

**RÈGLE RÉGISSANT LES LANCEURS AU 11U, 13U,  
15U GARÇON & 16U FILLE, 18U, 22U ET COUPE BASEBALL CANADA**

(Parties d'exhibition, parties de ligue, éliminatoires de ligue, tournois et championnats)

- 6.02**
- 1) 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.
  - 2) Un lanceur peut lancer à deux reprises au cours d'une même journée. Si un lanceur requiert un repos suite à sa 1<sup>ère</sup> présence, il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée.
  - 3) S'il est permis à un lanceur de lancer des journées consécutives, et que ce lanceur n'atteint pas la première étape à la partie 1, il lui sera permis de revenir à titre de lanceur une seconde fois au cours de la même journée. Il ne sera pas permis aux lanceurs de dépasser le nombre maximum de lancers permis pour une journée pour chacune des périodes de deux journées. Un lanceur ne peut lancer à 3 reprises au cours d'une journée.  
Exemple; Un lanceur 11U effectue 20 lancers à la journée 1. À la journée 2, ce lanceur est limité à 55 lancers. Un lanceur 15U effectue 25 lancers à la journée 1. À la journée 2, ce lanceur est limité à 70 lancers. Un lanceur **22U ou** 21U effectue 45 lancers à la journée 1. À la journée 2, ce lanceur est limité à 70 lancers.
1. Un lanceur ne peut lancer 3 journées consécutives à moins que le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas : 11U garçon/fille = 25, 13U garçon/fille = 30, 15U garçon/16U fille = 35 et 18U/Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada = 40. Si le total de lancers accumulés par un lanceur lors du jour 1 et du jour 2 excède le seuil mentionné ci-haut pour leur division, le lanceur recevra alors au moins une journée complète de repos.

Un lanceur ne peut lancer au cours de 4 journées consécutives. Une (1) journée de repos est requise. Le nombre maximum de lancers pouvant être effectué sur une période de 4 jours ne peut excéder :

11U garçon/fille = 105, 13U garçon/fille = 120 15U garçon/16U fille = 135, 18U/Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada = 150 et **22U/21U** = 165

2. Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :

11U garçon/fille	13U garçon/fille	15U garçon/16U fille	18U homme/femme Coupe / Jeux du Canada	22U/21U homme/femme	Repos requis
1 – 25	1 – 30	1 – 35	1 – 40	1 – 45	Aucun
26 – 40	31 – 45	36 – 50	41 – 55	46 – 60	1 jour
41 – 55	46 – 60	51 – 65	56 – 70	61 – 75	2 jours
56 – 65	61 – 75	66 – 80	71 – 85	76 – 90	3 jours
66 – 75	76 – 85	81 – 95	86 – 105	91 – 115	4 jours
75	85	95	105	115	Maximum

3. Le marqueur officiel fera le calcul de nombre de lancers effectués pendant la journée de calendrier et déterminera le temps de récupération requis en commençant avec le prochain jour de calendrier. Les athlètes ne doivent pas dépasser le nombre maximum de lancers pendant la journée.
4. Une fois qu'un joueur agit comme lanceur, il ne pourra agir comme receveur pour le restant de la journée.
5. Un lanceur pourra terminer son frappeur s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée pendant qu'il l'affronte.
  - a. Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (voir le tableau), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.  
L'instructeur ou le gérant doit avertir l'arbitre à ce moment, avant le prochain lancer. L'arbitre avertira ensuite le marqueur.
  - b. Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis (75, 85, 95, 105 et 115 lancers) pour une journée face à un frappeur, il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
6. 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.

Exemple; si après un compte de 2 balles et 0 prise, une équipe signale à l'arbitre que le frappeur recevra un but sur balle intentionnel, seulement 2 lancers seront comptabilisés dans le calcul des lancers.

7. Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 12h 01 am et se terminant à 11h 59pm le jour de calendrier suivant.
8. Si une partie s'étire au-delà de 12h 01 am, les lancers effectués seront considérés comme ayant été faits la journée précédente. Si une partie est suspendue, le point de reprise sera considéré comme une nouvelle journée.
9. 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.
10. Pour toute violation en regard de la règle du contrôle des lancers fera en sorte que l'entraîneur-chef de l'équipe fautive sera expulsé de la partie en cours et recevra une partie additionnelle de suspension.
11. Le total de lancer effectué par un lanceur ambidextre est comptabilisé sans égard au bras qu'il utilise afin d'affronter un frappeur.
12. Lorsqu'une partie est arrêtée en raison de la température ou pour toute raison autre que la règle de différence de pointage, cette partie doit être poursuivie à partir du point d'arrêt. Si le lanceur « A » est le lanceur partant d'une partie et que son nombre de lancers est inférieur à la première étape, le lanceur « A » peut alors être utilisé à nouveau à titre de lanceur pour cette partie, tout en poursuivant le compte du nombre de lancers effectué lorsque la partie fut arrêtée. Ceci s'applique pour une partie qui se poursuit lors de la même journée ou le lendemain.  
Par exemple, si le lanceur « A » a effectué 30 lancers au championnat 15U, il pourra alors effectuer un maximum de 65 lancers lors de la reprise de la partie. Si le lanceur « A » avait effectué 36 lancers lorsque la partie fut arrêtée par la pluie, il ne serait plus éligible à lancer si la partie est poursuivie le lendemain puisqu'il devra avoir sa journée de repos. Si la partie est poursuivie au cours de la même journée, il pourra alors revenir à titre de lanceur tout en poursuivant le compte du nombre de lancers.
13. Un joueur évoluant dans une division autre que la sienne sera exposé au nombre de lancers correspondant à la division d'âge la moins élevée. Par exemple, un joueur de la division 13U jouant dans la division 15U devra utiliser les règles de la division 13U. Un joueur de la division 18U évoluant dans la division 15U devra utiliser les règles de la division 15U.

**5.10(c)** 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.

## **RENSEIGNEMENT IMPORTANT AU SUJET DU LANCEUR (TOUTES DIVISIONS MINEURES)**

Lorsqu'il est évident que le lanceur n'est plus éligible, ou est sur le point de le devenir, il FAUT que le marqueur ou tout autre officiel en avise immédiatement le gérant de l'équipe fautive de sorte qu'il puisse apporter les corrections immédiatement. Lorsqu'un entraîneur fait délibérément lancer plus de lancers que ce qui est permis, l'entraîneur-chef de l'équipe fautive sera expulsé de la partie en cours et recevra une partie additionnelle de suspension.

## **RENSEIGNEMENT CONCERNANT L'ÉTABLISSEMENT DU DOSSIER DES RETRAITS D'UN LANCEUR**

On inscrit un « RETRAIT » au dossier du lanceur au cours de SA PRÉSENCE SEULEMENT. Bien que tous les coureurs qui peuvent se trouver sur les buts au moment du retrait du lanceur puissent être inscrits au dossier de ce dernier pour déterminer la fiche des victoires et des défaites... TOUS LES RETRAITS DES DITS COUREURS SERONT INSCRITS AU DOSSIER DU LANCEUR REMPLAÇANT LORSQUE SE PRODUISENT LES RETRAITS.

AUCUN LANCEUR NE SERA PÉNALISÉ s'il dépasse la limite des retraits : a) dû à l'erreur d'un marqueur officiel ; ou b) si la limite était dépassée sur un DOUBLE ou TRIPLE JEU au cours du dernier retrait de ce lanceur.

NOTE : Les RETRAITS supplémentaires que les circonstances peuvent amener dans les séries de jeu multiple NE SONT PAS À METTRE AU DOSSIER DU LANCEUR SUIVANT. Les marqueurs DOIVENT INSCRIRE au dossier des lanceurs que tous les retraits supplémentaires aient été effectués dans le cours d'un double ou triple jeu.

### **7.04 Parties sous protêts**

Chaque ligue doit adopter des règles régissant la procédure de protêt dans un match, lorsqu'un gérant prétend que la décision d'un arbitre enfreint une de ces règles. Aucun protêt ne sera jamais autorisé sur les décisions de jugement de l'arbitre. Dans tous les matchs contestés, la décision du président de la Ligue est définitive.

Même s'il est jugé que la décision contestée a enfreint les règles, aucune reprise du jeu ne sera ordonnée à moins que, de l'avis du président de la Ligue, la violation n'affecte les chances de l'équipe protestataire de gagner le match.

#### **Commentaire de la règle 7.04:**

Chaque fois qu'un gérant conteste un match en raison d'une prétendue mauvaise application des règles, le protêt ne sera pas reconnu à moins que les arbitres ne soient avisés au moment où le jeu faisait l'objet du protêt à lieu et avant le prochain lancer, jeu ou tentative de jeu. Une réclamation découlant d'un jeu à la fin de partie doit être déposée avant que l'arbitre du marbre ne quitte le terrain.

En ce qui concerne 3.02 (c), un protêt ne sera pas autorisé sur un jeu où la règle du goudron de 18 pouces sur le bâton est violée.

En ce qui concerne 9.01 (b) (3), le marqueur officiel prendra note de la situation exacte au moment du protêt et si un jeu doit être repris à partir de ce point, le jeu reprendra avec exactement la même situation que juste avant le moment du protêt.

En ce qui concerne les instructions générales aux arbitres, ne laissez pas la critique vous empêcher d'éliminer les mauvaises situations qui peuvent conduire à des jeux contestés. Emportez votre livre de règles. Il vaut mieux consulter les règles et retarder le jeu de dix minutes pour décider d'un problème épineux que d'avoir un jeu protesté et rejoué.



