

Tournoi des RUES

RÈGLEMENTS DU TOURNOI

1. Les parties auront 3 manches : 12 frappeurs par manche dont le dernier retrait doit se faire automatiquement au marbre (s'il s'agit d'un ballon attrapé, la manche se termine ainsi);
2. Lorsqu'une femme est au bâton, 4 joueurs de champs touchent à la clôture du fond, et les joueurs de diamond (5) sont vis-à-vis les buts. 1 rover est permis à l'entre-champs;
3. L'alignement doit être remis et prévoir 12 frappeurs par manche en alternance si l'équipe est constituée de plus de 12 personnes;
4. Tirage au sort pour déterminer le champ ou le bâton pour toutes les parties;
5. En cas de blessure ou de départ d'un joueur, le joueur peut être retiré de l'alignement sans pénalité ou il peut prendre un coureur suppléant;
6. Le frappeur a droit à 3 lancers de son propre lanceur. Le lanceur n'est pas obligé de partir sur la plaque du lanceur mais doit être à l'intérieur du cercle pour effectuer son lancer;
7. La grille pour le lanceur sera installée au début de la partie et ne peut être déplacée. si le joueur frappe la grille c'est une balle morte. Si le lanceur ne se cache pas derrière la grille et qu'il est atteint, le frappeur n'est pas retiré et le jeu continu. si le lanceur atteint est blessé, le jeu arrêtera mais le frappeur ne sera pas retiré;
8. Après trois lancers si le frappeur fait une fausse balle il a droit à une 4^e balle;
9. Le vol de but est interdit et le joueur ne peut quitter le but qu'après contact avec la balle (le coureur peut toutefois lâcher son but SUR UN ÉLAN du frappeur et revenir à son but);
10. Le tag est permis de tous les buts;
11. Le coup retenu est interdit (bunt);
12. Chaque équipe a droit de remplacer un coureur blessé ; une femme doit être remplacée par une femme. Le coureur suppléant se place au poteau indiqué par l'arbitre près du marbre;
13. Aucun maximum de circuit;
14. Lorsque le coureur franchit la ligne de non-retour, il doit obligatoirement se diriger vers le marbre;
15. Le coureur ne doit pas toucher le marbre ou le tapis mais il doit franchir la ligne tracée à égalité avec le marbre. le joueur en défensive ne peut toucher le coureur, il doit seulement toucher le marbre avant que le coureur ne franchisse la ligne pour effectuer le retrait; si le joueur touche le coureur, le coureur sera considéré sauf;
16. Le frappeur ne peut toucher le marbre ou avoir le ou les pieds devant le marbre lors de la frappe sinon il est retiré.

RONDES DES FINALES

Le nombre de victoires (2 POINTS), NULLE 1 POINTS, DÉFAITE 0 POINT, si égalité : la différence des points pour ou contre au total (2), Si l'égalité persiste : Le plus de points pour au total pendant les matchs de classement (4), puis en dernier recours : un tirage au sort (5).