

Règlements FSSM Balle-donnée 2017

1. Les parties durent 3 manches. Si égalité après 3 manches, il y a prolongation. Le 7e frappeur va au 2e but et les 8e, 9e et 10e frappeurs vont au bâton jusqu'à ce qu'une équipe marque plus de points que l'adversaire.
2. 8 gars, 2 filles (ou enfant 12 ans et moins)
3. Circuits limités à 2 par manches par équipe, soit 1 circuit pour les 9 premiers frappeurs et 1 pour le dernier frappeur.
4. 2 lancers pour les gars, 3 lancers pour les filles. Si la balle touche la grille de protection au dernier lancer, c'est une balle morte et on reprend le lancer.
5. L'équipe au bâton fournit le lanceur. Si la balle touche le lanceur, le frappeur est retiré.
6. Sur le dernier frappeur, le jeu se termine au marbre. Si la balle est attrapée, les coureurs ne peuvent partir avant l'attrapé.
7. Sur un ballon, les coureurs peuvent gagner le 2e et le 3e but, mais pas le marbre sauf au dernier frappeur.
8. Les coureurs peuvent traverser la ligne tracée dans le prolongement de la ligne du premier but. S'il y a contact au marbre et que le jeu est appelé par l'équipe en défensive, le coureur est déclaré retiré.
9. Les coureurs ne peuvent décoller leurs buts qu'au contact de la balle.
10. Lorsqu'une fille est au bâton, les joueurs d'avant-champ (4 joueurs d'avant-champ max) doivent être sur la ligne des buts et les joueurs de champ et d'entre-champ touchent à la clôture.
11. Un relais du champ qui sort du terrain donne 2 buts aux coureurs sur les sentiers, sauf pour défaut de terrain.
12. Aucun amorti toléré, c'est un retrait automatique. L'élan du frappeur doit être complet.
13. Dans le filet, la balle est en jeu.
14. Un délai de 10 minutes est accordé pour un retard. Après l'écoulement du délai, l'équipe fautive est déclarée perdante.
15. Les seuls bâtons autorisés sont ceux fournis par le tournoi.
16. L'équipe commençant au bâton est tirée au sort à chaque partie (sauf pour les match gagnant-perdant).
17. Un joueur peut jouer dans 2 équipes étant donné la diversité des activités pendant le Festival Sportif.
18. Arbres : Si la balle touche un arbre le long du champ droit, c'est une fausse balle automatique (sauf si c'est un circuit)