

Règlement Softball Mineur Gaspésie 2025

U11

U11 = Né en 2014 -2015

Principe de jeu

- Le réchauffement doit se faire avant la partie à l'extérieur du terrain pour ne pas retarder le début des parties, il y a beaucoup d'espace à l'extérieur du terrain.
- Le responsable de chaque équipe doit fournir leur alignement à la cabane d'annonceur au moins 15 minutes avant le début de la partie.
- Minimum de 6 joueurs – Maximum de 18 joueurs par équipe (Joueurs affiliés acceptés)
- Partie de 4 manches à finir pour les parties de classement. **(À valider par le tournoi hôte)**
- Pas de différentiel de point, les parties seront terminées au complet. **(Partie de classement seulement)**
- Partie de 4 manches pour les rondes d'élimination.
- Une partie se termine lorsqu'il y a un écart de 8 points après 3 manches complètes de jeu. **(Partie éliminatoire seulement)**
- Balle de 11 pouces
- Les bâtons de taille adulte son interdit (34 pouces et plus)
- Aucune limite de retrait par manche (7 frappeurs se présentes au bâton à chaque manches)
- Le retrait du 7^e frappeur ou plus est considéré comme un 3^e retrait au sens d'une partie régulière.

En défensive

- 10 joueurs maximum en position défensive incluant le receveur
- Le receveur doit porter l'équipement complet
- Un maximum de 6 joueurs est admis à l'avant-champs, les autres joueurs doivent être dans le champ (Pelouse)

Au bâton

- Tous les joueurs inscrits sur l'alignement de l'équipe vont au bâton.
- À chaque manche, 7 frappeurs se présentent au bâton sans tenir compte du nombre de retraits effectués dans la manche.
- Aucune limite de retrait par manche.
- Le compte régulier de 4 balles et 3 prises s'applique.
- La manche se termine lorsque le 7^e frappeur a terminé son tour au bâton et que le jeu défensif est terminé.
- **** Si le 7^{ème} frappeur obtient un but sur balle, on continue avec le frappeur 8 de la manche. Si but sur balle on poursuit avec le frappeur 9 et ainsi de suite jusqu'à maximum de 10 frappeurs.**
- Le retrait du 7^e frappeur ou plus est considéré comme un 3^e retrait au sens d'une partie régulière.
- Si l'équipe compte plus de 7 joueurs, à la manche suivante, elle poursuit avec les joueurs suivant dans l'alignement de départ.
- Si l'équipe compte seulement 7 joueurs, on commence la manche suivante avec le 2^e frappeur de la manche précédente.
- Aucun vol de but
- Aucun coup retenu (Amorti)

- Aucune chandelle intérieure ne sera appelée
- Le port du casque avec grille est obligatoire pour le frappeur en tout temps.
- ***On compte les points normalement.***

Balle frappée

- Une balle frappée et qui touche à la pelouse sera considérée comme un double au maximum. Les coureurs présents sur les buts pourront avancer d'un maximum de 2 buts.
- Toutefois, en situation de balle frappée sur la pelouse, si le coureur et/ou frappeur n'a pas encore entamé sa course vers un 2^e but avant et que la balle revient à l'avant-champs, celui-ci ne pourra pas se rendre à un but supplémentaire.
- Une balle frappée au sol qui reste à l'avant-champ, donnera accès à un but seulement. Les coureurs déjà sur les buts pourront se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentaient d'obtenir, à leur risque si ce n'est pas une situation de jeu forcé. Un retrait pourra être complété.

***** Une balle frappée par le 7^e frappeur et qui touche à la pelouse permettra à ce frappeur de courir jusqu'à ce que l'arbitre juge la balle revenue à l'avant-champs.**

Course sur les buts

- Les coureurs n'ont pas le droit d'avancer sur une erreur.
- Si la balle sort du terrain lors d'un relais sur les buts, les coureurs doivent rester sur leur but.
- Les coureurs n'ont pas le droit de quitter leur but avant que la balle ne soit frappée ou que le frappeur s'élançe. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but et la balle est morte.
- Si les arbitres jugent qu'une balle frappée à la pelouse est revenue à l'avant-champs avant que le ou les coureurs n'est entamé leur course vers un 2^e but mais qu'il court pareil, le ou les coureurs fautifs devront retourner à leur but après la fin du jeu.
- Si une balle frappée par le 7^e frappeur de la manche et lors d'une course vers le marbre d'un coureur venant du 3^e but, le point ne compte pas s'il y a un retrait effectué sur les buts. (RETRAIT FORCÉ). Le retrait du 7^e frappeur ou plus est considéré comme un 3^e retrait au sens d'une partie régulière.
- Une ligne blanche transversale sera tracée à mi-chemin sur la ligne du 3^e, passé cette ligne un coureur en provenance du 3^e but ne pourra pas rebrousser chemin et devra obligatoirement se rendre au marbre.
- Le retrait au marbre sera toujours en situation de retrait forcé peu importe la situation de jeu quand le coureur arrivant du 3^e but traverse la ligne transversale.
- ***Le retrait du type « TAG » peut être fait en tout temps si la situation de jeu normal le permet.***

Lanceurs

- Lanceur orthodoxe à 30 pieds et lanceur balle-rapide à 35 pieds.
- Un lanceur ne peut pas lancer plus de 3 manches dans une partie. (1 lancé dans une manche = 1 manche lancée)
- Le port du masque est obligatoire pour le lanceur.