

Tournoi de balle donnée des anciens du CLA  
10<sup>e</sup> édition : 26-27 septembre 2026  
Règlements

1. Tous les joueurs et joueuses du tournoi doivent avoir fréquenté le CLA. Un conjoint, une conjointe ou un enfant de joueur (14 ans et plus) peuvent compléter une équipe au besoin.
2. Les 11 équipes joueront trois parties préliminaires (à l'exception de l'équipe A, qui devra en jouer quatre). Un classement sera produit (une victoire vaut 2 points, un match nul vaut 1 point.) On départagera les égalités avec la différence entre les points marqués et les points accordés divisée par le nombre de manches offensives jouées.
3. **Les 8 premières équipes au classement** s'affronteront en quarts de finale le dimanche. Une défaite entraînera l'élimination de l'équipe.
4. Même si plus de 10 joueurs peuvent frapper, une équipe doit compter un maximum de 10 joueurs en défensive. En tout temps, il doit y avoir **au moins deux femmes sur le terrain**. Une équipe ne respectant pas cette règle (vraiment peu souhaitable si on veut éviter les conflits!) verra l'adversaire désigner le joueur qui devra frapper de son côté opposé durant tout le match.
5. Chaque équipe désignera **un ou deux arbitres** qui devront être disponibles pour arbitrer une partie précédant la leur (voir l'horaire ci-joint). Au fil des éliminatoires, nous inviterons les arbitres disponibles au fur et à mesure.
6. Lorsqu'une femme est au bâton, une balle plus petite et jaune sera utilisée. Les joueurs en défensive pourront se positionner où ils voudront.
7. Chaque équipe fournit son lanceur. Le frappeur a droit à seulement 3 lancers.
8. Si le lanceur touche la balle frappée, même de façon accidentelle, la balle est morte et le frappeur est retiré.
9. Une grille protège le lanceur. Si la balle frappée touche la grille, la balle est morte. Si c'est un 3<sup>e</sup> lancer, le frappeur est retiré.
10. Un maximum de deux circuits par partie est permis pour chaque équipe. Les circuits subséquents seront traités comme des buts sur balles. Donc, les coureurs n'avanceront que s'ils en sont forcés.
11. La partie compte 6 manches. Les 5 premières manches sont fermées à 4 points. La 6<sup>e</sup> manche est ouverte.
12. Les coureurs peuvent quitter leur but lorsque le frappeur fait contact avec la balle. Un coureur qui ne respecte pas cette règle pourrait être déclaré retiré.
13. Le vol de but et le coup retenu sont interdits.
14. À la suite d'un ballon, le *tag* est permis en tout temps.
15. Le marbre appartient au joueur défensif. Le coureur doit battre le relais en traversant la ligne qui est le prolongement de la ligne de démarcation du 1<sup>er</sup> but.
16. Les buts sont à une distance de 65 pieds. La plaque du lanceur est à 44 pieds.
17. Le but double (*safety base*) est utilisé au 1<sup>er</sup> but.
18. Une ligne de non-retour est située à 21 pieds du marbre. Une fois cette ligne franchie, le coureur ne peut pas retourner au 3<sup>e</sup> but. Le joueur défensif ne peut pas toucher au coureur lorsque celui-ci a franchi la ligne de non-retour.
19. Les souliers à crampons de métal sont interdits.
20. Lors des parties éliminatoires, la règle du bris d'égalité sera appliquée. Le dernier frappeur prévu dans la manche commencera alors la manche supplémentaire comme coureur au 2<sup>e</sup> but.
21. Les seuls bâtons autorisés seront ceux fournis par le comité organisateur.
22. Aucun protêt n'est accepté. On joue pour s'amuser.
23. Les membres de l'équipe gagnante auront leur nom gravé sur un trophée et recevront une caisse de 24 bières! De plus, les anciens recevront une cotisation annuelle pour l'AAACLA.

**Bon tournoi !**