

# 107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 13U

- 107.1 - DURÉE DES PARTIES
- 107.2 - LANCEUR
- 107.3 - MONTICULE
- RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE B
- RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE A ET AA

# 107.1 - 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.

# 107.2 - 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 :

Classe B : Les buts sur balles intentionnels sont interdits à la division 13U de classe B.

Classe A et AA : Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.

## 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 3 manches dans une journée;
- ii) Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Mois de JUILLET, AOÛT et SEPTEMBRE

- iii) Un lanceur ne peut lancer plus de 4 manches dans une journée;
- iv) Un lanceur ne peut cumuler plus de 8 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.

Exemple pour un lanceur 13U au mois de Juillet :

Lundi 1er Juillet, il lance 3 manches, mardi le 2, en congé, mercredi le 3, en congé, jeudi le 4, il lance 3 manches, vendredi le 5, en congé, samedi le 6, en congé, dimanche le 7, il lance 2 manches (ayant atteint le max. de 8 manches pour 7 jours).

Lundi le 8, est-ce qu'on remet le compteur à zéro ?

Pas tout à fait. Il peut lancer 3 manches (et non 4 manches) puisqu'en tenant compte des 6 jours précédant le lundi 8 Juillet, le lanceur a lancé 5 manches (entre mardi le 2 et dimanche le 7). L'idée est de ne pas dépasser 8 manches dans la journée en cours et les 6 jours précédant.

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

- i) Un lanceur qui effectue entre 41 et 55 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
- ii) Un lanceur qui effectue entre 56 et 70 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui effectue entre 71 et 85 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (40, 55 et 70 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 40e 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 (85 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 41 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 85 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 41 lancers, il est éligible à lancer une 2e journée consécutive, mais est limité à 55 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.

# 107.3 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.

# RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U

## CLASSE B

### **107.4 - 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.

### **107.5 - 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.

### **107.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE**

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

# RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U

## CLASSE A ET AA

### **107.7 - COUREURS SUR LES BUTS ET AVANCE SUR LES BUTS**

Tous les coureurs peuvent quitter leur but. Tous les coureurs sont soumis aux règles de jeu du baseball en ce qui concerne leur participation au jeu (BCan 5.06).

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

La règle de jeu s'applique (BCan).

### **107.9 - FEINTE IRRÉGULIÈRE**

La règle de jeu s'applique (BCan).

### **107.10 - FRAPPEUR EXTRA (CLASSE AA SEULEMENT)**

Un Frappeur-Extra (EH) peut être placé dans l'ordre des frappeurs (un 10e frappeur pouvant être placé partout dans l'ordre des frappeurs) de façon à utiliser plus de joueurs avec des présences au bâton tout au long de la partie. Cette règle est optionnelle pour les deux équipes avant chaque partie et n'oblige pas les deux équipes à l'utiliser durant une partie. Le Frappeur-Extra (EH) doit être indiqué sur l'ordre des frappeurs au début de la partie et doit être utilisé pour toute la partie.

Le Frappeur-Extra (EH) peut être interchangé avec toute autre position en défensive durant la partie et le changement peut s'effectuer à plus d'une reprise. Par exemple, l'arrêt-court peut devenir le Frappeur-Extra et le Frappeur-Extra peut devenir l'arrêt-court.

Dans l'éventualité qu'un joueur se blesse et que l'équipe n'ait plus de substitut éligible disponible, la règle de retour au jeu s'applique et l'équipe peut continuer avec l'alignement de dix frappeurs.

Si l'équipe n'a plus de joueurs substituts disponibles OU dans l'éventualité d'une expulsion, la partie se poursuit avec neuf frappeurs dans l'alignement, sans forfait.