

Pee Wee Ligue (B)

Dimension du terrain: Buts à 70 pieds, monticule (optionnel) à 48 pieds du marbre.

Durée: Min. 3 ½ manches, Max. 6 manches. Après 90 minutes de jeu, peu importe à quel manche la partie est rendue, c'est officiellement la dernière manche et elle est ouverte.

Manches: Il y a un maximum des 5 points par demi-manche, sauf la dernière manche qui est ouverte (durée ou 6ième) S'il y a un circuit à l'extérieur du terrain, tous les points comptent.

Différence de 10 points "Mercy Rule": Si il y a une différence de 10 points et plus, la partie cesse, si elle est réglementaire.

Vol de but: Est permis, aucun coureur ne doit laisser son but avant que le lancé traverse le marbre ou soit frappé. (Aucune avance sur les but-« Leading »). Si un joueur quitte son but il est retiré et la balle est morte.

- Le joueur qui est au 3ième but, peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer.

-Si une équipe a une différence de pointage de 5 points, le vol de buts n'est pas permis. Un joueur qui vol un but est automatiquement retiré. Si plus d'un joueur vol un but, c'est celui qui se trouve le plus près du marbre qui est retiré.

Nombre de joueurs: 7 joueurs minimum (règlements régional)

Lancer: règles de baseball normales

Coup Retenu: N'est pas permis et considéré comme une prise.

TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE: Le frappeur est retiré, mais la balle est en jeu. Les coureurs peuvent voler le 2ième et le 3ième but.

FEINTE IRRÉGULIÈRE (BALK): Dans le cas d'une feinte irrégulière, la balle est morte et les coureurs retournent à leur but.

Fin du jeu: Lorsque que le lanceur est en possession de la balle sur le monticule et que le receveur est prêt. A ce moment les coureurs retournent au dernier but occupé.

Lanceur: Un receveur peut lancer mais après avoir lancé, il ne peut plus revenir comme receveur dans la même journée. Un lanceur ne peut pas agir comme receveur après avoir quitté sa position originale.

-Un joueur ne peut pas lancer 3 jours consécutifs

BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS : L'entraîneur indique à l'arbitre son intention et un but sur balle est accordé.

NOMBRE DE MANCHE Lanceur (saison régulière)

- Maximum 6 manches par jour

- Après 2 manches par jour- aucune journée de repos requise

-Plus de 2 manches dans une partie ou plus de 2 manches dans une journée. Deux jours de repos (2 dodos)

- 6 manches dans une journée- 3 jours complet de repos (3 dodos)

- Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

VISITE au Monticule: Si l'entraîneur visite son lanceur pour une 2^{ième} fois dans la même manche, il doit changer ce lanceur.

Réservistes: DU: Moustique A (Ne peut PAS lancer) ou Moustique B. Maximum 5 réservistes par matchs. Les réservistes doivent être indiqués sur le rôle des frappeurs. (Ir)

Équité du jeu:

- Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et ils frappent à leur tour

- Un joueur qui arrive en retard est inscrit dernier dans le rôle des frappeurs

- Si un joueur quitte, son nom est retiré du rang du rôle. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé.

-Si un frappeur ne peut continuer, il est remplacé par le prochain frappeur, le compte de prises et de balles est utilisé. Le joueur remplacé peut revenir au 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 partie sur 2.

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

- Tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position. Les règles du lanceur s'appliquent.