



Règles mineures U9

Les règles de jeu mineures suivantes remplaceront les règles standard de Softball Canada pour la saison 2024. Ce jeu est ce que SNB considère comme la suite logique du programme TImbits Softball.

Objectifs du programme

Ces règles ont été créées pour garantir que les jeunes athlètes développent leurs habiletés motrices fondamentales, leurs habiletés et leurs connaissances spécifiques au softball tout en étant engagés et en s'amusant. Les objectifs que nous espérons atteindre avec l'ensemble de règles adaptées comprennent : augmenter les opportunités de frapper, d'exécuter les bases et de réaliser des jeux défensifs, augmenter l'activité de chaque joueur sur le terrain, augmenter le taux de rétention des joueurs, créer un environnement approprié pour apprendre le règles de base du softball, développer les capacités techniques et promouvoir le jeu du softball en le rendant plus engageant et amusant pour tous !

Règlements U9

RÈGLE 1 - Le jeu

1. Un match réglementaire durera 5 manches complètes ou une limite de temps de 1,5 heure. Pas de nouvelle manche après 1 heure 15 minutes
2. Limite de temps
 - a. Si la limite de temps d'une heure et demie est atteinte 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. Les équipes peuvent marquer un maximum de 3 points par manche
4. Score du jeu
 - a. Les points marqués à chaque manche par chaque équipe compteront, mais ils ne constituent pas le score de la partie :
 - i. L'équipe qui marque le plus de points au cours d'une manche remportera la manche et 1 point sera attribué pour le score final.
 - ii. Si la manche est à égalité, aucun point n'est marqué pour cette manche
 - b. Il y a un maximum de 5 points par match à gagner
 - i. Cette méthode évite de grands écarts dans le score final du jeu
5. Bris d'égalité
 - a. Aucun match de championnat provincial ne se terminera par une égalité
 - b. Si un match est à égalité en utilisant le score des manches, le score reviendra au modèle de notation traditionnel.



- c. Si le score est toujours à égalité, une manche supplémentaire sera jouée pour briser l'égalité, la manche supplémentaire utilisera le bris d'égalité international (commencez par le dernier frappeur disponible au 2e).
 - i. Manche ouverte modifiée
 1. Si l'équipe visiteuse est en retard de plus de 3 points, elle sera limitée à ce différentiel de points plus 1.
 2. Si l'équipe visiteuse est en retard de moins de 3 points, elle sera autorisée à marquer un maximum de 3 points.
 3. Si l'équipe visiteuse est en avance, elle sera autorisée à marquer un maximum de 3 points
 4. L'équipe locale sera autorisée à marquer suffisamment de points pour avancer d'un maximum d'un point.
6. Règles 'Run Ahead' : ne sont pas en vigueur
7. Tenue des scores
 - a. Toutes les équipes sont fortement encouragées à demander à un bénévole d'apprendre à marquer correctement un match et à tenir un livre pendant tous les matchs.

RÈGLE 2 – Terrain de jeu et équipement

1. Distance du chemin de base : 45 '
2. Distance du lanceur : 30'
3. Ballon : ballon d'entraînement RIFF de 11 pouces
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
 - a. OBLIGATOIRE – Tous les joueurs défensifs doivent porter un masque de protection pour joueur défensif.
6. Aucune pointe métallique sur les crampons n'est autorisée

RÈGLE 3 - Participants

1. La récréation
 - a. Aucun joueur ne doit s'asseoir plus d'une (1) manche consécutive. Les entraîneurs veilleront à ce que chaque joueur s'assoie une manche avant qu'un joueur s'assoie deux (2) manches.
 - b. Un joueur ne peut jouer la même position défensive plus de deux (2) manches par match, ces manches ne peuvent être consécutives. Toute violation de cette règle entraînera l'obligation pour l'entraîneur de déplacer le joueur identifié vers une nouvelle position.



- c. Chaque joueur doit jouer une position sur le 'infield' et dans le 'outfield' 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 sont **pas** en charge de faire respecter cette règle.
2. Joueurs supplémentaires
 - a. Lorsqu'une équipe a plus de 9 joueurs, les entraîneurs peuvent utiliser le champ extérieur pour s'entraîner et développer leurs compétences avec des joueurs assis sur le banc.
 3. 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. Lanceur - Joueur
 - a. Maximum de 5 'pitch' par frappeur
 - i. Les joueurs peuvent lancer un maximum de 3 balles annoncées par frappeur. Si le frappeur n'a ni frappé la balle ni retiré sur des prises,



l'entraîneur défensif entrera alors sur le lancer pour terminer la présence au bâton. L'entraîneur défensif qui entre sur le terrain assumera le compte actuel du frappeur.

2. Limites de lancement
 - a. Un lanceur est autorisé à lancer un maximum de 2 manches par match (ne peut pas être consécutif)
 - b. Un joueur peut lancer un maximum de 4 manches par jour
 - i. La partie du tournoi 'round robin' sera considérée comme une (1) journée, et l'athlète ne peut lancer qu'un maximum de 2 manches par match, jusqu'à un maximum de 4 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 2 manches par match, jusqu'à un maximum de 4 manches au total dans la partie éliminatoire.
 - c. 1 pitch équivaut à une manche
3. 'Illegal Pitch'
 - a. Le lanceur doit avoir au moins 1 pied en contact avec la dalle au début du mouvement de lancer.
 - b. Les 'illegal pitch' ne seront pas annoncés, les arbitres peuvent informer les entraîneurs de tout lanceur susceptible de lancer illégalement et travailler avec eux pour corriger le problème.

RÈGLE 5 - L'équipe offensive

1. L'équipe offensive est autorisée à avoir un support d'entraîneur dans chaque box d'entraîneur.
2. Avec deux retraits, un entraîneur **doit** mettre en œuvre la règle des deux retraits du receveur afin que le receveur puisse commencer à enfiler son équipement, afin d'accélérer le jeu.
3. L'alignement officiel des frappeurs sera composé de **tous** joueurs figurant sur la liste officielle.
4. Des 'Walk'
 - a. Les 'walk' sont autorisées
5. Règle de troisième frappe abandonnée
 - a. La règle du troisième avertissement abandonnée n'est pas en vigueur
6. Bunting
 - a. Bunting n'est pas autorisées
7. Règle de vol intérieur
 - a. La règle de vol intérieur n'est pas en vigueur
8. Vol



- a. Le vol n'est pas autorisé
9. Avancement des coureurs sur les buts
 - a. Aucun coureur ne peut avancer sur une erreur de lancer commise dans le but de retirer un coureur.
 - b. Les coureurs ne peuvent pas quitter leur but avant que la balle ne soit frappée. En cas de violation (c.-à-d. départ), la balle est morte et tous les coureurs doivent retourner à leur but.

RÈGLE 6 - L'équipe défensive

1. Maximum de 9 joueurs en défense
 - a. Les équipes peuvent jouer avec un minimum de 6 joueurs ou un maximum de 9 joueurs sur le terrain à tout moment.
2. Un maximum de deux entraîneurs peuvent être sur le terrain pendant le match.
 - a. Un entraîneur peut être placé derrière le receveur pour l'aider à récupérer les ballons afin de maintenir le rythme du match. L'entraîneur doit rendre le ballon au receveur et permettre au joueur de renvoyer le ballon au lanceur.
 - b. Un entraîneur peut être placé derrière le lanceur pour aider à faciliter le jeu et être prêt à intervenir en tant qu'entraîneur-lanceur.
3. N'importe lequel balle **frappé** est toujours en vie jusqu'à ce qu'elle vienne au lanceur ou que l'arbitre accorde un « temps »

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