

Balle-molle Val-des-Monts 2025

INFORMATIONS GÉNÉRALES ET RÈGLEMENTS

1. CALENDRIER

Les parties sont disputées **les lundis, mercredis et jeudis soirs à 19 h et à 20 h 30 au parc Thibault**, sauf avis contraire. Le réchauffement débute une dizaine de minutes avant le début de la partie.

De façon générale, chaque équipe dispute **2 parties par semaine**, en fonction du calendrier de son équipe.

2. DURÉE DES PARTIES

Les parties durent **7 manches** (6 ½ manches si le club receveur est en avance). Il n'y a **pas de prolongation** en cas d'égalité après les manches réglementaires.

Afin d'écourter la durée des manches et de garder le pointage le plus serré possible, une **limite de 5 points par manche** par équipe est fixée; cette limite disparaît toutefois pour la dernière manche.

3. COMPOSITION DES ÉQUIPES

Chacune des équipes est composée de **12 joueurs** réguliers.

Des réservistes peuvent être appelés au besoin si le nombre de joueurs est insuffisant pour une partie, en excluant les retards et les départs hâtifs. **Un remplaçant peut jouer un maximum de 5 parties** durant la saison, excluant les séries.

Un joueur régulier ne peut agir en tant que réserviste pour une autre équipe.

4. ALIGNEMENT DES ÉQUIPES

La coopération des joueurs est requise pour signaler leurs absences à l'avance aux capitaines et aux organisateurs, afin d'éviter les déséquilibres.

L'alignement visé est de **10 joueurs en défensive**, comprenant **au moins 3 femmes**. Si ce nombre n'est pas atteint, des positions sont laissées vacantes en défensive. Une équipe n'atteignant pas le seuil minimal de 7 joueurs incluant 2 femmes doit déclarer forfait (défaite de 7-0). Des réservistes peuvent être appelés pour atteindre un nombre total de **9 joueurs**, ou un minimum de **3 femmes**.

Un joueur arrivant en retard à une partie doit être inscrit à la fin de l'ordre des frappeurs. Il peut immédiatement prendre sa position en défensive à son arrivée, après que son capitaine ait demandé un temps d'arrêt.

Un réserviste doit être inscrit à la fin de l'ordre des frappeurs, devant les joueurs en retard.

Tous les joueurs de l'alignement peuvent être substitués en défensive sans restriction au cours de la partie.

Le prêt de joueurs entre équipes adverses n'est pas permis.

Tout joueur blessé ne pouvant plus courir sur les sentiers ne peut revenir frapper de la partie (pas de « je frappe, tu cours »). Si le frappeur est toujours sur les sentiers sur le jeu ayant causé une blessure, celui-ci doit être remplacé sur les sentiers par le dernier retrait. Une 2^e substitution ne sera pas possible et sera considérée comme un retrait.

Aucun joueur ne peut être laissé de côté une 2^e fois avant que chacun de ses coéquipiers ait aussi été laissé de côté, sauf s'il se porte volontaire. Les femmes sont exclues de cette rotation quand elles sont 3 ou moins.

Les joueurs d'avant-champ doivent jouer à égalité ou derrière les lignes de course, tandis que les vagabonds doivent avoir les deux pieds entièrement sur la surface gazonnée (champ extérieur).

5. RÔLE DES CAPITAINES ET ASSISTANTS

Les capitaines d'équipe et les assistants ont pour rôle :

- a) de transporter le sac d'équipement de leur équipe respective aux parties;
- b) de fournir l'alignement de leur équipe au marqueur avant les parties;
- c) de s'assurer que l'ambiance reste amicale et qu'il n'y ait pas d'attaques verbales ou physiques entre joueurs;
- d) de seconder les organisateurs de la ligue en donnant de la rétroaction continue à ceux-ci dans le but d'accroître le plaisir des joueurs et en signalant tout problème avec l'équipement, le terrain ou des joueurs;
- e) de soutenir l'arbitre dans ses décisions et de discuter respectueusement avec celui-ci sur le terrain en cas de mésentente/confusion;
- f) de trouver des remplaçants lorsqu'il n'y a pas suffisamment de joueurs dans son équipe pour un match donné en faisant tout en son pouvoir pour trouver des réservistes du même calibre que les joueurs absents.

Le capitaine de l'équipe **qui reçoit** a aussi pour rôle :

- g) d'ouvrir et fermer la cabane d'équipement, s'il y a lieu;
- h) préparer/libérer le terrain au début et à la fin de la partie.

Les capitaines sont appuyés par deux adjoints, avec lesquels ils partagent les tâches énumérées ci-haut. Chaque joueur est encouragé à participer à la préparation du terrain et au remisage de l'équipement.

6. PARTIES REMISES À CAUSE DE LA TEMPÉRATURE

Lorsque la température est inadéquate ou que le terrain est inutilisable, les organisateurs de la ligue prennent la décision de jouer ou d'annuler la partie et en avisent les joueurs par le biais de la page Facebook et par Rétroaction.

Les décisions sont rendues sur la base des prévisions d'Environnement Canada et Météo Média pour la municipalité de Val-des-Monts, à l'heure prévue pour la partie. Une partie est annulée dans les cas suivants :

- Pluie considérable, grêle, orages ou tornades;
- Chaleur accablante (30 °C ou plus avec indice humidex de 40 ou plus);

- Conditions météorologiques ou autres circonstances ayant rendu le terrain inutilisable.

Une partie déjà commencée et devant être arrêtée sera officielle si au moins 4 manches ont été disputées (3 manches et demie si l'équipe locale était en avance).

7. COMPORTEMENT ATTENDU

Vu le caractère amical de la ligue, tous les joueurs sont priés de garder en tête que nous jouons pour le plaisir et d'éviter tout débordement. Les suggestions et commentaires constructifs sont les bienvenus, en temps et lieu.

Il n'est pas permis de faire usage de boissons alcoolisées ou de drogues pendant les parties. En dehors des parties, le règlement municipal s'applique.

Il est interdit de fumer sur le terrain, incluant l'abri des joueurs. Nous invitons les fumeurs à se retirer à une distance raisonnable des abris pour fumer sans incommoder les joueurs.

8. COÛT D'INSCRIPTION

Les frais sont payables à l'inscription. Ce montant sert à couvrir les dépenses de la ligue. **Aucun remboursement ne sera effectué si un joueur quitte son équipe après la date limite, et ce peu importe la raison.**

9. ÉQUIPEMENTS REQUIS

Tous les joueurs réguliers doivent porter le chandail numéroté de leur équipe respective lors des parties, faute de quoi ils n'auront droit qu'à 1 lancer par présence au bâton.

Il est strictement défendu de porter des souliers avec crampons métalliques.

10. RÉSUMÉ DES RÈGLEMENTS DE JEU MAISONS

Frappe :

- Balle donnée – 3 lancers;
- Balle frappée qui touche le lanceur = retrait;
- Balle frappée qui touche la grille de protection du lanceur = fausse balle;
- Balle frappée qui arrête avant l'arc tracé devant le marbre = fausse balle;
- Balle frappée dans le filet ou sur un poteau en territoire des bonnes balles = en jeu;
- Max. 1 circuit par match par joueur. Après, circuit = simple et coureurs avancent d'un but.

Course :

- Franchir la ligne du marbre pour marquer un point;
- Toucher au marbre si un jeu s'y déroule ou est sur le point de s'y dérouler = interférence = retrait;
- Glissade au marbre = retrait automatique;
- Courir avec le bâton passé la ½ de la distance entre le marbre et le 1^{er} but = retrait;
- Quitter un but avant contact du frappeur = retrait + lancer annulé;
- Retoucher permis pour 1 seul but à la fois (même si erreur) et interdit du 3^e but au marbre.

Défensive :

- Chandelle intérieure appelée seulement si l'arbitre juge qu'une balle n'a volontairement pas été captée dans le but d'en tirer un avantage en défensive. Résultat = frappeur retirée, balle morte, coureurs retournées à leurs buts d'origine.

Voir aussi section « Retour de la balle au lanceur ».

11. DÉFINITIONS ET RÈGLEMENTS

** Basés sur les règlements de la Fédération Internationale de Softball **



Pourquoi le lancer ne compte pas?

Le lancer est annulé lorsque :

- Le lanceur effectue un lancer pendant un arrêt du jeu.
- **Un coureur est retiré pour avoir quitté son but avant que le frappeur ait fait contact avec la balle [BMVDM].**
- Le lanceur lance la balle avant qu'un coureur ne revienne au but qu'il occupait après qu'une fausse balle ait été déclarée (et la balle est morte).
- Le lanceur échappe la balle.

Référence : 6.10



Bonne balle ou fausse balle?

Une bonne balle est une balle frappée de façon réglementaire qui :

- **S'arrête dans le territoire des bonnes balles entre le marbre et le 1er but ou entre le marbre et le 3e but. -- La zone délimitée par un arc devant le marbre est considérée comme un territoire de balles fausses [BMVDM].**
- Rebondit au-delà du 1er ou du 3e but, dans le territoire des bonnes balles.
- Touche le 1er, le 2e ou le 3e but.
- **Tombe d'abord dans le territoire des bonnes balles au-delà du 1er ou du 3e but.**
- Passe au-dessus du territoire des bonnes balles et tombe derrière la clôture du champ extérieur.
- Frappe le poteau de démarcation en vol.

Une fausse balle est une balle frappée de façon réglementaire qui ne répond pas aux conditions ci-dessus ou qui :

- Touche le frappeur alors qu'il se situe dans la boîte des frappeurs.
- Rebondit immédiatement au sol ou sur le marbre et touche le bâton une seconde fois alors que le frappeur est dans la boîte des frappeurs.

Référence : 1.29 & 1.37



Qu'est-ce qu'un ricochet?

Un ricochet est une balle frappée qui :

- Va directement du bâton aux mains du receveur.
- **Ne monte pas plus haut que la tête du frappeur**, et
- Est attrapée de façon réglementaire par le receveur.

CONSÉQUENCES : La balle est morte et est considérée comme une fausse balle normale. [BMVDM]

Référence : 1.39



Qu'est-ce qu'un attrapé?

Un attrapé est une balle frappée ou relayée qu'un joueur défensif capte de façon réglementaire avec sa (ses) main(s) ou son gant.

- Un attrapé est bel et bien réussi lorsque le joueur défensif capte la balle et la conserve suffisamment longtemps pour prouver qu'il a effectivement complété l'attrapé et que son renvoi de la balle est volontaire et intentionnel. Si un joueur défensif échappe la balle en la relayant, l'attrapé sera considéré valide.
- Si le joueur défensif ne fait que retenir la balle entre ses bras ou s'il l'empêche de tomber au sol en la retenant contre toute partie de son corps, de son équipement ou de son uniforme, l'attrapé sera considéré comme complété lorsque celui-ci aura saisi et retenu la balle dans sa(ses) main(s) ou son gant.
- Les pieds du joueur défensif doivent être à l'intérieur ou sur les limites réglementaires de la surface de jeu ou dans les airs après avoir sauté de cette surface pour que l'attrapé soit bon. S'il tombe ensuite de l'autre côté mais garde le contrôle de la balle, l'attrapé est bon.
- Il ne s'agit pas d'un attrapé si un joueur défensif entre en collision avec un autre joueur ou un mur ou qu'il tombe par terre immédiatement après avoir touché la balle et qu'il échappe cette dernière par suite de sa collision ou de sa chute.

NOTE : Une balle qui touche autre chose ou une personne autre qu'un joueur défensif avant de toucher le sol, sera considérée au même titre qu'une balle ayant touché le sol.

Référence : 1.15



Alors, qu'est-ce qu'un attrapé illégal?

Lorsqu'un joueur défensif touche ou attrape intentionnellement une bonne balle, un relais ou une balle lancée à l'aide de sa casquette, de son casque, de son masque, de son plastron, de sa poche, de son gant ou de toute autre partie de son uniforme qui n'est pas en position réglementaire.

CONSÉQUENCES : Tous les coureurs, incluant le frappeur-coureur, ont droit à trois (3) buts au moment du lancer s'il s'agit d'une balle frappée ou deux (2) buts au moment du relais s'il s'agit d'une balle relayée.

Référence : 1.49 & 8.7.e



Qu'est-ce qu'une balle captée au sol (*trapped ball*)?

Une balle captée au sol est :

- Un ballon frappé de façon réglementaire, que ce soit un ballon ou une balle frappée en flèche, qui touche le sol ou la clôture avant d'être attrapée.
- Un ballon frappé de façon réglementaire qui est attrapé avec le gant ou la main nue après avoir fait contact avec la clôture.
- Une balle relayée à un but pour un retrait systématique alors que la balle est captée par le gant qui se situe par-dessus la balle qui se trouve au sol, au lieu de se situer sous la balle.

Référence : 1.100



Est-ce un circuit?

Un coup de circuit est accordé lorsqu'un ballon frappé en territoire des bonnes balles :

- Passe par-dessus la clôture ou;
- Touche au gant du voltigeur ou à son corps et passe par-dessus la clôture en territoire des bonnes balles ou entre en contact avec le dessus de la clôture et se retrouve de l'autre côté de la clôture en territoire des bonnes balles ou;
- Touche le poteau de démarcation au-dessus de la clôture.
- Est touché par un joueur dont les pieds ne sont pas sur ou au-dessus de la surface de jeu alors que la balle aurait franchi la clôture si elle n'avait pas été touchée.
- Aurait été un coup de circuit n'eut été d'un touché non-réglementaire.
- [BMVDM] Au parc Thibault, une balle qui frappe le filet protecteur ou un poteau en territoire des bonnes balles est en jeu (donc pas un circuit).

Le jeu est mort et tous les coureurs avancent de deux buts (position au lancer) si :

- Une balle frappée dans le territoire des bonnes balles touche au gant du voltigeur ou à son corps pour passer par-dessus la clôture en territoire des fausses balles.
- Un ballon frappé en territoire des bonnes balles entre en contact en premier lieu avec la clôture, dévie sur un voltigeur et se retrouve ainsi par-dessus la clôture.
- La balle touche le sol dans le territoire des bonnes balles avant d'aboutir de l'autre côté de la clôture, de passer sous celle-ci ou d'en rester prisonnière.
- Est touché par un joueur dont les pieds sont hors de la surface de jeu, et la balle n'aurait pas franchi la clôture si elle n'avait pas été touchée.

Référence : 8.1.g, 8.7.g & 8.7.h



Qu'est-ce qu'une balle bloquée?

- Balle frappée ou relayée qui est touchée par une personne qui ne participe pas au jeu ou qui touche un objet qui ne fait pas partie de l'équipement officiel ou du terrain réglementaire.
- **Balle en jeu qui est relayée hors du territoire de jeu ou est bloquée.**

CONSÉQUENCES : Tous les coureurs, incluant le frappeur-coureur, se voient accorder **deux buts** à partir de la position qu'ils occupent au moment où la balle a quitté la main du joueur défensif. Si deux coureurs sont entre les deux mêmes buts, le nombre de buts accordés est basé sur la position du premier coureur.

EXCEPTION :

1. Lorsqu'un joueur défensif perd possession de la balle, et que celle-ci quitte le territoire de jeu ou devient bloquée, chaque coureur se verra accorder un but à partir du dernier but touché au moment où la balle a pénétré en territoire des balles mortes ou a été bloquée.
2. Si un coureur touche le but suivant et revient à son but original, le but original qu'il a quitté est considéré comme "le dernier but touché" pour les besoins des buts octroyés lors d'un relais qui quitte le territoire de jeu.

3. Si la balle devient bloquée suite à un contact avec l'équipement de l'équipe offensive, la balle est morte et les coureurs retournent au dernier but touché au moment où la balle devient bloquée. Si la balle bloquée empêche la défensive d'exécuter un jeu, le coureur visé par le jeu est retiré.

Référence : 1.100 & 8.7.f



Comment fonctionne le but double?

Le but double est utilisé au 1er but. Une moitié est fixée de façon sécuritaire en territoire des bonnes balles et l'autre moitié (d'une couleur différente et contrastante) est fixée de façon sécuritaire en territoire des fausses balles.

Les règles suivantes s'appliquent au but double :

- Une balle frappée touchant la partie blanche est une bonne balle, et une balle qui touche uniquement la partie orange est une fausse balle.
- **Si un jeu est effectué au 1er but** lors de toute balle frappée, **le frappeur-coureur doit toucher uniquement à la partie orange du but** sinon il est réputé avoir manqué le but.
- **Le joueur défensif doit utiliser en tout temps seulement la partie blanche du but**. RARE EXCEPTION : Lors de toute situation de jeu se déroulant au 1er but en territoire des fausses balles alors que la balle est en vie, le frappeur-coureur et les joueurs défensifs peuvent utiliser l'une des deux parties du but double.
- Lorsque le frappeur-coureur dépasse le 1er but, il doit retourner à la partie blanche du but.
- Lorsqu'une balle est frappée au champ extérieur et qu'aucun jeu n'est effectué au 1er but, le frappeur-coureur peut utiliser n'importe quelle partie du but.
- Lorsqu'un coureur est revenu à la partie blanche du coussin et ne touche que la partie orange par la suite, il est considéré comme n'étant pas en contact avec le but et le coureur est déclaré retiré si un joueur défensif le touche avec la balle.

Référence : 2.4.h.2



Qu'est-ce qu'un touché?

Un touché est l'acte d'un joueur défensif touchant :

- Un coureur qui n'est pas en contact avec un but alors qu'il tient fermement la balle dans sa (ses) main(s) ou son gant pendant et après l'action de toucher, sauf si le coureur frappe délibérément la balle pour la faire tomber. **Le coureur doit être touché avec la (les) main(s) ou le gant dans laquelle (lesquelles) ou lequel se trouve la balle.**
- Un but avec n'importe quelle partie de son corps alors qu'il tient la balle fermement dans sa (ses) main(s) ou son gant.

Référence : 1.62



Qu'est-ce que l'action de retoucher (*tag-up*)?

Retoucher est l'action d'un coureur qui retourne à son but ou demeure en contact avec son but, avant de se diriger vers le but suivant de façon réglementaire lors d'un ballon frappé qui est touché (pas nécessairement attrapé immédiatement!) en premier lieu par un joueur défensif.

L'action de retoucher n'est permise que pour un but à la fois (même s'il y a erreur sur le jeu) et est interdite du 3^e but au marbre. [BMVDM]

Référence : 1.95



Le point compte-t-il?

Un point est accordé chaque fois qu'un coureur touche de façon réglementaire les 1^{er}, 2^e, 3^e buts et la ligne du marbre [BMVDM] **avant que le troisième retrait ne soit effectué** au cours d'une manche.

Le point n'est pas accordé si le troisième (3^e) retrait de la manche est le résultat d'un des jeux suivants :

- Le frappeur-coureur est retiré avant qu'il n'ait touché le 1^{er} but de façon réglementaire.
- Un coureur est retiré à la suite d'un retrait forcé.
- Un coureur ne demeure pas en contact avec le but auquel il a droit jusqu'à ce qu'un lancer soit frappé.
- Un coureur précédent est déclaré retiré.

Référence : 5.7



Qu'est-ce que l'obstruction (défensive)?

Lorsqu'un joueur défensif obstrue un coureur en l'empêchant ainsi de se rendre à un but ou empêche la progression d'un coureur qui court les buts de façon réglementaire, si le joueur défensif :

1. N'est pas en possession de la balle ou
2. Ne tente pas d'exécuter un jeu sur une balle frappée ou
3. Effectue une feinte de toucher alors qu'il n'est pas en possession de la balle ou
4. Est en possession de la balle et pousse le coureur du but pour effectuer un retrait ou
5. Est en possession de la balle mais n'est pas en train de faire un jeu sur le coureur qu'il dérange.

CONSEQUENCES : Le coureur, ainsi que tous ceux affectés par cette obstruction, se voit accorder le but qu'il aurait normalement atteint, sauf s'il a quitté son but trop tôt en courant sur un ballon.

Référence : 8.7.b



Qu'est-ce que l'interférence (offensive)?

Acte d'un joueur offensif ou d'un membre de l'équipe offensive qui empêche, gêne ou déconcerte un joueur défensif tentant d'exécuter un jeu. Cela inclut :

- Toucher ou rediriger une balle frappée (peu importe l'intention) ou un relais (de façon volontaire).
- Lorsque le frappeur-coureur touche la partie blanche du but double alors qu'un retrait forcé est sur le point de survenir (exception si le relais vient du territoire des balles fausses). [BMVDM – pas besoin d'un contact avec le joueur pour appliquer le règlement]
- **Lorsqu'un coureur touche au marbre alors qu'un jeu s'y déroule ou est sur le point de s'y dérouler. Le coureur doit simplement franchir la ligne de point. [BMVDM]**
- Lorsqu'un coureur est frappé par une balle frappée dans le territoire des bonnes balles. [BMVDM – pas d'exceptions]
- Lorsqu'un spectateur saute sur le terrain et touche à la balle ou empêche un joueur en défensive de compléter un jeu.
- Lorsqu'un membre de l'équipe au bâton gêne un joueur défensif tentant d'exécuter un jeu lors d'un ballon frappé en territoire des fausses balles.

- Lorsqu'un coureur court d'un but à l'autre en sens inverse pour semer la confusion au sein de l'équipe défensive pour ridiculiser la partie.
- Lorsque l'instructeur près du 3^e but court en direction du marbre, sur la ligne des buts ou près de celle-ci, pendant que le joueur défensif tente d'exécuter un jeu sur une balle frappée ou relayée, et qu'en agissant ainsi, il entraîne un relais au marbre.
- Lorsqu'un ou plusieurs membres de l'équipe offensive se tiennent autour d'un but vers lequel s'avance un coureur, dans le but de semer la confusion au sein des joueurs défensifs et ainsi de rendre l'exécution du jeu plus difficile.
- Lorsqu'un ou plusieurs membres de l'équipe offensive tente de semer la confusion ou déconcentrer un joueur en défensive en criant, en s'exclamant, voire même en parlant (selon le jugement de l'arbitre).

NOTE : Un coureur peut courir à l'extérieur de la ligne d'un mètre pour éviter de gêner un joueur défensif tentant de jouer une balle frappée.

Référence : 1.60 & 8.2

Retrait du frappeur

Le frappeur est retiré quand :

- **Il a utilisé ses 3 lancers. [BMVDM].**
- **S'il tente d'amortir ou de « couper » (*chop*) la balle.**
- S'il frappe la balle une deuxième (2^e) fois en territoire des bonnes balles.
- **Il atteint le lanceur avec son coup frappé [BMVDM].**

CONSÉQUENCES : **La balle est morte et tous les coureurs doivent retourner au dernier but touché de façon réglementaire au moment du lancer.**

Référence : 7.6

Le frappeur devient un frappeur-coureur

Le frappeur devient un frappeur-coureur quand il frappe une bonne balle ou une fausse balle.

NOTE : Lorsqu'une personne, autre qu'un membre d'une équipe, pénètre en territoire de jeu et interfère avec un roulant dans le territoire des bonnes balles, avec un joueur défensif tentant de jouer ou lancer une balle ou avec une balle lancée par un joueur en défensive, le frappeur-coureur se voit attribuer le(s) but(s) qu'il aurait atteint n'eut été de l'interférence.

Retrait du frappeur-coureur

Le frappeur-coureur est retiré et la balle demeure en jeu (les autres coureurs peuvent avancer à leur propres risques) quand :

- Il frappe un ballon qui est capté par un joueur défensif avant de toucher le sol ou tout objet ou personne autre qu'un joueur défensif.
- Il se fait toucher avec la balle de façon réglementaire après avoir frappé une bonne balle lorsqu'il n'est pas en contact avec un but ou **lorsqu'il est devancé par un relais au 1^{er} but.**

CONSÉQUENCES : La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques.

- Lorsqu'il commet une interférence.
- **Lorsqu'il revient vers le marbre pour éviter d'être touché par un joueur défensif** ou pour retarder un toucher du joueur défensif.
- Lorsqu'une personne, autre qu'un membre d'une équipe, pénètre en territoire de jeu et gêne un joueur défensif qui s'apprête à capter un ballon ou qui aurait été en mesure de le capter.
- Lorsque l'arbitre juge qu'une chandelle intérieure (*infield fly*) a été volontairement non-captée dans le but d'en tirer un avantage en défensive [BMVDM].
- Lorsqu'il court avec son bâton plus loin que la moitié de la distance entre le marbre et le 1^{er} but [BMVDM].

NOTE : Si cette interférence est une tentative évidente de prévenir un double retrait, le coureur le plus près du marbre au moment de l'interférence doit également être déclaré retiré. Si l'interférence a lieu sur un jeu au marbre, le frappeur-coureur et le coureur sont tous deux retirés.

CONSÉQUENCES : La balle est morte et tous les coureurs doivent retourner au dernier but touché de façon réglementaire au moment du lancer [BMVDM – pas d'exceptions].

Référence : 8.2

Toucher les buts dans l'ordre réglementaire

Les coureurs doivent toucher les buts dans l'ordre réglementaire, c'est-à-dire les 1^{er}, 2^e, 3^e buts et le marbre [BMVDM – ou la ligne du marbre si un jeu s'y déroule].

- Lorsqu'un coureur retourne au but qu'il a quitté alors qu'un ballon a été touché par un joueur défensif ou à un but manqué, alors que la balle est en jeu, il doit toucher les buts dans l'ordre inverse.

CONSÉQUENCES : La balle est en jeu et les coureurs doivent retourner à leurs propres risques au but qu'ils occupaient.

- Lorsqu'un coureur ou un frappeur-coureur gagne un but de façon réglementaire en le touchant et ce, avant d'être retiré, il a le droit de l'occuper jusqu'à ce qu'il touche régulièrement le but suivant dans l'ordre ou jusqu'à ce qu'il soit obligé de le quitter pour laisser la place au coureur suivant.
- Lorsqu'un coureur déplace un coussin de sa position normale, ni lui, ni les autres coureurs qui le suivent au cours d'une même série de jeux ne sont obligés d'aller toucher ce but s'il est déplacé trop loin de sa position habituelle.

CONSÉQUENCES : La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer ou retourner à leurs propres risques.

- Deux coureurs ne peuvent occuper simultanément le même but.

CONSÉQUENCES : Le coureur qui arrive le premier au but de façon réglementaire peut y demeurer, à moins qu'il ne soit forcé de le quitter. L'autre coureur peut être retiré s'il se fait toucher avec la balle.

- Lorsqu'un coureur rate un but ou ne le quitte pas de façon réglementaire au moment où un ballon est attrapé et que le coureur est déclaré retiré, cela ne change en rien la situation du coureur suivant qui touche les buts dans le bon ordre.
 - o EXCEPTION : Si le coureur en faute entraîne le troisième retrait de la manche en négligeant de toucher les buts dans l'ordre régulier ou en négligeant de quitter régulièrement un but lorsqu'un ballon est attrapé, aucun des autres coureurs qui le suivent ne peut compter un point.
- Aucun coureur ne peut revenir à un but quitté irrégulièrement ou raté, après un point marqué par le coureur qui le suivait ou après avoir quitté le territoire de jeu.

Référence : 8.4

Retour de la balle au lanceur [BMVDM]

- **La balle devient morte lorsqu'elle est retournée au lanceur par un joueur se trouvant à l'avant-champ (ayant les pieds dans le sable), ou que celui-ci a clairement l'intention de la retourner.**
- Si un coureur était déjà en course au moment où le joueur d'avant-champ retourne la balle au lanceur, celui-ci se verra octroyé le but qu'il convoitait.
- Si le lanceur intercepte un relais destiné à un joueur en défensive, cela sera considéré comme une interférence offensive et le coureur le plus près du marbre sera déclaré retiré.

Le coureur a le droit d'avancer dans les cas suivants, au risque d'être retiré

- Lorsqu'une balle lancée est frappée.
- Lors d'une balle relayée ou une balle frappée en territoire des bonnes balles qui n'est pas bloquée.
- Quand une bonne balle a été touchée par un joueur en défensive (incluant les rares cas où la balle est prise dans l'équipement de celui-ci).

CONSÉQUENCES : La balle est en jeu.

Référence : 8.5

Un coureur perd son immunité

- Si, en tout temps, il néglige de toucher le but auquel il avait droit avant de se diriger au but suivant.
- Si, après avoir dépassé le 1er but, il tente de poursuivre sa course vers le 2e but.
- S'il essaie de se rendre au but suivant après avoir déplacé un coussin.
- S'il essaie de se rendre plus loin que le but qui lui a été attribué après une obstruction.

Référence : 8.6

Le coureur a le droit d'avancer dans les cas suivants, sans risque d'être retiré

- Balle bloquée.
- Obstruction.
- Circuit à l'extérieur du terrain.
- Attrapé illégal.

Référence : 8.7

Le coureur doit retourner au but qu'il occupait au moment du lancer

- Fausse balle.
- Interférence de l'équipe en offensive (à moins d'être forcé d'avancer parce que le frappeur est devenu un frappeur-coureur).

Référence : 8.8

Le coureur est retiré

- **Lorsque, en se dirigeant ou en revenant vers un but, il s'éloigne de plus de 0,91 mètres (3 pieds) de la ligne de course fin d'éviter d'être touché par la balle tenue par un joueur défensif.**
- Lorsqu'un joueur défensif touche le coureur avec la balle de façon réglementaire au moment où le coureur ne touche pas à un but alors que la balle est en jeu.
- Lorsque, sur un retrait systématique (forcé), le joueur défensif
 1. Touche au but vers lequel le coureur doit avancer alors qu'il est en possession de la balle;
 2. **Relaie la balle vers le but avant que le coureur ne l'atteigne;**
 3. Touche le coureur avant qu'il n'atteigne le but.
 4. Touche au marbre avant que le coureur tentant d'atteindre celui-ci ne franchisse la ligne du marbre, à condition que ce dernier ait franchi la ligne de non-retour. [BMVDM]
 - o NOTE : Si un coureur forcé d'avancer, après avoir touché le but suivant, revient en direction du but qu'il occupait, la situation de jeu forcé est rétablie.
- Lorsqu'il néglige de revenir au but qu'il occupait ou a raté et qu'un appel est logé de façon réglementaire, alors que la balle est en jeu.
- Lorsqu'il dépasse un coureur qui le précédait avant que ce dernier ne soit déclaré retiré, sauf si la balle est morte.
- Lorsqu'il abandonne son but et se rend dans la zone de son équipe ou quitte le territoire de jeu, alors que la balle est en jeu.
- Lorsqu'il glisse au marbre ou à la ligne du marbre. [BMVDM]

CONSÉQUENCES : La balle est en jeu.

- **Lorsqu'il quitte le but qu'il occupe pour s'avancer vers un autre but avant qu'un ballon attrapé ne soit touché par un joueur défensif.**
- Lorsqu'il néglige de toucher un ou plusieurs buts intermédiaires, dans l'ordre régulier ou dans l'ordre inverse.

CONSÉQUENCES : **La balle est en jeu. Un appel peut être logé par l'équipe en défensive.**

- Lorsqu'il crée de l'interférence.
- **Lorsqu'une bonne balle l'atteint dans le territoire des bonnes balles alors qu'il n'est pas en contact avec un but. [BMVDM – pas d'exceptions]**

CONSÉQUENCES : **La balle est morte. Tous ceux qui n'étaient pas forcés d'avancer doivent retourner au but qu'ils occupaient au moment du lancer.** Si le coureur tentait d'empêcher un double retrait, le coureur qui le suit doit aussi être déclaré retiré.

- Lorsqu'il y a de l'interférence causée par un membre de l'équipe qui n'est pas un frappeur/coureur.

CONSÉQUENCES : La balle est morte et **le coureur le plus près du marbre** est retiré. S'il y avait manifestement tentative d'empêcher un double retrait, le coureur qui le suit doit également être déclaré retiré.

- Lorsqu'il ne demeure pas au but auquel il a droit jusqu'à ce qu'une balle lancée soit frappée.
[BMVDM – frappée seulement]

CONSÉQUENCES : La balle est morte, **le lancer est annulé** et les autres coureurs doivent revenir à leur but respectif.

Référence : 8.9

Le coureur n'est pas retiré

- **Lorsqu'il court derrière ou devant le joueur défensif et à l'extérieur de la ligne de course, afin d'éviter de gêner un joueur défensif qui tente d'attraper la balle frappée sur la ligne de course.**
- **Lorsqu'il ne court pas en ligne droite vers le but, pourvu que le joueur défensif qui se trouve sur son passage n'ait pas la balle en sa possession.**
- Lorsque plusieurs joueurs défensifs tentent d'attraper une balle frappée et que le coureur heurte un joueur défensif qui n'était pas désigné, selon l'arbitre, pour attraper la balle.
- Lorsqu'il se fait frapper par une balle frappée au-dessus du territoire des fausses balles et que, selon l'arbitre, aucun joueur défensif n'avait la chance d'exécuter un retrait.
- Lorsqu'il se fait toucher, alors qu'il n'est pas en contact avec un but
 - o Par une balle qu'un joueur défensif ne tient pas fermement ou
 - o Avec la main ou le gant du joueur défensif, et que la balle se situe dans l'autre main.
- Lorsque l'équipe défensive ne demande pas à l'arbitre de rendre une décision sur un jeu d'appel, avant un lanceur réglementaire ou non réglementaire ou avant que tous les joueurs défensifs aient quitté clairement leur position défensive normale et aient quitté le territoire des bonnes balles, en se rendant vers le banc ou l'abri des joueurs.
- Lorsque le frappeur-coureur devient un coureur en touchant au 1er but, le dépasse, et y revient par la suite directement.
- Lorsqu'il ne se fait pas accorder suffisamment de temps pour revenir à un but, il n'est pas retiré pour avoir quitté son but avant que le lanceur ne relâche la balle. Il peut avancer comme s'il avait quitté son but de façon réglementaire.
- Lorsqu'il a quitté son but de façon réglementaire pour poursuivre sa course. Il ne peut être arrêté parce que le lanceur reçoit la balle au moment où il est en contact avec la plaque du lanceur ou parce que le lanceur se rend sur la plaque alors qu'il tient la balle.
- Lorsqu'il demeure au but jusqu'à ce qu'un ballon touche un joueur défensif et qu'il tente ensuite d'avancer.
- **Lorsqu'il se fait frapper par la balle quand il se tient à son but, à moins qu'il ne touche délibérément la balle ou ne gêne intentionnellement un joueur défensif qui exécute un jeu. CONSÉQUENCE : La balle est en jeu [BMVDM – pas de zone grise].**

Référence : 8.10