

Règles pour la rencontre Baseball Clerasco

- 2 équipes de 9 joueurs + remplaçants
- terrain de baseball avec 20m entre les bases
- match de 30 minutes (à préciser pour le tournoi)
- une manche : chaque équipe passe à la fois à l'attaque et en défense
- une équipe en attaque (les frappeurs) : assis dans l'ordre de passage déterminé par la feuille de line up (en annexe)
- une équipe en défense : 8 joueurs répartis sur le terrain + 1 catcheur

***En attaque :**

Les frappeurs doivent frapper la balle puis courir pour atteindre 1 ou plusieurs bases.

Précisions :

- Le frappeur dispose de 3 essais avec le lanceur-arbitre, au-delà, il disposera d'autant d'essais nécessaires à la réussite avec le tee ball.
- La balle doit être frappée entre la 1ère et la 3ème base. Si elle est hors de cette zone, elle ne compte pas.
- Quand il réussit à frapper, si le frappeur lance dangereusement la batte, il est retiré.
- Un coureur sur une base est obligé de courir s'il y a un autre coureur derrière lui. Il est interdit d'être 2 sur une base. Si ce cas se présente, le 1er est retiré.
- Pour marquer un point, il faut faire le tour du terrain : passer par les 3 bases et revenir toucher le marbre.

***En défense :**

Les défenseurs doivent empêcher l'équipe attaquante de marquer des points en éliminant 3 attaquants, par l'une des techniques suivantes :

- 1) l'attrapé de volée : l'attaquant est éliminé quand un défenseur attrape la balle frappée au vol, avant qu'elle ne touche le sol.
- 2) l'élimination par touché : l'attaquant est éliminé lorsqu'il est touché par la balle tenue par un défenseur, entre 2 bases.
- 3) l'élimination par jeu forcé : l'attaquant est éliminé quand un défenseur en possession de la balle est en contact avec la base vers laquelle il doit se rendre.

Précisions :

- si le frappeur est éliminé de volée, les autres coureurs sur le terrain doivent être éliminés selon les techniques 1 et 2
- les défenseurs peuvent éliminer plusieurs coureurs sur une même phase de jeu en se faisant des passes et en touchant donc plusieurs bases convoitées.
- Lorsque l'équipe en défense a éliminé 3 attaquants, elle passe en attaque et l'équipe qui était en attaque passe en défense.

Fin du match :

Un match doit se terminer sur une manche complète pour que les équipes puissent avoir le même nombre d'attaques et de défenses.

Donc, si au bout de 25 minutes de jeu, une manche s'arrête, on ne commence pas une nouvelle manche.