

Des exemples de scénarios de décompte des lancers sont présentés ci-dessous à la règle 4.4.

Section 4.4 – Bras lanceur : Règlements de sécurité à propos du lanceur

(S'applique aux catégories Masculin, et Féminin, si l'âge du lanceur est identifié dans les grilles ci-dessous)

a) Éligibilité

Tout joueur de l'équipe est éligible pour lancer et il n'y a aucune restriction sur le nombre de lanceurs qu'une équipe peut utiliser dans un match.

Si un lanceur n'est pas autorisé à lancer en raison des règles relatives au nombre de lancers (voir les sections ci-dessous), cette interdiction commence immédiatement et se poursuit jusqu'à la fin de la journée calendaire.

Si une partie s'étire au-delà de 00 h 01, les lancers effectués seront considérés comme ayant été faits la journée précédente.

Le repos nécessaire doit être défini en « jours » débutant à 00 h 01 et se terminant à 23 h 59 le jour de calendrier suivant.

Par exemple, si un lanceur 13U effectue 60 lancers le jeudi et doit prendre deux jours de repos, il ne peut lancer **ni jeudi**, ni vendredi et ni samedi.

b) Repos requis

Les lanceurs doivent suivre les lignes directrices suivantes pour les repos :

11U	13U Masculin / 14U Féminin	15U Masculin 16U Féminin/Jeux du Canada (féminin)	18U Masculin / 19U Féminin Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada (masculin)	22U Masculin / 22U Féminin	Jours de repos
1-25	1-30	1-35	1-40	1-45	Aucun
26-40	31-45	36-50	41-55	46-60	1 journée
41-55	46-60	51-65	56-70	61-75	2 journées
56-65	61-75	66-80	71-85	76-90	3 journées
66-75	76-85	81-95	86-105	91-115	4 journées
75	85	95	105	115	Maximum

c) Présences multiples au cours d'une même journée

Les lanceurs sont autorisés à faire deux présences au cours d'une même journée. Si un lanceur ne dépasse pas le seuil minimum de repos lors de sa première présence, il est éligible pour une deuxième présence ce jour-là. Le nombre de lancers cumulés lors des deux présences déterminera le nombre de jours de repos à partir du jour suivant.

Par exemple, un lanceur 13U, avec le seuil de 30 lancers pour un minimum de repos, qui effectue 20 lancers dans le match #1 le jeudi, est éligible pour lancer dans le match #2. Si le lanceur effectue à nouveau 20 lancers dans le match #2, il aura besoin d'un jour de repos.

Les lanceurs ne peuvent pas lancer dans trois matchs au cours de la même journée.

d) Limites maximales de lancers sur deux jours

Les lanceurs ne sont pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours.

<u>Division</u>	<u>Maximum total sur 2 jours</u>
11U	75
13U Masculin / 14U Féminin	85
15U Masculin 16U Féminin/Jeux du Canada (féminin)	95
18U Masculin / 19U Féminin Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada (masculin)	105
22U Masculin / 22U Féminin	115

Par exemple, un lanceur 13U qui effectue 20 lancers le jeudi est autorisé à lancer le vendredi, mais est limité à un maximum de 65 lancers ($85 - 20 = 65$).

e) Lancer trois jours consécutifs

Les lanceurs peuvent lancer lors de trois journées consécutives si le total combiné des lancers du lanceur au cours des deux premières journées ne dépasse pas les limites indiquées dans le tableau ci-dessous.

<u>Division</u>	<u>Limite</u>
11U	25
13U Masculin / 14U Féminin	30
15U Masculin 16U Féminin/Jeux du Canada (féminin)	35
18U Masculin / 19U Féminin Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada (masculin)	40
22U Masculin / 22U Féminin	45

Exemple 1 : Un lanceur 11U effectue 15 lancers le jeudi et 20 lancers lors de son premier match le vendredi. **Le lanceur n'est pas éligible pour un deuxième match le vendredi** et n'est pas éligible pour lancer le samedi.

Exemple 2 : Un lanceur 11U effectue 10 lancers le jeudi, 10 lancers le vendredi et 20 lancers lors de son premier match le samedi. **Le lanceur n'est pas éligible pour lancer dans un deuxième match le samedi** et n'est pas éligible pour lancer le dimanche.

Si un lanceur est éligible pour lancer lors d'une troisième journée consécutive, le lanceur est limité au nombre de lancers indiqués dans le tableau ci-dessous, combinés, au cours de ces trois jours.

<u>Division</u>	<u>Limite</u>
11U	75
13U Masculin / 14U Féminin	85
15U Masculin 16U Féminin/Jeux du Canada (féminin)	95
18U Masculin / 19U Féminin Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada (masculin)	105
22U Masculin / 22U Féminin	115

Exemple 3 : Un lanceur 13U effectue 20 lancers le jeudi et 10 lancers le vendredi. Le lanceur est éligible pour lancer le samedi mais est limité à un maximum de 55 lancers ($85 - 20 - 10 = 55$).

Note : Cette règle s'applique aux lanceurs qui lancent pendant trois jours consécutifs seulement. Il n'y a pas de limite maximale de lancers sur trois jours.

Exemple 4 : Un lanceur 13U effectue 30 lancers le jeudi et 0 lancer le vendredi. Le lanceur est éligible à un maximum de 85 lancers le samedi car il ne s'agit pas de trois jours consécutifs.

f) Quatre jours consécutifs

Un lanceur ne peut pas lancer quatre jours consécutifs

g) Limite de lancers maximum en quatre jours

Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs :

<u>Division</u>	<u>Maximum total sur 4 jours</u>
11U	105
13U Masculin / 14U Féminin	120
15U Masculin 16U Féminin/Jeux du Canada (féminin)	135
18U Masculin / 19U Féminin Coupe Baseball Canada/Jeux du Canada (masculin)	150
22U Masculin / 22U Féminin	165

Par exemple, un lanceur 13U effectue 45 lancers le jeudi et 10 lancers le Samedi est limité à un maximum de 65 lancers le Dimanche ($120 - 45 - 10 = 65$).

h) Lanceurs ambidextres

Les lancers effectués par un lanceur ambidextre sont comptabilisés quel que soit le bras ou la combinaison de bras avec lequel les lancers sont effectués.

i) Jouer dans différentes divisions d'âge

Un lanceur jouant dans une division d'âge supérieure sera régi par les règles de lancer de sa division d'âge actuelle. Par contre, un joueur jouant dans une division plus jeune (un joueur surclassé) sera régi par la division d'âge la plus jeune.

Par exemple, un lanceur d'âge 13U jouant dans la division 15U est soumis aux

règles de lancer 13U alors qu'une lanceuse d'âge 22U jouant dans la division féminine 19U est soumise aux règles 19U.

Cette section s'applique aux championnats Masculins, et Féminins, qui n'ont pas de règles de lancer.

j) Être lanceur et receveur

Une fois qu'un joueur agit comme lanceur, il ne pourra agir comme receveur pour le restant de la journée.

k) Terminer un frappeur

Lorsqu'un lanceur atteint le nombre maximum de lancers autorisés pour un seuil de repos, le lanceur est autorisé à terminer son frappeur. Le décompte des lancers reviendra au seuil dépassé qui sera enregistré sur le registre des lancers. Cette règle s'applique dans les cas suivants;

- 1) **Le lanceur atteint le seuil minimum de repos quotidien.** Par exemple, un lanceur 13U a effectué 27 lancers et a débuté une manche. L'entraîneur signale à l'arbitre que ce sera le dernier frappeur avant que le lanceur n'atteigne le seuil minimum quotidien (30 lancers). Le lanceur effectue 33 lancers, mais 30 seront enregistrés sur le registre.
- 2) **Le lanceur atteint le seuil maximum de repos quotidien.** Par exemple, un lanceur 13U a effectué 83 lancers et a débuté une manche. L'entraîneur signale à l'arbitre que ce sera le dernier frappeur avant que le lanceur n'atteigne le seuil maximum quotidien (85 lancers). Le lanceur effectue 87 lancers mais 85 seront enregistrés sur le registre.
- 3) **Le lanceur atteint le seuil d'avoir lancé 3 jours consécutifs.** Par exemple, un lanceur 13U effectue 15 lancers le premier jour et le deuxième jour, il effectue 12 lancers avant de commencer une autre manche. L'entraîneur signale à l'arbitre que ce sera le dernier frappeur avant que le lanceur ne dépasse le seuil minimum de repos quotidien (30 lancers). Le lanceur termine avec 17 lancers pour achever le frappeur, mais 15 seront enregistrés sur le registre.
- 4) **Le lanceur atteint le seuil en deux apparitions le même jour.** Par exemple,

un lanceur 13U effectue 27 lancers dans la partie 1 avant de débiter une manche. L'entraîneur signale à l'arbitre que ce sera le dernier frappeur avant que le lanceur ne dépasse le seuil minimum quotidien (30 lancers). Le lanceur termine avec 33 lancers et 30 lancers sont enregistrés dans le registre. Le lanceur est éligible pour participer au match 2 ce jour-là.

- 5) **Le lanceur atteint la limite maximale de 4 jours.** Par exemple, un lanceur 13U effectue 45 lancers le jeudi, 20 lancers le samedi et est éligible pour effectuer 55 lancers le dimanche. Le dimanche, le lanceur effectue 52 lancers avant de débiter une manche. L'entraîneur signale à l'arbitre qu'il s'agit du dernier frappeur avant que le lanceur ne dépasse la limite maximale sur quatre jours (120 lancers). Le lanceur termine avec 57 lancers mais 55 seront enregistrés sur le registre.

L'arbitre informera le marqueur de la décision de l'entraîneur concernant le dernier frappeur. Une fois que l'entraîneur a annoncé sa décision, le lanceur doit être retiré après la présence du frappeur.

l) But sur balles intentionnel

Seuls les lancers effectués sont comptabilisés dans le calcul des lancers. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers

Par exemple, avec un compte de 2 balles et 0 prise, une équipe signale à l'arbitre que le frappeur recevra un but sur balles intentionnel, seulement 2 lancers seront comptabilisés dans le calcul des lancers.

m) Retourner lanceur

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.

Interprétation approuvée: un lanceur qui est remplacé comme frappeur ou coureur au cours d'une manche offensive ne peut pas revenir en tant que lanceur lorsque l'équipe prend le terrain en défense.

n) Pénalité

Pour toute violation en regard de la règle du contrôle des lancers fera en sorte que l'entraîneur-chef ou le gérant de l'équipe fautive sera expulsé de la partie. L'entraîneur- chef ou le gérant recevra une partie additionnelle de suspension.

La sanction pour toute violation d'une partie de la règle du décompte des lancers est l'expulsion de l'entraîneur principal ou du gérant de l'équipe. L'entraîneur principal ou le manager est automatiquement suspendu pour un match. Si une infraction à la règle du décompte des lancers est découverte à la fin d'un match, l'entraîneur-chef ou le gérant est suspendu pour un match.

Aux niveaux 19U féminin, Masculin et féminin, Coupe Baseball Canada, 18U et 22U, toute violation d'une partie de la règle du compte des lancers entraîne également la perte d'un match et aucune pénalité financière ne sera imposée dans cette situation.

Lorsqu'un lanceur est sur le point de devenir inadmissible, toutes les personnes, y compris les marqueurs et les entraîneurs de l'équipe adverse, doivent soulever ce point et empêcher le lanceur de devenir inadmissible en avisant l'entraîneur-chef ou le gérant du lanceur.

o) Parties suspendues

Quand une partie est suspendue, le marqueur officiel doit conserver le registre des lancers effectués. Le repos nécessaire sera appliqué immédiatement s'il le veut.

Lorsqu'une partie suspendue reprend, les lancers effectués à la fin de la partie suspendue seront enregistrés le jour où ils sont effectués.

Un lanceur qui n'est pas éligible pour lancer le jour où un match commence mais qui est éligible le jour où le match se termine, peut lancer à la fin de la partie suspendue. Un lanceur qui est éligible pour lancer le jour du début de la partie mais qui n'est pas éligible pour lancer le jour de la fin de la partie, ne peut pas participer à la fin de la partie suspendue.

Une partie est suspendue lorsque le représentant technique de Baseball Canada fait une telle déclaration et avise les équipes de quitter le parc.

Une partie est retardée lorsque les équipes demeurent sur le terrain dans l'espoir de poursuivre la partie. Les délais n'ont aucun impact sur les règles de lancer.

p) Deuxième visite

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. Si le manager ou le coach s'adresse pour la deuxième fois au même lanceur dans la même manche, le lanceur sera automatiquement retiré de la position de lanceur.

13U GARCON /14U FILLES LIGNES DIRECTRICES CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

EXEMPLE: Lanceurs 1-30 (aucun repos) 31-45 (1 jour) 46-60 (2 jours) 61-75 (3 jours) 76-85 (4 jours)

	JOUR 1 (JEU)	JOUR 2 (VEN)	JOUR 3 (SAM)	JOUR 4 (DIM)	JOUR 5 (LUN)	JOUR 6 (MAR)	4-JOURS MAX
SCE 1	20	65	REPOS	REPOS	REPOS	85	120
SCE 2	30	0	85	REPOS	REPOS	REPOS	120
SCE 3A	35	REPOS	85	REPOS	REPOS	REPOS	120
SCE 3B	45	REPOS	10	65	REPOS	REPOS	120
SCE 4	60	REPOS	REPOS	60	REPOS	REPOS	120
SCE 5	75	REPOS	REPOS	REPOS	85	REPOS	120
SCE 6	15	15	55	REPOS	REPOS	65	120
SCE 7	20	25	REPOS	75	REPOS	REPOS	120
SCE 8	15	15	0	85	REPOS	REPOS	120
SCE 9	30 (34)	55	REPOS	REPOS	65	REPOS	120
SCE 10	10 P-1 10 P-2	10	55	REPOS	REPOS	65	120
SCE 11	20	10 P-1 55 P-2	REPOS	REPOS	REPOS	85	120
SCE 12	10 P-1 15 P-2	5 P-1 55 P-2	REPOS	REPOS	60	REPOS	120
SCE 13	10 P-1 10 P-2	10 (14)	55	REPOS	REPOS	65	120

SCE 1 – Le lanceur effectue des lancers inférieurs au seuil minimum quotidien (30) le 1^{re} jour (Jeu), donc éligible pour lancer le 2^e jour (Ven). Le maximum de lancers le 2^e jour (Ven) est 65 car le cumul des lancers sur deux jours consécutifs ne peut excéder la limite maximum quotidien (85 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (65).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 13U GARCON/14U FILLES (85).

SCE 2 – Le lanceur effectue des lancers égale au seuil minimum quotidien (30) le 1^{er} jour (Jeu) et n'effectue pas de lancer le 2^e jour (Ven). Le lanceur n'a pas lancé pendant deux jours consécutifs et est éligible pour lancer la limite maximum quotidien (85) le 3^e jour (Sam). Aussi, le cumul de lancers (30+85=115) n'excède pas la limite maximum sur 4 jours consécutifs (120 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (85).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 13U GARCON/14U FILLES (120).

SCE 3A - Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (30) le 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie d'une journée de repos le 2^e jour (Ven). Le lanceur est éligible pour lancer la limite maximum quotidien (85) le 3^e jour (Sam) car le cumul de lancers (35+85=120) rencontre la limite maximum sur 4 jours consécutifs (120 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (85).

13U GARCON /14U FILLES LIGNES DIRECTRICES CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 13U GARCON/14U FILLES.

SCE 3B - Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (30) le 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie d'une journée de repos le 2^e jour (Ven). Le 3^{eme} jour (Sam), le lanceur effectue 10 lancers donc, éligible à 65 lancers le 4^e jour (Dim). Le cumul de lancers ($45+10+65=120$) rencontre la limite maximum sur 4 jours consécutifs (120 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le derniers jour (65).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 13U GARCON/14U FILLES (120).

SCE 4 – Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (30) lors de son 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie de deux jours de repos le 2^e (Ven) et 3^e (Sam) jours. Le lanceur peut effectuer 60 lancers le 4^e jour (Dim). Le cumul de lancers, qui inclue les lancers le 1^{re} jour ($60+60=120$) est selon la limite maximum sur 4 jours consécutifs (120 lancers). La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le derniers jour (60).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 13U GARCON/14U FILLES (120).

SCE 5 – Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (30) le 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie de trois jours de repos les 2^e, 3^e et 4^e jours (Ven-Dim). Le lanceur peut lancer la limite maximum quotidien (85) le 5^e jour (Lun). Le lanceur a suivi la période de repos et a respecté la limite maximum de lancers sur 4 jours consécutifs (120).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 13U GARCON/14U FILLES (120).

SCE 6 – Le lanceur lance le 1^{re} (Jeu) et le 2^e jour (Ven) et le cumul des lancers est égale au seuil minimum quotidien (30). Le lanceur est éligible pour lancer le 3^e jour (Sam) car les lancers ($15+15=30$) du 1^{re} (Jeu) et du 2^e (Ven) jour est égale au seuil minimum journalier (30). Le lanceur peut effectuer 55 lancers car les lancers cumulés sur 3 jours consécutifs ne dépassent pas la limite maximum quotidien de lancers (85). La période de repos est 2 jours sur la base de lancers effectués le dernier jour (55).

RÈGLE 4.4 (c) Lancer au cours de trois jours consécutifs : Un lanceur peut lancer 3 journées consécutives si le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas les limites du tableau ci-dessous : 13U GARCON/14U FILLES (30).

SCE 7 – Le lanceur effectue des lancers le 1^{re} (Jeu) et le 2^e (Ven) jours et le nombre de lancers cumulés dépasse le seuil minimum quotidien (30). Le lanceur n'est pas éligible à lancer le 3^e jour (Sam) et peut effectuer 75 lancers le 4^e jour (Dim). Le total de lancers, y compris ceux effectués le 1^{re} (Jeu) et le 2^e jour (Ven) ($20+25+75=120$) respecte la limite maximum sur 4 jours consécutifs (120 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le derniers jour (75).

13U GARCON /14U FILLES LIGNES DIRECTRICES CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 13U GARCON/14U FILLES (120).

SCE 8 - Le lanceur effectue des lancers égale au seuil quotidien (30) le 1^{re} (Jeu) et le 2^e (Ven) jours et effectue aucun lancer le 3^e jour (Sam). Le lanceur peut lancer le 4^e jour (Dim) la limite maximum quotidien de 85 lancers. Le cumul de lancers (15+15+85=115) est dessous la limite maximum sur 4 jours consécutifs (120 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le derniers jour (85).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 13U GARCON/14U FILLES (120).

SCE 9 - Le lanceur dépasse le seuil journalier (30) lors de son 1^{er} jour (Jeu) afin de terminer le frappeur. Le lanceur peut lancer le 2^e jour (Ven) car l'entraîneur a identifié à l'arbitre le « dernier frappeur » en ayant atteint le seuil minimum de repos journalier. Le lanceur peut effectuer 55 lancers (Ven) car le cumul des lancers sur deux jours consécutifs ne dépasse pas la limite maximale quotidien de lancers (85). La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (55).

RÈGLE: Section 4.4 (J) Terminé un frappeur - Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (le nombre à partir duquel un jour de repos supplémentaire est requis) ou s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée au milieu d'une présence au bâton, le lanceur pourra terminer son frappeur. Le nombre de lancers du lanceur reviendra à l'étape franchie et ce nombre sera indiqué sur le registre du nombre de lancers.

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 13U GARCON/14U FILLES (85).

SCE 10 – Le lanceur participe à deux (2) matchs le 1^{re} jour (Jeu) et à un (1) match le 2^e jour (Ven) et le cumul de lancers est égale au seuil minimum quotidien (30). Le lanceur peut lancer le 3^e jour (Sam) car les lancers effectués (20+10) le 1^{re} (Jeu) et 2^e (Ven) jours, ne dépasse pas le seuil quotidien minimum de lancers (30). Le lanceur peut effectuer 55 lancers car les lancers cumulés sur les 3 jours consécutifs ne dépassent pas la limite maximale quotidien de lancer (85). La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (55).

RÈGLE 4.4 (c) Lancer au cours de trois jours consécutifs : Un lanceur peut lancer 3 journées consécutives si le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas les limites du tableau ci-dessous : 13U GARCON/14U FILLES (30).

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

13U GARCON /14U FILLES LIGNES DIRECTRICES CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

SCE 11 - Le lanceur effectue des lancers sous le seuil quotidien (30) lors de son 1^{re} jour (Jeu), et est éligible pour lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), les lancers effectués lors du 1^{re} match, y compris les lancers effectués le 1^{re} jour (Jeu) sont égales au seuil minimum quotidien (30) et le lanceur peut donc lancer le 2^e match. Le lanceur peut effectuer 55 lancers car la limite maximale quotidienne sur deux jours est 85 lancers. La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (65).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 13U/14U FILLES (85).

iii) Les lancers du premier jour sont pris en compte dans le calcul du seuil de repos minimum pour l'éligibilité à deux apparitions le jour suivant.

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

SCE 12 - Le lanceur participe à deux (2) matchs sous le seuil minimal quotidien (30) le 1^{re} jour (jeu), et peut lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), les lancers effectués lors du 1^{re} match, y compris les lancers cumulés du 1^{re} jour (jeu), sont égales au seuil minimal de repos quotidien (30), et le lanceur peut donc participer au 2^e match. Le lanceur peut effectuer 55 lancers car la limite maximale quotidienne de lancers sur deux jours est de 85. La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (60).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 13U GARCON/14U FILLES (85).

iii) Les lancers du premier jour sont pris en compte dans le calcul du seuil de repos minimum pour l'éligibilité à deux apparitions le jour suivant.

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

SCE 13 - Le lanceur participe à deux (2) matchs et lance sous le seuil minimum quotidien (30) le 1^{re} jour (jeu), et peut lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), le lanceur lance mais l'entraîneur annonce à l'arbitre « Dernier frappeur » en ayant atteint le seuil minimal journalier de repos afin que le lanceur soit éligible pour lancer le 3^e jour (Sam). Le lanceur peut lancer le 3^e jour car le registre des lancers ne montrera pas les lancers surplus effectués au-delà du seuil minimum de repos. Le 3^e jour, le lanceur peut effectuer 55 lancers car la limite maximale quotidienne de lancers sur trois jours consécutifs est 85. La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (55).

13U GARCON /14U FILLES LIGNES DIRECTRICES CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

RÈGLE: Section 4.4 (J) Terminé un frappeur - Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (le nombre à partir duquel un jour de repos supplémentaire est requis) ou s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée au milieu d'une présence au bâton, le lanceur pourra terminer son frappeur. Le nombre de lancers du lanceur reviendra à l'étape franchie et ce nombre sera indiqué sur le registre du nombre de lancers.

15U GARCON/16U FILLES LIGNES DIRECTRICES CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

EXEMPLE: Lanceurs: 1-35 (aucun repos) 36-50 (1 jour) 51-65 (2 jours) 66-80 (3 jours) 81-95 (4 jours)

	JOUR 1 (JEU)	JOUR 2 (VEN)	JOUR 3 (SAM)	JOUR 4 (DIM)	JOUR 5 (LUN)	JOUR 6 (MAR)	4-JOURS MAX
SCE 1	25	70	REPOS	REPOS	REPOS	95	135
SCE 2	35	0	95	REPOS	REPOS	REPOS	135
SCE 3A	40	REPOS	95	REPOS	REPOS	REPOS	135
SCE 3B	50	REPOS	10	75	REPOS	REPOS	135
SCE 4	65	REPOS	REPOS	70	REPOS	REPOS	135
SCE 5	80	REPOS	REPOS	REPOS	95	REPOS	135
SCE 6	15	20	60	REPOS	REPOS	75	135
SCE 7	20	35	REPOS	80	REPOS	REPOS	135
SCE 8	15	20	0	95	REPOS	REPOS	135
SCE 9	35 (39)	60	REPOS	REPOS	75	REPOS	135
SCE 10	10 P-1 10 P-2	15	60	REPOS	REPOS	75	135
SCE 11	20	15 P-1 60 P-2	REPOS	REPOS	REPOS	95	135
SCE 12	10 P-1 15 P-2	10 P-1 60 P-2	REPOS	REPOS	REPOS	95	135
SCE 13	15 P-1 10 P-2	10 (15)	60	REPOS	REPOS	75	135

SCE 1 – Le lanceur effectue des lancers inférieurs au seuil minimum quotidien (35) le 1^{re} jour (Jeu), donc éligible pour lancer le 2^e jour (Ven). Le maximum de lancer le 2^e jour (Ven) est 70 lancers car le cumul des lancers sur deux jours consécutifs ne peut excéder la limite maximum quotidien (95 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (70).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 15U Mas, 16U Fém. (95).

SCE 2 – Le lanceur effectue des lancers égale au seuil minimum quotidien (35) le 1^{re} jour et n'effectue pas de lancers le 2^e jour (Ven). Le lanceur n'a pas lancé pendant deux jours consécutifs et est éligible pour lancer la limite maximum quotidien (95) le 3^e jour (Sam). Aussi, le cumul de lancers (35+95=130) n'excède pas la limite maximum sur 4 jours consécutifs (135 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (95).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 15U Mas, 16U Fém. (135)

SCE 3A - Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (35) le 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie d'une journée de repos le 2^e jour (Ven). Le lanceur est éligible pour lancer la limite maximum quotidien (95) le 3^e jour (Sam) car le cumul de lancers (40+95=135) rencontre la limite maximum sur 4 jours consécutifs (135). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (95).

15U GARCON/16U FILLES LIGNES DIRECTRICES CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 15U Mas, 16U Fém. (135).

SCE 3B - Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (35) le 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie d'une journée de repos le 2^e jour (Ven). Le 3^e jour (Sam) le lanceur effectue 10 lancers, donc éligible à 75 lancers le 4^e jour (Dim). Le cumul de lancers ($50+10+75=135$) rencontre la limite maximum sur 4 jours consécutifs (135 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers le dernier jour (75).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 15U Mas, 16U Fém. (135).

SCE 4 – Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (35) lors de son 1^{re} jour et bénéficie de deux jours de repos lors de ses 2^e (Ven) et 3^e (Sam) jours. Le Lanceur peut effectuer 70 lancers le 4^e jour (Dim). Le cumul de lancers, qui inclut les lancers le 1^{re} jour ($65+70=135$) est selon la limite maximum sur 4 jours consécutifs (135 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (70).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 15U Mas, 16U Fém. (135).

SCE 5 – Le lanceur a dépassé le seuil minimum quotidien (35) le 1^{er} jour (Jeu) et bénéficie de trois jours de repos les 2^e, 3^e, et 4^e jours (Ven-Dim). Le lanceur peut lancer la limite maximum quotidien (95) le 5^e jour (Lun). Le lanceur a suivi la période de repos et a respecté la limite maximum de lancers sur 4 jours consécutifs (135).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 15U Mas, 16U Fém. (135).

SCE 6 –Le lanceur lance le 1^{re} (Jeu) et le 2^e jour (Ven) et le cumul des lancers est égale au seuil minimum quotidien (35). Le lanceur est éligible pour lancer le 3^e jour (Sam) car les lancers ($15+20=35$) du 1^{re} (Jeu) et du 2^e (Ven) jour est égale au seuil minimum journalier (35). Le lanceur peut effectuer 60 lancers car les lancers cumulés sur 3 jours consécutifs ne dépassent pas la limite maximum quotidien de lancers (95). La période de repos est 2 jours sur la base de lancers effectués le dernier jour (60).

RÈGLE 4.4 (c) Lancer au cours de trois jours consécutifs : Un lanceur peut lancer 3 journées consécutives si le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas les limites du tableau ci-dessous : 15U Mas 16U Fém. (35).

SCE 7 – Le lanceur effectue des lancers le 1^{er} (Jeu) et le 2^{ème} (Ven) jours et le nombre de lancers dépasse le seuil minimum quotidien (35). Le lanceur n'est pas éligible à lancer le 3^e jour (Sam) et peut effectuer 80 lancers le 4^e jour (Dim). Le totale de lancers, y compris ceux effectués le 1^{re} (Jeu) et le 2^e (Ven) jour ($20+35+80=135$) respecte la limite maximum sur 4 jours consécutifs (135 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (80).

15U GARCON/16U FILLES LIGNES DIRECTRICES CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 15U Mas, 16U Fém. (135).

SCE 8 -Le lanceur effectue des lancers sous le seuil quotidien (35) le 1^{re} (Jeu) et le 2^e (Ven) jours et effectue aucun lancer le 3^e jour (Sam). Le lanceur peut lancer le 5^e jour (Dim) la limite maximum quotidien de 95 lancers. Le cumul de lancers (15+20+95=130) est dessous la limite maximum sur 4 jours consécutifs (135 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le derniers jour (95).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 15U Mas, 16U Fém. (135).

SCE 9 - Le lanceur dépasse le seuil journalier (35) lors de son 1er jour (Jeu) afin de terminer le frappeur. Le lanceur peut lancer le 2^{ème} jour (Ven) car l'entraîneur a identifié à l'arbitre le « dernier frappeur » en ayant atteint le seuil minimum de repos journalier. Le lanceur peut effectuer 60 lancers (Ven) car le cumul des lancers sur deux jours consécutifs ne dépasse pas la limite maximale quotidien de lancers (95). La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (60).

RÈGLE: Section 4.4 (J) Terminé un frappeur - Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (le nombre à partir duquel un jour de repos supplémentaire est requis) ou s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée au milieu d'une présence au bâton, le lanceur pourra terminer son frappeur. Le nombre de lancers du lanceur reviendra à l'étape franchie et ce nombre sera indiqué sur le registre du nombre de lancers.

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 15U Mas, 16U Fém. (95).

SCE 10 – Le lanceur participe à deux (2) matchs le 1^{re} jour (Jeu) et à un (1) match le 2^e jour (Ven) et le cumul de lancers est égale au seuil minimum quotidien (35). Le lanceur peut lancer le 3^{ème} jour (Sam) car les lancers effectués (20+15=35) le 1^{re} (Jeu) et du 2^e (Ven) jour, ne dépasse pas le seuil minimum quotidien de lancers (35). Le lanceur peut effectuer 60 lancers car les lancers cumulés sur les 3 jours consécutifs ne dépassent pas la limite maximale quotidien de lancer (95). La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (60).

RÈGLE 4.4 (c) Lancer au cours de trois jours consécutifs : Un lanceur peut lancer 3 journées consécutives si le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas les limites du tableau ci-dessous : 15U Mas 16U Fém. (35)

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

15U GARCON/16U FILLES LIGNES DIRECTRICES CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

SCE 11 - Le lanceur effectue des lancers sous le seuil quotidien (35) lors de son 1^{re} jour (Jeu), et est éligible pour lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), les lancers effectués lors du 1^{re} match, y compris les lancers effectués le 1^{re} jour (Jeu) sont égales au seuil minimum quotidien (35) et le lanceur peut donc lancer au 2^e match. Le lanceur peut effectuer 60 lancers car la limite maximale sur deux jours est 95. La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (75).

iii) Les lancers du premier jour sont pris en compte dans le calcul du seuil de repos minimum pour l'éligibilité à deux apparitions le jour suivant.

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 15U Mas, 16U Fém. (95).

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

SCE 12 - Le lanceur participe à deux (2) matchs sous le seuil minimal quotidien (35) le 1^{re} jour (jeu), et peut lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), les lancers effectués lors du 1^{re} match, y compris les lancers cumulés du 1^{re} jour (jeu), sont égales au seuil minimal de repos quotidien (35), et le lanceur peut donc participer au 2^e match. Le lanceur peut effectuer 60 lancers car la limite maximale de lancers sur deux jours est 95. La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (70).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 15U Mas, 16U Fém. (95).

iii) Les lancers du premier jour sont pris en compte dans le calcul du seuil de repos minimum pour l'éligibilité à deux apparitions le jour suivant.

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

SCE 13 - Le lanceur participe à deux (2) matchs et lance sous le seuil minimum quotidien (35) le 1^{re} jour (jeu), et peut lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), le lanceur lance mais l'entraîneur annonce à l'arbitre « Dernier frappeur » en ayant atteint le seuil minimal journalier de repos afin que le lanceur soit éligible pour lancer le 3^e jour (Sam). Le lanceur peut lancer le 3^e jour car le registre des lancers ne montrera pas les lancers surplus effectués au-delà du seuil minimum de repos. Le 3^e jour, le lanceur peut effectuer 60 lancers car la limite maximale de lancers sur trois jours consécutifs est 95. La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (60).

15U GARCON/16U FILLES LIGNES DIRECTRICES CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

RÈGLE: Section 4.4 (J) Terminé un frappeur - Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (le nombre à partir duquel un jour de repos supplémentaire est requis) ou s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée au milieu d'une présence au bâton, le lanceur pourra terminer son frappeur. Le nombre de lancers du lanceur reviendra à l'étape franchie et ce nombre sera indiqué sur le registre du nombre de lancers.

18U Mas 19U Fém. LIGNES DIRECTRICES -CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

EXEMPLE: Lanceurs: 1-40 (aucun repos) 41-55 (1 jour) 56-70 (2 jours) 71-85 (3 jours) 86-105 (4 jours)

	JOUR 1 (JEU)	JOUR 2 (VEN)	JOUR 3 (SAM)	JOUR 4 (DIM)	JOUR 5 (LUN)	JOUR 6 (MAR)	4-JOURS MAX
SCE 1	30	75	REPOS	REPOS	REPOS	105	150
SCE 2	40	0	105	REPOS	REPOS	REPOS	150
SCE 3A	45	REPOS	105	REPOS	REPOS	REPOS	150
SCE 3B	55	REPOS	10	85	REPOS	REPOS	150
SCE 4	70	REPOS	REPOS	80	REPOS	REPOS	150
SCE 5	85	REPOS	REPOS	REPOS	105	REPOS	150
SCE 6	15	25	65	REPOS	REPOS	85	150
SCE 7	25	30	REPOS	95	REPOS	REPOS	150
SCE 8	20	20	0	105	REPOS	REPOS	150
SCE 9	40 (44)	65	REPOS	REPOS	85	REPOS	150
SCE 10	15 P-1 10 P-2	15	65	REPOS	REPOS	85	150
SCE 11	25	15 P-1 65 P-2	REPOS	REPOS	REPOS	105	150
SCE 12	15 P-1 15 P-2	10 P-1 65 P-2	REPOS	REPOS	REPOS	105	150
SCE 13	20 P-1 10 P-2	10 (15)	65	REPOS	REPOS	85	150

SCE 1 – Le lanceur effectue des lancers inférieurs au seuil minimum quotidien (40) le 1^{re} jour (Jeu), donc éligible pour lancer le 2^e jour (Ven). Le maximum de lancers le 2^e jour (Ven) est 75 car le cumul des lancers sur deux jours consécutifs ne peut excéder la limite maximum quotidien (105 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (75).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 18U Mas., Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada 19U Fém. (105).

SCE 2 – Le lanceur effectue des lancers égale au seuil minimum quotidien (40) le 1^{re} jour (Jeu) et n'effectue pas de lancer le 2^e jour (Ven). Le lanceur n'a pas lancé pendant deux jours consécutifs et est éligible pour lancer la limite maximum quotidien (105) le 3^e jour (Sam). Aussi, le cumul de lancers (40+105=145) n'excède pas la limite maximum sur 4 jours consécutifs (150 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (105).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 18U Mas., Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada, 19U Fém. (150).

SCE 3A - Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (40) le 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie d'une journée de repos le 2^e jour (Ven). Le lanceur est éligible pour lancer la limite maximum quotidien (105) le 3^e jour (Sam) car le cumul de lancers (45+105=150) rencontre la limite maximum sur 4 jours consécutifs (150 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (105).

18U Mas 19U Fém. LIGNES DIRECTRICES -CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 18U Mas., Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada, 19U Fém. (150).

SCE 3B - Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (40) le 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie d'une journée de repos le 2^e jour (Ven). Le 3^e jour (Sam), le lanceur effectue 10 lancers donc, éligible à 85 lancers le 4^e jour (Dim). Le cumul de lancers ($55+10+85=150$) rencontre la limite maximum sur 4 jours consécutifs (150 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (85).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 18U Mas., Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada, 19U Fém. (150).

SCE 4 – Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (40) lors de son 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie de deux jours de repos le 2^e (Ven) et 3^e (Sam) jours. Le lanceur peut effectuer 80 lancers le 4^e jour (Dim). Le cumul de lancers, qui inclut les lancers le 1^{re} jour ($70+80=150$) est selon la limite maximum sur 4 jours consécutifs (150 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (80).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 18U Mas., Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada, 19U Fém. (150).

SCE 5 – Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (40) le 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie de trois jours de repos les 2^e, 3^e et 4^e jours (Ven-Dim). Le lanceur peut lancer la limite maximum quotidien (105) le 5^e jour (Lun). Le lanceur a suivi la période de repos et a respecté la limite maximum de lancers sur 4 jours consécutifs (150).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 18U Mas, Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada, 19U Fém. (150).

SCE 6 – Le lanceur lance le 1^{re} (Jeu) et le 2^e jour (Ven) et le cumul des lancers est égale au seuil minimum quotidien (40). Le lanceur est éligible pour lancer le 3^e jour (Sam) car les lancers ($15+25=40$) du 1^{re} (Jeu) et du 2^e (Ven) jour est égale au seuil minimum journalier (40). Le lanceur peut effectuer 65 lancers car les lancers cumulés sur 3 jours consécutifs ne dépassent pas la limite maximum de lancers (105). La période de repos est 2 jours sur la base de lancers effectués le dernier jour (65).

RÈGLE 4.4 (c) Lancer au cours de trois jours consécutifs : Un lanceur peut lancer 3 journées consécutives si le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas les limites du tableau ci-dessous : 18U Mas., Coupe Baseball Canada Jeux du Canada, 19U Fém. (40).

SCE 7 – Le lanceur effectue des lancers le 1^{re} (Jeu) et le 2^e (Ven) jours et le nombre de lancers cumulés dépasse le seuil minimum quotidien (40). Le lanceur n'est pas éligible à lancer le 3^e jour (Sam) et peut

18U Mas 19U Fém. LIGNES DIRECTRICES -CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

effectuer 95 lancers le 4^e jour (Dim). Le total de lancers, y compris ceux effectués le 1^{re} (Jeu) et le 2^e jour (Ven) (25+30+95=150) respecte la limite maximum sur 4 jours consécutifs (150 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le derniers jour (95).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 18U Mas., Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada, 19U Fém. (150).

SCE 8 - Le lanceur effectue des lancers égale au seuil quotidien (40) le 1^{er} (Jeu) et le 2^e (Ven) jours et effectue aucun lancer le 3^e jour (Sam). Le lanceur peut lancer le 5^e jour (Dim) la limite maximum quotidien de 105 lancers. Le cumul de lancers (20+20+105=145) est dessous la limite maximum sur 4 jours consécutifs (150 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le derniers jour (105).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 18U Mas., Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada, 19U Fém. (150).

SCE 9 - Le lanceur dépasse le seuil journalier (40) lors de son 1^{re} jour (Jeu) afin de terminer le frappeur. Le lanceur peut lancer le 2^e jour (Ven) car l'entraîneur a identifié à l'arbitre le « dernier frappeur » en ayant atteint le seuil minimum de repos journalier. Le lanceur peut effectuer 65 lancers (Ven) car le cumul des lancers sur deux jours consécutifs ne dépasse pas la limite maximale de lancers (105). La période de repos est de 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (65).

RÈGLE: Section 4.4 (J) Terminé un frappeur - Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (le nombre à partir duquel un jour de repos supplémentaire est requis) ou s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée au milieu d'une présence au bâton, le lanceur pourra terminer son frappeur. Le nombre de lancers du lanceur reviendra à l'étape franchise et ce nombre sera indiqué sur le registre du nombre de lancers.

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 18U Mas., 19U Fém., Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada (105).

SCE 10 – Le lanceur participe à deux (2) matchs le 1^{re} jour (Jeu) et à un (1) match le 2^e jour (Ven) et le cumul de lancers est égale au seuil minimum quotidien (40). Le lanceur peut lancer le 3^e jour (Sam) car les lancers effectués (25+15) le 1^{re} (Jeu) et 2^e (Ven) jour, ne dépasse pas le seuil quotidien minimum de lancers (40). Le lanceur peut effectuer 65 lancers car les lancers cumulés sur les 3 jours consécutifs ne dépassent pas la limite maximale quotidien de lancer (105). La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (65).

RÈGLE 4.4 (c) Lancer au cours de trois jours consécutifs : Un lanceur peut lancer 3 journées consécutives si le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas les limites du tableau ci-dessous : 18U Coupe Baseball Canada Jeux du Canada, 19U Fém. (40).

Les lancers cumulés sur trois jours consécutifs ne doivent pas dépasser la limite maximale (105).

18U Mas 19U Fém. LIGNES DIRECTRICES -CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

SCE 11 - Le lanceur effectue des lancers sous le seuil quotidien (40) lors de son 1^{er} jour (Jeu), et est éligible pour lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), les lancers effectués lors du 1^{er} match, y compris les lancers effectués le 1^{er} jour (Jeu) sont égales au seuil minimum quotidien (40) et le lanceur peut donc lancer le 2^e match. Le lanceur peut effectuer 65 lancers car la limite maximale sur deux jours est de 105. La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (80).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 18U Mas., Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada, 19U Fém. (105).

iii) Les lancers du premier jour sont pris en compte dans le calcul du seuil de repos minimum pour l'éligibilité à deux apparitions le jour suivant.

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

SCE 12 - Le lanceur participe à deux (2) matchs sous le seuil minimal quotidien (40) le 1^{er} jour (Jeu), et peut lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), les lancers effectués lors du 1^{er} match, y compris les lancers cumulés du 1^{er} jour (Jeu), sont égales au seuil minimal de repos quotidien (40), et le lanceur peut donc participer au 2^e match. Le lanceur peut effectuer 65 lancers car la limite maximale de lancers sur deux jours est de 105. La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (75).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 18U Mas., Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada, 19U Fém. (105).

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

iii) Les lancers du premier jour sont pris en compte dans le calcul du seuil de repos minimum pour l'éligibilité à deux apparitions le jour suivant.

18U Mas 19U Fém. LIGNES DIRECTRICES -CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

SCE 13 - Le lanceur participe à deux (2) matchs et lance sous le seuil minimum quotidien (40) le 1^{re} jour (jeu), et peut lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), le lanceur lance mais l'entraîneur annonce à l'arbitre « Dernier frappeur » en ayant atteint le seuil minimal journalier de repos afin que le lanceur soit éligible pour lancer le 3^e jour (Sam). Le lanceur peut lancer le 3^e jour car le registre des lancers ne montrera pas les lancers surplus effectués au-delà du seuil minimum quotidien de repos. Le 3^e jour, le lanceur peut effectuer 65 lancers car la limite maximale de lancers sur trois jours consécutifs est 105. La période de repos est de 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (65).

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

RÈGLE: Section 4.4 (J) Terminé un frappeur - Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (le nombre à partir duquel un jour de repos supplémentaire est requis) ou s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée au milieu d'une présence au bâton, le lanceur pourra terminer son frappeur. Le nombre de lancers du lanceur reviendra à l'étape franchie et ce nombre sera indiqué sur le registre du nombre de lancers.

22U Mas/22 Fém. LIGNES DIRECTRICES – CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

EXEMPLE: Lanceurs: 1-45 (aucun repos) 46-60 (1 Jour) 61-75 (2 Jours) 76-90 (3 Jours) 91-115 (4 Jours)

	JOUR 1 (JEU)	JOUR 2 (VEN)	JOUR 3 (SAM)	JOUR 4 (DIM)	JOUR 5 (LUN)	JOUR 6 (MAR)	4-JOURS MAX
SCE 1	35	80	REPOS	REPOS	REPOS	115	165
SCE 2	45	0	115	REPOS	REPOS	REPOS	165
SCE 3A	50	REPOS	115	REPOS	REPOS	REPOS	165
SCE 3B	60	REPOS	10	95	REPOS	REPOS	165
SCE 4	75	REPOS	REPOS	90	REPOS	REPOS	165
SCE 5	90	REPOS	REPOS	REPOS	115	REPOS	165
SCE 6	20	25	70	REPOS	REPOS	95	165
SCE 7	25	35	REPOS	105	REPOS	REPOS	165
SCE 8	20	25	0	115	REPOS	REPOS	165
SCE 9	45 (49)	70	REPOS	REPOS	95	REPOS	165
SCE 10	15 P-1 15 P-2	15	70	REPOS	REPOS	95	165
SCE 11	30	15 P-1 70 P-2	REPOS	REPOS	REPOS	115	165
SCE 12	20 P-1 10 P-2	15 P-1 70 P-2	REPOS	REPOS	REPOST	115	165
SCE 13	20 P-1 15 P-2	10 (15)	70	REPOS	REPOS	95	165

SCE 1 – Le lanceur effectue des lancers inférieurs au seuil minimum quotidien (45) le 1^{re} jour (Jeu), donc éligible pour lancer le 2^e jour (Ven). Le maximum de lancers le 2^e jour (Ven) est 80 car le cumul des lancers sur deux jours consécutifs ne peut excéder la limite maximum quotidien (115 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (80).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 22U Mas, 22U Fém. (115).

SCE 2 – Le lanceur effectue des lancers égale au seuil minimum quotidien (45) le 1^{er} jour (Jeu) et n'effectue pas de lancer le 2^e jour (Ven). Le lanceur n'a pas lancé pendant deux jours consécutifs et est éligible pour lancer la limite maximum quotidien (115) le 3^e jour (Sam). Aussi, le cumul de lancers (45+115=160) n'excède pas la limite maximum sur 4 jours consécutifs (165 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (115).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 22U Mas, 22U Fém. (165.)

SCE 3A - Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (45) le 1^{er} jour (Jeu) et bénéficie d'une journée de repos le 2^e jour (Ven). Le lanceur est éligible pour lancer la limite maximum quotidien (115) le 3^e jour (Sam) car le cumul de lancers (50+115=165) rencontre la limite maximum sur 4 jours consécutifs (165 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (115).

22U Mas/22 Fém. LIGNES DIRECTRICES – CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 22U Mas, 22U Fém. (165.)

SCE 3B - Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (45) le 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie d'une journée de repos le 2^e jour (Ven). Le 3^e jour (Sam), le lanceur effectue 10 lancers donc, éligible à 95 lancers le 4^e jour (Dim). Le cumul de lancers ($60+10+95=165$) rencontre la limite maximum sur 4 jours consécutifs (165 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (95).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 22U Mas, 22U Fém. (165.)

SCE 4 – Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (45) lors de son 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie de deux jours de repos le 2^e (Ven) et 3^e (Sam) jours. Le lanceur peut effectuer 90 lancers le 4^e jour (Dim). Le cumul de lancers, qui inclut les lancers le 1^{re} jour ($75+90=165$) est selon la limite maximum sur 4 jours consécutifs (165 lancers). La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (90).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 22U Mas, 22U Fém. (165.)

SCE 5 – Le lanceur dépasse le seuil minimum quotidien (45) le 1^{re} jour (Jeu) et bénéficie de trois jours de repos les 2^e, 3^e et 4^e jours (Ven-Dim). Le lanceur peut lancer la limite maximum quotidien (115) le 5^e jour (Lun). Le lanceur a suivi la période de repos et a respecté la limite maximum de lancers sur 4 jours consécutifs (165).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 22U Mas, 22U Fém. (165.)

SCE 6 – Le lanceur lance le 1^{re} (Jeu) et le 2^e jour (Ven) et le cumul des lancers est égale au seuil minimum quotidien (45). Le lanceur est éligible pour lancer le 3^e jour (Sam) car les lancers ($20+25=45$) du 1^{re} (Jeu) et du 2^e (Ven) jour est égale au seuil minimum journalier (45). Le lanceur peut effectuer 70 lancers car les lancers cumulés sur 3 jours consécutifs ne dépassent pas la limite maximum quotidien de lancers (115). La période de repos est 2 jours sur la base de lancers effectués le dernier jour (70).

RÈGLE 4.4 (c) Lancer au cours de trois jours consécutifs : Un lanceur peut lancer 3 journées consécutives si le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas les limites du tableau ci-dessous : 22U Mas 22U Fém. (45).

SCE 7 – Le lanceur effectue des lancers le 1^{re} (Jeu) et le 2^e (Ven) jours et le nombre de lancers cumulés dépasse le seuil minimum quotidien (45). Le lanceur n'est pas éligible à lancer le 3^e jour (Sam) et peut effectuer 105 lancers le 4^e jour (Dim). Le total de lancers, y compris ceux effectués le 1^{re} (Jeu) et le 2^e jour (Ven) ($25+35+105=165$) respecte la limite maximum sur 4 jours consécutifs (165 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (105).

22U Mas/22 Fém. LIGNES DIRECTRICES – CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 22U Mas, 21U Fém. (165.)

SCE 8 - Le lanceur effectue des lancers égale au seuil quotidien (45) le 1^{er} (Jeu) et le 2^e (Ven) jours et effectue aucun lancer le 3^e jour (Sam). Le lanceur peut lancer le 5^e jour (Dim) la limite maximum quotidien de 115 lancers. Le cumul de lancers (20+25+115=160) est dessous la limite maximum sur 4 jours consécutifs (165 lancers). La période de repos est 4 jours sur la base des lancers effectués le derniers jour (115).

RÈGLE: Section 4.4 (e) Limite de lancers maximum en quatre jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de quatre jours consécutifs: 22U Mas, 22U Fém. (165.)

SCE 9 - Le lanceur dépasse le seuil journalier (45) lors de son 1^{re} jour (Jeu) afin de terminer le frappeur. Le lanceur peut lancer le 2^e jour (Ven) car l'entraîneur a identifié à l'arbitre le « dernier frappeur » en ayant atteint le seuil minimum de repos journalier. Le lanceur peut effectuer 70 lancers (Ven) car le cumul des lancers sur deux jours consécutifs ne dépasse pas la limite maximale quotidien de lancers (115). La période de repos est de 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (70).

RÈGLE: Section 4.4 (J) Terminé un frappeur - Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (le nombre à partir duquel un jour de repos supplémentaire est requis) ou s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée au milieu d'une présence au bâton, le lanceur pourra terminer son frappeur. Le nombre de lancers du lanceur reviendra à l'étape franchie et ce nombre sera indiqué sur le registre du nombre de lancers.

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 22U Mas, 22U Fém. (115).

SCE 10 – Le lanceur participe à deux (2) matchs le 1^{re} jour (Jeu) et à un (1) match le 2^e jour (Ven) et le cumul de lancers est égale au seuil minimum quotidien (45). Le lanceur peut lancer le 3^e jour (Sam) car les lancers effectués (30+15) le 1^{re} (Jeu) et 2^e (Ven) jour, ne dépasse pas le seuil quotidien minimum de lancers (45). Le lanceur peut effectuer 70 lancers car les lancers cumulés sur les 3 jours consécutifs ne dépassent pas la limite maximale quotidien de lancer (115). La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (70).

RÈGLE 4.4 (c) Lancer au cours de trois jours consécutifs : Un lanceur peut lancer 3 journées consécutives si le total de ses lancers au cours de ses deux premières journées n'excède pas les limites du tableau ci-dessous : 22U Mas 22U Fém. (45).

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

22U Mas/22 Fém. LIGNES DIRECTRICES – CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

SCE 11 - Le lanceur effectue des lancers sous le seuil quotidien (45) lors de son 1^{re} jour (Jeu), et est éligible pour lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), les lancers effectués lors du 1^{re} match, y compris les lancers effectués le 1^{re} jour (Jeu) sont égales au seuil minimum quotidien (45) et le lanceur peut donc lancer le 2^e match. Le lanceur peut effectuer 70 lancers car la limite maximale sur deux jours est de 115. La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (85).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 11U (75), 13U (85), 15U Mas, 16U Fém. (95), 18U, Coupe Baseball Canada, Jeux du Canada (105), 22U Mas, 21U Fém. (115).

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

iii) Les lancers du premier jour sont pris en compte dans le calcul du seuil de repos minimum pour l'éligibilité à deux apparitions le jour suivant.

SCE 12 - Le lanceur participe à deux (2) matchs sous le seuil minimal quotidien (45) le 1^{re} jour (Jeu), et peut lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), les lancers effectués lors du 1^{re} match, y compris les lancers cumulés du 1^{re} jour (Jeu), sont égales au seuil minimal de repos quotidien (45), et le lanceur peut donc participer au 2^e match. Le lanceur peut effectuer 70 lancers car la limite maximale de lancers sur deux jours est de 115. La période de repos est 3 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (85).

RÈGLE: Section 4.4 (d) Limite de lancers maximum en deux jours : Les lanceurs ne seront pas autorisés à effectuer plus de lancers que le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous, sur une période de deux jours. 22U Mas, 22U Fém. (115).

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

iii) Les lancers du premier jour sont pris en compte dans le calcul du seuil de repos minimum pour l'éligibilité à deux apparitions le jour suivant.

SCE 13 - Le lanceur participe à deux matchs et lance sous le seuil minimum quotidien (45) le 1^{re} jour (Jeu), et peut lancer le 2^e jour (Ven). Le 2^e jour (Ven), le lanceur lance mais l'entraîneur annonce à l'arbitre « Dernier frappeur » en ayant atteint le seuil minimal journalier de repos afin que le lanceur soit éligible pour lancer le 3^e jour (Sam). Le lanceur peut lancer le 3^e jour car le registre des lancers ne montrera pas les lancers surplus effectués au-delà du seuil minimum de repos. Le 3^e jour, le lanceur peut effectuer 70 lancers car la limite maximale de lancers sur trois jours consécutifs est de 115. La période de repos est 2 jours sur la base des lancers effectués le dernier jour (70).

22U Mas/22 Fém. LIGNES DIRECTRICES – CHAMPIONNATS BASEBALL CANADA

RÈGLE: Section 4.4 (b) Apparences multiples dans une journée 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, la période de repos est requise immédiatement et il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée. Par exemple, un lanceur 13U qui fait 40 lancers dans la première partie le jeudi requiert un repos d'une journée et ne peut pas lancer dans une deuxième partie jeudi ni en aucun temps vendredi.

RÈGLE: Section 4.4 (J) Terminé un frappeur - Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (le nombre à partir duquel un jour de repos supplémentaire est requis) ou s'il atteint le nombre maximum de lancers pour la journée au milieu d'une présence au bâton, le lanceur pourra terminer son frappeur. Le nombre de lancers du lanceur reviendra à l'étape franchie et ce nombre sera indiqué sur le registre du nombre de lancers.