fixés de manière appropriée.
4. Une ligne de score (prolongement de la ligne du premier but) sera tracée à partir du marbre.
5. Tous les socles doivent être fixés de manière appropriée.

# OFFICIELS

L’OSGA exige, au minimum, les officiels principaux suivants aux jeux d’été OSGA Ontario 55+ :

En ce qui concerne les jeux du district, la procédure suivante est seulement une suggestion. Le nombre de personnes participantes et la disponibilité de volontaires peuvent exiger moins d’officiels. Les districts sont encouragés à avoir les officiels nécessaires afin d’assurer le bon déroulement de l’événement.

* 1. 1 responsable des activités
  2. 2 arbitres par terrains de jeux
  3. 1 marqueur par terrain de jeux

Le comité hôte s’assurera que tous les officiels principaux possèdent les qualifications requises telles que spécifiées par l’OSGA avant les Jeux d’été de l’Ontario 55+. L’hôte est également responsable de tous les autres officiels nécessaires à l’organisation de l’événement.

**Résumé des règles de balle lente**

1. Il y aura une règle de limite maximale de 5 points, sauf pour la septième manche et les manches supplémentaires, qui seront ouvertes. Une fois qu’une équipe marque cinq (5) points dans une manche, ou obtient trois (3) retraits, cette moitié de manche est terminée.
2. Une règle de clémence de dix (10) points sera en vigueur après 5 manches (ou après 4 ½ manches si l’équipe locale est en avance).
3. Il ne peut y avoir que onze (11) joueurs sur le terrain. Une équipe doit avoir 11 joueurs pour pouvoir terminer le match.
4. Les joueurs doivent porter des numéros visibles, d’une hauteur minimale de 10 cm.
5. Il doit y avoir au moins quatre (4) femmes, quatre (4) hommes et deux (2) joueurs de 65 ans et plus sur le terrain et dans l’alignement à tout moment. Il est conseillé à toutes les équipes d’avoir des joueurs supplémentaires dans chacune de ces catégories afin d’éviter de perdre le match par forfait. Un match sera perdu par forfait si le nombre minimum de joueurs n’est pas atteint.
6. L’ordre des frappeurs doit rester constant. Les joueurs jouant en défense peuvent être changés à tout moment pour autant qu’il n’y ait pas plus de 11 joueurs défensifs et que les exigences en matière d’âge et de sexe soient respectées.
7. Tous les joueurs doivent se trouver sur l’ordre des frappeurs.
8. Chaque équipe peut avoir un joueur (homme ou femme) qui, en raison d’une maladie ou d’une blessure, prend sa place dans l’ordre des frappeurs sans pénalité. Dans le cas où un deuxième joueur, pour cause de maladie ou de blessure, ne peut pas prendre sa place dans l’ordre des frappeurs, un « retrait » sera déclaré.
9. Les hommes et les femmes doivent alterner dans les six (6) premières positions de frappeurs (homme, femme, homme, femme, ou vice versa). Les autres femmes peuvent apparaître n’importe où dans l’ordre des frappeurs.
10. Lorsqu’un frappeur masculin, qui frappe avant une femme, marche, avec quatre (4) balles consécutives, il se verra attribuer le premier et le deuxième but, et le frappeur suivant, la femme, pourra choisir de frapper ou de marcher.
11. Un (1) coureur de courtoisie peut être utilisé par manche, à moins qu’il ne soit blessé pendant le match. Un homme doit courir pour un homme et une femme doit courir pour une femme.
12. Un frappeur doit atteindre le premier but avant qu’un coureur de courtoisie puisse être utilisé.
13. Une base de sécurité doit être utilisée au premier but.
14. Si la balle frappée reste dans le champ intérieur, le coureur doit toucher l’extérieur du but sécurisé (orange) en première base. Le joueur défensif doit toucher l’intérieur du but sécurisé (blanc).
15. Une ligne d’engagement pour les coureurs sera en vigueur au troisième but. Une fois qu’un joueur franchit la ligne d’engagement (située à 6,10 mètres (20 pieds) du marbre), il/elle ne peut pas retourner au troisième but. Une ligne de « sécurité » (prolongement de la ligne du premier but) au marbre s’étendra sur 3,05 mètres (10 pieds) à partir de la ligne du troisième but. Le coureur doit franchir ou toucher cette ligne avant que le receveur ne touche le marbre tout en ayant le contrôle de la balle.

REMARQUE : Le coureur ne doit pas toucher le marbre. S’il le touche, il est éliminé. Il n’y a pas de tag au marbre et pas de tag une fois qu’un coureur a franchi la ligne d’engagement.

1. AUCUN GLISSEMENT n’est autorisé lors de l’avancée vers un but, et tout joueur glissant sera déclaré « retiré ». Un joueur peut glisser ou plonger en revenant à un but.
2. Il n’y a pas d’anticipation au départ. Le bâton doit toucher la balle avant que le coureur ne quitte le but.
3. Les coureurs seront déclarés retirés et pourraient être expulsés du match en cas de contact avec un joueur défensif si, selon le jugement de l’arbitre, le contact était délibéré ou si l’on pouvait raisonnablement s’attendre à ce que le coureur minimise ou évite le contact dans les circonstances et qu’il ne l’a pas fait. Une interférence défensive sera également signalée.
4. Toute balle fausse attrapée par le receveur est un retrait.
5. Le frappeur sera retiré sur une troisième prise, une balle fausse.
6. Les coups retenus ne sont pas autorisés.
7. Les joueurs de champ extérieur doivent rester sur l’herbe du champ extérieur (ou à au moins 4,47 mètres (15 pieds) derrière les lignes de base) jusqu’à ce que le frappeur frappe la balle. Les joueurs de champ intérieur doivent rester derrière les lignes de base jusqu’à ce que le frappeur frappe la balle.
8. Un lancer doit être compris entre une hauteur minimale de 1,83 mètre (six (6) pieds) et une hauteur maximale de 3,66 mètres (douze (12) pieds). Un lancer en dehors de ces limites sera considéré comme une « balle ».