



**Softball New Brunswick  
U15 Minor Playing Rules**

**U15 AA Provincial Championships Rules and Regulations**

1. Games will have no time limit
2. Open innings
3. Teams will bat 9 players in the starting lineup. DP/FLEX is permitted
4. Standard Rule Ahead Rules in effect (15 runs after 3 innings, 10 after 4, 7 after 5)
5. If the game ends in a tie, international tie breaker will be used (extra inning with runner on 2nd)
6. No pitching or playing time restrictions

**U15 A Provincial Championships Rules and Regulations**

1. Games will have a time limit of 2 hours (no new inning shall be started after 1 hour 45 minutes)
2. Innings 1-4: 5 Run Rule, Inning 5-7 Open
3. Teams will bat 9 players in the starting lineup. DP/Flex is not permitted
4. Standard Mercy Rules in effect (15 runs after 3 innings, 10 after 4, 7 after 5)
5. If the game ends in a tie, international tie breaker will be used (extra inning with runner on 2nd)
6. No pitching or playing time restrictions



**Softball Nouveau-Brunswick**  
**Règles de jeu mineur U15**

**Règlements des championnats provinciaux U15 AA**

1. Les jeux n'auront pas de limite de temps
2. Les manches ouvertes
3. Les équipes batteront 9 joueurs dans la formation de départ, DP/FLEX est autorisé
4. Règles standard à venir en vigueur (15 points après 3 manches, 10 après 4, 7 après 5)
5. Si le match se termine par une égalité, un bris d'égalité international sera utilisé (manche supplémentaire avec coureur au 2e)
6. Aucune restriction de lancer ou de temps de jeu

**Règlements des championnats provinciaux U15 A**

1. Les matchs auront une limite de temps de 2 heures (aucune nouvelle manche ne sera commencée après 1 heure 45 minutes)
2. Manches 1 à 4 : règle des 5 points, manche ouverte 5 à 7
3. Les équipes batteront 9 joueurs dans la formation de départ. DP/Flex n'est pas autorisé
4. Règles de miséricorde standard en vigueur (15 points après 3 manches, 10 après 4, 7 après 5)
5. Si le match se termine par une égalité, un bris d'égalité international sera utilisé (manche supplémentaire avec coureur au 2e)
6. Aucune restriction de lancer ou de temps de jeu