

Les règles du Baseball5

1. Nombre de joueurs

- Les rencontres sont disputées à 5 contre 5.
- Maximum de 8 joueurs par équipe. (5 sur le jeu et 3 sur le banc)

2. Équipement

- Une balle seulement.
- Extras
 - Buts
 - Lignages (craies sur asphalte ou béton, peinture)
 - Bandes, cônes, clôtures pour délimiter un terrain.

3. Terrain

- Le terrain est de 70 pieds x 70 pieds au total, incluant la zone des fausses balles et la boîte des frappeurs.

4. Durée des parties

- 5 manches de 3 retraits pour environ 30 minutes de jeu.
 - Comme le baseball traditionnel, une manche se termine lorsque les deux équipes ont été en offensive.

5. Frapper la balle

- Le joueur doit rester dans la zone des frappeurs jusqu'au contact de la balle et ne doit pas mettre un pied sur les lignes.
- Le joueur frappe la balle avec soit la main (doigts repliés ou non), le poing ou encore le poignet.
- Le joueur doit frapper la balle dans un élan continu et en puissance. Vous NE POUVEZ PAS faire d'amorti. Un retrait sera automatiquement appelé dans un tel cas.
- Chaque joueur possède une seule chance de mettre la balle en jeu (territoire des bonnes balles). Il n'y a pas de 2^e chance.
- Zone de balle "en jeu"
 - La balle doit faire un bond APRÈS la ligne de 10 pieds (zone morte) devant le marbre.
 - La balle doit faire un bond AVANT la clôture, le mur de gymnase ou toute autre délimitation en fond de terrain. Elle doit absolument bondir AVANT sinon le joueur sera retiré.
 - La balle NE PEUT PAS aller directement au mur ou clôture ni ne franchir directement cette limite.
 - Il n'y a PAS de circuit au Baseball5.

6. Zones importantes

- Boîte des frappeurs
 - Boîte de 10 pieds x 10 pieds.

- Zone du 1^{er} but
 - La zone de 5 pieds après le 1^{er} but est une zone "tampon" dans laquelle le coureur doit garder contact au sol (minimum un pied) après avoir touché le 1^{er} coussin. Il garde ainsi une immunité temporaire suite à sa course.
 - Le coureur PEUT dépasser cette zone, mais il doit y revenir sans se faire toucher par le joueur défensif (à l'aide de la balle) pour être déclaré sauf.
 - Le joueur défensif doit, dans cette situation, toucher au coureur avec la balle avant que ce dernier revienne dans la zone de 5 pieds et non sur le 1^{er} coussin.

- Zone des fausses balles
 - Ces zones sont de chaque côté du premier but et du 3^e but. Elle est aussi longue que le terrain et d'une largeur de 10 pieds.
 - Elle aide à délimiter le terrain, mais elle n'est pas obligatoire.

7. Coureurs

- Les coureurs peuvent quitter leur but seulement lorsque la balle est frappée. (Aucun écart sur les buts avant la frappe)

8. Défensive

- Cinq joueurs doivent être placés en défensive en tout temps, et ce, dans le territoire des bonnes balles.
- Il n'y a aucun joueur à la position de receveur AVANT la frappe, mais il est possible qu'un joueur s'y déplace APRÈS que la balle ait été mise en jeu.

L'arbitrage

Les rencontres sont généralement arbitrées par un seul arbitre. Ce dernier se place entre le 1^{er} but et le marbre pour bien voir le jeu. Les joueurs peuvent également s'arbitrer entre eux. Ils peuvent aussi prendre un joueur différent à chaque manche.

Comment effectuer un retrait

Il y a plusieurs façons d'effectuer un retrait. Tout d'abord, il faut savoir que toutes les règles de baseball traditionnel s'appliquent lorsque l'on tente de retirer un joueur. Que ce soit un relais sur les buts lors d'un jeu forcé, un ballon ou une flèche captée par un joueur défensif ou simplement de toucher un joueur avec la balle (sans la lancer) alors qu'il n'est pas sur un but, sont des manières d'inscrire un retrait.

Voici les autres façons de retirer un joueur.

- Frapper une fausse balle.
- Frapper un circuit ou directement dans un mur.
- Frapper la balle avant la ligne de 10 pieds devant le marbre.
- Mettre un pied sur la ligne de la boîte des frappeurs.
- Dépasser la boîte de 5 pieds au premier but et ne pas y revenir à temps.
- Tenter un amorti.
- Frapper dans le vide sans toucher à la balle.

