

## Interprétation des règlements selon Baseball Canada

- 3.02** Pour les championnats des divisions 13U, 16U Filles, 21U Filles et Senior Femmes, un baril d'un diamètre maximum de  $2\frac{3}{4}$  avec (i) le 1.15 BPF (Bat Performance Factor) ou (ii) USA Baseball Model est permis. Pour le championnat de la division 13U, le bâton doit respecter la règle maximale du moins 10. Pour les championnats des divisions 16U Filles, 21U Filles et Senior femme, le bâton doit respecter la règle maximale du moins 5.

Pour la Coupe Baseball Canada et les Jeux du Canada, seulement les bâtons de bois ou de bambous sont acceptés. Aucun bâton de type « composite » ne sera permis. Pour les divisions 15U Garçons, 18U, 21U et Senior Hommes, seuls les bâtons de bois, bambous et « composite » seront permis. Les bâtons en bois « composite » incluent les bâtons avec un recouvrement en fibre de verre ainsi que ceux avec un baril de bois et un manche en composite. Les bâtons de bois en composite n'incluent aucun bâton avec toute composante métallique.

Le bâton doit clairement montrer la marque originale du manufacturier (incluant, si applicable, le différentiel longueur-poids). Sinon, le bâton sera considéré comme étant illégal. La règle 6.06 (d) sera appliquée pour tout bâton ne rencontrant pas ces exigences.

Un joueur doit respecter la règle du bâton basé sur la division à laquelle il évolue au cours d'une partie.

Par exemple; un joueur 13U évoluant dans une partie 15U doit respecter la règle du bâton 15U. Une fille 16U évoluant dans une partie 15U doit respecter la règle du bâton 15U.

- 3.02** Tous les uniformes doivent avoir le numéro sur l'endos du chandail.

- 3.02** Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

- 3.03 (b) et (e)** Tout joueur, incluant les lanceurs, peut porter une manche de compression sur un ou les deux bras. S'il n'en porte qu'un, il peut être porté autant sur le bras lanceur que le bras du gant. Une manche de compression qui se termine au coude a les mêmes restrictions que celle qui se termine au poignet. Les lanceurs peuvent porter une manche de compression qui est de couleur uniforme et ne pourra être blanche ou grise. Les lanceurs ne peuvent porter une manche de compression qui serait de nature distrayante, incluant un design et un matériel réfléchissant.

Une attelle sportive de coude peut être portée par le lanceur pourvu qu'elle soit recouverte par une manche qui n'est pas de nature distrayante, incluant un design et un matériel réfléchissant.

- 3.08** Tous les joueurs doivent porter un casque protecteur à double oreille lors de leur présence au bâton, dans le cercle d'attente et sur les sentiers des buts et ceci dans toutes les catégories d'âge. Baseball Canada reconnaît la norme NOCSAE comme leur standard pour les casques de frappeurs. Baseball Canada

recommande qu'aucune modification ne soit apportée au casque, autre que ce qui est effectué par le manufacturier ou ce qui est ajouté avec les directions explicites du manufacturier. Les protecteurs de visage ou bretelles de menton ne sont pas obligatoires sur les casques de frappeurs, mais cette règle n'empêche le port de ces équipements.

**3.09** Les règlements de la Fédération canadienne de baseball amateur requièrent que les receveurs dans toutes les catégories d'âge portent le masque et casque protecteur. NOTE : Cela inclut les pratiques et périodes de réchauffement telles que l'enclos d'exercice ou pendant les pratiques entre les manches. Les entraîneurs doivent porter au moins un masque pendant toutes les pratiques et situations de réchauffement. Les protecteurs de gorge doivent être obligatoires pour tous receveurs et arbitres. Les masques avec extension sont acceptables pourvu que la superficie de la gorge soit suffisamment couverte en conjonction avec le protecteur de poitrine.

**3.09** Il est recommandé que tous les joueurs portent un protecteur athlétique avec coquille (ou un protège pubis pour les femmes).

**3.01** L'arbitre doit se faire remettre la balle et expulser le coupable du jeu. De plus, le lanceur peut être sujet à plus de représailles selon l'investigation du représentant de Baseball Canada. Pour les règles concernant le lanceur défigurant la balle, voir les articles 8.02 (a) (2) à (6).

**6.04** QUE l'usage de tout produit de tabac, incluant tabac à chiquer, par tous les participants (joueurs, entraîneurs, gérants, arbitres, etc.) soit prohibé à toutes compétitions sanctionnées par Baseball Canada. PÉNALITÉ : expulsion automatique de la partie.

**6.01** Règlement sur le contact :

- A. Les coureurs doivent glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre malicieusement en contact avec un autre joueur sera déclaré retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé (qu'il soit déclaré sauf ou retiré).
- B. Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser.
- C. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact avait pu être évité ou non, que le coureur essayait de se rendre au but ou qu'il tentait de faire échapper la balle au joueur de champ. Si le coureur a) avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but, ou  
b) a tenté de faire échapper la balle, le coureur est retiré même si le joueur de champ a perdu possession de la balle. La balle est morte

et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact. Si le joueur bloque le sentier, le coureur peut glisser et atteindre ou entrer en collision avec le joueur de champ à condition que celui-ci soit réellement en train de tenter d'atteindre le but. Si la collision est flagrante, le coureur est retiré et expulsé. La balle est morte. Si le joueur défensif bloque le sentier sans avoir la possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est sauf et la balle est morte à retardement. Si le coureur entre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais celui-ci est néanmoins expulsé et la balle est morte.

- 5.11** Le frappeur désigné peut être employé dans toute partie d'exhibition, partie de ligue, finale de tournoi, tournoi et championnat des divisions 18U, 21U, Senior et Coupe Baseball Canada.
- 6.02** Le lanceur doit être immédiatement expulsé de la partie et peut être sujet à plus de représailles selon l'investigation du représentant de Baseball Canada.
- 5.10** « Une deuxième visite au monticule pour le même lanceur dans la même manche aura pour effet de retirer le joueur de la position de lanceur. »  
Un lanceur une fois retiré du monticule en raison de l'application du règlement 8.06 b) mentionné ci-dessus, bien qu'il reste dans la partie, ne sera pas autorisé à revenir comme lanceur dans la même partie.
- 9.17** Le lanceur partant sera crédité de la victoire s'il complète quatre (4) manches complètes.

### **3. DIVISION DE JEU MINEURE**

#### **RÈGLES POUR LA DIVISION 11U (directives proposées)**

- 2.01** Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :
- la distance entre tous les buts sera soixante (60) pieds;
  - la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-quatre (44) pieds;
  - le rectangle du frappeur aura 6 X 3 pieds et s'étendra à trois (3) pieds devant le centre du marbre et à la même distance à l'arrière de celui-ci. La ligne intérieure sera de quatre pouces du marbre;
  - le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux.
  - le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 12 pieds et sera à une distance d'au moins 10 pieds des lignes de jeu;

- f) l'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS être à moins de vingt-cinq (25) pieds ou PLUS de quarante (40) pieds du marbre;
- g) les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (180 pieds minimum, et 200 pieds suggéré), Champ centre 200 pieds minimum, suggéré 225 pieds).

**3.02 LE BÂTON :** Veuillez contacter les bureaux provinciaux pour plus d'informations.

**3.03 CHAUSSURES :** Les chaussures à crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course.

**3.03** Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

**5.10** Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

(a) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif. Lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;

(b) Si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;

(c) Si un coureur ne peut compléter sa présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

#### Retour au jeu

Le retour au jeu est permis, c'est-à-dire que tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position, sauf à la position de lanceur si celui-ci a déjà lancé.

#### Équité de jeu

Un joueur doit être inscrit sur l'alignement partant lorsqu'il est présent, au minimum 1 partie sur 2. Une utilisation équitable des joueurs doit être faite (Ex : Si une équipe évolue 12 manches en défensive au cours de 2 parties, un joueur devrait jouer au minimum 6 manches au cours de ces 2 parties).

**7.01** Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et

demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

**5.05** (b) Le frappeur ne peut pas devenir coureur sur une 3<sup>e</sup> prise échappée du receveur. La troisième prise, sur décision ou avec élan, ne doit PAS nécessairement être attrapée par le receveur. Le frappeur est AUTOMATIQUEMENT RETIRÉ. Cependant la balle est au jeu.

**5.11** Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

## **5.06 Règlements spéciaux concernant l'écart sur les buts dans la division 11U**

Pour la division 11U, classe récréative seulement :

- 5.06**
- a) Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient. Pour la division 11U, classe récréative seulement, le vol de but n'est pas permis.
  - b) Le coureur du 3<sup>e</sup> but peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.
  - c) Aucun coup retenu n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur. Lors d'une tentative de coup retenu sur une 3<sup>e</sup> prise, la balle est morte et le frappeur peut poursuivre sa présence au bâton.
  - d) Pour la division 11U, classe récréative seulement, aucun but sur balle n'est alloué. Lorsque l'arbitre appelle une 4<sup>e</sup> balle, un entraîneur de l'équipe offensive prend place au monticule, à la plaque 11U et effectue un lancer par-dessus l'épaule pour un maximum de 3 lancers supplémentaires, indépendamment du compte du frappeur après quoi, le frappeur est déclaré retiré. Le compte de prises accumulées demeure, le joueur sera déclaré retiré s'il s'élance pour une 3<sup>e</sup> prise. Le joueur ne peut être retiré sur une fausse balle.
    - Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée, la balle est morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés.

- Si le frappeur est atteint par l'entraîneur, la balle est morte, ce lancer est déclaré erratique et n'est pas comptabilisé. Le frappeur doit poursuivre sa présence au bâton.

## 5.06

- a) Lorsqu'un lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et qu'il est en possession de la balle, EN PRÉPARATION DE SON LANCER et le receveur est dans son rectangle prêt à recevoir la balle lancée, les coureurs NE PEUVENT PAS quitter leurs buts AVANT QUE LA BALLE LANCÉE N'AIT DÉPASSÉ LE FRAPPEUR.
- b) lorsqu'un coureur QUITTE le but AVANT que la balle lancée ait dépassé le frappeur et que ce dernier ne frappe pas la balle, le coureur peut continuer sa course. Si un jeu est fait sur lui et il est déclaré retiré... le RETRAIT sera maintenu. Si, cependant il est sauf au but, un « TEMPS D'ARRÊT » est appelé et il doit revenir au but qu'il occupait avant le lancer au frappeur...et AUCUN RETRAIT ne sera enregistré.
- c) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait dépassé le frappeur et que ce dernier frappe la balle, le coureur devra revenir au but qu'il a quitté (si le frappeur est retiré sur une chandelle ou sur tout autre jeu) OU...il doit revenir à un but inoccupé le plus près de celui qu'il a quitté, selon l'avance du frappeur qui, dans ce cas, ne devra PAS avancer au-delà du premier but sur un simple, du deuxième but sur un double, ou du troisième but sur un triple;
- d) quand un coureur quitte son but avant que la balle lancée ait dépassé le frappeur, et que ce dernier frappe la balle ou frappe un coup retenu pour l'envoyer à un joueur de champ intérieur, qui, selon le jugement de l'arbitre, aurait pu, en faisant un effort raisonnable, effectuer un retrait sur le coureur si l'infraction ne s'était pas produite... AUCUN COUREUR ne marquera de point ou ne pourra avancer (à moins d'un jeu forcé) et tous les coureurs demeureront à leur place. S'il y a trois coureurs sur les buts et le frappeur atteint le premier but sans être retiré sur une action similaire du joueur de champ intérieur et QUELCONQUE coureur enfreint le règlement concernant le départ des buts, CE COUREUR SERA DÉCLARÉ RETIRÉ DANS CETTE CIRCONSTANCE.
- e) au cas où plus d'un coureur sont jugés avoir enfreint le règlement concernant le départ des buts... Le coureur coupable LE PLUS PRÈS de marquer un point sera retiré; Exception : si à la fin du jeu il y a un but inoccupé, on applique les alinéas b) et c).
- f) L'INFRACTION COMMISE PAR UN SEUL COUREUR AFFECTERA TOUS LES AUTRES COUREURS.

- g) Lorsqu'une équipe détient une avance de 5 points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retourné à son but.

Exemples de cas d'infraction au règlement concernant le départ des buts :

- (1) Le coureur sur le premier but quitte son but trop tôt... le frappeur atteint le premier but sur un simple... LE COUREUR ne peut pas dépasser le deuxième but.
- (2) Coureurs au deuxième et au troisième but, l'un ou l'autre quitte trop tôt... le frappeur frappe un coup sûr... LES COUREURS DOIVENT revenir à leurs buts respectifs.
- (3) Coureurs au premier et au troisième but, l'un ou l'autre quitte leur but trop tôt. Le frappeur frappe un double. Le coureur sur le troisième but marquerait un point... le coureur sur le deuxième but ne peut pas aller au-delà du troisième but.
- (4) Tous les coureurs sur les buts (si un coureur quitte trop tôt) pourront marquer si le frappeur frappe un triple évident ou un circuit.
- (5) Les buts sont remplis... le coureur au troisième but quitte trop tôt, le frappeur frappe un amorti ou frappe la balle tout simplement à un joueur du champ intérieur qui, au jugement de l'arbitre, aurait résulté en un retrait si l'infraction ne s'était pas produite...

Le coureur ayant fait l'infraction est déclaré RETIRÉ... les coureurs avancent... le frappeur-coureur au premier but. Dans l'éventualité qu'un retrait soit effectué soit au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> but dans cette situation... le coureur qui marque (non permis) reviendra au troisième... les autres coureurs retournent à leur but.

NOTE : Les arbitres doivent assumer la responsabilité d'indiquer une première infraction par l'équipe offensive en la signalant dès qu'elle est détectée.

## **Règlements régissant le lancer – Division 11U (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)**

### **RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 13U**

**2.01** Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :

- a) la distance entre tous les buts sera soixante-dix (70) pieds;
- b) la distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de quarante-huit (48) pieds;

- c) le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de six (6) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les parties de ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;
- d) le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 12 et PAS plus près que 10 pieds des lignes de jeu;
- e) l'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS être à moins de trente-cinq (35) pieds ou PLUS de quarante-cinq (45) pieds du marbre;

NOTE : il est recommandé que la distance entre la clôture et les sentiers des buts soit de vingt-cinq (25) pieds.

- f) les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (200 pieds min., 225 pieds suggéré). Champ Centre (225 pieds min., 260 pieds suggéré).

**3.02 LE BÂTON :** Voir la règle 3.02 du Contenu Canadien.

**3.03 CHAUSSURES :** Les chaussures qui ont des crampons métalliques sont interdites. On permet l'emploi de crampons en caoutchouc durci ou celui de chaussures de course.

**3.03** Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

**5.10** Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle doit retourner au même rang dans l'ordre des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu, mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

**7.01** Le nombre de manches prescrites pour la division 13U est de sept (7) manches.

NOTE : Voir les règlements généraux de baseball au sujet de la fin d'une partie.

**5.11** Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

**5.06 TOUS LES COUREURS PEUVENT QUITTER LEUR BUT.** Tous les coureurs sont soumis aux règlements normaux du baseball en ce qui concerne les actions de course sur les buts.

**Règlements régissant le lanceur – Division 13U (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)**

## **RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 15U GARÇON ET 16U FILLE**

**2.01** Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes :

- a) La distance entre tous les buts sera quatre-vingts (80) pieds.



- b) La distance entre le marbre et le bord avant de la plaque du lanceur sera de cinquante-quatre (54) pieds.
- c) Le monticule du lanceur s'élèvera en pente douce jusqu'à une hauteur de huit (8) pouces au-dessus du niveau des sentiers des buts. Ceci est facultatif pour les parties de ligues, mais obligatoire pour les championnats interprovinciaux;
- d) Le rectangle de l'instructeur aura 8 pieds sur 16 et PAS plus près que 10 pieds des lignes de jeu;
- e) L'arrêt-balle (derrière le marbre) ne doit PAS ÊTRE À MOINS de quarante (40) pieds ou PLUS de cinquante (50) pieds du marbre;
- f) Les distances recommandées pour la clôture du terrain sont : lignes de gauche et de droite (245 pieds min., 270 pieds suggéré). Champ Centre (280 pieds min., 300 pieds suggéré).

**3.02 LE BÂTON :** Voir la règle 3.02 du Contenu Canadien.

**3.03** Les couvre-têtes religieux qui répondent aux exigences de sécurité et de code vestimentaire de Baseball Canada sont permis.

**5.10** Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il/elle doit retourner au même rang dans l'ordre des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu, mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il/elle n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

**7.01** Le nombre de manches prescrites pour la division 15U garçon / 16U fille est de sept (7) manches.

NOTE : Voir les règlements généraux de baseball au sujet de la fin d'une partie.

**5.11** Le règlement du frappeur désigné n'est pas permis dans cette catégorie d'âge.

**Règlements régissant le lancer – Division 15U GARÇON ET 16U FILLE**  
(VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)

### RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION 18U

**Règlements régissant le lancer – Division 18U** (VOIR RÉFÉRENCE AU TABLEAU DES LANCEURS)

**4. RÈGLE RÉGISSANT LES LANCEURS AU 11U, 13U, 15U GARÇON & 16U FILLES, 18U 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.  
Un lanceur ne peut lancer à 3 reprises au cours d'une journée.  
Exemple; Un lanceur 13U effectue 25 lancers à la journée 1, à la première partie de la journée 2, ce lanceur effectue 10 lancers. Ce lanceur sera éligible à retourner lancer si son équipe dispute une autre partie la journée 2. Pour les besoins du maximum de lancer pour une journée, puisque le lanceur 13U a déjà effectué 10 lancers dans la première partie, le premier lancer de la partie 2 doit être comptabilisé comme le 11<sup>e</sup> lancer jusqu'au maximum de 85 pour la journée.
  - 4) 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 25, 13U 30, 15U Garçon / 16U Filles 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.
  - 5) **Tout lanceur pris à lancer alors qu'il doit être en journée de repos fera en sorte que son temps de repos redébutera la journée où il aura été pris à lancer illégalement.**
  - 6) Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :

11U	13U	15U Garçon 16U Fille	18U Coupe Canada Jeux du Canada	21U	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 –	2

				75	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

- 7) 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.
- 8) Une fois qu'un joueur agit comme lanceur, il ne pourra agir comme receveur pour le restant de la journée.
- 9) Un lanceur pourra terminer son frappeur s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée pendant qu'il l'affronte.
- 10) 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.
- 11) Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 12h 01 am et se terminant à 11h 59pm le jour de calendrier suivant.
- 12) 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.
- 13) 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.
- 14) 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.
- 15) Le total de lancer effectué par un lanceur ambidextre est comptabilisé sans égard au bras qu'il utilise afin d'affronter un frappeur.
- 16) 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.

- 17) 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** 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 DESDITS 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.