

RÈGLEMENTS DU SOFTBALL MINEUR

Avec la création du Modèle de développement à long terme de la joueuse/du joueur * en 2008, Softball Canada a déterminé que l'unification des règlements était un élément clé notre plan d'implantation du DLTI. La création d'un ensemble normalisé de règlements sur la scène nationale pour les catégories d'âge mineur aiderait à aligner nos structures de compétition avec les principes du DLTI. Le but était de mettre au point un ensemble de règlements à suivre par les catégories d'âge mineur basés sur la recherche récente sur la croissance et le développement moteur pour assurer que les parties jouées par des enfants et des jeunes sont appropriées à leur niveau d'âge et à leur stade de développement et répondent aux objectifs de ces stades de développement. L'objectif ultime est que plus de Canadiennes et de Canadiens s'amuse à jouer au softball au niveau élite et de loisir.

Les règlements qui suivent ont été élaborés avec l'aide d'experts de partout au Canada et Softball Canada recommande que les organismes de régie du softball appliquent ces règlements pour les mineurs comme supplément aux règlements standards des pages précédentes de ce document.

*Pour plus d'information concernant le DLTI, veuillez consulter le site web de Softball Canada (www.softball.ca).

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Règlement 2 - Le terrain de jeu				
Distance entre les buts				
• 12,2 m (40') (Norme de Softball Canada pour U6)	*			
• 13,7 m (45') (Norme de Softball Canada pour U8 et U10)		*	*	
• 16,8 m (55') (Norme de Softball Canada pour U12)				*
Distance pour lancer				
• 9,1 m (30') (Norme de Softball Canada pour U8 et U10)		*	*	
• 10,6 m (35') (Norme de Softball Canada pour U12)				*
• Note: Si l'entraîneur lance, le lanceur défensif devrait se tenir au moins à la distance pour lancer indiquée plus haut et pas plus près.				
Règlement 3 - Équipement				
Balle				
• Balle 10" - Norme de Softball Canada pour U6 – Balle au "COR" plus souple.	*			
• Balle pour l'intérieur 11" - Norme de Softball Canada pour U8 et U10		*	*	
• Balle 11" - Norme de Softball Canada pour U12 (COR .47)				*

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Casque protecteur				
<ul style="list-style-type: none"> Tous les frappeurs doivent porter un casque protecteur avec une grille et une courroie attachée quand ils sont au bâton et sur les buts. Il est optionnel pour les lanceurs défensifs de porter l'équipement de protection (casque avec grille ou un masque). 	*	*	*	*
Protège-dents				
<ul style="list-style-type: none"> Optionnel pour les joueurs défensifs ou offensifs. 				
Marbre				
<ul style="list-style-type: none"> Marbre de 42,2 cm (19") ou 53,3 cm (21") 	*	*	*	*
Règlement 4 - Entraîneurs, Joueuses/Joueurs et substituts				
Entraîneurs				
<ul style="list-style-type: none"> Les entraîneurs offensifs et défensifs peuvent aller sur le terrain de jeu. 	*	*		
Joueuses/Joueurs - Nombre de Joueurs				
<ul style="list-style-type: none"> Maximum de 8-9 joueurs dans l'équipe 	*	*	*	*

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
<ul style="list-style-type: none"> • Maximum de 6 joueurs sur le terrain. • Minimum de 7 joueurs dans l'équipe. 	*	*	*	*
Joueurs-Nombre de joueurs (suite)				
<ul style="list-style-type: none"> • Minimum de 7 joueurs et un maximum de 9 joueurs sur le terrain. • Quand l'équipe joue avec moins de joueurs que le maximum permis, il n'y a pas de retraits automatiques. • Si un joueur arrive en retard, son nom est ajouté au bas de la liste d'alignement. • On fait la rotation du premier frappeur à chaque manche. 	*	*	*	*
Substituts				
<ul style="list-style-type: none"> • Substitutions défensives illimitées 	*	*	*	*
Coureur de remplacement				
<ul style="list-style-type: none"> • Un entraîneur peut utiliser un coureur de remplacement pour le receveur afin de permettre à ce receveur de se préparer pour la demi-manche suivante. 	*	*	*	*

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Coureur de remplacement (suite)				
<ul style="list-style-type: none"> Quand l'équipe à l'offensive a deux (2) retraits et que le joueur désigné pour être le receveur de la demi-manche suivante est sur les buts ou qu'il ne reste que deux (2) frappeurs dans l'ordre des frappeurs, l'entraîneur est autorisé à utiliser comme substitut le dernier retrait de la manche pour prendre la place du coureur. Le receveur désigné doit alors mettre l'équipement pour la demi-manche suivante. 				*
Temps de jeu				
<ul style="list-style-type: none"> Aucun joueur ne peut rester assis plus d'une (1) manche consecutive. Les entraîneurs doivent s'assurer que chaque joueur soit resté assis durant une manche avant qu'un joueur reste assis durant deux manches. Un joueur ne peut pas jouer à la même position dans des manches consécutives. Un joueur ne peut pas jouer à la même position plus de trois (3) manches par partie. 	*	*	*	*
				*

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Temps de jeu (suite)				
<ul style="list-style-type: none"> • Chaque joueur doit jouer à une position du champ intérieur et du champ extérieur dans une partie à moins qu'il y ait un problème de sécurité. • L'ordre des frappeurs devrait être modifié à chaque manche pour qu'un joueur diffère soit le premier frappeur à chaque manche. • Les entraîneurs sont encouragés à faire jouer tous les joueurs le plus également possible au cours de la saison. 	*	*	*	*
Règlement 5 - La partie				
Partie réglementaire				
<ul style="list-style-type: none"> • Les séances d'entraînement/parties modifiées ne durent pas plus d'une (1) heure. • Une nouvelle manche ne doit pas commencer plus d'une (1) heure 15 minutes après l'heure prévue pour le début de la partie. • Une nouvelle manche ne doit pas commencer plus d'une (1) heure 30 minutes après l'heure prévue pour le début de la partie. 	*	*	*	*

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Partie réglementaire (suite)				
<ul style="list-style-type: none"> En cas de mauvais temps ou d'annulation d'une partie par un officiel et quand deux manches ont été complétées, le pointage de la partie revient à celui de la dernière manche complète. 				*
Règle de la différence de points				
<ul style="list-style-type: none"> Règle de la différence de points: Si une équipe a une avance de quinze (15) points ou plus après trois (3) manches ou toute autre manche par la suite, la partie doit être déclarée terminée. Si une équipe a dix (10) points d'avance après cinq (5) manches (4 ½ pour l'équipe receveuse), ou toute autre manche par la suite, la partie doit être déclarée terminée. 				*
Limite de points par manche				
<ul style="list-style-type: none"> Maximum de 5 points par demi-manche. 	S.O.	S.O.	S.O.	*

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
<p>Limite de points – Manche ouverte/Dernière manche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans la dernière manche: <ul style="list-style-type: none"> ○ Si l'équipe visiteuse traîne de l'arrière par plus de 5 points (U12), elle sera limitée à cette différence de points plus 1. ○ Si l'équipe visiteuse traîne de l'arrière par moins de 5 points (U12), elle pourra marquer jusqu'à un maximum de 5 points (U12). ○ Si l'équipe visiteuse mène, elle ne peut marquer plus de 5 autres points (U12). ○ Si l'équipe receveuse traîne de l'arrière, elle doit être limitée à la différence de points du début de son tour au bâton plus 1. ○ Si l'équipe receveuse mène avant son tour au bâton ou en tout temps par la suite, la partie est considérée terminée. 	s.o.	s.o.	s.o.	*
<p>Conférences créditées</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une équipe a droit à un nombre illimité de conférences offensives par manche. • Une équipe a droit à deux conférences défensives par manche. À la troisième conférence, le lanceur doit être retiré de la position de lanceur pour le reste de la manche. 	s.o.	s.o.	*	*

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Règlement 6 - Le lancer				
Lancer				
<ul style="list-style-type: none"> • L'entraîneur lance - 5 lancers. Si les frappeurs n'ont pas frappé après 5 lancers, s'ils se sont élançés 3 fois, ils se voient attribuer le 1^{er} but. • Le joueur lance à l'équipe opposée jusqu'à ce que le frappeur reçoive une 4^e balle, qui se traduirait normalement par un but sur balles. C'est là que la partie change. Après la 4^e balle, le frappeur a un compte contre lui/elle. Ce sera soit 4 balles (0 prise 4-0), 4-1 ou 4-2. L'entraîneur de l'équipe du frappeur ou la personne désignée pour l'équipe offensive vient alors lancer à sa propre frappeuse/son propre frappeur et continue le compte (Règlement d'AAJ). • Un joueur lance – compte normal. Après 3 prises, le frappeur est retiré. 	s.o.	*	*	*
Limitations pour le lancer				
<ul style="list-style-type: none"> • Un lancer est autorisé à lancer à un maximum de 10 frappeurs par partie et à 20 frappeurs par jour. 1 lancer égale un frappeur. Un lanceur n'est pas autorisé à lancer dans des manches consécutives. 			*	*

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Limitations pour le lanceur (suite)				
<ul style="list-style-type: none"> Un lanceur est autorisé à lancer à un maximum de 13 frappeurs et pour un maximum de 3 manches par partie (elles peuvent être consécutives). Il peut lancer durant un maximum de 6 manches par jour pour un maximum de 26 frappeurs par jour. 1 lancer égale une manche. 				*
Frappeurs atteints				
<ul style="list-style-type: none"> Si le lanceur atteint deux (2) frappeurs dans une manche il/elle doit être retirée pour le reste de la manche. 			*	
Buts sur balles				
<ul style="list-style-type: none"> Les buts sur balles sont permis 				*
Buts sur balles intentionnels				
<ul style="list-style-type: none"> Il n'y a pas de buts sur balles intentionnels 		*	*	*

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Règlement 7 - Le Frappeur				
Nombre de frappeurs				
<ul style="list-style-type: none"> Tous les joueurs frappent. Tous les joueurs admissibles apparaissant sur la liste de l'ordre des frappeurs (qu'ils soient sur le terrain à la défensive ou pas). L'entraîneur doit déclarer le dernier frappeur à l'arbitre avant le premier lancer et l'arbitre doit en informer l'équipe adverse. C'est la tâche de l'entraîneur d'informer le frappeur. Quand le dernier frappeur a frappé, la balle doit être retournée au receveur ou à un autre joueur défensif, qui doit toucher le marbre. À ce moment, le jeu est suspendu. Tous les points précédents sont comptés. Si le dernier frappeur est retiré dans un jeu normal, la manche est complète. 	*	*	*	
Joueurs en retard				
<ul style="list-style-type: none"> Les joueurs qui arrivent après le début de la partie sont inscrits au dernier rang de l'ordre des frappeurs et frappent à leur tour. 		*	*	

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Coup retenu				
• Le coup retenu n'est pas permis.		*	*	
• Le coup retenu est permis.				*
Règlement 8 - Frappeur-coureur et Coureur				
Règle de la troisième prise				
• La règle de la troisième prise n'est pas en vigueur		*	*	*
Règle de la chandelle à l'intérieur				
• La règle de la chandelle à l'intérieur est en vigueur		*	*	*
Vol de but				
• Un coureur ne peut pas voler de buts; elle/il ne peut courir que lorsque le frappeur fait contact avec la balle (pas de vol).		*	*	
• Les coureurs sur les buts peuvent voler un but sur une balle lancée de façon réglementaire quand elle a traversé le marbre.				*
• Un joueur ne peut avancer que d'un but sur une tentative de vol de but.				*

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Vol de but (suite)				
<ul style="list-style-type: none"> Un joueur ne peut pas avancer au marbre sur un vol de but, une balle passée ou un mauvais lancer – la balle doit être frappée ou elle/il doit être forcé(e) d'aller au marbre à cause d'un but sur balles ou dans le déroulement du jeu (p.ex. relais hors limites). 				*
Quitter le but				
<ul style="list-style-type: none"> Les coureurs peuvent quitter le but quand la balle a traversé le marbre. Les coureurs peuvent quitter le but quand la balle a traversé le marbre. S'ils le quittent trop tôt, ils sont déclarés retirés. 		*	*	*
Glisser				
<ul style="list-style-type: none"> La glissade est permise 	*	*	*	*
Coureurs peuvent avancer				
<ul style="list-style-type: none"> Après qu'une balle a été frappée de façon réglementaire, l'avance des coureurs est considérée 'terminée' quand la balle est retournée à un joueur défensif du champ intérieur (à l'intérieur des lignes de buts). Les coureurs peuvent continuer vers le but vers lequel ils se dirigent, mais les joueurs défensifs peuvent essayer de lancer pour les retirer/de les toucher. 		*	*	

RÈGLEMENT	U6	U8	U10	U12
Mauvais relais				
<ul style="list-style-type: none"> • Les coureurs ne peuvent pas avancer sur un mauvais relais. • Les coureurs avancent seulement d'un (1) but sur un mauvais relais. 		*	*	*
Règlement 9 - Balle morte – Balle en jeu				
<ul style="list-style-type: none"> • Aucun but sur balles ou de buts accordés pour avoir été atteint par un lancer d'un lanceur-entraîneur. 		*	*	
Règlement 11 - Protêts				
<ul style="list-style-type: none"> • Il n'y a pas de protêts ou d'appels 		*	*	
Règlement 12 - Pointage				
Pointage et Classement				
<ul style="list-style-type: none"> • Le pointage et le classement ne sont pas enregistrés pour insister sur le développement du joueur et de l'équipe, pas sur la victoire. 		*	*	