



Règles mineures U13

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

*Toutes les catégories d'âge avec seulement un nombre suffisant d'équipes pour une division suivront les règles « A ».

Division U13 « AA »

1. Les jeux n'auront pas de limite de temps
2. Manches 1 à 4 : règle des 5 points, manche 5+ ouverte
3. Les équipes battront 9 joueurs dans la formation de départ
4. DP/Flex est **PAS** autorisé
5. Règles standard de course en avant en vigueur (15 courses après 3 manches, 10 après 4 et 7 après 5)
6. Si le match se termine sur une égalité, un bris d'égalité international sera utilisé (commencez la manche supplémentaire avec le dernier frappeur disponible au 2e).
7. Les lanceurs seront limités à un maximum de 4 manches par match (un lancer est considéré comme une manche)
 - a. 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.
8. Chaque joueur doit jouer au minimum 2 manches par match (12 retraits). Dans une partie qui se termine tôt en raison de la règle Run Ahead, une équipe ne sera pas pénalisée si elle n'est pas en mesure de jouer contre tous ses membres.
9. Les promenades intentionnelles sont autorisées
10. Bunting est autorisées
11. Voler 'home' est autorisé
12. La règle du vol intérieur est en vigueur

U13 Division « A »

1. 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)



- c. 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 le 2e).
 - d. Aucun match de championnat provincial ne se terminera par une égalité
2. Manches 1 à 4 : Règle des 5 points, manche 5+ Ouvert
3. Les équipes doivent battre tous les joueurs de la formation de départ
 - a. Changements de line-up
 - i. Si un joueur sur la liste arrive en retard pour un match, il peut être ajouté au bas de la liste à son arrivée.
 - ii. 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.
 - iii. 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.
 - iv. 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.
4. Le DP/Flex est **PAS** autorisé.
5. Règles standard de course en avant en vigueur (15 courses après 3 manches, 10 après 4 et 7 après 5)
6. Les lanceurs seront limités à un maximum de 4 manches par match (un lancer est considéré comme une manche)
 - a. 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.
7. Chaque joueur doit jouer au minimum 2 manches par match (12 retraits). Dans une partie qui se termine tôt en raison de la règle Run Ahead, une équipe ne sera pas pénalisée si elle n'est pas en mesure de jouer contre tous ses membres.
8. Les 'walk' intentionnelles sont autorisées
9. Bunting est autorisées
10. Voler 'home' est autorisé
11. La règle du vol intérieur est en vigueur
12. Aucune pointe métallique sur les crampons n'est autorisée



Règlements U13

1. Taille de la balle : 11 pi point rouge
2. Distance de lancement : 38"
3. Distance du chemin de base : 55'