

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.