



ARTICLE 1 –TERRAIN DE JEU

- La partie se déroule sur un terrain de baseball ;
- Les buts sont à 15 mètres (45 pieds) les uns des autres ;
- Le coussin double sera utilisé au 1er but ;
- La zone de fausse-balle a un rayon de 3 mètres à partir du marbre.

ARTICLE 2 –ÉQUIPEMENTS

- Le port de souliers de course est obligatoire ;
- 1 ballon de kickball ;
- 3 buts et 1 marbre.

ARTICLE 3 –ÉQUIPE

- Un minimum de 12 joueurs par équipe ;
- Il y a 12 joueurs à la défensive sur le terrain ;
- Tous les joueurs doivent botter.

ARTICLE 4- DURÉE DE LA PARTIE

- La partie est d'une durée de 30 minutes. La fin du jeu en cours au bout de 30 minutes détermine la fin du match. L'entraîneur est responsable des changements et de la gestion du temps.
- Le jeu est considéré comme en cours lorsque la balle quitte la main du lanceur.
- Un « pile ou face » avant la partie déterminera qui sera l'équipe receveur et l'équipe visiteur.

ARTICLE 5- RÈGLES DU JEU

- Une des deux équipes joue d'abord au champ en occupant les diverses positions suivantes : *un lanceur, un receveur, un premier-but, un deuxième-but, un arrêt-court, un voltigeur de gauche, un voltigeur de centre et un voltigeur de droite, et d'autres joueurs de champ extérieur selon le nombre de joueurs.*
- Le ballon lancé par le lanceur doit rouler jusqu'au botteur.
- Le botteur doit attendre que le ballon soit à moins d'un mètre du marbre avant de botter le ballon.
- Le botteur qui se trouve dans la zone de frappe doit botter le ballon avec la jambe ou le pied.
- Les amortis ne sont pas permis.

- Il n'est pas permis de s'éloigner du but ni de voler un but. Le coureur doit demeurer sur le but jusqu'à ce que la balle soit bottée sous peine d'être retiré.
- Les joueurs de champ peuvent retirer le coureur en transportant le ballon et en le touchant, mais jamais en lançant le ballon sur le coureur.

ARTICLE 6 – LES RETRAITS

L'équipe à l'attaque passe à la défensive lorsqu'elle cumule trois retraits.

Un joueur est déclaré retiré :

- si le ballon botté par le joueur est attrapé au vol par l'équipe en défensive,
- si le ballon arrive avant le coureur à un but et qu'il ne puisse revenir à son but précédent,
- si le coureur est touché par un joueur qui a le ballon,
- si le coureur quitte le but avant que le ballon ne soit frappé.
- si le botteur n'a pas réussi à botter la balle après 5 lancers.
- si le botteur botte trois fausses balles.
- si le lanceur reprend la balle en sa possession dans sa zone (le lanceur n'a pas besoin d'être dans sa zone s'il attrape la balle au vol).

ARTICLE 6 -RÈGLE DU 5 LANCERS

- Un botteur a droit à 5 lancers, avec une chance ultime de reprise si le cinquième lancer est une fausse balle.
- La largeur de la zone du botteur est d'environ 1 mètre. Un lancer à l'extérieur de cette zone ou bondissant n'est pas valide.

ARTICLE 8 - POINTAGE PAR MANCHE

- Un point est accordé lorsqu'un des membres de l'équipe complète le tour des buts ;
- Maximum de 5 points par ½ manche ;
- Aucun point ne sera cumulé.

ARTICLE 12 -POSITION DES JOUEURS À LA DÉFENSIVE

- Les joueurs en défensive peuvent se placer n'importe où sur le terrain. La seule restriction est qu'ils doivent être positionnés derrière le lanceur.
- Le lanceur sera placé sur la plaque du lanceur et doit y demeurer jusqu'à ce que la balle soit bottée.