

RÈGLEMENTS DU TOURNOI DE BALLE-MOLLE CLASSIC CUP

1. Si le parc est munit d'un filet pour le lanceur, il est obligatoire de l'utiliser. Si une balle frappée touche le filet, c'est une balle morte et le lancé est repris. Si une balle lancée touch le filet, la balle est en jeu.
2. Pas de crampons en métal, pas de coups retenus (bunt), pas de volage de buts, et pas le droit de prendre de l'avance sur les buts. Vous pouvez glisser sauf au marbre.
3. Règlement « Infield Fly » s'applique.
4. Allée de sécurité s'applique ainsi que la ligne d'engagement entre le 3ième but et le marbre.
5. Un retoucher (tag-up) est permis sur tous les buts.
6. Trois (3) lancés par personne. Si le lanceur est frappé par une balle frappée sur le 1er ou 2ième lancé, le jeu est mort et la balle compte comme une prise; si le lanceur est frappé par une balle frappée sur le 3ième lancé, le frappeur est retiré et les coureurs ne s'avancent pas. Si un filet protecteur est utilisé, une balle frappé au filet est une balle morte, et non pas une prise.
7. Il est obligatoire que l'ordre des frappeurs s'alterne entre les hommes et les femmes. S'il y a un nombre inégal d'hommes et de femmes, il faut quand même alterner le sexe des frappeurs.
8. La défensive sur le champs consiste de 10 joueurs dont 6 hommes maximum.
9. Les joueurs défensifs peuvent se placer sur le champs de jeu à leur discrétion. Un attrapeur derrière le marbre est obligatoire.
10. Les balles lancées du champs (voltigeurs et rovers) doivent être lancées en premier lieu à un joueur du champs intérieur avant d'être lancé au lanceur de l'équipe opposée, sinon les coureurs peuvent s'avancer à leurs propres risques.
11. Maximum de 5 points par manche. La dernière manche est ouverte dans les matchs réguliers et en séries éliminatoires. Tous les matchs consistent de 5 manches sauf les finales qui sont de 7 manches. Jouez les matchs au complet durant la ronde puisque le total des points compte.
12. Pour les matchs dans la ronde, l'équipe recevant est décidée par un tire à pile ou face. Pour les séries éliminatoires, l'équipe recevant sera celle qui a terminé plus haut dans la ronde.
13. Si une équipe n'a que 2 ou 3 femmes, la position où la 3ième ou 4ième devrait frapper devient un retrait automatique.
14. Pour être éligible pour les séries éliminatoires, un joueur doit être sur la liste des joueurs d'un équipe et doit avoir jouer dans au moins un match durant la ronde.
15. Pour être retiré au marbre, un joueur défensif doit être sur le marbre. Le coureur ne peut pas être retiré en le touchant entre la ligne d'engagement et le marbre.

16. Si, à la fin d'une partie réglementaire, le match est à l'égalité, chaque équipe reçoit 50 points en plus de leur pointage. Dans les séries éliminatoires, il faut jouer jusqu'à ce qu'il y a un gagnant. Le dernier frappeur se rend au 2ième but avec un retrait. Le jeu continue de cette façon jusqu'à temps qu'il y a un gagnant.
17. Un coureur de pincement est autorisé à partir de la plaque d'accueil. Si vous utilisez un coureur de pincement dans un jeu (dernière personne du même sexe), vous devez utiliser un coureur de pincement pour le reste du jeu. Pinch runner n'a pas besoin de s'arrêter au début.
18. Une fois la balle retournée au lanceur, il n'y a plus d'appel.
19. L'équipe gagnante reçoit 100 points plus leur pointage. L'équipe perdant compte seulement leur pointage.
20. Pour que le coureur soit sauf au marbre, il faut que n'importe quelle partie de leur corps dépasse la ligne avant le lancé. Il n'est pas obligatoire d'être complètement dépassé la ligne.
21. Seulement les entraîneurs ont le droit de parler aux arbitres. Les joueurs qui s'argumentent ou se bagarrent courent le risque d'être éjecté du match. Un joueur qui s'argumente continuellement sera éjecté du match.
22. Un joueur a le choix de seulement lancer. Il faut qu'il soit sur la liste des joueurs de l'équipe et qu'il l'annonce au début du match. Si un joueur frappe, il faut qu'il joue aussi une manche défensive.
23. Notez que seulement les bâtons approuvés « ASA » ou « USSSA » seront permis dans le tournoi. Il y aura une liste sur le site web des batons étampés ASA qui sont illégal. La contestation d'un baton illegal doit être fait durant le match et non après.
24. Toutes les équipes doivent signer une renonciation et la remettre avec leur liste de joueurs avant le premier match.
25. Si un coureur de but est frappé par une balle dans le champs de jeu (incluant s'il est sur le but), il est retiré. Si le coureur est sur le 1er ou 3ième but et est frappé par une fausse balle, le coureur est sauf et c'est une fausse balle.
26. Si un frappeur prend un coureur pinceur du marbre et que le frappeur swing et manque, le coureur pinceur n'est pas absent s'il commence à courir. Cela compte comme une grève et non comme un out