

## **Div. 7,8,9,10**

### **COMMITMENT LINE**

A line drawn next to home plate will be present for runners to score. They need to cross this line for the run to count. If they touch home plate instead, they will be ruled out. A defensive team is not forced to touch the runner to rule them out, all they need to do is step on home plate with the ball in their hands.

In addition to this, there will be a commitment line, which is a line drawn 6.40m (21 ft.) from the back of home plate and perpendicular to the third base line.

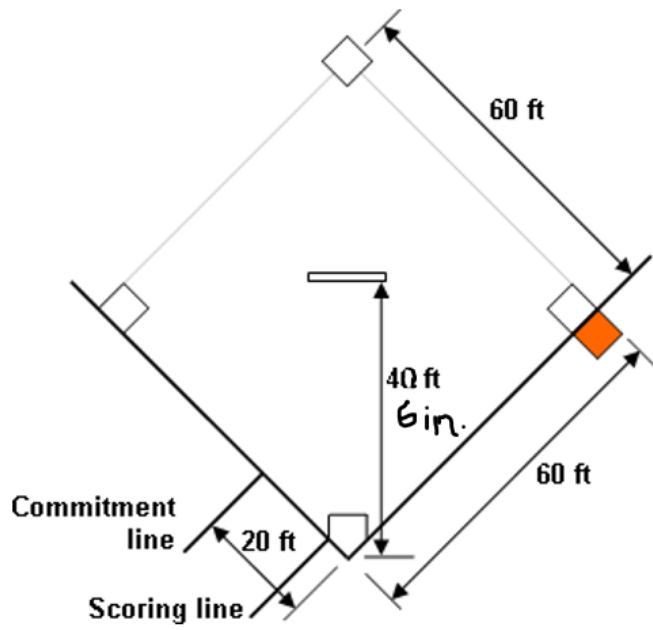
- a.** When a runner crosses this line but does not reach home plate, he or she shall be called out when the ball is legally held by a defensive player who is in contact with home plate.
- b.** No tag of the runner is necessary.
- c.** Runners who have not crossed the scoring line; or touch home plate will be ruled as an out.
- d.** Once a runner has crossed the commit line, he or she cannot return to third base and forward progress will only be considered.
- e.** Under no circumstances can a runner steal home and this includes a committed error. They will be called out once the commit line is crossed. A runner is allowed to take home base only on a live play after contact has been made by the batter or on a bases loaded walk. So if the current play is not a result of the batter, stopping at 3<sup>rd</sup> base is a must.
- f.** To avoid contacts at home plate, a runner is not out if a defensive player tags him or her with the ball between the commitment line and home plate. The defensive player with the ball must step on home plate before the runner crosses the score line.

### **LIGNE DE NON-RETOUR DIV.7,8,9,10**

Une ligne vis-à-vis le marbre doit être visible pour le coureur. Pour marquer un point, le coureur doit passer la ligne ou le sol au-delà de cette ligne. S'il touche le marbre, il est retiré. Pour retirer le coureur, le receveur ou tout autre joueur en possession de la balle, n'a qu'à toucher au marbre. Une ligne de non-retour est tracée à environ 2 tiers entre le 3<sup>e</sup> but et le marbre.

- a.** Un coureur qui traverse cette ligne, et qui n'a pas encore traversé la ligne du marbre, sera retiré si le joueur défensif est en possession de la balle et possède un pied sur le marbre.
- b.** Il n'est pas nécessaire que le joueur soit touché pour être déclaré retiré.
- c.** Tout joueur n'ayant pas traversé la ligne du marbre, ou ayant touché le marbre sera déclaré retiré.
- d.** Une fois qu'un coureur a franchi la ligne de non-retour, il ou elle ne peut pas faire marche arrière.
- e.** Un coureur n'a pas le droit de voler le marbre ainsi que sur une erreur. Le coureur sera retiré en traversant la ligne de non-retour. Un coureur aura le droit de prendre le marbre seulement lorsque la balle est mise en jeu par le frappeur, ou lors d'un but sur balles avec les buts remplis. Donc si le jeu en cours n'est pas causé par le frappeur, les coureurs doivent s'arrêter au 3<sup>ème</sup> but.
- f.** Dans le but d'éviter les contacts au marbre, aucun retrait ne peut être effectué sur le coureur en lui touchant avec la balle entre cette ligne et le marbre. Le joueur en défensif doit toucher le marbre avant que le joueur traverse la ligne du marbre.

Diagramme de la ligne de non-retour



03-2019 Ver.4