

9U B

Terrain		<ul style="list-style-type: none"> - Buts à 60 pieds de distance. - Lance-Balle à 44 pieds de distance du marbre. - Demi-cercle de 10 pieds de rayon en face du marbre. - Cercle de 12 pieds de diamètre autour du lance-balle.
Durée de la partie		<ul style="list-style-type: none"> - 6 manches. - 1h30 maximum - Partie "rapide", souvent entre 1h et 1h15.
Offensive	Nombre de frappeurs	<p>6 frappeurs par manche. La demie-manche ne prend pas fin après 3 retraits. Il peut y avoir jusqu'à 6 retraits dans une même manche, ou un quadruple retrait sur un même jeu.</p>
	Ordre des frappeurs	<ul style="list-style-type: none"> - Rotation de l'ordre des frappeurs à toutes les manches. - L'ordre des frappeurs à chaque manche n'est jamais le même. - Un frappeur ne peut passer plus d'une manche sans frapper.
	Nombre de lancers	<ul style="list-style-type: none"> - 3 lancers au lance-balle (Vitesse 37-39 MPH) - Une fausse balle sur le 3e lancer est reprise. - 2 essais au T-Ball - Un élan manqué est considéré pour un essai. - Une fausse balle au dernier essai au T-Ball sera considéré comme <u>un retrait</u>. <p>Le réglage du lance-balles peut se faire à tout moment.</p>
	Avance des joueurs sur les buts	<ul style="list-style-type: none"> - Sur une frappe provenant d'un lancer du lance-balle, tant et aussi longtemps qu'il n'y a pas de possession d'un joueur à l'avant-champ (20 pieds au-delà des buts), le joueur peut continuer de courir. - Lorsqu'il y a possession par un joueur d'avant-champ, le coureur peut seulement terminer sa course vers le prochain but qu'il tentait d'obtenir. - Sur une frappe provenant du T-Ball, un seul but est permis. <p>Si la balle frappe le lance-balles: balle morte et le coureur avance au 1er but (seuls les coureurs forcés avancent)</p>
Défensive	Nombre de joueurs défensifs	<ul style="list-style-type: none"> - 6 joueurs en défensive sur rotation. - Un joueur ne peut passer plus d'une manche sans jouer à la défensive.
	Positionnement des joueurs en défensive	<p>2 x lanceurs * À tout moment, l'un des 2 lanceurs peut décider d'aller occuper la position de voltigeur (champ). 1 x 1er but 1 x 2e but 1 x 3e but 1 x Arrêt-Court</p>
Fin d'une demi-manche		<p>Au 6e frappeur de la manche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un retrait au bâton termine la demi-manche. - Un retrait sur les buts ou au marbre termine la manche. - Une prise de possession à l'avant-champ termine la manche. (Les coureurs peuvent atteindre les buts qu'ils tentaient d'obtenir) <p>Les points entrés au marbre AVANT un retrait NON FORCÉ sont comptabilisés. Les points entrés au marbre AVANT un retrait FORCÉ ne sont pas comptabilisés.</p>