

Atome Ligue- ('B')

Dimension du terrain: Buts à 60 pieds, Lance-balles à 44 pieds du marbre

Durée: Min. 3 ½ manches, Max. 6 manches, après **75** minutes dès le début du match- dernière manche.. (75 –Règlements Régionaux)

Différence de point "Mercy Rule": si il y a une différence de 10 points et ils ont joués 3 ½ manches.

Vitesse du Lance-Balle: Lance-balles à roulette- 32-34 mph, Zooka 37-39 mph.

Territoire des Fausses-Balles: Un rayon des 10 pieds de l'arrière du marbre aux lignes des fausses-balles. La balle doit passer cette ligne pour être en jeu.

Monticule du Lanceur: Un cercle de 18 pieds doit être indiqué.

Frappeurs: 6 frappeurs chaque demi-manche. Une demi-manche se termine lorsque les 6 frappeurs se sont présentés au bâton.

Lanceurs: **La règle des 3 prises ne s'applique pas.** Chaque joueur reçoit 3 lancés (fausse-balle leur donne une autre balle). Ensuite il a droit à 2 élans du T-ball. Si la balle n'est pas mise en jeu, le frappeur est retiré.

Note: L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer. Si le frappeur est atteint ou s'il s'élance, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire. Si une balle frappée touche le lance-balle, la balle est morte et le frappeur atteint le 1er but.

Frapper du T-bal: Le frappeur peut se rendre au 1^{er} but seulement. Les coureurs n'avancent que d'un but seulement.

Nombre de Joueurs: 6 joueurs- max., 2 à la position de lanceur. Le reste en territoire des bonnes-balles. Un entraîneur peut être sur le terrain derrière les joueurs, (cette règle remplace celle dans le livre Atome).

Chandelle Intérieure: ne s'applique pas **Coup Retenu:** n'est pas permis.

Vol de but: Pas permis. Un coureur qui laisse son but avant que la balle est traversée le marbre est retourné à son but.

Fin du jeu: - Si une balle est frappée aux champs extérieurs, le jeu prend fin lorsque la balle revient au champ intérieur et est en possession d'un joueur. Les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leurs risques. Lorsque le 6^e frappeur vient au bâton, on doit obligatoirement considérer la manche comme ayant deux retraits.

- Si une balle est frappée au champ intérieur, les coureurs demeurent au dernier but atteint au terme du premier jeu. Seulement 1 but sur une erreur, n'importe quelle combinaison des erreurs faites.

Réservistes: du Novice/Initiation, maximum 5 réservistes par équipes par matchs.

Équité du jeu:

- Si un coureur ne peut pas continuer, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu.

-Un joueur DOIT commencer aux champs 1 match sur 2.

- Une utilisation équitable des joueurs doit être faite. Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche consécutive.