



Règlements Rallye Cap 2021 Baseball Beauce-Centre

1. Durée des parties : Toutes les parties sont de 3 manches et aucune manche supplémentaire ne peut commencer après 50 minutes de jeu.

Trois retraits ou trois points.

On reprend à la manche suivante l'ordre des frappeurs à l'endroit où il est rendu.

2. Les buts doivent être à 60 pieds.

3. Faire une ligne d'arc de 15 pieds en avant du marbre pour déterminer si la balle est bonne. Si la balle ne franchit pas cette ligne, on doit recommencer. Cela compte pour un essai.

4. Un cercle de 4' devra être fait au centre de l'avant champs autour du marbre.

5. Six joueurs en défensive par manche.

- Quatre joueurs sont placés derrière la ligne des buts aux positions habituelle (1^{er} but, 2^{ème} but, 3^{ème} but et arrêt-court), le joueur de champs est placé en arrière du deuxième but à un minimum de 15 pieds du but, alors qu'un seul joueur, le maraudeur, portant un casque de frappeur, doit avoir 1 pied dans le cercle jusqu'à ce que le frappeur ait touché la balle.

Nous recommandons aux entraîneurs d'habituer le maraudeur à faire le relais au 1^{er} but et de ne pas l'inciter à aller toucher au frappeur en course vers le 1^{er} but pour le retrait.

- La présence d'un maximum de 2 entraîneurs de l'équipe défensive est permise derrière les joueurs en défensive. Les autres devront rester au niveau de l'abri de leur équipe.

L'utilisation des feuilles de rotation pour les positions défensives est OBLIGATOIRE.

6. Si la balle est frappée dans le champ, aussitôt que le joueur défensif **touche** la balle, les coureurs doivent arrêter leur course. Si le coureur a réussi à parcourir la moitié de la distance entre 2 buts, l'arbitre doit lui octroyer le but suivant. À la discrétion de l'équipe hôte une ligne blanche peut être tracée à mi-chemin entre les buts.

7. Les entraîneurs peuvent se positionner sur le terrain pour aider à positionner les joueurs en défensive ou à orienter les joueurs en offensive. Tout contact avec les joueurs pour les placer pendant un jeu ou les faire courir est cependant interdit.

8. Un coureur qui quitte son but avant que la balle soit frappée, recevra un avertissement.

9. Aucun vol de but n'est permis.

10. Prolongation. Si lors d'un tournoi, il y a égalité après 3 manches et qu'un gagnant doit être déterminé, les manches supplémentaires sont jouées de la façon suivante.

- On suit les rotations défensives des manches 4,5 et 6 présentes sur les feuilles de rotations;
- Si une 7^{ème} manche et plus est nécessaire, on revient à la manche 1 et on recommence la rotation.

- Pour les frappeurs, les 2 frappeurs de la manche précédente vont au 1^{er} et 2^e but, pour les manches 4,5 et 6.
- S'il y a une 7^e manches et plus on prend les 3 derniers frappeurs de la manche précédente.