

# 103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS 11U (CLASSE AA, A ET B), 13U (CLASSE A ET B), 15U/16UF (CLASSE A ET B), 18U/21UF (CLASSE A ET B)

## a) Rôle offensif :

Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang de l'ordre des frappeurs. En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. Une exception à cette règle est permise dans le cas de la poursuite d'une partie suspendue. Au surplus, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 9 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait;

Note 1 : En tournoi et championnat, on peut inscrire un joueur sur l'ordre des frappeurs même s'il n'est pas encore présent à la partie. Au moment du tour au bâton dudit joueur, deux options sont possibles :

Option 1 : Rayer définitivement le joueur de la partie;

Option 2 : Prendre le retrait à chaque occasion où le frappeur est absent.

ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;

iii) si un joueur ne peut compléter sa présence 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;

iv) 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.

Note 2 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

Note 3 : Si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.

Note 4 : Lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimum de joueurs requis en défensive n'est plus atteint, on ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l'ordre des frappeurs.

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. Au 11U classe B, le nombre limite de points est de 3 par manche. Si il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points.

### Manche ouverte :

Note 5 : Cette règle est applicable en saison régulière seulement.

Lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 10 points d'avance, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans un tel cas lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les paramètres de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures).

Note 6 : Partie 15U/16UF. L'équipe visiteuse mène 13-1 après 4 manches complètes de jeu. La 5

manche est déclarée ouverte par l'officiel. Puisque l'équipe visiteuse a déjà une avance de 10 points, elle ne peut faire davantage de points car l'écart est déjà atteint. L'équipe visiteuse doit sauter son tour au bâton et l'équipe receveuse sera limitée à tenter de faire une partie nulle.

b) Rôle défensif :

Les substituts, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2<sup>e</sup> manche. Un joueur ne peut retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc. Une exception est accordée au lanceur actuellement au monticule.

c) Atteindre le but suivant :

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.

Note 7 : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut «forcer» l'avance des coureurs. Ex: Balle hors limite.

i) Sans avance sur les buts :

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retourné à son but.

ii) Avec avance sur les buts :

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retiré. Si plus d'un coureur est fautif, la balle est morte, on retire uniquement celui le plus près d'atteindre le marbre et les autres coureurs retournent à leurs buts. Sans égard à ce qui précède, si le lanceur ou le receveur tente d'effectuer un jeu sur un coureur, ce dernier a l'obligation de revenir toucher à son but. Ce coureur peut ensuite tenter d'atteindre le but suivant inoccupé, à ses risques.

S'il ne revient pas toucher à son but, il est à risque d'être retiré si le joueur défensif applique la balle sur le coureur, même s'il atteint le but suivant. Les autres coureurs ne peuvent tenter d'atteindre le but suivant sur le jeu.

Note 8 : Si dans la même séquence de jeu ~~un~~ 6<sup>e</sup> point est marqué sans qu'une balle n'ait été frappée, on doit accorder le 5<sup>e</sup> point et retourner le 6<sup>e</sup> point sur le but au moment du lancer. Le 6<sup>e</sup> point ne doit pas être comptabilisé ni constituer un retrait.

d) 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.