

RÈGLEMENT SPORTIF 2019-2020

CHAMPIONNAT OCCITANIE 15U

ARTICLE 1

Le règlement du championnat de Baseball 15U de la Ligue Occitanie est celui des Règlements Généraux des Épreuves Sportives (R.G.E.S) de la FFBS et des Règles Officielles du Baseball.

Les points spécifiques au championnat de Baseball 15U sont développés ci-après.

La Commission Régionale Sportive Baseball et Softball (C.R.S.B.S.) gère les championnats de Baseball 15U. Elle est seule compétente pour l'organisation des championnats et l'élaboration des calendriers des rencontres qui devront être votés par le Comité Directeur de la Ligue Occitanie.

ARTICLE 2 - ENGAGEMENT

Pour inscrire une équipe dans un championnat officiel, un groupement sportif doit :

- Avoir des licences en cours de validité pour toutes les joueuses et tous les joueurs,
- S'acquitter des droits financiers d'inscription en championnat,
- Accepter les conditions d'engagements établies par le Comité Directeur de la ligue Occitanie.

ARTICLE 3

Rappel de la note ministérielle : Il est interdit de fumer et de boire de l'alcool sur un terrain de jeu ou dans les abris de joueurs. Des contrôles " antidopage " peuvent avoir lieu, sans avertissement préalable.

ARTICLE 4 - L'EQUIPE

Une équipe est constituée de 9 joueurs sur le terrain. Cependant il est autorisé de jouer à 7 ou 8 joueurs uniquement. Dans ce cas, les joueurs manquant sont positionnés en fin d'ordre à la batte et comptabilisés comme des retraits à la batte.

Un forfait n'est déclaré que si l'équipe aligne moins de 7 joueurs sur le terrain.

Pour participer aux demi-finales et finales, les équipes doivent aligner 9 joueurs obligatoirement.

ARTICLE 5 - TERRAIN DE JEU

Le champ intérieur (infield) est un carré de 23m de côté. La distance de la plaque de but (ou marbre) de la plus proche clôture, tribune ou de tout autre obstacle sur le territoire des bonnes balles doit être de 73,20m.

La distance entre la plaque de but et l'écran arrière (backstop) doit être comprise entre 5m et 9,10m. La double base est obligatoire en première base.

La distance entre le rebord avant de la plaque du lanceur et la pointe arrière de la plaque de but est de :

- 16,45m pour un 2^{ième} et 3^{ième} année 15U (2006-2005)
- 15m pour un 1^{ère} année 15U (2007)
- 14m pour un 3^{ième} année 12U (2008)

ARTICLE 6 - MATERIEL DE JEU

Dans ce championnat, la taille maximale d'une batte est de 32 pouces, le « barrel » maximum de 2 5/8 (6,67cm) de diamètre (soit 20,95cm de circonférence), et le ratio taille/poids doit être compris entre -5 et -10. Toutes les battes qui ne sont pas en bois doivent avoir le label BPF (Bat Performance Factor) d'une valeur de 1.15 clairement identifiable dans les spécifications affichées sur leur revêtement.

Le port des crampons métalliques est interdit.

Le gant de receveur est obligatoire. Le protège-gorge et le bol sont obligatoires pour les grilles de receveur (sauf pour les grilles de type « hockey »). Les knee-savers sont obligatoires.

Le port de la coquille est obligatoire pour les garçons.

ARTICLE 7- BALLE OFFICIELLE

Le club recevant doit fournir autant de balles qu'en demande l'arbitre en chef de la rencontre (3 au minimum par match). La balle est une balle Kenko World A ou Kenko 9.0A de 9 pouces.

ARTICLE 8 - UNIFORME

L'arbitre en chef doit s'assurer de la tenue uniforme de chaque équipe et coaches présents sur le terrain. Il doit être en tenue officielle d'arbitre.

ARTICLE 9 - FORMULE

En 15U, le championnat régulier se déroule en sept journées de rencontre double. A la fin de la phase régulière, les quatre première équipes sont qualifiées pour les demi-finales. Les 3 dernières équipes s'affrontent en round robin.

L'équipe citée en premier reçoit la rencontre.

La durée officielle d'un match est de 6 manches ou 1 heure 45.

Pour être homologuée, toute rencontre de Baseball 15U doit comporter un minimum de 4 reprises (ou 3 reprises $\frac{1}{2}$ si l'équipe qui mène est l'équipe recevante).

Le début des rencontres est prévu le samedi à 12h30 avec une pause de 30 minutes entre les deux matchs.

Le changement d'équipe en attaque intervient au bout de 3 retraits ou si l'équipe offensive a marqué 6 points dans la manche.

EXCEPTION : Si le dernier batteur d'une manche frappe un homerun (outside), le batteur coureur et tous les coureurs sur les bases 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.

ARTICLE 10 - ENTENTE

Les ententes sont autorisées après demande d'accord à la C.F. Jeunes avant le début du championnat régional. La demande d'Entente devra préciser quel club est responsable de l'Entente et quel club conservera les droits sportifs.

ARTICLE 11 - MERCY RULE

Les rencontres s'arrêtent lorsqu'une équipe mène avec au moins 10 points d'écart en fin de 5ème manche (ou 4 manches $\frac{1}{2}$ si l'équipe qui mène est l'équipe recevante).

ARTICLE 12 - TIE BREAK

Lorsqu'à l'issue du nombre de manches réglementaires le score est à égalité, la procédure suivante sera appliquée pour les manches supplémentaires :

- Chaque équipe débute la première manche supplémentaire et toutes les autres manches supplémentaires éventuelles avec un joueur en 1ère base et un autre joueur en 2ème base et aucun retrait sur le tableau.

- Cette procédure s'applique pour les deux équipes sur le terrain.
- Aucune réentrée de joueur n'est permise durant les manches supplémentaires.
- Le système traditionnel où l'équipe visiteuse débute la manche à la batte et l'équipe recevante finit la manche à la batte (si nécessaire), demeure en effet jusqu'au moment où un gagnant est déterminé.

ARTICLE 13 - DEMANDE DE REPORT

Aucun report de match ne sera accepté par la C.R.S.B.S. si la demande de report n'est pas reçue à la C.R.S.B.S. au moins 5 jours avant sur le formulaire de demande de report officiel. Dans ce cas, les 2 équipes impliquées par ce report se verront sanctionnées de 1 match perdu chacune (6-0).

Les seuls reports retenus seront :

- Les intempéries (Pluie, neige et terrain impraticable),
- Les rencontres des championnats nationaux

Les reports de match pour convenance personnelle seront acceptés à titre exceptionnel à la seule condition que les deux équipes soient d'accord et qu'elles aient signé la demande officielle de report. Le calendrier initial doit être la priorité.

En cas d'impossibilité de jouer une rencontre pour une cause autre que celle incombant à l'un des clubs compétiteurs, (dans le cas où les équipes sont sur le lieu de la rencontre, ou que la rencontre a débuté) l'impossibilité de jouer doit être constatée par l'arbitre en chef sur le terrain. Dès le lendemain, l'arbitre doit retourner au responsable de la C.R.S.B.S. la feuille de match remplie en précisant la ou les causes d'impossibilité de jouer ou de l'arrêt de la rencontre. Il peut aussi l'envoyer par courriel.

La C.R.S.B.S. décidera alors la date de report de la rencontre qui sera, en priorité, la journée de réserve la plus proche.

ARTICLE 14 - COMMUNICATION

La rencontre doit être confirmée au plus tard 24 heures avant la date par courriel et par téléphone par le club recevant.

Si les matches ont lieu sur terrain neutre, il est impératif que les 2 clubs envoient leur accord à la C.R.S.B.S. par courriel 3 jours avant les rencontres. Si cette information ne parvient pas à la C.R.S.B.S. et qu'il y a un litige, l'équipe recevante sera forfait.

En cas de report d'une rencontre pour cause d'intempérie (dans le cas où les équipes ne se déplaceraient pas) le club recevant doit informer :

- La C.R.S.B.S. le jour même par courriel,
- L'équipe visiteuse le plus tôt possible, au plus tard à 10h00 le jour de la rencontre,
- L'arbitre en chef le plus tôt possible,
- Le scoreur du club le plus tôt possible.

La date retenue pour le report de la rencontre est, en priorité, la première journée de réserve prévue au calendrier officiel.

ARTICLE 15 - RENCONTRE SUSPENDUE

Toute rencontre suspendue est régie par les règlements officiels de Baseball

ARTICLE 16 - FEUILLE DE MATCH

Le club recevant fournit la feuille de match officielle et originale, préalablement remplie pour son équipe avec Roster iClub. **La feuille de match est à remplir par le coach et à amener à la table de score avant le début du match.**

ARTICLE 17 - TRACAGE DU TERRAIN

Le responsable du traçage du terrain du club recevant doit avoir terminé le traçage de la surface de jeu, 15 minutes avant le début de chaque rencontre.

ARTICLE 18 - AVANT MATCH

Chaque équipe doit fournir à l'arbitre en chef, avant le début de chaque rencontre, 3 copies de l'alignement au bâton :

- 1 pour le scoreur, une demi-heure avant le début de la rencontre,
- 1 pour l'arbitre en chef,
- 1 pour l'équipe adverse

La feuille de match doit obligatoirement être remplie avant le début du match. Tous les joueurs doivent être présents au début du match.

ARTICLE 19 - FORFAIT

Les clauses de forfait sont définies dans les RGES. Le non-respect de l'horaire de toute rencontre, entraîne la perte de cette rencontre par forfait selon le règlement.

Le forfait à plus d'un tiers des matches (arrondi par excès) de la phase régulière entraîne le retrait définitif du championnat et l'impossibilité de participer à la phase finale.

ARTICLE 20 - ARBITRAGE

Les rencontres des championnats seront arbitrées par un arbitre ou 2 si possible - au minimum un de grade fédéral 1.

L'indemnisation des arbitres sera effectuée avant le match conformément au tarif en annexe. Si le paiement n'est pas effectué avant le début du match, l'arbitre est en droit de se désister. Chaque club recevant est responsable du paiement de son ou de ses arbitres.

ARTICLE 21 - QUALIFICATION JOUEUR

Tout joueur, arbitre ou scoreur qui ne figurera pas sur le roster iClub de son équipe, édité moins de 3 jours avant chaque rencontre, et qui ne pourra pas justifier de son identité (carte d'identité ou permis de conduire ou passeport) ne participera pas aux matches. Pour les arbitres et scoreurs ne faisant pas partie du club, le responsable C.R.S.B.S. vérifiera leur licence sur iLigue.

Aucun numéro de licence ne peut être écrit "en cours " sur la feuille de match.

L'arbitre d'une rencontre vérifie les licences au vu du roster (les pièces d'identité sont obligatoires), les numéros de dossard des joueurs et l'alignement au bâton de chaque équipe avant le début de la rencontre.

L'arbitre a le devoir d'interdire de jouer la rencontre, si l'une ou les deux équipes en présence, ne peut présenter le roster iClub et les pièces d'identité avec photo des joueurs présents sur la feuille de match.

ARTICLE 22 - ACCELERATION DU JEU

La règle des 12 secondes pour le lanceur doit être renforcée.

Le batteur devra rester dans son rectangle sauf s'il demande « temps mort » et que l'arbitre estime que la demande est justifiée, auquel cas, l'arbitre accordera cette interruption.

Durant son At Bat, le batteur devra conserver un pied dans sa boîte pour prendre ses signaux. Il ne pourra sortir de sa boîte qu'à la fin de son passage ou si l'arbitre annonce un temps mort.

Le lanceur aura droit à 5 lancers d'échauffement pour commencer la première reprise et à chaque changement de lanceur ; et à 3 lancers entre chaque reprise. L'arbitre s'assurera que les lancers sont faits sans délai inutile.

L'équipe attaquante doit disposer d'un catcher disponible pour échauffer le lanceur dès que la reprise précédente a été complétée. Celui-ci devra obligatoirement disposer d'un équipement de protection.

Quand un batteur frappe un coup de circuit, les membres de son équipe ne pourront entrer en contact avec celui-ci qu'au moment où il a franchi la plaque de but.

En cas de non observation de cette règle, un avertissement sera donné à l'équipe fautive ; en cas de récidive, le manager de l'équipe sera exclu du terrain de jeu.

ARTICLE 23 - VISITE

Un manager ou un coach peut effectuer jusqu'à deux visites au lanceur dans une même manche, mais la deuxième visite entraîne automatiquement le retrait du joueur du poste de lanceur.

Un manager ou un coach peut effectuer jusqu'à trois visites dans un même match, mais la troisième visite entraîne automatiquement le retrait du joueur du poste de lanceur.

Un manager ou un coach ne peut pas faire de deuxième visite au cours d'un même passage au bâton.

Le manager ou le coach peut s'entretenir avec n'importe quel joueur défensif, y compris le receveur pendant la visite au lanceur. Le manager ou le coach à qui l'on accorde un entretien avec n'importe quel joueur défensif seront débités d'une visite au lanceur.

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.

ARTICLE 24 - FEUILLE DE MATCH

La feuille de match est sous la responsabilité de l'arbitre qui vérifie le score et les signatures des managers d'équipes en fin de rencontre. L'arbitre en chef remet ensuite, sauf dans les cas prévus à l'article 24.01.02 des R.G.E.S. (réclamations, contestations, protêts), la feuille de match au manager du club recevant, pour transmission aux responsables de la C.R.S.B.S.

Les résultats doivent parvenir le dimanche soir avant 20H par courriel ceci dans un souci de vous communiquer le classement au plus vite sur le site de la Ligue, ainsi qu'à la presse locale et régionale.

Les feuilles de match doivent être scannées et envoyées par courriel aux responsables des championnats accompagnées des feuilles de décompte des lancers.

Si l'arbitre conserve la feuille de match, il a la responsabilité de la transmettre au responsable de la C.R.S.B.S. dans les 48 heures (le cachet de la poste faisant foi) et par courriel.

ARTICLE 25 - SCORAGE

Le scorage est obligatoire en 15U.

Le club recevant est responsable du scorage pour le match. Il doit être effectué sur les feuilles officielles et originales de la F.F.B.S.

Les décomptes des lancers sont obligatoires pour les joueurs ayant de 12 à 15 ans ainsi que le décompte des manches pour les receveurs tel que précisé dans le règlement jeune de la F.F.B.S. Ces décomptes ne sont pas de la responsabilité du scoreur mais d'une autre personne désignée par le club recevant et œuvrant dans la cabine de scorage ou à proximité du scoreur.

Aucune demande de correction des feuilles de scorage ne sera acceptée sauf si elle émane des statisticiens de la C.R.S.S. suite à des scorages incompréhensibles.

Toute rencontre de 15U non scorée ou avec des décomptes non faits entraînera une pénalité (voir barème) pour le club recevant. En l'absence de feuilles de décompte, les lanceurs de 15 ans et moins devront respecter une période de repos de 10 jours.

L'indemnité du scoreur sera payée par le club recevant.

Le club recevant doit transmettre les feuilles de scorage et de décompte des lancers scannées le dimanche soir avant 20H par courriel.

Les feuilles de scorage et de décompte des lancers doivent être conservées dans les bureaux du club recevant.

ARTICLE 26 - LANCEUR

Le nombre de lancers maximal effectués par un joueur est de 85 (75 pour un 12U dernière année) 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 jour de repos consécutifs.

Dispositions complémentaires :

Pour les 15U : 1 à 30 lancers : aucun repos,
 31 à 50 lancers : 1 jours de repos,
 51 à 70 lancers : 2 jours de repos,
 71 à 85 lancers : 4 jours de repos.

Pour les 12U : 1 à 25 lancers : aucun repos,
 26 à 40 lancers : 1 jours de repos ,
 41 à 60 lancers : 2 jours de repos,
 61 à 75 lancers : 4 jours de repos.

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.

ARTICLE 27 - CATCHEUR

Le nombre de manches jouées par un joueur à la position de receveur est de 7 (5 pour un 12U dernière année) sur une période de 24 heures et 12 (10 pour un 12U dernière année) pour une période de 48 heures. 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.

Le port du masque protecteur pour le catcheur lors de l'échauffement du lanceur entre les manches est obligatoire. Le non-respect de cette règle, après rappel de l'arbitre, entraînera l'expulsion du joueur.

ARTICLE 28 - JOUEUR ETRANGER, MUTE

Tous les joueurs étrangers sont assimilés français.

Le nombre de mutations entre Clubs pour les jeunes est libre.

ARTICLE 29 - FRAPPEUR DESIGNNE

L'utilisation d'un frappeur désigné n'est pas autorisée.

Le port du masque protecteur pour le catcheur lors de l'échauffement du lanceur entre les manches est obligatoire. Le non-respect de cette règle, après rappel de l'arbitre, entraînera l'expulsion du joueur.

ARTICLE 30 - LES PROTETS

Une équipe qui conteste l'application d'une règle par l'arbitre peut déposer un protêt.

Les protêts doivent être rédigés lisiblement, par l'arbitre en chef, sous la dictée du manager plaignant, sur un document séparé qui sera annexé à la feuille de match, le verso de celle-ci devant mentionner l'existence d'un dépôt de protêt, et reste réservé aux appréciations des arbitres et non communiqué aux managers.

Le protêt ainsi rédigé est signé par le manager plaignant et visé par l'arbitre en chef. Tout protêt devra être accompagné obligatoirement d'un dépôt de garantie d'un montant de 100€.

Un protêt non accompagné du dépôt de garantie prévu n'est pas recevable.

En cas de protêt, la feuille de match est sous la responsabilité de l'arbitre en chef. Celui-ci doit transmettre la feuille de match, dans les 48 heures suivant la rencontre à la C.R.S.B.S. sous peine de sanctions statuées par la Commission de discipline fédérale.

ARTICLE 31 - CLASSEMENT

Les classements sont établis en accordant 3 points pour une victoire, 2 points pour un nul, 1 point pour une défaite et 0 point pour un forfait.

En cas d'égalité pour un titre, une qualification, une accession ou une relégation, la C.R.S.B.S. fera appliquer la méthode suivante :

1. L'équipe n'ayant ni forfait (absence sur le terrain), ni défaite par pénalité, est classée devant.
2. En cas d'impossibilité d'appliquer les dispositions précédentes, il sera fait application des dispositions suivantes :
 - L'équipe qui a remporté le plus de rencontres entre les équipes à égalité se verra attribuer le meilleur classement.
 - L'équipe qui dispose du meilleur TQB (team's quality balance) = (nombre de points marqués / nombre de manches jouées en attaque) - (nombre de points encaissés / nombre de manches jouées en défense).
 - L'équipe qui a le meilleur « TQB appliqué aux points mérités » = (nombre de points mérités / nombre de manches jouées en attaque) - (nombre de points mérités encaissés / nombre de manches jouées en défense).
 - La plus haute moyenne à la batte calculée sur les rencontres des équipes à égalité.
 - Tirage au sort : pile ou face fait par le président C.R.S.B.S.

ARTICLE 32 - PHASE FINALE REGIONALE

La phase régulière est suivie d'un plateau finale régionale avec ½ finale, petite finale et finale pour les quatre premiers et un round robin pour les 3 derniers. Tous les matchs seront sur un seul lieu.

Ne pourront accéder à ces phases que les joueurs ayant joué dans 1/3 des rencontres de la saison régulière de la division concernée arrondi par excès (en intégrant les blessés avec certificat médical-RGES 30-05-02 ou un certificat de l'employeur justifiant l'absence lors des matches). Toute entorse à ce règlement sera l'objet d'un forfait sportif.

Chaque arbitre et scoreur sera nommé et indemnisé pour tous ses frais par la ligue Occitanie. Les balles seront fournies par le club recevant.

ARTICLE 33 - RECOMPENSES

Elles seront remises par la Ligue à la suite de la finale y compris pour les récompenses individuelles.

Le meilleur lanceur et le meilleur frappeur seront désignés suite aux matches de la saison régulière. Le MVP sera désigné sur la finale.