



## Règles et règlements provinciaux U11

Les règles de jeu mineures suivantes remplaceront les règles standard de Softball Canada pour la saison 2024.

### Règlements U11

#### **RÈGLE 1 - Le jeu**

1. Un match réglementaire durera 5 manches complètes ou une limite de temps de 2 heures.
2. Limite de temps
  - a. Une limite de temps de 2 heures sera utilisée dans tous les matchs (Round Robin et Playoffs). Aucune nouvelle manche ne débutera après 1 heure et 45 minutes
  - b. Si le délai de 2 heures est atteint au cours d'une manche, la manche complète en cours sera terminée (sauf si l'équipe à domicile est en avance)
3. Règle de course de manche
  - a. Manche 1 à 4 : les équipes peuvent marquer un maximum de 3 points par manche
  - b. Manche 5 (« Manche ouverte modifiée »)
    - i. Si l'équipe visiteuse est en retard de plus de 3 points, elle sera limitée à ce différentiel de points plus 1.
    - ii. Si l'équipe visiteuse est en retard de moins de 3 points, elle sera autorisée à marquer un maximum de 3 points.
    - iii. Si l'équipe visiteuse est en avance, elle sera autorisée à marquer un maximum de 3 points
    - iv. L'équipe locale sera autorisée à marquer suffisamment de points pour avancer d'un maximum d'un point.
  - c. Aucun match de championnat provincial ne se terminera par une égalité
    - i. Si un match est à égalité après le délai de 2 heures, la manche complète suivante utilisera le bris d'égalité international (commencez la manche supplémentaire avec le dernier frappeur disponible au 2e) et utilisera les mêmes règles que la manche 5 (« Manche ouverte modifiée »). )

#### **RÈGLE 2 – Terrain de jeu et équipement**

1. Distance du chemin de base : 50 '
2. Distance du lanceur: 35'
3. Balle : Ballon de 11 pouces - Softball Canada Standard Worth Red Dot (COR .47)
4. Casque



- a. OBLIGATOIRE - Les joueurs doivent porter un casque de frappeur avec une cage lorsqu'ils sont au bâton et sur les buts.
5. Protection du visage pour le lancer
  - a. OBLIGATOIRE - Tous les lanceurs doivent porter un masque de protection pour joueur défensif. Le jeu ne peut être joué que si le lanceur porte un masque.
6. Aucune pointe métallique sur les crampons n'est autorisée

### RÈGLE 3 - Participants

1. L'alignement officiel des frappeurs sera composé de **tous** joueurs figurant sur la liste officielle. Le DP/Flex n'est **PAS** autorisé.
2. Des substitutions défensives illimitées sont autorisées.
3. La recreation
  - a. Aucun joueur ne doit s'asseoir plus d'une (1) manche consécutive. Les entraîneurs veilleront à ce que chaque joueur soit absent une manche avant qu'un joueur ne soit absent deux (2) manches.
  - b. Un joueur ne peut pas jouer la même position défensive plus de trois (3) manches par match.
  - c. Chaque joueur doit jouer une position sur le terrain et sur le terrain dans un match, à moins que la sécurité ne soit un problème. (Veuillez l'indiquer sur le formulaire de rotation sur le terrain).
  - d. Les entraîneurs sont encouragés à faire jouer tous les joueurs de manière aussi égale que possible au cours d'une saison.
  - e. Les entraîneurs devront remplir et signer un formulaire de rotation des joueurs et le soumettre aux marqueurs officiels avant le début de chaque match du championnat provincial.
  - f. Le non-respect de la règle du temps de jeu entraînera l'obligation pour l'entraîneur de déplacer le joueur identifié vers une nouvelle position. Toute indication d'entraîneurs ne respectant pas cette règle doit être portée à l'attention du marqueur officiel. Les arbitres ne seront pas responsables de faire respecter cette règle.
4. Changements de line-up
  - a. Si un joueur sur la liste arrive en retard pour un match, il peut être ajouté au bas de la liste à son arrivée.
  - b. Si un joueur se blesse, il aura le reste de la manche en cours et la manche complète suivante pour revenir dans l'alignement. S'ils ne sont pas capables de frapper, leur position dans l'alignement sera ignorée et ne sera pas considérée comme un retrait. S'ils ne peuvent pas revenir au jeu après la manche complète suivante, ils seront retirés pour le reste du match, sans pénalité et ne seront pas considérés comme retirés.



- c. Si un joueur doit quitter le jeu, sa position dans l'alignement peut être ignorée et ne pas être comptée comme un retrait. Leur position sera supprimée pour le reste de la partie et ils ne seront pas autorisés à revenir dans la partie.
- d. Si une équipe n'est pas en mesure d'aligner le nombre minimum de joueurs en raison d'un joueur blessé ou d'un joueur parti, la partie sera considérée comme un forfait.

## RÈGLE 4 - Lancement

### 1. Pitch Illégaux

- a. Pitch illégaux **vont** être appelé contre des lanceurs de la division U11. Les arbitres devraient donner un (1) avertissement aux lanceur qui lance « illégalement » et en informer son entraîneur, dans le but d'aider le lanceur en développement, avant de déclarer un lancer illégal.
  - i. Après un (1) avertissement par lanceur, les lancers illégaux seront annoncés.
- b. Un lancer illégal entraînera l'attribution d'une (1) balle au frappeur actif, et aucun coureur de base n'avancera.
- c. Sur un pitch illégal, quand la balle est frappée, le frappeur a le choix de frapper et de prendre le résultat, ou de retourner au marbre et de prendre le ballon.
- d. Dans les situations où il y a un coureur en premier, le frappeur a trois (3) balles, et le pitch suivant est un pitch illégal, le frappeur se verra accorder un but sur balles avec les coureurs avançant de 1 en fonction d'une situation de force.
  - i. ex) Coureurs au premier et au troisième, le frappeur a trois (3) balles et le pitch suivant est un pitch illégal, le frappeur se voit accorder un but sur balles, le coureur au premier avance au deuxième, le coureur au troisième n'avance pas.

### 2. Limites de lancement

- a. Un lanceur est autorisé à lancer un maximum de 3 manches par match (peut être consécutives)
- b. Ils peuvent lancer un maximum de 6 manches par jour
  - i. La partie du tournoi à la ronde sera considérée comme une (1) journée, et l'athlète ne peut lancer qu'un maximum de 3 manches par match, jusqu'à un maximum de 6 manches au total dans le tournoi à la round robin.
  - ii. La partie éliminatoire sera considérée comme une (1) journée et l'athlète ne pourra lancer qu'un maximum de 3 manches par match, jusqu'à un maximum de 6 manches au total dans la partie éliminatoire.
- c. 1 pitch équivaut à une manche



- d. Dans les situations où les équipes jouent des manches supplémentaires en raison d'une égalité, un lanceur sera autorisé à lancer un maximum d'une manche supplémentaire par match.
  - i. Cette manche supplémentaire ne sera pas prise en compte dans leur total quotidien.
3. Conférences payantes
  - a. Les équipes ont droit à une conférence défensive par manche. Lors de la deuxième conférence de chaque manche, le lanceur doit être retiré de la position de lanceur pour le reste de la manche.

### **RÈGLE 5 - Batteur & Course de base**

1. Conférences payantes
  - a. Les équipes ont droit à un nombre illimité de conférences offensives par manche
2. 'Walk'
  - a. Les 'walk' sont autorisées
  - b. Lors d'un but sur balles, le frappeur obtient **UNIQUEMENT** le premier but. Un athlète ne peut pas prendre le deuxième but lors d'un but sur balles.
  - c. Les 'walk' intentionnelles ne sont pas autorisées
3. Règle de troisième frappe abandonnée
  - a. La règle du troisième avertissement abandonnée n'est pas en vigueur
4. 'Bunting'
  - a. Les 'bunt' sont autorisées
5. Règle de vol intérieur
  - a. La règle de vol intérieur n'est pas en vigueur
6. Débuts
  - a. Les coureurs peuvent quitter le but lorsque le ballon a traversé le marbre. S'ils partent plus tôt, ils seront appelés.
7. Vol
  - a. Les coureurs de base peuvent voler le deuxième ou le troisième but sur toute balle légalement lancée lorsqu'elle a traversé le marbre.
  - b. Les joueurs ne peuvent avancer que d'une base lors d'une tentative de vol
  - c. Les joueurs ne peuvent pas rentrer home à un vol, une balle passée ou un wild pitch - ils doivent être frappés ou forcés à rentrer home par un but sur balles ou font partie d'un jeu de continuation (c'est-à-dire un renversement).
8. Renversements (Overthrow)
  - a. Les coureurs avancent au maximum d'1 but seulement sur un renversement qui reste sur le terrain de jeu. Le coureur avance à ses propres risques et le joueur défensif peut toujours le renvoyer si le coureur tente d'avancer lors d'un renversement.



- b. N'importe lequel balle **frappé** est toujours en vie jusqu'à ce qu'elle vienne au lanceur ou que l'arbitre accorde un « temps »
- i. Exemple 1 : Une balle est frappée en jeu et un relais est effectué au troisième but. Ce coureur au troisième but a la possibilité de continuer à rentrer home pour marquer lors du renversement.
  - ii. Exemple 2 : Un receveur lance une balle lancée jusqu'au deuxième but dans une tentative d'expulser un coureur en train de voler mais le ballon est renversé vers le champ extérieur. Ce coureur **PEUT-ÊTRE PAS** voler le troisième dans ce cas.

\*toutes les règles supplémentaires non identifiées reviendront au livre de règlements de Softball Canada