



U10 B – Programme 7 contre 7

OBJECTIFS DU PROGRAMME (En jaune = différent de Softball-Québec, En vert = changement 2021)

Le programme U10 B – 7 contre 7 est la suite logique du Programme Apprendre à jouer.

Afin de rendre la pratique du softball plus attrayante, nous sommes convaincus que cette nouvelle façon de jouer dans cette catégorie d'âge permettra aux jeunes athlètes de progresser tout en s'amusant.

Voici quelques objectifs que nous croyons atteindre via ce programme :

- Favoriser la mise en jeu
- Augmenter les occasions de frapper, d'aller sur les buts et de faire des jeux défensifs
- Que la joueuse soit en mouvement constant
- Augmenter le plaisir des athlètes (et des parents)
- Accroître le % de rétention – athlètes qui reviennent l'année suivante (intérêt du joueur)
- Diminuer la compétitivité et le concept de victoire-défaite
- Apprentissage des techniques de base et initiation au Softball traditionnel

En plus de jouer plus, l'athlète aura un meilleur support des entraîneurs dans son développement car le nombre de joueur par équipe est limité à 10. Les entraîneurs devront prévoir des périodes d'entraînement afin que les joueurs apprennent les différentes règles de base du softball. Les principes fondamentaux du développement devront être développés soit :

- Frapper --- Lancer --- Attraper --- Courir --- Jeu défensif

PRINCIPES DE JEU

- Minimum de 6 joueurs – maximum de 10 joueurs par équipe
- Partie de 5 manches à finir ou limite de temps (1h30)
- **Seules les manches complètes jouées comptent pour le pointage. Les manches complètes jouées constituent une partie réglementaire avec une limite de 5 par partie.**
- Plaque du lanceur à 30 pieds
- Buts à 45 pieds
- Balles 11 pouces
- Pas de maximum de point par manche, c'est l'atteinte du 7^e frappeur qui détermine la fin de la manche
- Pas de différentiel de points, le but est de laisser les athlètes jouer.

En défensive :

- 7 joueurs en position défensive dont :
 - 1 joueur maximum en défensive à la position de lanceur (lorsque lanceur-entraîneur en jeu)
 - Le 7^e joueur est placé derrière les lignes de courses (1 au 2 ou 2 au 3)
 - Autres joueurs placés à l'avant-champ (près de la ligne de buts ± 1 mètre) incluant receveur
- Deux entraîneurs maximums sont autorisés à être derrière les buts afin de faciliter la compréhension du jeu
- Après une manche complète de jeu, on fait une rotation des joueurs sur le terrain de sorte qu'un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.
- Un joueur ne peut agir à la même position qu'un maximum de 2 manches par partie (incluant lanceur-défensif). En cas de non-respect de cette règle, la situation devra être rectifiée avant le prochain lancer.
- Les joueurs en surplus peuvent utiliser l'espace gazonné au champ pour faire des ateliers d'apprentissage.
- Lanceur :
 - Entraîneur-Lanceur (manches 2-4 et 5) : maximum 5 lancers par frappeur
 - L'entraîneur-Lanceur lance à son équipe.
 - **Si le frappeur fait une fausse balle sur le 5^e lancé, il continue sa présence au bâton jusqu'à ce qu'il soit retiré ou qu'il frappe en lieu sûr.**
 - Si l'entraîneur-lanceur se fait atteindre par une balle frappée, la balle est déclarée morte. Un lancer est octroyé au frappeur et celui-ci retourne au bâton; les coureurs retournent au but qu'ils occupaient au moment du lancer. S'il s'agit du 5^e lancer, le frappeur est retiré. **Il est de la responsabilité de l'entraîneur lanceur de tenter d'éviter la balle frappée.**
 - Lanceur-Joueur (manche 1 et 3) :
 - Maximum 1 manche par lanceur
 - Maximum 5 lancers par frappeur
 - **Compte au frappeur = 1 balle et 1 prise au début de la présence**
- Équipements : Le port du masque est obligatoire pour tous les joueurs à l'avant-champ.

En offensive :

- Tous les joueurs sont inscrits sur l'alignement de départ, jusqu'à un maximum de 10.

- À chaque manche, 7 frappeurs se présentent à la plaque sans égard au nombre de retrait effectué dans cette manche.
- La manche se termine lorsque le 7^e frappeur a terminé son tour au bâton et que le jeu défensif est terminé.
- Lorsque Lanceur-joueur en action : **Compte au frappeur = 1 balle et 1 prise au début de la présence**
 - Prises appelées sur décision de l'arbitre, Retrait après 2 prises (en plus de 1 prise au départ)
 - **Maximum 5 lancers, après 3 balles lancés (en plus de 1 balle au départ), le Lanceur-entraîneur vient compléter la présence jusqu'à 5 lancers (maximum 2 lancers).**
 - **Si le frappeur n'a pu mettre la balle en jeu et qu'il a fait une fausse-balle à son 5^e lancer, il continue sa présence au bâton jusqu'à ce qu'il soit retiré ou qu'il frappe en lieu sûr.**
- Si l'équipe compte plus de 7 joueurs, à la manche suivante, elle poursuit avec les joueurs suivants dans l'alignement de départ et revient au premier frappeur jusqu'à l'atteinte de 7 frappeurs.
- Si l'équipe compte seulement 7 joueurs, on commence la manche suivante avec le 2^e frappeur de la manche précédente.
- **Si l'équipe compte seulement 6 joueurs, le premier frappeur de la manche revient au bâton comme 7^e frappeur. On commence la manche suivante avec le 2^e frappeur de la manche précédente et celui-ci revient au bâton comme 7^e frappeur et ainsi de suite.**
- Aucun vol de but
- Aucun but sur balles
- Aucun coup retenu
- Aucune chandelle intérieure ne sera appelée
- **La glissade sur les buts est permise sauf au marbre**
- Avances des coureurs sur les buts :
 - Les coureurs n'ont pas le droit d'avancer sur une erreur
 - Les coureurs n'ont pas le droit de laisser leur but avant que la balle n'ait été frappée ou que le frappeur s'élance. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but et la balle est morte.
 - **Le coureur venant du 3^e but peut utiliser un corridor de course de ± 1 mètre de chaque côté du marbre si le receveur bloque l'accès au marbre.**
- Balle frappée – **du 1^{er} au 6^e frappeur**
 - **Une balle frappée directement par-dessus l'avant champ (ligne imaginaire reliant les buts) sans toucher le sol sera considérée comme un double (maximum 2 buts à leurs risques). Les coureurs présents sur les buts pourront avancer d'un maximum de 2 buts (course à leurs risques, un retrait peut être effectué).**
 - Une balle frappée au sol à travers l'avant-champ et qui perce celui-ci donne droit à un maximum de 2 buts au frappeur et aux coureurs à leur risque.
 - Une balle frappée au sol 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.
- **Balle frappée – pour le 7^e frappeur et Fin de Manche**
 - **Sur une balle frappée par le 7^e frappeur, le jeu se joue comme s'il y avait deux retraits peu importe où la balle est frappée. Si le retrait ne peut être effectué car les coureurs s'arrêtent sur les buts, la manche est terminée. L'arbitre mettra fin à la manche en annonçant « fin de manche ».**
- Retraits
 - Aucune limite de retrait par manche (7 frappeurs à venir au bâton).
 - Relais au receveur obligatoire pour retirer un coureur venant du 3^e but
- Frappeur atteint par la balle lancée du lanceur-joueur
 - Le frappeur se voit attribué le 1^{er} but si l'arbitre juge qu'un effort minimum de dégagement fut déployé par le frappeur
 - Après le 3^e frappeur atteint dans la manche, le remplacement du lanceur est alors obligatoire. Dans ce cas, un lanceur qui a déjà lancé pourra être utilisé pour terminer la manche.
 - Si le 7^e frappeur de la manche se fait atteindre par un lancer, la balle est morte et le lancer n'est pas comptabilisé. Le joueur suivant dans l'alignement prendra sa place avec le même compte. Ceci ne change pas l'ordre de frappe de la prochaine manche.

Règle pour comptabiliser les points :

- o On comptabilise les points fait à chaque manche par chaque équipe mais sans en tenir compte pour le pointage final
 - L'équipe ayant fait le plus de point dans la manche, gagne la manche et un 1 point sera accordé pour le pointage final
 - Une manche nulle ne donne aucun point aux équipes pour la manche
 - Une manche non terminée ne donne aucun point aux équipes pour la manche
 - Si seulement 4 manches sont jouées, la partie pourrait être déclaré nulle si le pointage est de 2-2
- o Maximum 5 points par match pour l'équipe gagnante
- o Cette méthode évite les écarts de pointage final
- o Permet à une équipe qui par exemple, a perdu une manche 7-0 d'avoir encore la chance de gagner la partie.