

109 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 18U/21UF

- [109.1 - DURÉE DES PARTIES](#)
- [109.2 - LANCEUR](#)
- [109.3 - STATUT DES JOUEURS RÉSEAU DE DÉVELOPPEMENT 17U AAA](#)

109.1 - DURÉE DES PARTIES

a) Toutes les parties sont de 7 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 4 manches et demi ($4\frac{1}{2}$) 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.

109.2 - 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 :

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) :

- i) Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée;
- ii) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une partie ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iv) Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos.
- iv) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée

f) NOMBRE DE LANCERS PAR JOUR (tournois – championnats) :

- i) Un lanceur qui effectue entre 51 et 65 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
- ii) Un lanceur qui effectue entre 66 et 80 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui effectue entre 81 et 100 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (50, 65 et 80 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 50e 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 (100 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 51 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 100 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 51 lancers, il est éligible à lancer une 2e journée consécutive, mais est limité à 70 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.

109.3 - STATUT DES JOUEURS RÉSEAU DE DÉVELOPPEMENT 17U AAA

Un joueur ayant évolué la saison précédente au Réseau de développement 17U AAA doit évoluer à la classe 18U/21UF la plus élevée de sa région (excluant le AAA) afin d'être éligible à titre de lanceur lors des parties de son équipe.