



# Association balle molle mineur de Blainville 2017

	Atome (U10)	Moustique (U12)	Benjamin (U14)	Cadet -Midget (U16)- (U18)
Lanceur qui atteint 2 frappeurs dans la même manche, l'entraîneur doit retirer le lanceur et celui-ci peut revenir pour une prochaine manche. Si il atteint une 3 <sup>ème</sup> frappeur plus tard dans la partie, il ne peut plus lancer mais peut continuer à jouer à une autre position en défensive.				
Plaque du lanceur	30'	35'	38'	40'
Distance des Buts	45'	55'	60'	60'
Ligne de non retour	non	oui	oui	oui
Conférences défensives par partie régulière	Illimitées	Illimitées	5	3
Course sur la 3 <sup>ème</sup> prise échappée	Non	Non	Oui	Oui
Masque pour lanceur	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire
Grille pour les frappeurs	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire 17 ans et - (facultatif 18 ans et +)
Chandelle intérieure	Non	Non	Oui	Oui
Joueuses en défensive	10 (6 avant champ)	10 (6 avant champ)	10 (6 avant champ)	10 (6 avant champ)
Minimum de joueuses (en cas de blessure)	6 (6)	7 (6)	8 (7)	8 (7)
Plus aucune manche ne commence après (à partir de l'heure cédulée)	60 min pendant école 80 après	80min	80min	80min
Délai pour arrivée des joueuses si pas nombre de joueuses minimum (sur temps de jeu)	15 min.	15 min.	15 min.	15 min.
Nombre de manches	7	7	7	7
Parties officielles	40min pendant école 60min	31/2 -4 manches	31/2 -4 manches	31/2 -4 manches
Nombre de manches fermées	3 (max 5 points/manche)	3 (max 5 points/manche)	3 (max 5 points/manche)	3 (max 5 points/manche)
But sur balle	Non	Oui	Oui	Oui
Différentiel de points après 3 manches (équipe perdante peut décider de continuer)	15	15	15	15
Amorti	Non	Oui (Si moins de 8 pts d'avance )	Oui (Si moins de 8 pts d'avance )	Oui (Si moins de 8 pts d'avance )
Vol de but	Non	peu voler 1 but à la fois, pas le marbre (quand la balle passe le marbre)	peut voler 1 but à la fois, pas le marbre (quand la balle passe le marbre)	peu voler 1 but à la fois, pas le marbre (quand la balle passe le marbre)
Aucun vol de marbre				
Aucun vol de but après	n/a	5 points d'avance	8 points d'avance	8 points d'avance
Manches par lanceur	2	3 maximum (2 consécutives)	3 maximum (2 consécutives)	4 maximum (2 consécutives)
«Bench frappe»	Oui	Oui	Oui	Oui
Pied à l'intérieur de la boîte/signaux	Oui	Oui	Oui	Oui
Ligne de non retour ( quand un joueur offensif dépasse la ligne aucun tag ne sera permis le joueur défensif doit toucher le marbre avant le coureur)				
Les rover (dossard) ne doit pas dépasser la ligne des buts jusqu'au moment où la balle entre en contact avec la balle				
<b>Règles spécifiques pour l'atome :</b>	<p>Les lanceurs lancent les manches impaires et les manches paires après les classes</p> <p>Un lanceur-joueur est au monticule: les balles et les prises sont appelées. Après 4 balles, un instructeur-lanceur prendra la place, lancera le nombre de lancers jusqu'à un maximum de 7 lancers, si la frappeuse ne frappe pas, il sera retirée.</p> <p>Quand instructeur-lanceur, le lanceur en défensive est placé à un pas derrière la plaque du lanceur et à l'extérieur du cercle.</p> <p>Un instructeur-lanceur n'accorde aucun but sur balle, les prises sont appelées, et un maximum de 7 lancers par joueur, et un 8<sup>e</sup> est permis après une fausse balle au septième.</p> <p>Si la balle est frappée directement au lanceur-joueur, pour effectuer un retrait au marbre, elle doit relayer la balle au marbre</p> <p>Balle frappée dans l'avant champs, jeu arrêté si un des joueurs-lanceurs en possession de la balle met un pied dans le cercle du lanceur. Maximum 1 but par coureur</p> <p>Si la balle frappée franchie la ligne des buts (champs), elle est en jeu et les coureurs avancent à leur risque, et au retour à l'intérieur de la ligne des buts, observer la position des coureurs, si plus que la moitié du chemin entre les buts, le coureur peut aller jusqu'au but suivant sinon il doit revenir à son but précédent.</p> <p>Aucun contact ne sera toléré au marbre. Coureur peut courir jusqu'à 1 mètre à gauche du marbre pour éviter contact et être sauf. Avertissez immédiatement le receveur. Pour les coureurs, il est souhaitable que ceux-ci glissent dans la région du marbre.</p>			