

Règlement Softball Mineur Gaspésie 2025

U9

U9 = Né en 2016-2017

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.
- Entraîneur – lanceur (Toutes les manches)
- Entraîneur lance à son équipe
- Maximum de 5 lancers par frappeur
- Plaque du lanceur – entraîneur à 30 pieds
- Balle de 11 pouces
- Les bâtons de taille adulte son interdit (34 pouces)
- Pas de différentiel de point, les parties seront terminées au complet
- Les points seront comptabilisés de cette façon : L'équipe qui remporte une manche aura 1 point de comptabilisé au pointage final de la partie. (Ex : une équipe remporte une manche 3 à 1, fait 1 point au pointage réel de la partie.)
- Les points totaux des équipes seront seulement comptabilisés pour départager un cas d'égalité au classement des équipes.
- Si une manche est nulle, aucun point ne sera attribué aux équipes.
- Aucune limite de retrait par manche (7 frappeurs se présentes au bâton à chaque manche)
- Les parties seront terminées au complet (Le but est de faire participer au maximum les jeunes)

En défensive

- 10 joueurs maximum en position défensive incluant le receveur
- 2 joueurs maximum à la position de lanceur près de l'entraîneur-lanceur
- 7 joueurs maximum dans l'avant-champ (incluant le receveur). Les autres joueurs doivent être sur le gazon.
- Les joueurs à l'avant-champ, exceptés ceux à la position de lanceur, doivent être placés derrière les lignes de course en le 1^{er} et 2^e but et entre le 2^e but et le 3^e but.

- 2 entraîneurs maximum sont autorisés à être sur le terrain derrière les joueurs pour faciliter le positionnement en défensive.
- Le receveur doit porter l'équipement complet.

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.
- La manche se termine lorsque le 7^e frappeur a terminé son tour au bâton et que le jeu défensif est terminé.
- 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.

Course sur les buts

- Les coureurs n'ont pas le droit d'avancer sur une erreur.
- Les coureurs n'ont pas le droit de quitter leur but avant que la balle ne soit frappée ou que le frappeur s'élance. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but et la balle est morte.
- 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)
- 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 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.

Balle frappée

- Une balle frappée et qui touche la pelouse sera considérée comme un double maximum. Les coureurs présents sur les buts pourront avancer d'un maximum de 2 buts.
- Une balle frappée au sol et qui reste à l'avant-champ donnera accès à un but seulement. Les coureurs pourront se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentaient d'obtenir à leur risque. 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.**