

105.6.3 - FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ

Atome A : Lors d'un coup frappé, le jeu prend fin au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle. Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. Si une erreur est commise au cours de ce jeu par la défensive, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque. Cependant, un but seulement par coureur peut être accordé. Dans tous les cas de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs. Note: Est considéré joueur d'avant-champ tous les joueurs jouant à la défensive à l'exception de ceux qui évoluent à la position de voltigeur.

Atome B : Lors d'un coup frappé provenant du lance-balle, le jeu prend fin au moment qu'un joueur défensif est en possession de la balle. Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. Lorsque le t-ball est utilisé, le frappeur et les coureurs sont limités à un (1) seul but. Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.

Atome A : La vitesse doit être entre 42 et 44 MPH. Lors du championnat provincial Atome A, le lance-balle à roulette sera utilisé.

Atome B : La vitesse doit être entre 37 et 39 MPH

Quelques-uns scénarios Atome A :

Qu'est-il arrivé si le joueur de champ intérieur devient un voltigeur ?

Vous voulez dire que le joueur de champ intérieur jouer si profond qu'il dans les territoires hors-champ ?

Même cela, il sera toujours considéré comme un joueur de champ intérieur.

Est-ce que le frappeur peut continuer à courir si le voltigeur est en la possession de la balle ?

Oui il peut.

Si le frappeur frappe le champ centre profond, le coureur est arrondi 2 pour aller à la 3e puis erreur se produit, le coureur peut rentrer au marbre ?

Oui, il peut, compte tenu de c'est une balle frappée et une erreur se produit sur le jeu.

105.6.3 - End of the play after a ball was hit

Atom A: During a batted ball, the play comes to an end at the moment an infielder is in possession of the ball. The runners can only go to the next base which they try to reach, at their risk. An out can be completed. If an error is committed during this play by the defensive, the runners can reach the next base at their risk. However, one base only by runner can be granted. In every case of ball off limit, it will not be allowed to take forward the runners. Note: infielders are all the players playing the defensive with the exception of those who evolve in outfield position.

Atom B: During a batted ball coming from the pitching machine, the play comes to an end at the moment a defensive player is in possession of the ball. The runners can only go to the next base which they try to reach, at their risk. An out can be completed. When the t-ball is used, the batter and the runners are limited to one (1) base. In every case of error committed by the defensive or ball off limit, it will not be allowed to take forward the runners.

Atom A: The speed must be between 42 and 44 miles/hour. In the Atom A provincial championship, a pitching machine with wheels will be used.

Atom B: The speed must be between 37 and 39 miles/hour.

Few scenarios in Atom A:

What happened if the infielder becomes an outfielder?

You mean that the infielder plays so deep that he is in the outfield territories?

Even that, he will still be considered as an infielder.

Can the batter keep running if the outfielder is in the possession of the ball?

Yes he can.

How about if the batter hits the deep in center field, the runner is rounding 2nd to go to 3rd then error occurs, can the runner go home?

Yes he can, considering it's a hit ball and an error occur on the play.