

Tout en un

Courses

- Après une frappe réussie, le batteur doit se rendre au moins jusqu'à la première base.
- Jamais plus d'un coureur par base.
- Les dépassements sont interdits.
- Le retour à la base précédente est autorisé, mais pas le retour au départ.

Jeu forcé – Jeu non forcé

Jeu forcé

Si la frappe est réussie, le batteur doit obligatoirement courir à la première base. Si elle est occupée, le coureur en place doit la libérer. On dit dans ce cas que le jeu est forcé, car il n'a pas d'autre choix que de quitter sa base.

Jeu non forcé

Le coureur peut choisir de rester sur sa base ou de la quitter car la base précédente est libre et donc accessible à un coéquipier. Il peut aussi y revenir si besoin est.

Out

Le devoir des défenseurs est d'éliminer le ou les coureurs pour les empêcher de rejoindre le marbre (homeplate) et de marquer ainsi des points.

- Lors du jeu forcé (le coureur doit obligatoirement se rendre à la base suivante), les défenseurs peuvent le mettre «out»:
 - en rejoignant, balle en main, la base avant le coureur (un contact sur la base suffit);
 - en le touchant, avec la balle en main, entre deux bases (tagging);
 - en le faisant dévier de plus de 90 cm à droite et à gauche de la ligne directe entre deux bases, grâce à un bon placement.
- Lors du jeu non forcé, les défenseurs peuvent éliminer le coureur seulement en le touchant (tagging).
- Lorsque deux coureurs se retrouvent sur la même base, les défenseurs ne peuvent mettre «out» que le joueur fautif.
- Le batteur est dans tous les cas «out» si les défenseurs reprennent la balle de volée (fly).
- Après trois strikes (voir plus bas), le batteur est éliminé.
- Le joueur «out» prend place sur le banc pour un éventuel second passage.

Contact aux bases

Un coureur est en sécurité lorsqu'il a un contact avec la base. Exceptions: la première et la quatrième bases. Sur ces bases, le coureur est en sécurité après le premier contact avec la base, même s'il poursuit dans son élan. Sur les deux autres bases, le coureur doit y revenir directement pour la toucher, afin que cela ne soit pas interprété comme un départ vers la suivante.

Retouche

Lors d'un fly, tous les coureurs doivent revenir à la base quittée lorsque la balle était en l'air. Ils peuvent ensuite repartir pour la base suivante et sont alors «vulnérables» aux actions des défenseurs pour les mettre «out».

Strike et balle

- Lorsque le lanceur (pitcher) lance la balle en dehors de la zone de strike et que le batteur n'a pas fait le mouvement de la frapper (critère: rotation du poignet), on appelle cela une balle. Si cela se répète quatre fois, le batteur peut se rendre à la première base, sans risque de se faire éliminer.
- Si le lanceur (pitcher) vise la zone de strike et que le batteur loupe la balle, ne la joue pas ou l'expédie dans le terrain nul (territoire des fausses balles), il reçoit un strike. Après trois strikes, le batteur est éliminé.

Interruptions du jeu

- Les coureurs peuvent se déplacer à tout moment tant que le jeu n'est pas interrompu.
- Le jeu est interrompu:
 - si la balle atterrit dans le terrain des fausses balles sans qu'elle soit prise à la volée par un défenseur;
 - si les adversaires se gênent durant une phase de jeu;
 - si la balle est frappée (batteur) ou lancée (pitcher) contrairement aux règles;
 - si la balle est stoppée ou attrapée irrégulièrement.

Homerun

Si le batteur frappe la balle au-delà de la ligne du champ extérieur, il peut rejoindre l'arrivée, de même que les coureurs en route, sans être éliminé.

Frappes valides et non valides

- Si la balle frappée roule du champ intérieur vers le territoire des fausses balles, l'essai est nul et le batteur éliminé.
- Si la balle frappée roule du champ extérieur vers le territoire des fausses balles, par les lignes latérales, elle est jouable.