

Règlements régissant le lanceur pour les catégories 11U (Moustique), 13U (Pee-Wee), 15U (Bantam garçon, 16U (Bantam) fille et 18U (Midget)

(Les parties d'exhibition, matchs de ligue, éliminatoires de ligue, tournois et championnats)

- 8.01 a) Tout joueur sur l'équipe est éligible pour lancer et il n'y a aucune restriction sur le nombre de lanceurs qui peuvent être utilisés au cours d'une même partie.
- b) Un lanceur peut lancer à deux reprises au cours d'une même journée. Si un lanceur requiert un repos suite à sa 1^{ère} présence, il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée.
- c) Un lanceur ne peut lancer 3 journées consécutives à moins que le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas : Moustique 25, Pee-Wee 30, Bantam fille & garçon 35 et Midget / Coupe Baseball Canada / Jeux du Canada 40. Si le total de lancers accumulés par un lanceur lors du jour 1 et du jour 2 excède le seuil mentionné ci-haut pour leur division, le lanceur recevra alors au moins une journée complète de repos. Un lanceur ne peut lancer au cours de 4 journées consécutives. **Une (1) journée de repos est requise.**
- d) Les lanceurs et entraîneurs devraient suivre les lignes directrices suivantes :

11 U (Moustique)	13 U (Pee-Wee)	15 U Bantam garçon 16 U Bantam fille	18 U (Midget), (Coupe Canada) (Jeux du Canada)	Repos requis
1 – 25	1 – 30	1 – 35	1 – 40	Aucun
26 – 40	31 – 45	36 – 50	41 – 55	1 jour
41 – 55	46 – 60	51 – 65	56 – 70	2 jours
56 – 65	61 – 75	66 – 80	71 – 85	3 jours
66 – 75	76 – 85	81 – 95	86 – 105	4 jours
75	85	95	105	Maximum

- e) Le marqueur officiel fera le calcul de nombre de lancers effectués pendant la journée de calendrier et déterminera le temps de récupération requis en commençant avec le prochain jour de calendrier. Les athlètes ne doivent pas dépasser le nombre maximum de lancers pendant la journée.
- f) Une fois qu'un joueur agit comme lanceur, il ne pourra agir comme receveur pour le restant de la journée.
- g) Un lanceur pourra terminer son frappeur s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée pendant qu'il l'affronte.
- h) Les buts sur balles intentionnels sont inclus dans le calcul des lancers
- i) Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 12h 01 am et se terminant à 11h 59pm le jour de calendrier suivant.
- j) Si une partie s'étire au-delà de 12h 01 am, les lancers effectués seront considérées comme ayant été faits la journée précédente. Si une partie est suspendue, le point de reprise sera considéré comme une nouvelle journée.
- k) Un lanceur retiré du monticule au cours d'une partie ne pourra revenir au jeu comme lanceur pendant cette même partie et ce, même si le lanceur reste dans la partie pour jouer à une autre position.
- l) Pour toute violation en regard de la règle du contrôle des lancers, l'entraîneur-chef de l'équipe fautive sera expulsé de la partie en cours et recevra une partie additionnelle de suspension.
- m) **Le total de lancer effectué par un lanceur ambidextre est comptabilisé sans égard au bras qu'il utilise afin d'affronter un frappeur.**
- n) **Lorsqu'une partie est arrêtée en raison de la température ou pour toute raison autre que la règle de différence de pointage, cette partie doit être poursuivie à partir du point d'arrêt. Si le lanceur « A » est le lanceur partant d'une partie et que son nombre de lancer est inférieur à la première étape, le lanceur « A » peut alors être utilisé à nouveau à titre de lanceur pour cette partie, tout en tenant compte du nombre de lancers effectué lorsque la partie fut arrêtée. Ceci s'applique pour une partie qui se poursuit lors de la même journée ou le lendemain. Par exemple, si le lanceur « A » a effectué 30 lancers au championnat 15 U (Bantam), il pourra alors effectuer un maximum de 65 lancers lors de la reprise de la partie. Si le lanceur « A » avait effectué 36 lancers lorsque la partie fut arrêtée par la pluie, il ne sera plus éligible à lancer si la partie est poursuivie le lendemain puisqu'il devra avoir sa journée de repos. Si la partie est poursuivie au cours de la même journée, il pourra alors revenir à titre de lanceur tout en gardant son compte de lancers.**
- o) **Le nombre de lancers est basé sur l'âge du joueur et non en fonction de la division où le joueur s'aligne.**

- 8.06 (c) Le gérant ou entraîneur peut effectuer une 2^e visite au monticule lors d'une même présence au bâton dans le but de retirer son lanceur.