

# 106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 11U

- 106.1 - DURÉE DES PARTIES
- 106.2 - LANCEUR
- 106.3 - MONTICULE
- RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE B
- RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE A ET AA

# 106.1 - DURÉE DES PARTIES

a) 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.

b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

# 106.2 - LANCEUR

## a) VISITES :

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2e fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position.

## b) QUITTER LE MONTICULE :

Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.

## c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :

Les buts sur balles intentionnels sont interdits à la division 11U.

## d) RESTRICTION :

i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;

ii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

## e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

Mois de MAI et JUIN

i) Un lanceur ne peut lancer plus de 2 manches dans une journée;

ii) Un lanceur ne peut cumuler plus de 4 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Mois de JUILLET, AOÛT et SEPTEMBRE

iii) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;

iv) Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Note : Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

Le nombre de manches lancées en tournoi et championnat n'est pas comptabilisé dans le maximum de manches permis en saison régulière, pour la période de 7 jours. La période de 7 jours consécutifs doit être calculée de FAÇON RÉTROACTIVE à partir de la date de la DERNIÈRE PRÉSENCE au monticule du lanceur concerné – voir exemple à l'article 107.2e.

## f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

i) Un lanceur qui effectue entre 36 et 50 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;

ii) Un lanceur qui effectue entre 51 et 60 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;

iii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;

iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (35, 50 et 60 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.

v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 35e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.

vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (75 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.

vii) Dans les tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 2e journée consécutive s'il n'a pas atteint au cours de la précédente journée le cumulatif de 36 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 75 lancers pour le cumulatif des 2 journées. Il lui est interdit de lancer lors de 3 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.

Exemple : 30 lancers le jour 1. Ayant effectué moins de 36 lancers, il est éligible à lancer une 2e journée consécutive, mais est limité à 45 lancers lors de la 2e journée.

viii) Dans les tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2e visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.

ix) Dans les tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

# 106.3 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.

# RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U

## CLASSE B

### 106.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE

a) Le vol de but n'est pas permis. Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est 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.

b) Lors d'un coup frappé, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note 1 : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 11U.

À partir de ce moment, les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but, à leur risque. Si une erreur est commise au cours du premier jeu (retrait ou tentative de retrait), les coureurs peuvent tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque. Dans le cas d'une balle frappée se rendant au champ extérieur, la notion d'erreur ne s'applique plus au moment où elle revient au champ intérieur, en possession d'un joueur d'avant-champ.

Voir les 5 exemples de situations de jeux décrites à l'article 105.6.3.

Note 2 : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

c) Aucun coup retenu n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.

d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

### 106.5 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

La balle est morte, le frappeur est retiré automatiquement.

### 106.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

Aucune feinte irrégulière n'est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

### 106.7 - BUT SUR BALLES

Aucun but sur balle n'est alloué.

a) Lorsque l'arbitre appelle une 4e balle, le frappeur s'élance à partir d'un t-ball.

Note 1 : Lorsqu'une 4e balle est appelée par l'arbitre, la balle est morte. L'arbitre doit obligatoirement remettre la balle en jeu préalablement à l'élan du frappeur sur le t-ball.

b) Le frappeur peut prendre un (1) seul élan afin de mettre la balle en jeu.

c) Le frappeur est limité à atteindre le 2e but. Si la balle est frappée à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures), le frappeur sera crédité d'un circuit.

Note 2 : Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il n'est pas permis de faire avancer le frappeur au-delà du 2e but. Si le frappeur dépasse le 2e but, il est à risque d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle et être retiré. S'il atteint le 3e but au cours du jeu, il est automatiquement retiré.

d) Il n'y a pas de limite sur l'avance des autres coureurs.

e) Le joueur occupant la position de lanceur doit demeurer à sa position, un pied posé sur la plaque.

Note 3 : Il lui est aussi permis de se reculer de sa position, pourvu qu'il demeure dans l'axe du marbre et de la plaque du lanceur.

Le receveur doit garder tout son équipement et demeurer derrière le marbre.

f) Un rayon de 10 pieds de la pointe arrière du marbre rejoignant les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé.

Une balle frappée du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce rayon est déclarée « fausse-balle ».

Le frappeur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu ou frappe une fausse-balle lors de l'élan sur le t-ball.

Note 4 : Une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de 10 pieds est une « bonne balle ».

Il est interdit de prendre un élan de pratique une fois le t-ball ajusté. Dès que la balle est placée sur le t-ball, seul un élan complet est permis afin de mettre la balle en jeu. Toute tentative d'amortie ou d'élan de pratique entraîne le retrait du frappeur.

## **106.8 - CATAPULTE (MODE DE JEU OPTIONNEL)**

### **106.8.1 - RÉGLAGE DE LA CATAPULTE**

La distance entre le marbre et la catapulte est de 44 pieds ou 13,41 mètres.

### **106.8.2 - VITESSE DE LA CATAPULTE**

La vitesse doit être entre 37 et 39 MPH (60-63 kmh)

### **106.8.3 - OPÉRATION DE LA CATAPULTE**

La catapulte doit être opérée par un entraîneur de l'équipe en offensive.

### **106.8.4 - LANCEUR**

Un (1) joueur est obligatoirement placé au monticule, derrière la catapulte, pour jouer le rôle défensif du lanceur.

### **106.8.5 - NOMBRE DE LANCERS**

La règle du retrait sur 3 prises est applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers. À partir du 3e lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait. Le joueur est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

Note 1 : Si lors du 3e lancer, le frappeur cogne la balle est qu'elle s'immobilise ou est touchée dans le rayon de 10 pieds, on doit appeler une fausse-balle, ce qui entraîne un élan supplémentaire au frappeur.

Mauvais lancer :

L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer de la catapulte si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint ou s'il s'élance alors que l'arbitre appelle un mauvais lancer, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

Note 2 : L'appel d'un mauvais lancer par l'arbitre a toujours préséance sur une balle frappée. Si une balle est frappée dans cette situation, le jeu doit être repris.

### **106.8.6 - BALLE QUI TOUCHE LA CATAPULTE**

Lorsqu'une balle frappée touche la catapulte ou l'opérateur, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur.

Les coureurs avancent si forcés.

Note 3 : Pour l'application de cette règle, la balle doit directement toucher la catapulte ou l'opérateur. Une balle déviée qui touche ensuite la catapulte ou l'opérateur demeure en jeu et ne constitue pas une balle morte.

# RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U

## CLASSE A ET AA

### **106.9 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE**

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 retiré.

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.

b) Un coureur 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. S'il y a infraction, la balle est morte, une prise appelée au frappeur.

d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

Note : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

### **106.10 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE**

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est au jeu et s'il y a des coureurs sur les buts, ils ont le droit d'avancer à leurs risques sauf au marbre et lors des situations décrites à 103.14c.

### **106.11 - FEINTE IRRÉGULIÈRE**

Aucune feinte irrégulière n'est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.