



Relais autour des buts

Les deux équipes n'auront qu'une seule et unique tentative afin d'inscrire le meilleur temps possible. L'équipe gagnante de ce défi obtiendra 2 circuits qui compteront pour le concours de coup de circuits. Chaque équipe alignera un avant-champ complet.

Le lanceur a la balle sur le monticule pour débiter le défi. Voici l'ordre de passage des relais afin de compléter le défi.

- Lanceur vers receveur
- Receveur vers 1^{er} but
- 1^{er} but vers 2^e but (Arrêt-court sur le 2^e but)
- 2^e but vers 3^e but
- 3^e but vers receveur
- Receveur vers lanceur
- La balle devra par la suite refaire le tour des sentiers dans l'ordre inverse. Il s'agit cependant du joueur de 2^e but qui prendra le 2^e but.
- Le temps s'arrêtera lorsque le lanceur recevra pour une dernière fois la balle du receveur.

EST	OUEST
Lanceur - Yuhi Sako (NJ)	Lanceur - Zach Smith (EVN)
Receveur - Joe DeLuca (NY)	Receveur - Drew Stengren (JOL)
Premier but - Dalton Combs (TR)	Premier but - Matthew Warkentin (JOL)
Deuxième but - Jesmuel Valentin (QC)	Deuxième but - Ed Johnson (FLO)
Troisième but - AJ Wright (OTT)	Troisième but - Logan Thomason (LE)
Arrêt-Court - Kyle Crawl (QC)	Arrêt-Court - Tyler Depreta-Johnson (SCH)



Coureur contre défensive

Chaque équipe disposera de 3 tentatives. Une équipe marquera un point à l'issue de chaque tentative. 6 points au total sont disponibles. Si le pointage est de 3-3 à la fin du défi, il y aura une prolongation de 1 tentative uniquement. L'équipe de l'Est choisira l'offensive ou la défensive pour cette ultime tentative. Chaque point accumulé lors de ce défi comptera comme un circuit pour le concours de coup de circuits. Un point est marqué par l'offensive si le coureur est déclaré sauf (franchi la ligne dessinée à partir du marbre avant que le receveur ne reçoive la balle). Un point est marqué par la défensive si le coureur est retiré.

- 3 joueurs agiront pour l'équipe défensive : Un voltigeur, un avant-champ (relayer) et un receveur
- L'équipe en offensive désignera un coureur qui débutera sur le premier but
- Le coureur sera différent pour les trois tentatives. (Si prolongation, un coureur pourra revenir pour une deuxième fois à ce poste)
 - Le voltigeur débute dans le champ à côté d'un cône situé à 75 pieds de la balle.
 - Le coureur débute au 1^{er} coussin.
 - Le signal de départ est donné lorsque l'arbitre lâche la balle. À ce moment, le coureur et le voltigeur débute leur sprint.
 - Le voltigeur doit relayer la balle vers l'avant-champ qui lui l'enverra vers le receveur
 - Le coureur doit passer par le deuxième et le troisième but, mais n'a pas besoin de toucher au marbre. Une ligne sera désignée à partir du marbre afin d'éviter les contacts.

EST	OUEST
Voltigeur - Jonathan Lacroix (QC)	Voltigeur - Christian Fedko (SCH)
Avant-champ - Austin Dennis (NY)	Avant-champ - David Mendham (EVN)
	Receveur - John Tuccilo (LE)
Coureur - Austin White (NE)	Coureur - Chase Dawson (SCH)
Coureur - Cory Acton (SSX)	Coureur - Caleb McNeely (WAS)
Coureur - L.-P. Pelletier (TR)	Coureur - Alec Craig (SCH)



Concours de coups de circuit

Le concours de coups de circuit couronnera une équipe gagnante (entre l'Est et l'Ouest) ainsi qu'un grand gagnant, soit un joueur.

Formule

1^{re} ronde : Les 5 joueurs de chacune des équipes auront chacun 90 secondes et un temps d'arrêt de 15 secondes. Les joueurs s'exécuteront en alternance d'une équipe à l'autre.

Demi-finale : Les 3 meilleurs joueurs par équipe à la suite de la 1^{re} ronde passeront à la seconde. Pour cette demi-finale, les deux équipes disposeront de 3 minutes (180 secondes), sans possibilité de temps d'arrêt. Les équipes pourront séparer librement le temps total alloué entre les 3 joueurs encore dans la compétition.

Finale : Le joueur ayant cumulé le plus de circuits lors de la ronde demi-finale de chaque équipe passera en finale. Lors de cette ronde ultime, les deux joueurs finalistes auront 90 secondes ainsi qu'un temps d'arrêt de 15 secondes.

Gagnants :

- Joueur : Le joueur gagnant sera celui qui aura frappé le plus de circuits lors de la ronde finale
- Équipe : L'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus de circuits lors de toute la compétition (en incluant donc les circuits provenant de la conclusion des deux événements précédents ainsi que ceux accumulés lors de la 1^{re} ronde, de la demi-finale et de la finale)

EST	OUEST
John Christino (NE)	TJ Reeves (FLO)
Justin Gideon (QC)	Caleb McNeely (WAS)
David Vinsky (NY)	Christian Kuzemka (WC)
Raphaël Gladu (TR)	Hank Zeisler (FLO)
Kyle Crawl (QC)	Sergio Gutierrez (FLO)