

Ligue de développement Novice Lanaudière-Nord

GÉNÉRAL

Avoir du plaisir! C'est la règle la plus importante.
Nous recherchons plus de sourires que de points au tableau.

Distance des buts : 60'

Plaque pour parent-lanceur : 30'

6 frappeurs par manches

7 joueurs en défensive (1^{er}, 2^e, 3^e, A-C, receveur et 2 lanceurs)

Parties de 6 manches, aucune nouvelle manche ne se commence après 1h15 de jeu mais on termine celle en cour

Aucun tag sur un ballon et aucun dug-out

DÉFENSIVE

Un cercle de 10' de rayon seras tracé autour de la plaque du lanceur (44') et les 2 joueurs lanceurs devront se positionner de façon a voir 1 pied a l'intérieur et l'autre a l'extérieur du cercle.

Le port du casque protecteur est obligatoire pour le joueur-lanceur, cependant, la grille est optionnelle.

Un joueur ne peut pas jouer plus d'une seule fois par position a l'intérieur d'une même partie, les 2 positions de lanceurs compte pour 1 seule donc au cours d'un match de 6 manches, le joueurs X joueras une manche a chacune des 5 positions différentes et une manche sur le banc.

Un joueur ne peut pas jouer 2 manches consécutives sur le banc

OFFENSIVE

3 lancers par frappeur, si une fausse balle est frappée sur le dernier lancer, le joueur a droit à un lancer supplémentaire. A défaut de mettre la balle en jeu après les 3 lancers, le joueur a droit à 2 élan sur le T-Ball (une fausse balle sur le t-Ball est calculée comme un élan) Donc si à son deuxième élan le joueur frappe une fausse balle, il sera retiré au bâton. Si le joueur frappe la tige, on appelle une fausse balle

1 lancer erratique par frappeur peut être appelé si l'entraîneur lance sur le joueur.

Autant sur une balle lancée que sur le T-Ball, le bunt n'est pas permis et les demi-élan non plus

Lorsque la balle est frappée hors de l'avant champs, le joueur a le droit de continuer sa course jusqu'à ce que la balle soit de retour à l'intérieur de l'avant-champs (zone à délimiter entre les 2 entraîneurs et l'arbitre au début de la partie : 10 pieds derrière les buts).

Aucun but supplémentaire ne sera accordé sur une erreur en défensive

Lorsque le joueur frappe sur le T-Ball, 1 but maximum pour chaque coureur. Même situation pour le 6^e frappeur.

Pour le 6^e frappeur, s'il frappe une balle lancée de l'entraîneur, le jeu se termine au marbre.

Avec une différence de 6 points, les joueurs ne peuvent avancer pour plus d'un but à la fois.

Au T-Ball tous les frappeurs doivent avoir les pieds parallèles au marbre.