

## Compléments régionaux aux RGEs

Ces règlements régionaux viennent en complément des RGEs et de ses annexes que l'on peut trouver sur <https://ffbs.fr/federation/textes-officiels/>

Balles de matchs et battes homologuées : Se référer au lien ci-dessus pour trouver les dernières homologations.

Article 11 : DU CALENDRIER DES COMPETITIONS .....	2
Article 15 : DES REPORTS ET MODIFICATIONS DE CALENDRIER .....	2
Article 19 : DES FORAITS ET RENONCEMENTS .....	2
Article 24 : COMMUNICATION DES RESULTATS .....	2
Annexe 1 - Désignation des arbitres.....	4
Annexe 2 - Désignation des scoreurs.....	5
Annexe 3.01 - Conditions d'engagements en R1 .....	6
Annexe 3.02 - Conditions d'engagements en R2 .....	7
Annexe 3.03 - Conditions d'engagements en R3 .....	8
Annexe 3.04 - Conditions d'engagements en 18u .....	9
Annexe 3.05 - Conditions d'engagements en 15u .....	10
Annexe 3.06 - Conditions d'engagements en 12u .....	11
Annexe 3.07 - Conditions d'engagements en 9u .....	12
Annexe 4 - Dossier d'engagement définitif .....	13
Annexe 5 - Formules sportives .....	14
Annexe 6 - Durée des rencontres .....	23
Annexe 7 - Dispositions concernant les terrains pour les championnats jeunes .....	24
Annexe 8.1 - Règlement particulier Championnat R2 .....	25
Annexe 8.2 - Règlement particulier Championnat R3 .....	26
Annexe 9 - Règlement particulier Championnat 18u .....	28
Annexe 10 - Règlement particulier 15u .....	31
Annexe 11 - Règlement particulier 12u .....	34
Annexe 12 - Règlement Championnat 9u.....	38

## Article 11 : DU CALENDRIER DES COMPETITIONS

11.01.02 La première équipe citée est l'équipe recevante

## Article 15 : DES REPORTS ET MODIFICATIONS DE CALENDRIER

15.07.01 En cas d'intempéries et afin d'éviter des déplacements inutiles, le manager de l'équipe recevante prendra contact avec le manager de l'équipe visiteuse la veille du match pour convenir d'une heure de décision (idéalement l'heure de RDV pour le départ de l'équipe visiteuse).

Le manager de l'équipe recevante prend la décision du report et informe le manager de l'équipe recevante, son arbitre et son scoreur.

Le manager de l'équipe recevante adressera soit un rapport avec photos, soit une copie de l'arrêté municipal à l'attention de la commission sportive régionale et du manager de l'équipe visiteuse.

15.07.02 Les rencontres seront automatiquement reportées à la prochaine journée de report.

15.07.03 Les demandes de report ne relevant pas du 15.07.01 seront faites avec le formulaire officiel disponible sur <https://ffbs.fr/federation/textes-officiels/>

## Article 19 : DES FORFAITS ET RENONCEMENTS

19.10.01 Afin d'éviter des déplacements inutiles, une équipe peut se déclarer forfait avant une rencontre.

19.10.02 Une équipe ne peut déclarer un forfait plus de 72 heures avant la rencontre.

19.10.03 Une équipe qui se déclare forfait avant la rencontre devra remplir et signer le formulaire de forfait et l'adresser à la commission sportive régionale et au manager de l'équipe adverse.

Une feuille de match sera rédigée par le manager adverse (1 feuille par match).

Le manager adverse devra adresser le formulaire de forfait rempli et signé, avec les feuilles de matchs à la commission sportive régionale.

19.10.04 Si aucune feuille de match n'est établie, un double forfait sera prononcé.

## Article 24 : COMMUNICATION DES RESULTATS

24.06 Les résultats, les feuilles de match et des compte de lanciers (pour les jeunes), doivent être scannés et envoyés par courrier électronique aux adresses suivantes doivent être communiqué avant 20H par le club recevant :

Seniors : vince.tr77@gmail.com

Jeunes : crjlaurabs@gmail.com

Pour un meilleur traitement, pour les jeunes, le sujet du mail doit être l'un des suivants :

- **Matchs 18U**

- **Matches 15U**
- **Matches 12U**
- **Matches 9U**

24.07 Les originaux de la feuille de match, des feuilles de scorage et des décomptes de lancer doivent être gardées par le club recevant. **Si besoin la ligue peut demander les originaux.**

24.08 Les résultats des rencontres sont à communiquer à la Commission sportive par le club recevant dès la fin des rencontres par SMS  
Pour les SENIORS : 06 74 82 83 76 (Vincent)  
Pour les Jeunes : uniquement par email [crjlaurabs@gmail.com](mailto:crjlaurabs@gmail.com) en précisant les rencontres concernées.

24.09 Le non-respect des articles ci-dessus entraînera une défaite pour le club fautif.

## Annexe 1 - Désignation des arbitres

### R1 – R2 – R3

Chaque rencontre sera arbitrée par deux arbitres diplômés.

Chaque équipe fournira un arbitre.

Les deux arbitres peuvent s'accorder sur leurs rôles respectifs, sinon l'arbitre de l'équipe recevante arbitrera le premier match à la plaque et le deuxième match sur bases, et l'arbitre de l'équipe visiteuse arbitrera le premier match sur bases et le deuxième match à la plaque.

### 18u – 15u – 12u

Chaque rencontre sera arbitrée par au moins un arbitre diplômé.

L'équipe recevante est tenue de fournir un arbitre.

Si l'équipe visiteuse fournit un arbitre :

Les deux arbitres peuvent s'accorder sur leurs rôles respectifs, sinon l'arbitre de l'équipe recevante arbitrera le premier match à la plaque et le deuxième match sur bases, et l'arbitre de l'équipe visiteuse arbitrera le premier match sur bases et le deuxième match à la plaque.

### 9u

Chaque rencontre sera arbitrée par une personne formée aux règlements du Baseball.

De préférence, cette personne ne sera pas un coach d'une des deux équipes.

## Paiement des arbitres

### R1 – R2 – R3 – 15u – 12u

Chaque club indemnise son arbitre selon le barème fédéral.

### 9u

L'arbitrage des rencontres 9u n'est pas indemnisé.

## Non présentation d'arbitre en R1-R2-R3

3 chèques de 100€ chacun seront joints au dossier d'inscription.

Un chèque sera encaissé à chaque fois qu'une équipe n'aura pas présenté un arbitre.

La 3<sup>ème</sup> non-présentation d'arbitre entraîne le déclassement de l'équipe (et non un forfait général).

La C.R.A.B. peut être sollicitée pour trouver un arbitre au moins 15 jours avant la rencontre. En aucun cas la C.R.A.B. a l'obligation de trouver un arbitre.

## Finales jeunes

Pour l'ensemble des rencontres de la compétition, un arbitre de chaque équipe doit être présent.

## Annexe 2 - Désignation des scoreurs

### R1 - R2

Chaque rencontre sera scorée par un scoreur diplômé.

Le scoreur est fourni par l'équipe recevante.

Le comptage des lancers pour les 18U s'effectue par une personne autre que le scoreur ou par les coachs, avec comparaison et ajustement du nombre de lancers à chaque demi-manche.

### R3 -15u –12u

Chaque rencontre sera scorée par un scoreur formé au scorage simplifié.

Le scoreur est fourni par l'équipe recevante.

Le comptage des lancers s'effectue par une personne autre que le scoreur ou par les coachs, avec comparaison et ajustement du nombre de lancers à chaque demi-manche.

### 9u

Chaque rencontre sera scorée par un scoreur formé au scorage Beeball.

Le scoreur est fourni par l'équipe recevante.

## Paiement des scoreurs

### R1 - R2 - R3 - 18u - 15u Major - 12u Major

Chaque club indemnise son scoreur selon le barème fédéral.

### 15u rookie – 12u rookie – 9u

Le scorage dans ces catégories n'est pas indemnisé.

## Non présentation d'un scoreur

La non-présentation d'un scoreur entraînera une défaite par forfait pour l'équipe recevante.

## Finales jeunes

Pour l'ensemble des rencontres de la compétition, un scoreur de chaque équipe doit être présent.

## Annexe 3.01 - Conditions d'engagements en R1

### Régionale 1

Montant de l'inscription : 1 chèque de 250 €.

Montant de la caution : 1 chèques de 350 € , 1 chèque de 150 €

Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.

Disposer d'au moins 40 licenciés dans le club, dont 15 licenciés jeunes inscrits en compétition

Présenter le roster de 12 joueurs minimum pour l'équipe de Régionale 1.

Disposer d'un entraîneur titulaire à minima d'un DFA

Présenter au moins un arbitre diplômé s'engageant à officier en championnat régional pour son équipe.

Les rencontres doivent être scorées par au minimum un scoreur départemental et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

S'engager à participer au championnat Nationale 2, et aux matchs de barrage en cas de qualification.

## Annexe 3.02 - Conditions d'engagements en R2

### Régionale 2

Montant de l'inscription : 1 chèque de 250 €.

Montant de la caution : 1 chèques de 350 € , 1 chèque de 150 €

Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.

Présenter le roster de 12 joueurs minimum pour l'équipe de Régionale 2.

Disposer d'un entraîneur titulaire à minima d'un DFA, ou d'un entraîneur s'engageant à se former au cours de la saison 2021.

Présenter un arbitre diplômé s'engageant à officier en championnat régional pour son équipe.

Les rencontres doivent être scorées par au minimum un scoreur départemental et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

S'engager à monter en Régionale 1, et participer aux matchs de barrage en cas de qualification.

## Annexe 3.03 - Conditions d'engagements en R3

### Régionale 3

Montant de l'inscription : 1 chèque de 250 €.

Montant de la caution : 1 chèques de 350 € , 1 chèque de 150 €

Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.

Présenter le roster de 12 joueurs minimums pour l'équipe de Régionale 3.

Disposer d'un entraîneur s'engageant à se former au cours de la saison 2021.

Présenter un arbitre diplômé s'engageant à officier en championnat régional pour son équipe.

Les rencontres doivent être scorées par au minimum un scoreur départemental et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

S'engager à monter en Régionale 2, et participer aux matchs de barrage en cas de qualification.



## Annexe 3.04 - Conditions d'engagements en 18u

### 18u

Montant de l'inscription : Formule Open. Frais d'inscription gratuits.

Montant de la caution : 2 chèques de 50 € chacun.

Présenter un arbitre diplômé s'engageant à officier en championnat régional pour son équipe.

Les rencontres doivent être scorées par au minimum un scoreur départemental et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

## Annexe 3.05 - Conditions d'engagements en 15u

### 15u

Montant de l'inscription : 1 chèque de 100 €.

Montant de la caution : 2 chèques de 100 € chacun.

Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.

Présenter le roster de 10 joueurs minimums.

Disposer d'un entraîneur titulaire à minima d'un DFA, ou d'un entraîneur s'engageant à se former au cours de la saison 2021.

Présenter un arbitre diplômé s'engageant à officier en championnat régional pour son équipe.

Les rencontres doivent être scorées par au minimum une personne formée au scoring simplifié et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scoring.

## Annexe 3.06 - Conditions d'engagements en 12u

### 12u

Montant de l'inscription : 1 chèque de 50 €.

Montant de la caution : 2 chèques de 50 € chacun.

Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.

Présenter le roster de 10 joueurs minimums.

Disposer d'un entraîneur titulaire à minima d'un DFA, ou d'un entraîneur s'engageant à se former au cours de la saison 2021.

Présenter un arbitre diplômé s'engageant à officier en championnat régional pour son équipe.

Les rencontres doivent être scorées par au minimum une personne formée au scorage simplifié et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

## Annexe 3.07 - Conditions d'engagements en 9u

### 9u

Montant de l'inscription : 1 chèque de 50 €.

Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.

Présenter le roster de 6 joueurs minimum pour l'équipe 9u.

Disposer d'un entraîneur titulaire à minima d'un DFA, ou d'un entraîneur s'engageant à se former au cours de la saison 2021.

Les rencontres doivent être scorées par au minimum une personne formée au scorage Baseball et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

## Annexe 4 - Dossier d'engagement définitif

Le dossier d'engagement définitif doit comporter les pièces suivantes :

- Le formulaire d'engagement définitif
- Un chèque d'engagement unique regroupant toutes les inscriptions.
- Un chèque de caution regroupant les cautions (sportif, arbitrage)
- Les noms, grades et coordonnées des arbitres s'engageant à officier pour le club accompagné pour chacun d'entre eux du « formulaire engagement arbitre » personnel dûment rempli et signé.

## Annexe 5 - Formules sportives

### Régionale 1

*Une poule de 6 équipes.*

10 journées, soit 20 rencontres par équipe, en programme de 2 fois 7 manches.

L'équipe Championne de Régionale 1 est celle qui aura obtenu le meilleur ratio de victoires.

En cas d'égalité le mode de départage est défini par l'article 36 des RGES.

### *Droits sportifs*

Le Champion de Régionale 1 représente la région Auvergne-Rhône-Alpes aux Championnats de France de Nationale 2.

L'équipe gagnante des rencontres de barrages reste/accède à la Régionale 1.

L'équipe perdante des rencontres de barrages reste/descend en Régionale 2.

L'équipe classée 6<sup>ème</sup> du championnat régulier descend en Régionale 2.

## Régionale 2

*Une poule de 6 équipes.*

10 journées, soit 20 rencontres par équipe, en programme de 2 fois 7 manches.

L'équipe Championne de Régionale 2 est celle qui aura obtenu le meilleur ratio de victoires.

*Droits sportifs*

Le Champion de Régionale 2 accède à la Régionale 1.

### Régionale 3

*Une poule de 6 équipes.*

10 journées, soit 20 rencontres par équipe, en programme de 2 fois 7 manches.

L'équipe Championne de Régionale 2 est celle qui aura obtenu le meilleur ratio de victoires.

*Droits sportifs*

Le Champion de Régionale 3 accède à la Régionale 2.



## 18u

La commission jeune décidera de la formule du championnat en fonction du nombre d'équipes inscrites.

2021 :

- Formule Open sur 4 dates.
- Ouvert à tous les 18u de la ligue.
- Inscription individuelle par journée sur le site de la Ligue, 2 semaines avant chaque date.
- Les équipes sont constituées 1 semaine avant la date et le planning des matchs publié sur le site.
- Le club qui accueille un plateau prendre en charge les arbitrages et scorages.

### *Droits sportifs*

Le Champion 18u accède aux Championnats de France 18u.

2021 : Aucun

### 15u

Une poule unique de 6 équipes. Programme de 2 matchs par jour et 6 manches par match (cf détail dans annexe 6)

Lors d'une journée chaque club reçoit un match. C'est à dire qu'une équipe dans la même journée sera recevante puis visiteuse.

A l'issue des matchs un classement est établi.

Départage en cas d'égalité pour le classement :

- Le nombre de victoire
- Le nombre de points mis – le nombre de point encaissé
- Le nombre de point mis

La journée de classement finale se déroule ainsi :

Horaires	Terrain 1	Terrain 2
10H00-12H00	Match A: 1 <sup>er</sup> vs 4 <sup>ème</sup>	Match B: 2 <sup>ème</sup> VS 3 <sup>ème</sup>
12H00-14H00	Looser A vs looser B	MATCH 5 <sup>ème</sup> vs 6 <sup>ème</sup>
14H00-16H00 Finales	Winner A vs Winner B	

Pour les matchs de classement, il n'y a pas d'égalité.

Un challenge 15U sera organisé pour déterminer un qualifié au championnat de France. Il s'agit d'une journée de matchs à simple éliminations. + match consolante pour que toutes les équipes aient au moins 2 matchs dans la journée. Le gagnant du challenge remportera une coupe remise en jeu chaque année et les finalistes seront qualifiés pour le championnat de France. Un tirage au sort permettra de déterminer les équipes des matchs 1 à 6, deux semaines avant l'évènement.

### 6 Team Single Elimination



Un membre de la commission régionale jeune doit être présent et fera office de commissaire technique. La journée se déroule ainsi :

Horaires	Terrain 1	Terrain 2
09H00-11H00	Match A: 4 vs 5	Match B: 3 vs 6
11H00-13H00	Match C: Winner A vs 1	Match D: Winner B vs 2
13H00-15H00	Looser A vs Looser C	Looser B vs Looser B
15h00-17H00	Winner A vs Winner D	

### 12u

Une poule unique de 6 équipes. Programme de 2 matchs par jour et 5 manches par match (cf détail dans annexe 6)

Lors d'une journée chaque club reçoit un match. C'est à dire qu'une équipe dans la même journée sera recevante puis visiteuse.

A l'issu des matchs un classement est établi.

Départage en cas d'égalité pour le classement :

- Le nombre de victoire
- Le nombre de points mis – le nombre de point encaissé
- Le nombre de point mis

La journée de classement finale se déroule ainsi :

Horaires	Terrain 1	Terrain 2
10H00-12H00	Match A: 1 <sup>er</sup> vs 4 <sup>ème</sup>	Match B: 2 <sup>ème</sup> VS 3 <sup>ème</sup>
12H00-14H00	MATCH 5 <sup>ème</sup> vs 6 <sup>ème</sup>	
14H00 -16H00 Finales	Winner A vs Winner B	Looser A vs looser B

Pour les matchs de classement final, il n'y a pas d'égalité

Un challenge 12U sera organisé pour déterminer un qualifié au championnat de France. Il s'agit d'une journée de matchs à simple éliminations. + match consolante pour que toutes les équipes aient au moins 2 matchs dans la journée. Le gagnant du challenge remportera une coupe remise en jeu chaque année et les finalistes seront qualifiés pour le championnat de France. Un tirage au sort permettra de déterminer les équipes des matchs 1 à 6, deux semaines avant l'évènement.

### 6 Team Single Elimination



Un membre de la commission régionale jeune doit être présent et fera office de commissaire technique.

La journée se déroule ainsi

Horaires	Terrain 1	Terrain 2
09H00-11H00	Match A: 4 vs 5	Match B: 3 vs 6
11H00-13H00	Match C: Winner A vs 1	Match D: Winner B vs 2
13H00-15H00	Looser A vs Looser C	Looser B vs Looser B
15h00-17H00	Winner A vs Winner D	

## 9u

*2 poules géographiques et 4 journées de plateau.*

*Chaque club engagé reçoit un plateau au cours duquel participent toutes les autres équipes. La formule du plateau sera établie en fonction du nombre d'équipes participantes ou pouvant se constituer.*

*Une équipe avec au moins 6 personnes sur le roster est déclarée complète.*

*Tous les clubs ayant des 9U peuvent recevoir un plateau. Aucun frais ne sera demandé pour la participation à ces plateaux.*

*Une journée regroupant toutes les équipes sera organisée par la ligue.*

*Aucun titre de champion régional ne sera décerné à l'issue de la saison, mais il y aura un titre de champion à chaque tournoi.*

## Annexe 6 - Durée des rencontres

Régionale 1	2 x 7 manches. domination manifeste (15 points à la 3eme, 10 à la 4eme, 7 à la 5eme)
Régionale 2	2 x 7 manches. domination manifeste (15 points à la 3eme, 10 à la 4eme, 7 à la 5eme)
Régionale 3	2 x 7 manches. Achèvement de la manche en cours après 2h00 de jeu + 1 manche ouverte (sans limite de lancers et de points) Minimum de 5 manches (manche ouverte comprise)
18u	2 x 7 manches Achèvement de la manche en cours après 1h45 de jeu Minimum de 5 manches
15u Major	2 x 6 manches. Achèvement de la manche en cours après 1h30 de jeu + 1 manche ouverte (sans limite de lancers et de points) Minimum de 5 manches (manche ouverte comprise)
15u Rookie	2 x 6 manches. Achèvement de la manche en cours après 1h30 de jeu Minimum de 4 manches
12u Major	2 x 5 manches. Achèvement de la manche en cours après 1h15 de jeu + 1 manche « ouverte » (sans limite de lancers et de points, maximum un line up) Minimum de 4 manches (manche ouverte comprise)
12u Rookie	2 x 5 manches. <ul style="list-style-type: none"><li>• 1 match avec lanceur + 1 match en coachball (coach lanceur ou machine) Match avec lanceur : Achèvement de la manche en cours après 1h15 de jeu Minimum de 3 manches</li><li>• Pas de limite de temps pour le match coachball</li></ul>
9u	4 manches Achèvement de la manche en cours après 0h45 de jeu Minimum de 2 manches

## Annexe 7 - Dispositions concernant les terrains pour les championnats jeunes

Voir RGES

Si un club doit accueillir plusieurs rencontres et que plus d'un terrain est nécessaire, les distances pour le champ extérieur pourront être réduites :

- 60m en 15u
- 50m en 12u
- 35m en 9u



## Annexe 8.1 - Règlement particulier Championnat R2

### IV. – Fin de rencontre

- Une rencontre réglementaire consiste en 7 manches ou d'être raccourcie parce que :
  - L'équipe recevante n'a pas besoin de la totalité ou n'a besoin que d'une fraction de la moitié de la 7<sup>ème</sup> manche, ou
  - L'arbitre annonce la fin de la rencontre
  - Il y a une domination manifeste d'une des deux équipes (15 points d'écart en fin de 3<sup>ème</sup> manche, 10 en fin de 4<sup>ème</sup>, 7 en fin de 5<sup>ème</sup>)

## Annexe 8.2 - Règlement particulier Championnat R3

### I – Remplacement

- La ré-entrée est possible selon la règle 3.03 de l'annexe 11 des RGES, uniquement sur blessure d'un joueur.

### II - Fin de manche

- La fin d'une manche intervient après 3 retraits ou 25 lancers (au 25ème lancer, on finit l'AB en cours).
- Si la manche se finit sur 25 lancers (moins de 3 retraits), les coureurs laissés sur base reviennent à la manche suivante.
- L'arbitre appelle une fin de manche sur la limite de lancers, lorsque le lanceur rejoint son cercle et qu'aucun coureur ne manifeste clairement une intention de voler la base suivante.
- La dernière manche se joue sans limite de lancers

### III. - Tie-Break

- Le tie-break se fera sous la forme d'une manche ouverte sans limite de points (sans replacer les coureurs sur bases).
- Le tie-break ne peut intervenir qu'après la manche ouverte (après 2h00 de jeu).

### IV. – Fin de rencontre

- Une rencontre réglementaire consiste en 7 manches ou 2h00 de jeu avec un minimum de 5 manches, à moins d'être prolongée en cas d'égalité, ou d'être raccourcie parce que :
  - L'équipe recevante n'a pas besoin de la totalité ou n'a besoin que d'une fraction de la moitié de la 7<sup>ème</sup> manche, ou
  - L'arbitre annonce la fin de la rencontre
  - Il y a une domination manifeste d'une des deux équipes (10 points d'écart en fin de 5<sup>ème</sup> manche)
- S'il y a égalité après 7 manches complètes (ou après 2h00 de jeu et au moins 5 manches complètes), le jeu continue avec la règle du Tie-break jusqu'à ce que :
  - L'équipe visiteuse ait marqué plus de points au total que l'équipe recevante à la fin d'une manche complète, ou
  - L'équipe recevante marque le point gagnant lors d'une manche en cours.
- Une rencontre interrompue est réglementaire :
  - Si 5 manches ont été terminées

### V – Arbitrage et scoring

Les équipes nouvellement créés sont dispensés de fournir un arbitre à l'extérieur et peuvent scorer l'intégralité de leurs matchs en scoring simplifié.

L'objectif étant les division supérieur les équipes recevantes doivent scorer au moins 50% de leurs matchs en scoring officiel.

### VI. Matériel



Les équipes de R3 peuvent utiliser des battes aluminium avec un ratio de -5

## Annexe 9 - Règlement particulier Championnat 18u

### I - Terrain

- Le champ extérieur doit être au minimum de 91 mètres,
- Les bases doivent être placées à 27,43 mètres de distance,
- La plaque de lanceur doit être à 18,44 mètres,
- L'écran arrière doit se situer entre 9,10 mètres et 18,29 mètres.

### II - Equipements et uniformes

- Le gant de receveur est obligatoire.
- Protèges-genoux (Knee-savers) recommandés.
- Protège-gorge et bol obligatoire pour les grilles de receveur (sauf grille type « hockey »).
- Le gant de 1ère base est obligatoire.
- Le protège dents est recommandé.
- Le port de la coquille est obligatoire pour les garçons.

### III -Le lanceur

- Les lanceurs des catégories « jeunes » sont soumis à des quotas maximum de lancers par période.
- Le nombre de lancers maximum effectués par un joueur 18U est de 95 sur une période de 3 jours.
- Le lanceur ayant atteint cette limite est autorisé à terminer le batteur en cours.
- Le nombre de lancers maximum effectués par un joueur 15U dernière année est de 85 sur une période de 3 jours.
- Le lanceur ayant atteint cette limite est autorisé à terminer le batteur en cours.
- Le décompte ne peut commencer qu'après une période de 3 jours de repos consécutifs.

#### Dispositions complémentaires :

- Pour les 18U :
  - 1 à 40 lancers : aucun repos imposé,
  - 41 à 60 lancers : 1 jour de repos imposé,
  - 61 à 80 lancers : 2 jours de repos imposé,
  - 81 à 95 lancers : 3 jours de repos imposé.
- Pour les 15U dernière année :
  - 1 à 30 lancers : aucun repos imposé,
  - 31 à 50 lancers : 1 jour de repos imposé,
  - 51 à 70 lancers : 2 jours de repos imposé,
  - 71 à 85 lancers : 3 jours de repos imposé.
- Une journée de repos commence le soir de la rencontre à 0:00 jusqu'à minuit, soit 24 heures.
- Les lancers d'échauffement et pick-offs ne sont pas comptabilisés.
- Les buts sur balles intentionnels seront annoncés par l'arbitre et ne nécessiteront aucun lancer régulier.
- Un joueur, une fois retiré de la plaque du lanceur, ne peut y revenir.
- Il peut prendre une autre position en défense mais ne pourra plus lancer dans cette rencontre.
- Un lanceur ayant atteint son quota maximum de lancers ne peut plus jouer au poste de receveur le même jour.

- Le club recevant assurera le comptage des lancers pour les deux équipes.
- La personne désignée pour cette fonction ne peut pas être le scoreur, ni un membre de l'encadrement de l'une des deux équipes de la rencontre en cours.

#### 5.07(b)

- Quand un lanceur prend position, au début de la rencontre ou quand il remplace un autre lanceur, il peut effectuer jusqu'à 5 lancers d'échauffement vers son receveur, le jeu étant arrêté pour cela.
- Quand le même lanceur prend position, au début de la manche suivante, il peut effectuer jusqu'à 3 lancers d'échauffement vers son receveur, le jeu étant arrêté pour cela.

#### 5.10(e)

- Règle approuvée 1 : Au moment du changement de lanceur, une visite ne peut pas être débitée au nouveau lanceur.
- Règle approuvée 2 : Un entretien avec le lanceur ou tout autre joueur pour évaluer sa condition physique après une blessure ou un choc ne doit pas être considérée comme une visite. Le manager ou le coach devra avertir l'arbitre d'un tel entretien et l'arbitre devra le contrôler.

### IV - Le receveur

- Les receveurs des catégories « jeunes » sont soumis à des quotas maximum de manche à ce poste par période.
- Le nombre de manches jouées par un joueur 18U à la position de receveur est de 9 sur 24 heures et de 18 sur 72 heures.
- Le nombre de manches jouées par un joueur 15U à la position de receveur est de 8 sur 24 heures et de 14 sur 72 heures.
- Un lancer reçu dans une manche compte pour une manche complète.
- Le décompte ne peut commencer qu'après une période de 3 jours de repos consécutifs. Un lancer reçu dans une manche compte pour une manche complète.
- Un receveur ayant atteint son quota maximum de manches à ce poste ne peut plus jouer au poste de lanceur le même jour.

### V – Effectif et remplacement

- Une équipe avec moins de 9 joueurs sera déclarée forfait.
- Si elle se présente avec au moins 7 joueurs, seul un forfait sportif sera comptabilisé. Le match pourra se jouer, les frappeurs 8 et 9 ne seront pas comptés.
- La ré-entrée est possible selon la règle 3.03 de l'annexe 11 des RGES, uniquement sur blessure d'un joueur.

### VI - Fin de manche

- Le changement d'une équipe en attaque intervient au bout de 3 retraits ou si l'équipe offensive a marqué 7 points dans la manche.
- Tous les points marqués au-delà de cette limite sont comptabilisés jusqu'à ce que la balle soit ramenée vers la plaque de but.

### VII - Tie-Break

- Le tie-break se fera sous la forme d'une manche ouverte sans limite de points (sans replacer les coureurs sur bases).
- Le tie-break ne peut intervenir qu'après la durée réglementaire (1h45) et le nombre de manches minimum (5).

### VIII - Fin de rencontre

- Une rencontre réglementaire consiste en 7 manches ou 1h45 de jeu avec un minimum de 5 manches, à moins d'être prolongée en cas d'égalité, ou d'être raccourcie parce que :
  - L'équipe recevante n'a pas besoin de la totalité ou n'a besoin que d'une fraction de la moitié de la 7<sup>ème</sup> manche, ou
  - L'arbitre annonce la fin de la rencontre
  - Il y a une domination manifeste d'une des deux équipes (10 points d'écart en fin de 5<sup>ème</sup> manche)
- S'il y a égalité après 7 manches complètes (ou après 1h45 de jeu et au moins 5 manches complètes), le jeu continue avec la règle du Tie-break jusqu'à ce que :
  - L'équipe visiteuse ait marqué plus de points au total que l'équipe recevante à la fin d'une manche complète, ou
  - L'équipe recevante marque le point gagnant lors d'une manche en cours.
- Une rencontre interrompue est réglementaire :
  - Si 5 manches ont été terminées

## Annexe 10 - Règlement particulier 15u

### I - Terrain

- Le champ extérieur doit être au minimum de 75 mètres
- Les bases doivent être placées à 23 mètres de distance
- La plaque de lanceur doit être à 16,45 mètres et à 15 mètres pour les 15U 1ère année et les 12u 3ème année
- L'écran arrière doit se situer entre 5 mètres et 9,10 mètres
- Double-base obligatoire en 1<sup>ère</sup> base

### II - Equipements et uniformes

- Le port des crampons métalliques est interdit
- Le gant de receveur est obligatoire.
- Protèges-genoux (Knee-savers) recommandés.
- Protège-gorge et bol obligatoire pour les grilles de receveur (sauf grille type « hockey »).
- Le gant de 1ère base est recommandé.
- Le protège dents est recommandé.
- Le port de la coquille est obligatoire pour les garçons.
- Les casques de batteur avec grille de protection ainsi que les masques de protection pour les lanceurs sont recommandés.

### III -Le lanceur

- Les lanceurs des catégories « jeunes » sont soumis à des quotas maximum de lancers par période.
- Le nombre de lancers maximum effectués par un joueur 15U est de 85 sur une période de 3 jours.
- Le lanceur ayant atteint cette limite est autorisé à terminer le batteur en cours.
- Le nombre de lancers maximum effectués par un joueur 12U dernière année est de 75 sur une période de 3 jours.
- Le lanceur ayant atteint cette limite est autorisé à terminer le batteur en cours.
- Le décompte ne peut commencer qu'après une période de 3 jours de repos consécutifs.

#### Dispositions complémentaires :

- Pour les 15U :
  - 1 à 30 lancers : aucun repos imposé,
  - 31 à 50 lancers : 1 jour de repos imposé,
  - 51 à 70 lancers : 2 jours de repos imposé,
  - 71 à 85 lancers : 3 jours de repos imposé.
- Pour les 12U dernière année :
  - 1 à 25 lancers : aucun repos imposé,
  - 26 à 40 lancers : 1 jour de repos imposé,
  - 41 à 60 lancers : 2 jours de repos imposé,
  - 61 à 75 lancers : 3 jours de repos imposé.
- Une journée de repos commence le soir de la rencontre à 0:00 jusqu'à minuit, soit 24 heures.
- Les lancers d'échauffement et pick-offs ne sont pas comptabilisés.
- Les effets ne sont pas recommandés (droite et change-up prioritairement)

- Les buts sur balles intentionnels seront annoncés par l'arbitre et ne nécessiteront aucun lancer régulier.
- Un joueur, une fois retiré de la plaque du lanceur, ne peut y revenir.
- Il peut prendre une autre position en défense mais ne pourra plus lancer dans cette rencontre.
- Un lanceur ayant atteint son quota maximum de lancers ne peut plus jouer au poste de receveur le même jour.
- Le club recevant assurera le comptage des lancers pour les deux équipes.
- La personne désignée pour cette fonction ne peut pas être le scoreur, ni un membre de l'encadrement de l'une des deux équipes de la rencontre en cours.
- Un coach peut choisir de faire lancer son joueur à une distance plus longue dans la limite de sa catégorie.  
Exemple : un joueur 1<sup>ère</sup> année 15u peut lancer à 16,45 mètres. Par contre l'inverse n'est pas possible.

#### 5.07(b)

- Quand un lanceur prend position, au début de la rencontre ou quand il remplace un autre lanceur, il peut effectuer jusqu'à 5 lancers d'échauffement vers son receveur, le jeu étant arrêté pour cela.
- Quand le même lanceur prend position, au début de la manche suivante, il peut effectuer jusqu'à 3 lancers d'échauffement vers son receveur, le jeu étant arrêté pour cela.

#### 5.10(e)

- Règle approuvée 1 : Au moment du changement de lanceur, une visite ne peut pas être débitée au nouveau lanceur.
- Règle approuvée 2 : Un entretien avec le lanceur ou tout autre joueur pour évaluer sa condition physique après une blessure ou un choc ne doit pas être considérée comme une visite. Le manager ou le coach devra avertir l'arbitre d'un tel entretien et l'arbitre devra le contrôler.

### IV - Le receveur

- Les receveurs des catégories « jeunes » sont soumis à des quotas maximum de manche à ce poste par période.
- Le nombre de manches jouées par un joueur 15U à la position de receveur est de 8 sur 24 heures et de 14 sur 72 heures.
- Le nombre de manches jouées par un joueur 12U à la position de receveur est de 6 sur 24 heures et de 12 sur 72 heures.
- Un lancer reçu dans une manche compte pour une manche complète.
- Le décompte ne peut commencer qu'après une période de 3 jours de repos consécutifs. Un lancer reçu dans une manche compte pour une manche complète.
- Un receveur ayant atteint son quota maximum de manches à ce poste ne peut plus jouer au poste de lanceur le même jour.

### V.1 – Effectif

- Une équipe avec au moins 7 joueurs pourra régulièrement jouer une rencontre. Les frappeurs manquants seront automatiquement retirés.
- Une équipe avec moins de 7 joueurs sera déclarée forfait



- Si elle se présente avec au moins 6 joueurs, seul un forfait sportif sera comptabilisé. Le match pourra se jouer, les frappeurs 7, 8 et 9 ne seront pas comptés.
- Une équipe ayant joué des matchs à 7 joueurs ne peut prétendre au championnat de France 15U

#### VI - Remplacement

- La ré-entrée est possible selon la règle 3.03 de l'annexe 11 des RGES, uniquement sur blessure d'un joueur.

#### VII.1 - Fin de manche

- La fin d'une manche intervient après 3 retraits ou 20 lancers (au 20ème lancer, on finit l'AB en cours).
- Si la manche se finit sur 20 lancers (moins de 3 retraits), les coureurs laissés sur base reviennent à la manche suivante.
- L'arbitre appelle une fin de manche sur la limite de lancers, lorsque le lanceur rejoint son cercle et qu'aucun coureur ne manifeste clairement une intention de voler la base suivante.
- La dernière manche se joue sans limite de lancers

#### VIII - Tie-Break

- Le tie-break se fera sous la forme d'une manche ouverte sans limite de lancers et de points (sans replacer les coureurs sur bases).
- Le tie-break ne peut intervenir qu'après la durée réglementaire (1h30) et le nombre de manches minimum (5 en Major, 4 en Rookie).

#### IX.2 - Fin de rencontre

- Une rencontre réglementaire consiste en 6 manches ou 1h30 de jeu avec un minimum de 4 manches, à moins d'être prolongée en cas d'égalité, ou d'être raccourcie parce que :
  - L'équipe recevante n'a pas besoin de la totalité ou n'a besoin que d'une fraction de la moitié de la 6ème manche, où
  - L'arbitre annonce la fin de la rencontre
  - Il y a une domination manifeste d'une des deux équipes (10 points d'écart en fin de 4ème manche)
- S'il y a égalité après 6 manches complètes (ou après 1h30 de jeu et au moins 4 manches complètes), le jeu continue avec la règle du Tie-break jusqu'à ce que :
  - L'équipe visiteuse ait marqué plus de points au total que l'équipe recevante à la fin d'une manche complète, ou
  - L'équipe recevante marque le point gagnant lors d'une manche en cours.
- Une rencontre interrompue est réglementaire :
  - Si 4 manches ont été terminées

## Annexe 11 - Règlement particulier 12u

### I - Terrain

- Le champ extérieur doit être au minimum de 61 mètres
- Les bases doivent être placées à 18,29 mètres de distance
- La plaque de lanceur doit être à 13 mètres et à 14 mètres pour les 12u 3ème année
- L'écran arrière doit se situer entre 5 mètres et 9,10 mètres
- Double-base obligatoire en 1<sup>ère</sup> base

### II - Equipements et uniformes

- Le port des crampons métalliques est interdit
- Le gant de receveur est obligatoire.
- Protèges-genoux (Knee-savers) recommandés.
- Protège-gorge et bol obligatoire pour les grilles de receveur (sauf grille type « hockey »).
- Le gant de 1<sup>ère</sup> base est recommandé.
- Le protège dents est recommandé.
- Le port de la coquille est obligatoire pour les garçons.
- L'utilisation d'un poids supplémentaire pour l'échauffement des batteurs pendant la rencontre est interdite.
- Les casques de batteur avec grille de protection ainsi que les masques de protection pour les lanceurs sont recommandés.

### III – La course sur bases

- Le coureur doit être en contact avec sa base tant que la balle du lanceur n'a pas franchi la plaque de but.
- Après une première remarque faite aux deux équipes, l'arbitre retirera le joueur incriminé à l'infraction suivante.
- Cette règle implique qu'il ne peut y avoir de pick-off du lanceur sur les bases dans ce championnat.
- Le jeu est arrêté lorsque le lanceur rejoint son cercle et qu'aucun coureur ne manifeste clairement une intention de voler la base suivante.
- Les feintes irrégulières (balks) ne sont pas pénalisées dans ce championnat, mais dans un but pédagogique, l'arbitre pourra intervenir auprès du coach pour lui expliquer la règle en question.

### IV.1 -Le lanceur

- Les lanceurs des catégories « jeunes » sont soumis à des quotas maximum de lancers par période.
- Le nombre de lancers maximum effectués par un joueur 12U est de 75 sur une période de 3 jours. En Open 12u Rookie, tous les lanceurs sont limités à 50 lancers.
- Le lanceur ayant atteint cette limite est autorisé à terminer le batteur en cours.
- Le nombre de lancers maximum effectués par un joueur 9U dernière année est de 50 sur une période de 3 jours.
- Le lanceur ayant atteint cette limite est autorisé à terminer le batteur en cours.
- Le décompte ne peut commencer qu'après une période de 3 jours de repos consécutifs.

#### Dispositions complémentaires :

- Pour les 12U : 1 à 25 lancers : aucun repos imposé,  
26 à 40 lancers : 1 jour de repos imposé,  
41 à 60 lancers : 2 jours de repos imposé,  
61 à 75 lancers : 3 jours de repos imposé.
- Pour les 9U dernière année : 1 à 15 lancers : aucun repos imposé,  
16 à 25 lancers : 1 jour de repos imposé,  
26 à 35 lancers : 2 jours de repos imposé,  
36 à 50 lancers : 3 jours de repos imposé.
- Une journée de repos commence le soir de la rencontre à 0:00 jusqu'à minuit, soit 24 heures.
- Les lancers d'échauffement ne sont pas comptabilisés.
- Les effets ne sont pas autorisés (droite et change-up prioritairement)
- Les buts sur balles intentionnels ne sont pas autorisés.
- Un joueur, une fois retiré de la plaque du lanceur, ne peut y revenir.
- Il peut prendre une autre position en défense mais ne pourra plus lancer dans cette rencontre.
- Un lanceur ayant atteint son quota maximum de lancers ne peut plus jouer au poste de receveur le même jour.
- Le club recevant assurera le comptage des lancers pour les deux équipes.
- La personne désignée pour cette fonction ne peut pas être le scoreur, ni un membre de l'encadrement de l'une des deux équipes de la rencontre en cours.
- Un coach peut choisir de faire lancer son joueur à une distance plus longue dans la limite de sa catégorie, à l'exception des 9u..  
Exemple : un joueur 1<sup>ère</sup> année 121 peut lancer à 14 mètres. Par contre l'inverse n'est pas possible.

#### 5.07(b)

- Quand un lanceur prend position, au début de la rencontre ou quand il remplace un autre lanceur, il peut effectuer jusqu'à 5 lancers d'échauffement vers son receveur, le jeu étant arrêté pour cela.
- Quand le même lanceur prend position, au début de la manche suivante, il peut effectuer jusqu'à 3 lancers d'échauffement vers son receveur, le jeu étant arrêté pour cela.

#### 5.10(e)

- Règle approuvée 1 : Au moment du changement de lanceur, une visite ne peut pas être débitée au nouveau lanceur.
- Règle approuvée 2 : Un entretien avec le lanceur ou tout autre joueur pour évaluer sa condition physique après une blessure ou un choc ne doit pas être considérée comme une visite. Le manager ou le coach devra avertir l'arbitre d'un tel entretien et l'arbitre devra le contrôler.

### IV.2 - Le lanceur coachball

- Dans le match coachball, les lancers seront assurés par le coach de l'équipe offensive, soit à la main, soit avec une machine.
- Les buts sur balles ne sont pas comptés de même que les Hit By Pitch.

### V - Le receveur

- Les receveurs des catégories « jeunes » sont soumis à des quotas maximum de manche à ce poste par période.
- Le nombre de manches jouées par un joueur 12U à la position de receveur est de 6 sur 24 heures et de 12 sur 72 heures.
- Un lancer reçu dans une manche compte pour une manche complète.
- Les joueurs de la catégorie 9 U ne peuvent pas être receveur
- Le décompte ne peut commencer qu'après une période de 3 jours de repos consécutifs. Un lancer reçu dans une manche compte pour une manche complète.
- Un receveur ayant atteint son quota maximum de manches à ce poste ne peut plus jouer au poste de lanceur le même jour.

### VI.2 – Effectif

- Une équipe avec au moins 7 joueurs pourra régulièrement jouer une rencontre. Les frappeurs manquants seront automatiquement retirés.
- Une équipe avec moins de 7 joueurs sera déclarée forfait
- Si elle se présente avec au moins 6 joueurs, seul un forfait sportif sera comptabilisé. Le match pourra se jouer, les frappeurs 7, 8 et 9 ne seront pas comptés.
- Une équipe ayant joué des matchs à 7 joueurs ne peut prétendre au championnat de France 12U

### VII - Remplacement

- Un joueur présent dans l'alignement de départ qui a été remplacé peut revenir dans le match 1 fois dans n'importe quelle position sur l'ordre de passage à la frappe, selon les conditions suivantes :
  - Le joueur qui cèdera sa place à celui qui ré-entre doit avoir réalisé au moins 1 passage à la batte et participé en défense à 2 manches complètes en défense
  - Un lanceur remplacé ne peut pas revenir en jeu à la position de lanceur
  - Seul un joueur présent dans l'alignement de départ peut ré-entrer en jeu.
- Cette disposition n'est pas applicable pour les manches jouées dans le cadre d'un tie-break.
- Dans le cas d'une blessure de l'un des 9 joueurs présents sur le terrain, il est possible de le remplacer par un des joueurs ayant été sur le line-up précédemment mais seulement à la condition que tous les remplaçants éligibles sur la feuille de match aient été utilisés.
- Dans le cas d'une expulsion, si aucun remplaçant éligible n'est disponible, alors il n'est pas possible de faire entrer en jeu un joueur précédemment sorti de l'alignement.

### VIII.1 - Fin de manche

- La fin d'une manche intervient après 3 retraits ou 20 lancers (au 20ème lancer, on finit l'AB en cours).
- Si la manche se finit sur 20 lancers (moins de 3 retraits), les coureurs laissés sur base reviennent à la manche suivante.
- Le jeu est arrêté lorsque le lanceur rejoint son cercle et qu'aucun coureur ne manifeste clairement une intention de voler la base suivante.
- C'est l'arbitre qui appelle la fin d'une manche limitée en nombre de lancers.
- La dernière manche se joue sans limite de lancers

### IX - Tie-Break

- Le tie-break se fera sous la forme d'une manche ouverte sans limite de lancers et de points (sans replacer les coureurs sur bases).
- Le tie-break ne peut intervenir qu'après la durée réglementaire (1h15) et le nombre de manches minimum (4 en Major, 3 en Rookie, 5 en Rookie Coachball).

### X.1 - Fin de rencontre

- Une rencontre réglementaire consiste en 5 manches ou 1h15 de jeu avec un minimum de 3 manches, à moins d'être prolongée en cas d'égalité, ou d'être raccourcie parce que :
  - L'équipe recevante n'a pas besoin de la totalité ou n'a besoin que d'une fraction de la moitié de la 5<sup>ème</sup> manche, ou
  - L'arbitre annonce la fin de la rencontre
  - Il y a une domination manifeste d'une des deux équipes (10 points d'écart en fin de 3<sup>ème</sup> manche)
- S'il y a égalité après 5 manches complètes (ou après 1h15 de jeu et au moins 3 manches complètes), le jeu continue avec la règle du Tie-break jusqu'à ce que :
  - L'équipe visiteuse ait marqué plus de points au total que l'équipe recevante à la fin d'une manche complète, ou
  - L'équipe recevante marque le point gagnant lors d'une manche en cours.
- Une rencontre interrompue est réglementaire :
  - Si 3 manches ont été terminées

## Annexe 12 - Règlement Championnat 9u

### I – Terrain

- Le terrain doit obligatoirement être tracé
- Triangle de 15 m de côté
- Ligne de sécurité à 11 m
- Ligne de jeu pour frappes au tee à 3 m
- Ligne de homerun à 40 m (plots)
- Double-base obligatoire en 1<sup>ère</sup> base

### II – Règles du jeu

- La pratique sera celle du Beeball.
- Les règles sont celles fixées par la commission jeunes pour le championnat 2021.

### III - Effectif

- Tous les matchs seront disputés en format 6 contre 6 (pas d'adaptation en fonction du nombre de joueurs).
- Les ententes sont libres et peuvent se faire à l'année (demande à faire auprès de la FFBS) ou à la journée (sans demande).

### IV – Organisation des plateaux

- Chaque club doit communiquer au club recevant, 10 jours avant, le nombre d'équipe qu'il souhaite engager sur le plateau.
- Le club recevant doit communiquer 7 jours avant, le planning des matchs.

### V – Planning des plateaux

- Aucune rencontre ne peut commencer avant 10h00.
- Aucune rencontre ne peut se terminer après 16h30.
- Plateau à 3 équipes : 1 terrain, round robin, 3 matchs, 3 rotations (2 matchs par équipe)
- Plateau à 4 équipes : 2 terrains, round robin, 6 matchs, 3 rotations (3 matchs par équipe)
- Plateau à 5 équipes : 2 terrains, round robin, 10 matchs, 5 rotations (4 matchs par équipe)
- Plateau à 6 équipes : 2 terrains, 2 poule de 3, matchs de classement, 9 matchs, 5 rotations (3 matchs par équipe)