



Règlements :

- Chaque équipe doit comporter entre 9 et 12 joueurs (18 ans et plus) et inclure deux femmes
- L'alignement est de 9 frappeurs mais 10 joueurs peuvent être sur le terrain à la défensive.
- Une femme doit minimalement être sur l'alignement en tout temps
- Lorsqu'une femme est au bâton les joueurs d'avant champs doivent être à la hauteur de la ligne des buts et les joueurs de champs une main sur la clôture du champ extérieur
- Pour chaque manche, un maximum de 4 points peut être compté par une équipe
- Il y a un maximum de 3 circuits par équipe, par match
- Il y a un maximum de 3 changements de coureur par équipe par match. Le remplacement doit être homme pour homme et femme pour femme.
- Un joueur blessé, annoncé avant le match, peut avoir droit à un coureur de courtoisie entre le marbre et le premier mais ce coureur doit s'arrêter au premier (simple seulement). Ce remplacement ne compte pas pour un des 3 changements de coureur prévus. À la défensive, un joueur annoncé comme blessé ne peut jouer que comme receveur ou au 1er but.
- Si un joueur se blesse durant une partie et qu'il n'est plus en mesure de continuer, il sera rayé de l'alignement pour le reste de la partie. Si l'équipe a un joueur éligible, celui-ci pourra prendre sa place. Si l'équipe n'a que 9 joueurs, l'équipe pourra continuer à 8 joueurs et ce, sans comptabiliser de retrait au bâton pour le tour du joueur blessé.
- Vous devez avoir un minimum de 8 joueurs pour commencer la partie.
- En cas de retard d'un joueur, si son tour au bâton arrive et qu'il est toujours absent, un retrait sera comptabilisé.
- Aucun contact est permis au marbre, le receveur joue son marbre et le coureur doit traverser la ligne situé vis à vis le marbre pour marquer.
- Il est interdit de glisser au marbre. Un joueur qui glisse au marbre sera automatiquement retiré
- Il est permis de tagguer sauf dans le cas d'un coureur entre le 3e but et le marbre. Il y a une ligne de non-retour entre le 3e but et le marbre, si un joueur la traverse il est obligé de courir jusqu'au marbre.
- Les coureurs peuvent quitter le but quand le frappeur fait contact avec la balle, si un coureur lâche le but sans contact du frappeur, il est automatiquement retiré.

Déroulement et horaire :

Trois pools de trois équipes

Deux matchs garantis par équipe

La meilleure équipe de chaque pool passeront à la ronde des finales de même que la meilleure 2^e position des 3 pools confondus

Ronde de classement :

8h30	Équipe A1 versus équipe A2
9h30	Équipe B1 versus équipe B2
10h30	Équipe C1 versus équipe C2
11h30	Équipe A3 versus équipe A1
12h30	Équipe B3 versus équipe B1
13h30	Équipe C3 versus équipe C1
14h30	Équipe A2 versus équipe A3
15h30	Équipe B2 versus équipe B3
16h30	Équipe C2 versus équipe C3

Classement des équipes par pool selon les bris d'égalité suivants :

1. Points (2 par victoire, 1 par nulle, 0 par défaite)
2. Différentiel de points (PP – PC)
3. Points pour (PP)

Les bris d'égalité aux points 2 et 3 seront aussi utilisés pour déterminer l'équipe meilleure 2^e entre les 3 équipes ayant terminé au 2^e rang de leur pool respectif.

Ronde des finales*

18h	Demie finale	1 ^{ère} pool A versus 1 ^{ère} pool B
19h	Demie finale	1 ^{ère} pool C versus meilleur 2 ^e
20h	Finale bronze	Perdant de 17h30 versus perdant de 18h
21h	Finale or	Gagnant de 17h30 versus gagnant de 19h

* En cas de prolongation dans la ronde des finales : Coureur au 2^e (dernier retrait) pour matchs de demie et finale