

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.

