

Compléments régionaux aux RGEs - 2023

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 FORFAITS 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	21
Annexe 7 - Dispositions concernant les terrains pour les championnats jeunes	22
Annexe 8.1 - Règlement particulier Championnat R2	23
Annexe 8.2 - Règlement particulier Championnat R3	24
Annexe 9 - Règlement particulier Championnat 18u	25
Annexe 10 - Règlement particulier 15u.....	28
Annexe 11 - Règlement particulier 12u.....	32
Annexe 12 - Règlement Championnat 9u.....	36

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 décompte de lancers (pour les jeunes), doivent être scannés proprement et envoyés par courrier électronique aux adresse suivantes doivent être communiqué avant 20H par le club recevant :

Seniors : sportive.baseball@laurabs.com

Jeunes : crjlaurabs@gmail.com

Pour un meilleur traitement :

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

- Matches 18U
- Matches 15U
- Matches 12U
- Matches 9U

Pour les séniors : le numéro de la rencontre et les noms des équipes (ex : R1-01 St Priest vs Clermont)

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 en remplissant le tableau en ligne . Le coach visiteur doit vérifier les informations afin que les résultats puissent être communiqués au plus vite.

Pour les SENIORS et JEUNES :

LIEN FICHER GOOGLE DRIVE A METTRE A JOUR

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^{ème} 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.

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

Chaque club indemnise son scoreur SF1 minimum selon le barème fédéral.

Non présentation d'un scoreur

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

Annexe 3.01 - Conditions d'engagements en R1

Régionale 1

Montant de l'inscription : 1 chèque de 250 € ou par virement bancaire (RIB à mettre)

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

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^{ème} 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.

Rédacteur : CFJR 123/173 Edition du 6 mai 2021

Sont admises à participer au championnat R1 les équipes ayant fait acte d'inscription auprès de la ligue régionale, à jour de leurs obligations financières auprès de la ligue et répondant aux obligations suivantes :

- Disposer d'un minimum de 40 licenciés dans le club dont 15 licenciés jeunes,
- Présenter le roster de 12 joueurs minimum pour l'équipe de championnat régional R1,
- Disposer à chaque rencontre officielle du championnat R1 d'un cadre diplômé d'Etat ou par la fédération :

o titulaire de l'un des diplômes suivants :

- BEES 1 ou 2 baseball-softball,
- BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,
- DEJEPS baseball-softball,
- DESJEPS baseball-softball,
- CQP Technicien sportif baseball-softball-cricket.
- Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.

o ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent,

(faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRJSCS),

o ou, par mesure transitoire, titulaire d'un DFA, DFE 1 ou d'un DFE 2 (diplôme fédéral).

o Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.

o ou par mesure transitoire 2022, titulaire d'un DFI, DEF 1 ou 2 (diplômes fédéraux ancienne version).

Les rencontres doivent être scorées par au minimum un scoreur SF1 et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

Annexe 3.02 - Conditions d'engagements en R2

Régionale 2

Montant de l'inscription : 1 chèque de 250 € ou par virement bancaire (RIB à mettre)

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

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^{ème} 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.

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 2022.

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

Les rencontres doivent être scorées par au minimum un scoreur SF1 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 € ou par virement bancaire (RIB à mettre)

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

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^{ème} 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.

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 2022.

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

Les rencontres doivent être scorées par au minimum un scoreur SF1 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

Le dossier d’engagement comprend :

- Fiche d’engagement du club
- Copie des diplômes des entraîneurs
- **Pas de chèques d’engagement**
- **Chèques de caution de 100 €**
- Le E-roster de l’équipes engagée

Le **dossier d’engagement complet** devra être envoyer par email aux adresses suivante :

Nico28pe@hotmail.fr, brigitteSoft@hotmail.com, secrtaire@laurabs.com, president@laurabs.com, vince.tr77@gmail.com.

Présenter un arbitre diplômé s’engageant à officier en championnat régional pour son équipe.
Les rencontres doivent être scorées par au minimum un scoreur SF1 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 € ou par virement bancaire (RIB à mettre)

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 2022.

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 3.06 - Conditions d'engagements en 12u

12u

Montant de l'inscription : 1 chèque de 50 € ou par virement bancaire (RIB à mettre)

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 2022.

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 € ou par virement bancaire (RIB à mettre)

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 2022.

Les rencontres doivent être scorées par au minimum une personne formée au scorage Beeball 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 **ou un virement bancaire avant le 28 février 2022 (RIB à mettre)**
- 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 Division 3 à conditions de respecter les modalités d'engagement de la Division 3.

Le dernier de la régionale 1 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 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 la Régionale 2 accède à la Régionale 1 en 2023.

Le dernier de la régionale 2 descend en Régionale 3

Régionale 3

Une poule de 5 équipes.

6 journées, soit 12 rencontres par équipe, en programme de 2 fois 7 manches max (**règlement spécifique**).

L'équipe Championne de Régionale 3 est celle qui aura obtenu le meilleur ratio de victoires.

Playoff suivant le format du calendrier

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.

2022 :—

- Formule Open sur 3 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 le scoring. L'autre club prendra en charge l'arbitrage.

15u

Une poule unique de 7 équipes. Programme de 2 matchs par jour et 4 manches par match (cf détail dans annexe 6) soit 12 matchs par équipe

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 en prenant le ratio Victoire/Défaite

Départage en cas d'égalité pour le classement :

- (2 victoires = l'équipe est devant avec 2 victoires contre son adversaire)
- Le nombre de victoire contre l'équipe à égalité
- Le nombre de points mis – le nombre de point encaissé
- Le nombre de point mis

Le premier du classement sera le champion de la région AURA.

Droit sportif :

Champion AURA participera au Championnat de France 15U

12u

Une poule unique de 7 équipes. Programme de 2 matchs par jour et 3 manches par match (cf détail dans annexe 6) soit 12 matchs par équipe

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 en prenant le ratio Victoire/Défaite

Départage en cas d'égalité pour le classement :

- Le ratio contre l'équipe à égalité (2 victoires = l'équipe est devant avec 2 victoire contre son adversaire)
- Le nombre de victoire
- Le nombre de points mis – le nombre de point encaissé
- Le nombre de point mis

Le premier du classement sera le champion de la région AURA.

Droit sportif :

Champion AURA participera au Championnat de France 12U

9u

1 poule = 5 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.

Le club participant doit néanmoins avoir réglé les frais d'inscription de 50€ pour l'engagement de son équipe 9U pour la saison 2023.

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. 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	2 x 4 manches. Achèvement de la manche en cours après 1h15 de jeu + 1 manche ouverte (sans limite de lancers et de points) Minimum de 4 manches (manche ouverte comprise)
12u	2 x 3 manches. Achèvement de la manche en cours après 1h00 de jeu + 1 manche « ouverte » (sans limite de lancers et de points, maximum un line up) Minimum de 3 manches (manche ouverte comprise)
9u	3 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^{ème} 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^{ème} manche, 10 en fin de 4^{ème}, 7 en fin de 5^{ème})

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^{ème} 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^{ème} 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.

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 5 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^{ème} 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 4^{ème} 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 pour les 15U, & 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^{ère} 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^{ère} 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.

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 14 sur 72 heures.
- Le nombre de manches jouées par un joueur 12U à la position de receveur est 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

- Le changement d'équipe en attaque intervient au bout de 3 retraits ou si l'équipe offensive a marqué un maximum de points définis comme suit : 15U : 5 points dans la manche
- L'action pour marquer le dernier point se joue normalement.
- Tous les points marqués au-delà de cette limite sont comptabilisés, jusqu'à ce que la balle soit ramenée à la plaque de but. L'arbitre de plaque est le seul juge de cette question.
- Si le dernier batteur d'une manche frappe un coup de circuit hors du terrain de jeu, le batteur et tous les coureurs peuvent marquer des points, selon les règlements de course sur les bases, et la manche se termine quand le batteur coureur atteint la plaque de but (Marbre).
- La dernière manche se joue sans limite de lancers, ni de point avec une limite d'un tour de lineup offensif +1 joueur

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 (4)

IX.2 - Fin de rencontre

- Match validé si un minimum 4 manches a été joué.
- Achèvement de la manche en cours après 1h15 de jeu, + 1 manche ouverte (sans limite de lancers et de points)
- Une rencontre réglementaire consiste en 6 manches maximum ou 1h15 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 6^{ème} 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 3^{ème} 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 3 manches ont été terminées



Ligue Auvergne Rhône Alpes de Baseball et Softball



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 14 mètres pour les 12u
- L'écran arrière doit se situer entre 5 mètres et 9,10 mètres
- Double-base obligatoire en 1^{ère} 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^{ère} 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

- De la course sur bases Dispositions spécifiques aux 12U : Dès lors que le lanceur est en contact avec la plaque de lancer, le coureur doit être en contact avec sa base tant que le lancer n'a pas franchi la plaque de but. En cas de non-respect de cette règle, le coureur fautif est retiré.
- 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.
- 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^{ère} année 12U 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.

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 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

- Le changement d'équipe en attaque intervient au bout de 3 retraits ou si l'équipe offensive a marqué un maximum de points définis comme suit : 12U : 4 points dans la manche
- L'action pour marquer le dernier point se joue normalement.
- Tous les points marqués au-delà de cette limite sont comptabilisés, jusqu'à ce que la balle soit ramenée à la plaque de but (Marbre). L'arbitre de plaque est le seul juge de cette question.
- Si le dernier batteur d'une manche frappe un coup de circuit hors du terrain de jeu, le batteur et tous les coureurs peuvent marquer des points, selon les règlements de course sur les bases, et la manche se termine quand le batteur coureur atteint la plaque de but.
- La dernière manche se joue sans limite de lancers, ni de point, avec une limite d'un tour de lineup offensif +1 joueur

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).

X.1 - Fin de rencontre

- Match validé si un minimum 3 manches ont été jouées.
- Achèvement de la manche en cours après 1h00 de jeu, + 1 manche ouverte (sans limite de lancers et de points)
- Une rencontre réglementaire consiste en 5 manches maximum ou 1h00 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^{ème} 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 2^{ème} manche)
- S'il y a égalité après 5 manches complètes (ou après 1h30 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 2 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^{ère} base

II – Règles du jeu

- La pratique sera celle du Beeball.
- Les règles sont celles fixées par la commission jeunes pour le championnat 2022.

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)