



Pitch Hit & Run

Manuel

Learn More: **PITCHHITANDRUN.COM**

Table des Matières

Aperçu	3
Conformité	4
Admissibilité du Participant	5
Vérification de L'âge et Inscription	6
Équipement	7
Lignes Directrices Relatives à la Sécurité.....	8
Déroulement de L'événement	9
Qualification	10
Avancement	11
Rapport.....	12
Règles Relatives à la Compétition.....	13-22
LANCER.....	14-15
FRAPPER	16-17
COURIR	18-19
Bris D'égalité	20-22

Aperçu

RCX Sports se réjouit que vous ayez accepté d'organiser un événement *Pitch Hit & Run™* (PHR™) de la Major League Baseball®. Ces événements offrent aux garçons et aux filles de votre région l'occasion de mettre en valeur leurs habiletés de baseball et de balle molle tout ayant une chance d'assister à la Série mondiale de la MLB®™ et de s'y produire!

Pitch Hit & Run (Lancer, Frapper et Courir) est un événement gratuit qui crée un environnement sécuritaire et amusant pour les enfants afin qu'ils restent actifs et apprennent ou continuent à jouer au baseball et à la balle molle dans leur communauté locale.

La participation donne aux athlètes la chance de rivaliser et de gagner une place dans un Championnat d'équipe ou une Finale.

La compétition *Pitch Hit & Run* s'adresse aux garçons et aux filles de 7 à 14 ans et consiste en 3 exercices qui sont importants pour le développement des habiletés au baseball et à la balle molle. Les athlètes sont testés sur ces trois exercices et leurs pointages sont enregistrés. En fonction de leurs résultats, les participants peuvent passer d'un événement local à un Championnat d'équipe, puis aux Finales.

Aperçu du Programme

CONFORMITÉ

Toute personne qui ne remplit pas les conditions d'admissibilité pour ces épreuves sera exclue de l'épreuve et/ou interdite d'avancement. Les athlètes doivent satisfaire à nos exigences dans les catégories suivantes :

- Vérification de l'âge
- Vérification de la division/du sport
- Géovalidation
- Inscription numérique*
- Renonciation
- Code de conduite

Si les athlètes, les parents, les entraîneurs ou les organisateurs locaux ne respectent pas les règles et les exigences, l'athlète sera disqualifié et il pourrait y avoir d'autres conséquences affectant la capacité de l'exploitant local à organiser d'autres événements.

RCX Sports effectuera des vérifications sporadiques et distribuera des sondages aux participants pour assurer l'intégrité et la qualité de tous les événements.

Tous les exploitants locaux et les parents devront accepter un Code de conduite lors de l'inscription avant d'organiser un événement et les exploitants locaux devront également accepter les Conditions générales pour pouvoir participer.

RCX et la MLB® se réservent le droit de retirer tout athlète ou exploitant local de la compétition s'ils sont jugés en violation des règles énoncées dans ce document, le Code de conduite de l'événement ou s'ils compromettent autrement l'intégrité de l'événement.

* - Tous les athlètes participants doivent être préenregistrés

ADMISSIBILITÉ DU PARTICIPANT

Le programme Pitch, Hit & Run comporte une division baseball et une division balle molle. Les participants ne sont autorisés à participer qu'à la division dans laquelle ils ont joué dans leur ligue locale ou lors de leurs déplacements. Les participants ne peuvent participer qu'à UNE seule division par année de compétition. Les participants ne peuvent pas changer de division une fois qu'ils ont commencé la compétition. Si des athlètes participent à une division pour laquelle ils ne sont pas admissibles, ils seront exclus de toutes les compétitions ultérieures et disqualifiés. RCX Sports se réserve le droit de demander la vérification des athlètes à tout moment du processus.

Vous trouverez ci-dessous les divisions et les groupes d'âge pour la compétition

- Division baseball
 - Division de 7 et 8 ans
 - Division de 9 et 10 ans
 - Division de 11 et 12 ans
 - Division de 13 et 14 ans
- Division balle molle
 - Division de 7 et 8 ans
 - Division de 9 et 10 ans
 - Division de 11 et 12 ans
 - Division de 13 et 14 ans

VÉRIFICATION DE L'ÂGE

À l'échelle locale, tous les exploitants sont tenus de vérifier l'âge des athlètes, la date limite étant le 15 novembre de l'année de compétition. Il est recommandé de vérifier les certificats de naissance de tous les athlètes avant de participer.

Lors des Championnats d'équipe, d'autres mesures seront prises concernant la vérification de l'âge.

Tous les athlètes présents devront présenter les pièces d'identité suivantes avant de participer, que ce soit par le biais de notre plateforme numérique ou lors de l'enregistrement lors de l'événement :

- Certificat de naissance, passeport ou pièce d'identité émise par le gouvernement (État/Province)
- Bulletin scolaire, carte d'identité de l'école, capture d'écran en ligne du compte de l'école (tout document de l'école indiquant le nom de l'athlète, sa classe et la date ou l'année scolaire)

INSCRIPTION À L'ÉVÉNEMENT

- Afin de devenir un hôte, les étapes suivantes doivent être effectuées :
 - S'inscrire en ligne à <https://www.mlb.com/pitch-hit-and-run/host-a-competition> pour devenir un hôte
 - Après l'inscription, RCX Sports vérifiera chaque hôte qui postule, ce qui peut prendre la forme d'un entretien téléphonique, de courriels et d'entretiens de suivi
 - Une fois approuvé, vous recevrez votre lien d'hôte unique à partager avec le futur participant après avoir confirmé votre participation
 - L'ensemble de la procédure de vérification et d'envoi d'un lien ne prendra pas plus de 14 jours
- Tous les participants aux événements locaux doivent être inscrits avant la compétition
- Les gagnants qui ne sont pas inscrits avant la compétition ne seront pas autorisés à passer au tour suivant
- Vous recevrez un lien d'inscription que vous pourrez utiliser le jour de votre événement pour vous assurer que tous les participants ont la possibilité de s'inscrire au moyen d'une plateforme MLB® approuvée
- RCX Sports recommande d'ouvrir les inscriptions au moins un mois avant l'événement
- RCX Sports fournira le matériel nécessaire pour accéder à votre liste de participants préinscrits afin que vous puissiez contrôler les inscriptions, envoyer des communications avant l'événement et créer des listes d'enregistrement/de pointage

ÉQUIPEMENT/MATÉRIEL

Vous trouverez ci-dessous le matériel que vous recevrez dans le cadre du programme :

- Une (1) cible de zone de prise
- 100 fiches-résultats
- Huit (8) certificats

En plus des éléments énumérés ci-dessus, vous aurez besoin de ce qui suit :

- Balles de baseball/balle molle
 - Divisions baseball – Six (6) balles de baseball
 - Divisions balle molle 7/8 et 9/10 – Six (6) balles molles de 11 pouces
 - Divisions balle molle 11/12 et 13/14 – Six (6) balles molles de 12 pouces
- Un (1) chronomètre
- Drapeaux/Marqueurs pour marquer les distances de frappe
- T-ball
- Plaque du lanceur/peinture/chaux

En plus du matériel de l'événement, nous avons du matériel de marketing préconçu pour vous aider à promouvoir votre événement :

<https://mlb.mediavalet.com/portals/PHRHost>

Vous aurez accès à toutes les ressources de marketing de l'événement ci-dessous :

- Dépliants promotionnels à imprimer et à distribuer physiquement ou numériquement
- Graphiques de médias sociaux à partager par l'entremise de vos comptes sur les réseaux sociaux
- Texte pour les médias sociaux à partager avec le message promotionnel de votre événement
- Modèles de courriels, y compris les en-têtes, les pieds de page et le texte
- Texte de site web et bannières publicitaires à ajouter à votre site web ou aux sites web de la communauté

Conseils :

RCX Sports recommande d'utiliser des dépliants promotionnels à distribuer par courriel et sur votre site web, en plus d'imprimer des dépliants et de les distribuer dans les écoles, les parcs et les centres de loisirs locaux ou d'autres organisations locales.

- RCX Sports recommande également d'envoyer des informations aux moments suivants pour encourager l'inscription :
 - 6 à 8 semaines avant l'événement
 - 2 semaines avant l'événement
 - 1 semaine avant l'événement
 - 48 heures avant l'événement



RESTRICTIONS SUR LES BÂTONS

Les bâtons de baseball doivent avoir l'une des étampes suivantes : l'étampe USA Baseball™, l'étampe BBCOR ou être étiquetés avec un facteur de performance de bâton (Bat Performance Factor, BPF) de 1,15 ou moins.

Les bâtons de balle molle doivent avoir l'un des timbres suivants : USA Softball, USSSA, ASA, ISA, ISF, NSA ou être étiquetés avec un BPF de 1,20 ou moins

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Vous trouverez ci-dessous quelques précautions de sécurité à prendre en compte lors de l'exécution de l'événement. Si vous avez des questions ou des suggestions concernant les mesures de sécurité, veuillez contacter PHR@rcxsports.com.

- Les spectateurs/parents doivent en tout temps rester en dehors du terrain ou dans les zones d'observation désignées.
- Un entraîneur sportif ou un technicien-ambulancier paramédical doivent être présents lors de l'événement.
- L'hôpital le plus proche de l'établissement doit être connu en cas de blessure.
- Tous les athlètes doivent s'être inscrits en ligne et avoir signé une renonciation pour l'événement.
- Tous les participants doivent s'échauffer afin d'éviter au maximum les blessures.
- Tous les athlètes qui ne participent pas doivent attendre dans l'abri ou dans une zone d'attente/d'échauffement désignée pendant qu'ils attendent leur tour de participer.
- Lors de la frappe, tous les participants doivent porter un casque de frappeur et se tenir à l'écart des élans de bâton ou des balles frappées.

Avant d'organiser l'événement, veuillez consulter les réglementations locales et nationales relatives aux rassemblements récréatifs, ainsi que les recommandations en matière de santé et de sécurité figurant à l'adresse suivante :

<https://www.mlb.com/pitch-hit-and-run/return-to-play>

ÉVÉNEMENTS LOCAUX: OCTOBRE À AOÛT

Les événements locaux peuvent débuter en octobre et se poursuivre jusqu'à la fin du mois de juillet. Tous les événements locaux doivent être terminés au plus tard le 1er août de cette année. Cela permettra aux vainqueurs des épreuves locales d'avoir suffisamment de temps pour préparer leur voyage vers les Championnats d'équipe.

CHAMPIONNATS D'ÉQUIPE: AOÛT À OCTOBRE

Les gagnants les plus performants des événements locaux seront sélectionnés pour participer à un Championnat d'équipe. Ces événements seront organisés par des équipes de la MLB® ou des affiliés partout au pays.

FINALES : À DÉTERMINER – SÉRIES MONDIALES DE LA MLB®™

Les gagnants ayant obtenu les meilleurs résultats des Championnats d'équipe auront la chance de se qualifier pour les Finales. Les Finales comprennent un voyage toutes dépenses payées pour le gagnant et un parent ou tuteur légal pour compétitionner durant les Séries mondiales de la MLB®™.

QUALIFICATIONS AUTOMATIQUES

Actuellement, le programme consiste en des épreuves locales, et les gagnants font partie d'un groupe comprenant tous les athlètes avant de se qualifier pour un Championnat d'équipe.

Toutefois, dans certains cas, les épreuves sont considérées comme des qualifications automatiques et les vainqueurs se qualifient automatiquement pour les Championnats d'équipe sans avoir à être placés dans le groupe des vainqueurs globaux avant de se qualifier.

Qualifications automatiques :

- Tout club des Ligues mineures™ ou de la Major League™ qui gère la compétition Pitch, Hit & Run
- Tout exploitant local qui organise un événement avec 175 participants préenregistrés ou plus
- Les participants doivent être préinscrits au moyen du lien d'inscription avant le jour de l'événement
- Les 175 participants comprennent toutes les divisions d'âge et de sports
- Autres événements à déterminer par RCX Sports/MLB®

AVANCEMENT

Les athlètes qui participent à Pitch, Hit & Run reçoivent un score dans chacune de ces trois catégories, ainsi qu'un score global qui tient compte de toutes ces mesures.

Ce score global sera utilisé pour déterminer la performance de l'athlète et son admissibilité au tour suivant. Si un athlète ne participe pas à l'une des trois épreuves, il n'est pas autorisé à se qualifier.

Pour les événements locaux :

- Les résultats des gagnants locaux seront mis en commun avec ceux de tous les autres gagnants d'épreuves locales.
- Une fois toutes les épreuves locales terminées, les gagnants les plus performants seront sélectionnés pour participer aux Championnats d'équipe disponibles, situés le plus près de leur lieu d'épreuve locale.
- Les vainqueurs des qualifications automatiques auront un laissez-passer sur le groupe des vainqueurs locaux et se qualifieront pour les Championnats d'équipe situés le plus près de leur lieu de compétition local.

Pour les Championnats d'équipe :

- Les vainqueurs de chaque Championnat d'équipe seront regroupés avec les autres vainqueurs des Championnats d'équipe.
- Les gagnants seront sélectionnés sur la base de leur performance lors d'un Championnat d'équipe et se qualifieront pour les Finales.

RAPPORT

Au plus tard une semaine après l'événement, l'hôte local doit communiquer les résultats de tous les participants. Les scores gagnants soumis plus d'une semaine après la date de l'événement local ne sont pas garantis pour les Championnats d'équipe.

Nous vous recommandons d'enregistrer tous les résultats sur la feuille de calcul fournie avec les formules déjà en place et de télécharger une copie à envoyer à l'adresse suivante : phr@rcxsports.com. Si vous enregistrez les scores manuellement, vous devrez soumettre les gagnants à PitchHitRun.com/host.

Des prix devraient être décernés au vainqueur de chaque catégorie d'âge.

PROCÉDURE :

- À la fin de l'événement, annoncez les gagnants et remettez leur prix, que ce soit sur place immédiatement après la compétition ou après l'événement, une fois que tous les scores ont été comptabilisés.
 - Nous vous recommandons également d'annoncer vos gagnants de manière numérique par le biais d'un site web, un courriel ou des médias sociaux.
- Dans les 24 heures suivant votre événement, vous devez soumettre les résultats sur le site web de PHR : www.mlb.com/pitch-hit-and-run
 - Lien direct vers la soumission des résultats : www.mlb.com/pitch-hit-and-run/submit-results
- À l'issue de toutes les compétitions Pitch, Hit & Run, la personne ayant obtenu le score brut le plus élevé dans chaque catégorie d'âge sera couronnée vainqueur de l'épreuve locale pour cette catégorie d'âge.
 - Les gagnants des épreuves locales sont regroupés pour déterminer qui participera à un Championnat d'équipe, sur la base de leur score cumulé.
- RCX Sports vous contactera au cas où l'un de vos gagnants se qualifierait pour les Championnats d'équipe.
- Informez-nous si vous avez rencontré des participants remarquables ou des histoires intéressantes lors de vos événements!

Nous voulons avoir de vos nouvelles! (PHR@rcxsports.com)



Règles Relatives à la Competition

Activation de L'événement

OBJECTIF

DU LANCER :

La partie lancer de la compétition testera la précision du lancer d'un athlète.

ÉQUIPEMENT :

- Cible de la zone des prises (à fournir) reflétant la zone des prises MLB® (17 po x 30 po)
- Attaches à glissière pour suspendre la cible
- Ruban à mesurer
- Cône, craie, ruban adhésif, plaque du lanceur, etc. pour indiquer la ligne de lancer
- Cinq (5) balles de baseball
- Cinq (5) balles molles de 11 pouces (divisions 7/8 et 9/10)
- Cinq (5) balles molles de 12 pouces (divisions 11/12 et 13/14)

POSTES DU PERSONNEL :

- Animateur : Gérer la file d'attente des athlètes et expliquer l'objectif de l'événement au participant prêt
- Juge : L'un d'eux confirme que le joueur a un pied derrière la ligne de lancer et l'autre est le premier juge pour le score/la zone visée.
- Marqueur : Enregistrer les prises de chaque joueur et le score correspondant

CONFIGURATION SUR LE TERRAIN :

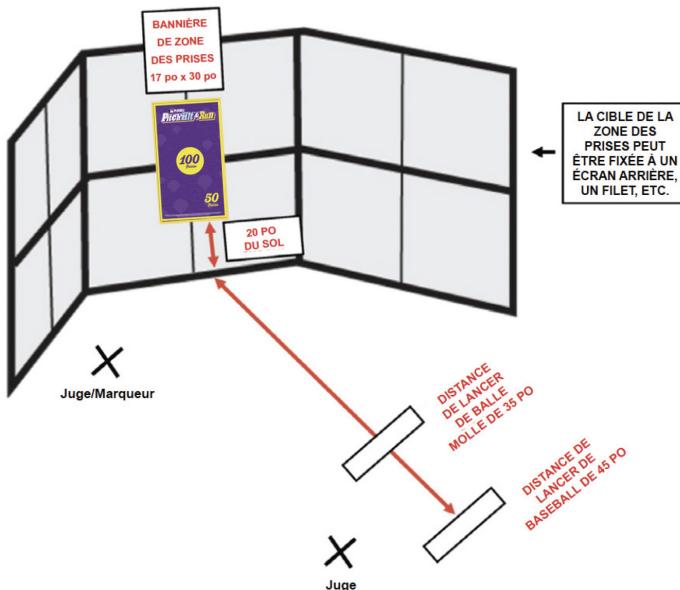
- La compétition peut être effectuée sur n'importe quelle surface
- Placer une marque (cône, ligne, etc.) pour indiquer où les joueurs doivent se tenir lorsqu'ils lancent – les marques doivent se trouver à la distance ci-dessous en fonction du sport.
- Baseball – 45 pi
- Balle molle – 35 pi
- La zone des prises doit être fixée à une clôture, un écran arrière ou un filet à 20 pouces du sol

PROCÉDURE :

- Les participants peuvent lancer la balle de haut en bas ou de bas en haut vers la cible
- Chaque participant reçoit cinq (5) tentatives pour atteindre la cible de la zone des prises
- Le participant doit partir de la ligne de lancer désignée pour lancer la balle en direction de la cible
- Les participants doivent commencer le lancer avec un pied qui touche la ligne de lancer
- Ils ne peuvent pas faire de pas ou courir avant le lancer, mais ils peuvent suivre et finir le mouvement avec les pieds hors ou devant la ligne de lancer
- Le juge de l'épreuve doit se tenir sur la ligne de lancer et à la dernière mot sur la question de savoir si la balle atteint la cible de la zone des prises
- Le marqueur doit également aider à marquer les balles ou les prises
- Si une partie de la cible est atteinte, elle compte dans le total des points de l'athlète
- Lorsqu'ils ne lancent pas, tous les autres athlètes doivent éviter d'attendre près de la cible et doivent rester dans les abris ou à au moins de 20 verges de la cible et du lanceur de chaque côté

ÉVALUATION :

- Chaque fois qu'un athlète atteint la cible, il se voit attribuer 50 points.
- Si l'athlète frappe dans le mille à tout moment, il obtient 100 points.



OBJECTIF

DE LA FRAPPE :

Frapper la balle sur un T-ball aussi loin que possible.

ÉQUIPEMENT :

- T-ball ajustable
- Ruban à mesurer
- Cônes, craie, ruban adhésif, etc. pour indiquer chaque zone de frappe
- Cinq (5) balles de baseball
- Cinq (5) balles molles de 11 pouces (divisions 7/8 et 9/10)
- Cinq (5) balles molles de 12 pouces (divisions 11/12 et 13/14)

POSTES DU PERSONNEL :

- Animateur : Gérer la file d'attente des athlètes et expliquer l'événement au participant prêt
- Instructeur des frappeurs : Aider le frappeur à ajuster le té et placez les balles sur le té
- Juges (2) : Confirmer chaque zone et le score correspondant - récupérer les balles
- Marqueur : Enregistrer le score du frappeur

CONFIGURATION SUR LE TERRAIN :

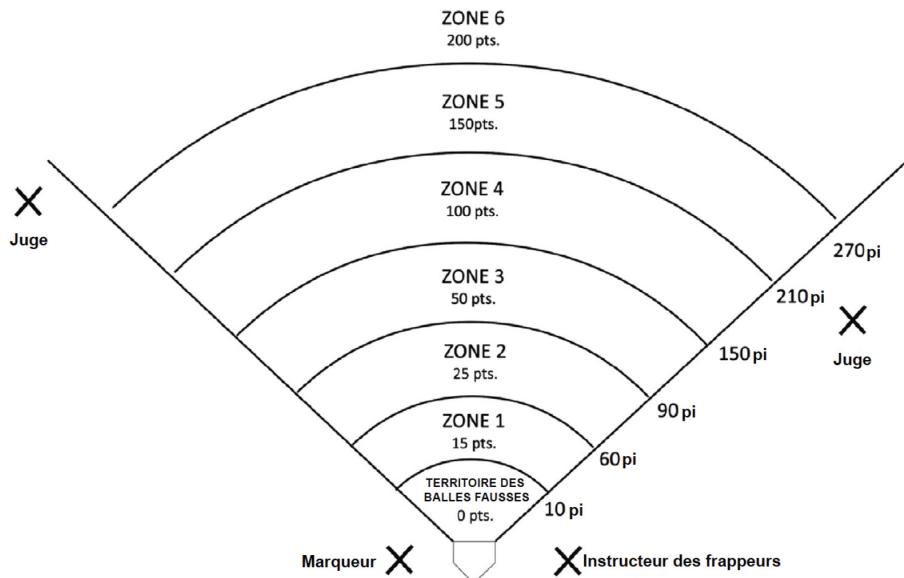
- Le T-ball est installé sur le marbre
- Chaque zone de frappe doit être mesurée, puis indiquée à l'aide de cônes, de craie, de ruban adhésif, etc.
 - Pour mettre les zones en place sur le terrain, tenez un ruban à mesurer à l'arrière du marbre et mesurez la distance Déplacez le ruban à mesurer dans le champ et utilisez des cônes ou des marqueurs pour marquer la distance d'une ligne de fausses balles à l'autre
- Zones de frappe :
 - Ligne de fausses balles (0 point) : 0 à 10 pi
 - Zone 1 (15 points) : 10 à 60 pi
 - Zone 2 (25 points) : 60 à 90 pi
 - Zone 3 (50 points) : 90 à 150 pi
 - Zone 4 (100 points) : 150 à 210 pi
 - Zone 5 (150 points) : 210 à 270 pi
 - Zone 6 (200 points) : plus de 270 pi

PROCÉDURE :

- Le frappeur peut ajuster le T-ball à la hauteur désirée
- Chaque frappeur obtient 5 essais sur le T-ball
- Seules les balles dans le territoire des bonnes balles comptent
- Chaque balle permet de marquer des points, selon la zone dans laquelle elle atterrit
- Il doit y avoir plusieurs juges sur le terrain, près de chaque ligne de zone, pour déterminer si les balles proches de la ligne et les zones finales où elles ont atterri et pour comptabiliser les points.
- Tous les athlètes qui ne frappent pas doivent en tout temps être dans l'abri ou à au moins 20 verges du T-ball

ÉVALUATION :

- Chaque balle qui atterrit en territoire des bonnes balles compte pour le score total de l'athlète
- Le score est basé sur l'endroit où la balle atterrit et où elle s'arrête de rouler
- Les zones ont chacune des points différents associés, comme indiqué ci-dessous
- À la fin du tour de chaque joueur, les 5 frappes sont totalisées pour donner un nombre global



OBJECTIF

DE LA COURSE :

Mesurer la vitesse d'un athlète et la rapidité avec laquelle il peut courir du marbre au premier but.

ÉQUIPEMENT :

- Ruban à mesurer
- Cônes, craie, ruban adhésif, coussins, etc. pour indiquer le début et la fin
- Chronomètre (2)

POSTES DU PERSONNEL :

- Animateur : Gérer la file d'attente des athlètes et expliquer l'objectif de l'événement au coureur
- Juge de ligne : Chronométrer et confirmer que le coureur est dans une bonne position de départ derrière la ligne.
- Chronométreur : Opérateur du chronomètre
- Marqueur : Enregistrer le temps de chaque coureur et le score correspondant

CONFIGURATION SUR LE TERRAIN :

- La compétition peut être effectuée sur n'importe quelle surface
- Mesurer une distance de course de 90 pi (il devrait s'agir d'une ligne droite)
- Marquer la distance aux lignes de début et de fin, afin que les athlètes sachent où la course commence et se termine

PROCÉDURE :

- Chaque participant a deux (2) tentatives de course – le temps le plus rapide sera noté
- Les athlètes doivent commencer dans une position de coureur debout, comme lorsqu'ils sont sur un but
- Les athlètes n'ont pas besoin de faire semblant de frapper avant de courir
- Un juge de ligne doit se trouver à la ligne de départ avec un chronomètre et surveiller le départ du joueur
- Un chronométreur doit se trouver à la ligne d'arrivée en tant qu'opérateur et celui qui démarre le chronomètre
- Un marqueur est à la ligne d'arrivée et enregistre tous les temps et les scores correspondants.
- L'animateur, le juge de ligne ou le chronométreur peuvent également enregistrer les temps au besoin.



- Le chronométreur dira « 1-2-3 PARTEZ! » ou utilisera un sifflet pour indiquer quand le coureur doit partir.
- Le temps du participant est enregistré lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée. Les coureurs N'ONT PAS à s'arrêter sur un coussin
- Nous recommandons que deux personnes chronomètrent le coureur, une à la ligne de départ et une à la ligne d'arrivée, afin de minimiser les erreurs de synchronisation
- Si un athlète fait un faux départ deux fois de suite, le temps est disqualifié et cela compte comme un de ses tours.

ÉVALUATION :

- La plus rapide des deux tentatives d'un athlète sera prise en compte pour le calcul des points.
- En utilisant le Tableau de conversion de course, le marqueur trouvera le temps le plus rapide du joueur et enregistrera la valeur de point correspondante.

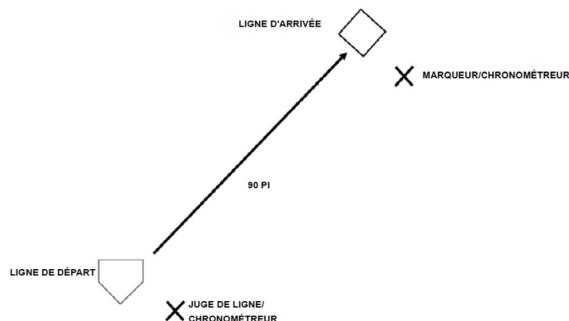


TABLEAU DE CONVERSION DE COURSE :

< 3,5 s, ajouter 10 points par dixième de seconde sous 3,5 s

Temps	Points								
3,5	600	4,5	500	5,5	400	6,5	300	7,5	200
3,6	590	4,6	490	5,6	390	6,6	290	7,6	190
3,7	580	4,7	480	5,7	380	6,7	280	7,7	180
3,8	570	4,8	470	5,8	370	6,8	270	7,8	170
3,9	560	4,9	460	5,9	360	6,9	260	7,9	160
4,0	550	5,0	450	6,0	350	7,0	250	8,0	150
4,1	540	5,1	440	6,1	340	7,1	240	8,1	140
4,2	530	5,2	430	6,2	330	7,2	230	8,2	130
4,3	520	5,3	420	6,3	320	7,3	220	8,3	120
4,4	510	5,4	410	6,4	31	7,4	210	8,4	110

(3,4 s = 610, 3,3 s = 620...)

RÉSULTATS ET GAGNANTS DES CHAMPIONS DE DIVISION

PROCÉDURE :

- À la fin de l'événement, annoncez les gagnants et remettez-leur leur prix, que ce soit sur place immédiatement après la compétition ou après l'événement, une fois que tous les scores ont été comptabilisés.
- Nous vous recommandons également d'annoncer vos gagnants de manière numérique par le biais d'un site web, un courriel ou des médias sociaux.
- Dans les 24 heures suivant votre événement, vous devez soumettre les résultats sur le site web de PHR : www.mlb.com/pitch-hit-and-run
 - Lien direct vers la soumission des résultats : www.mlb.com/pitch-hit-and-run/submit-results
- À l'issue de toutes les compétitions Pitch, Hit & Run, la personne ayant obtenu le score brut le plus élevé dans chaque catégorie d'âge sera couronnée vainqueur de l'épreuve locale pour cette catégorie d'âge.
 - Les gagnants des épreuves locales sont regroupés pour déterminer qui participera à un Championnat d'équipe, sur la base de leur score cumulé.
- RCX Sports vous contactera au cas où l'un de vos gagnants se qualifierait pour les Championnats d'équipe.
- Informez-nous si vous avez rencontré des participants remarquables ou des histoires intéressantes lors de vos événements!
- Nous voulons avoir de vos nouvelles! (PHR@rcxsports.com)

BRIS D'ÉGALITÉ POUR CHAMPION DE DIVISION

OPTION UN :

Le format sera utilisé lors des Championnats d'équipe et des Finales. À utiliser de préférence lorsque tous les participants concourent en même temps.

ÉQUIPEMENT :

- Cible de la zone des prises (à fournir) reflétant la zone des prises MLB®(17 po x 30 po)
- Attaches à glissière pour suspendre la cible
- Ruban à mesurer
- Cône, craie, ruban adhésif, plaque du lanceur, etc. pour indiquer la ligne de lancer
- Trois (3) balles de baseball
- Trois (3) balles de balle molle de 11 pouces (divisions 7/8 et 9/10)
- Trois (3) balles de balle molle de 12 pouces (divisions 11/12 et 13/14)



POSTES DU PERSONNEL :

- Animateur : Gérer la file d'attente des athlètes et expliquer l'objectif de l'épreuve au participant prêt
- Juge : Confirmer que le joueur a un pied sur ou derrière la ligne de lancer Juge principal pour marquer les balles ou les prises
- Marqueur : Enregistrer les prises de chaque joueur et le score correspondant

CONFIGURATION SUR LE TERRAIN :

- La compétition peut être effectuée sur n'importe quelle surface
- Placer une marque (cône, ligne, etc.) pour indiquer où les joueurs doivent se tenir lorsqu'ils lancent – les marques doivent se trouver à la distance ci-dessous en fonction du sport.
 - Baseball – 45 pi
 - Balle molle – 35 pi
- La zone des prises doit être fixée à une clôture, un écran arrière ou un filet à 20 pouces du sol

PROCÉDURE :

- Les joueurs s'affronteront de nouveau dans la compétition du lancer
- Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé lors de la compétition du lancer initiale peut décider s'il veut lancer le 1er ou le 2e Si les joueurs avaient des scores égaux lors de l'épreuve du lancer, l'ordre sera déterminé par un tirage à pile ou face
- Chaque joueur reçoit cinq (5) tentatives pour atteindre la cible de la zone des prises Si le score est égal, ils passeront à trois (3) lancers Si le score est toujours égal, chaque athlète aura une (1) tentative de frapper la zone des prises jusqu'à ce qu'un gagnant soit couronné
- Les joueurs alterneront chaque lancer jusqu'à ce qu'un gagnant soit couronné
- Les participants peuvent lancer la balle de haut en bas ou de bas en haut vers la cible
- L'athlète doit partir de la ligne de lancer désignée pour lancer la balle en direction de la cible
- Les athlètes doivent commencer le lancer avec un pied qui touche la ligne de lancer
- Ils ne peuvent pas faire de pas ou courir avant le lancer, mais ils peuvent suivre et finir le mouvement avec les pieds hors ou devant la ligne de lancer
- Le juge de l'épreuve doit se tenir sur la ligne de lancer et à le dernier mot sur la question de savoir si la balle atteint la cible de la zone des prises
- Le marqueur doit également aider à marquer les balles ou les prises
- Si une partie de la cible est atteinte, elle compte dans le total des points de l'athlète
- Lorsqu'ils ne lancent pas, tous les autres athlètes doivent éviter d'attendre près de la cible et doivent rester dans les abris ou à au moins de 20 verges de la cible et du lanceur de chaque côté



ÉVALUATION :

- Chaque fois qu'un athlète atteint la cible, il se voit attribuer 50 points.
- Si l'athlète frappe dans le mille à tout moment, il obtient 100 points.
- Les scores des jeux de bris d'égalité de la compétition ne seront pas ajoutés au score total de compétition de l'athlète gagnant soumis à la MLB®

OPTION DEUX :

Ce format doit être utilisé si les participants concourent à différents moments de la journée.

Examinez les totaux de chaque participant dans chaque compétition et comparez-les pour déterminer le vainqueur.

- Regardez les gagnants de la première place dans l'une des trois compétitions. L'athlète qui occupe le 1er rang des compétitions individuelles gagne le bris d'égalité
- Si aucun des athlètes n'a remporté de compétition individuelle ou s'il a gagné le même nombre de compétitions, examinez chaque score individuel pour déterminer qui a obtenu de meilleurs scores dans chacune des compétitions. Le participant qui a obtenu les meilleurs résultats gagne. (Les deux meilleures victoires sur trois)
- Si un gagnant ne peut toujours pas être déterminé, les compétitions seront pondérées comme suit :
 - Lancer
 - Frapper
 - Courir
 - Exemple:
 - **ATHLÈTE 1 – Lancer = 400, Frappe = 600, Course = 310
TOTAL = 1310**
 - **ATHLÈTE 2 – Lancer = 350, Frappe = 600, Course = 360
TOTAL = 1310**
 - Ces athlètes sont à égalité dans une compétition et chacun a obtenu un score plus élevé que l'autre dans les deux autres compétitions, nous regardons donc le face-à-face dans chaque compétition :
 - L'ATHLÈTE 1 a obtenu le score de lancer le plus élevé (ce qui est notre premier facteur déterminant dans les bris d'égalité en face-à-face) afin de gagner la compétition globale



Manuel
2025