

## **Section 4.4 – Bras lanceur : Règlements de sécurité à propos du lanceur**

(Ne s'applique pas aux catégories senior masculin et féminin)

### **a) Éligibilité**

Tout joueur sur l'équipe est éligible pour lancer et il n'y a aucune restriction sur le nombre de lanceurs qui peuvent être utilisés au cours d'une même partie.

### **b) Apparences multiples dans une journée**

Un lanceur peut lancer à deux reprises au cours d'une même journée. Si un lanceur requiert un repos suite à sa 1ère présence, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi. Les lanceurs ne peuvent pas lancer à trois reprises au cours d'une journée.

### **c) Lancer au cours de trois jours consécutifs**

Un lanceur peut lancer 3 journées consécutives si le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas les limites du tableau ci-dessous :

<b><u>Division</u></b>	<b><u>Limite</u></b>
11U	25
13U	30
15U Masculin 16U Féminin	35
18U Coupe Baseball Canada Jeux du Canada	40
22U Masculin 21U Féminin	45

Tout repos requis en vertu de cette règle n'est pas immédiat et commence le jour suivant. Par exemple, si un lanceur 11U a effectué 15 lancers le jeudi et 20 lancers lors de sa première partie le vendredi, le lanceur n'est pas éligible pour lancer le samedi mais est éligible pour lancer lors d'une seconde partie le vendredi.

Un lanceur ne peut lancer au cours de 4 journées consécutives.

### **d) Limite de lancers maximum en deux jours**

Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours.

<b><u>Division</u></b>	<b><u>Maximum total sur 2 jours</u></b>
11U	75
13U	85
15U Masculin 16U Féminin	95
18U Coupe Baseball Canada Jeux du Canada	105
22U Masculin 21U Féminin	115

Par exemple, un lanceur 13U effectue 20 lancers le jeudi est limité à un maximum de 65 lancers le vendredi ( $85-20 = 65$ ).

#### e) Limite de lancers maximum en quatre jours

Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs :

<u>Division</u>	<u>Maximum total sur 4 jours</u>
11U	105
13U	120
15U Masculin 16U Féminin	135
18U Coupe Baseball Canada Jeux du Canada	150
22U Masculin 21U Féminin	165

Par exemple, un lanceur 13U effectue 50 lancers le jeudi et 10 lancers le Samedi est limité à un maximum de 60 lancers le Dimanche ( $120-50-10 = 60$ ).

#### f) Repos requis

Les lanceurs doivent suivre les lignes directrices suivantes pour les repos :

11U	13U	15U Masculin 16U Féminin	18U Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada	22U Masculin 21U Féminin	Jours de repos
1-25	1-30	1-35	1-40	1-45	Aucun
26-40	31-45	36-50	41-55	46-60	1 journée
41-55	46-60	51-65	56-70	61-75	2 journées
56-65	61-75	66-80	71-85	76-90	3 journées
66-75	76-85	81-95	86-105	91-115	4 journées
75	85	95	105	115	Maximum

#### g) Lanceurs ambidextres

Les lancers effectués par un lanceur ambidextre sont comptabilisés quel que soit le bras ou la combinaison de bras avec lequel les lancers sont effectués.

#### h) Jouer dans différentes divisions d'âge

Un lanceur jouant dans une division d'âge supérieure sera régi par les règles de lancer de sa division d'âge actuelle.

Par exemple, un lanceur d'âge 13U jouant dans la division 15U est soumis aux règles de lancer de la division 13U.

Cette section s'applique aux championnats seniors masculins et féminins, qui n'ont pas de règles de lancer.

### **i) Être lanceur et receveur**

Une fois qu'un joueur agit comme lanceur, il ne pourra agir comme receveur pour le restant de la journée.

### **j) Terminer un frappeur**

Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (le nombre à partir duquel un jour de repos supplémentaire est requis) ou s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée au milieu d'une présence au bâton, le lanceur pourra terminer son frappeur. Le nombre de lancers du lanceur reviendra à l'étape franchie et ce nombre sera indiqué sur le registre du nombre de lancers.

Pour revenir à l'étape franchie, l'entraîneur doit avertir qu'il s'agit du dernier frappeur du lanceur avant que celui-ci ne franchisse l'étape en informant l'arbitre. L'arbitre en informera le marqueur. Une fois que l'entraîneur a fait cette déclaration, le lanceur doit être retiré du match à la fin de la présence au bâton.

Par exemple, la première étape au niveau 13U est de 30 lancers. L'entraîneur peut déclarer « dernier frappeur » à l'arbitre lorsque le lanceur a effectué 29 ou 30 lancers. Si un lanceur a commencé une manche à 27 lancers et l'a terminée à 33 lancers, le marqueur enregistrera 30 lancers.

### **k) But sur balles intentionnel**

Seuls les lancers effectués sont comptabilisés dans le calcul des lancers. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers

Par exemple, avec un compte de 2 balles et 0 prise, une équipe signale à l'arbitre que le frappeur recevra un but sur balles intentionnel, seulement 2 lancers seront comptabilisés dans le calcul des lancers.

### **l) Définition de jours**

Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 00 h 01 et se terminant à 23 h 59 le jour de calendrier suivant. Si une partie s'étire au-delà de 00 h 01, les lancers effectués seront considérés comme ayant été faits la journée précédente.

Par exemple, si un lanceur 13U effectue 60 lancers le jeudi et doit prendre deux jours de repos, il ne peut lancer ni vendredi ni samedi.

### **m) Retourner lanceur**

Un lanceur retiré du monticule au cours d'une partie ne pourra revenir au jeu comme lanceur pendant cette même partie, et ce, même si le lanceur reste dans la partie pour jouer à une autre position.

Interprétation approuvée: un lanceur qui est remplacé comme frappeur ou coureur au cours d'une manche offensive ne peut pas revenir en tant que lanceur lorsque l'équipe prend le terrain en défense.

#### **n) Pénalité**

Pour toute violation en regard de la règle du contrôle des lancers fera en sorte que l'entraîneur-chef ou le gérant de l'équipe fautive sera expulsé de la partie. L'entraîneur-chef ou le gérant recevra une partie additionnelle de suspension.

The penalty for any violation of any part of the pitch count rule is the ejection of the team's Head Coach or Manager. The Head Coach or Manager shall receive an automatic one-game suspension. Si une infraction à la règle du décompte des lancers est découverte à la fin d'un match, l'entraîneur-chef ou le gérant est suspendu pour un match.

**Aux niveaux 21U féminin, senior masculin et féminin, Coupe Baseball Canada, 18U et 22U, toute violation d'une partie de la règle du compte des lancers entraîne également la perte d'un match et aucune pénalité financière ne sera imposée dans cette situation.**

Lorsqu'un lanceur est sur le point de devenir inadmissible, toutes les personnes, y compris les marqueurs et les entraîneurs de l'équipe adverse, doivent soulever ce point et empêcher le lanceur de devenir inadmissible en avisant l'entraîneur-chef ou le gérant du lanceur.

#### **o) Parties suspendues**

Quand une partie est suspendue, le marqueur officiel doit conserver le registre des lancers effectués. Le repos nécessaire sera appliqué immédiatement s'il le veut.

Lorsqu'une partie suspendue reprend, les lancers effectués à la fin de la partie suspendue seront enregistrés le jour où ils sont effectués.

Un lanceur qui n'est pas éligible pour lancer le jour où un match commence mais qui est éligible le jour où le match se termine, peut lancer à la fin de la partie suspendue. Un lanceur qui est éligible pour lancer le jour du début de la partie mais qui n'est pas éligible pour lancer le jour de la fin de la partie, ne peut pas participer à la fin de la partie suspendue.

Une partie est suspendue lorsque le représentant technique de Baseball Canada fait une telle déclaration et avise les équipes de quitter le parc.

Une partie est retardée lorsque les équipes demeurent sur le terrain dans l'espoir de poursuivre la partie. Les délais n'ont aucun impact sur les règles de lancer.

#### **p) Deuxième visite**

Le gérant ou entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au monticule lors d'une même présence au bâton dans le but de retirer son lanceur.