



## RGES du Championnat Indoor 12 U 2017 / 2018



Rédacteur : Commission Régionale Jeunes ; Edition du 4 novembre 2017

### Déroulement

Art 1. : Jour de match : Les matchs se déroulent le dimanche. Formule de championnat : plateau à 3 équipes. L'équipe à domicile joue les premiers et troisièmes matches. L'équipe ayant le plus long déplacement joue les premiers et deuxièmes matches.

Art. 2 : Horaire conseillé, accueil à partir de 12h00 ; Echauffement pour démarrer les matchs à partir de 13h00.

Art. 3 : Durée des matchs : Les matchs sont d'une durée de 1H15 ou 6 manches. On ne commence pas une nouvelle manche à moins de 10 mn de la fin du temps réglementaire. Chaque manche commencée doit être finie. Afin de favoriser le jeu, il est conseillé de finir la manche, même après la fin du temps réglementaire et même si l'équipe en défense a perdu le match, en accord avec les entraîneurs des 2 équipes.

Art. 4 : Composition des équipes : Le championnat se déroulera avec des équipes constituées entièrement d'un même club ou d'entente de plusieurs clubs.

### Qualification des équipes

Art. 5 : L'entraîneur doit être titulaire du DFI.

Art. 6 : Il est possible de jouer à 7. En dessous de 7 joueurs, l'équipe est déclarée forfait et perd 5 / 0.

Règle du « re-entry » : Entrées et sorties des remplaçants illimités. Un joueur sorti ne peut pas rentrer dans la même manche.

Art. 7 : Les joueurs qualifiés pour la totalité du championnat ont 12,11,10, et 9 ans en 2018 ; ils doivent être nés en 2006 / 07 / 08 / 09. Les joueurs nés en 2005 peuvent participer au championnat mais il est recommandé de les faire jouer en 15U. Les joueurs de 2009 ne peuvent pas être lanceur ou receveur.

Art. 8 : L'équipe à domicile fournit les arbitres (un au minimum). Il est impératif de proposer un Arbitre diplômé.

### Matériel

Art. 9 : Les battes sont en aluminium.

Art. 10 : Les balles sont fournies par le club recevant au nombre de 6 par journée (balle cuir ou vinyle molle 9")

Art. 11 : La tenue de receveur est obligatoire. Le port du casque pour le batteur est obligatoire.

Art. 12 : La coquille est obligatoire pour les joueurs masculins

Art. 13 : Les bases doivent être fixées au sol. En cas où la base se décroche, le point de fixation remplace la base. La première base est une base double (safety base). Aucun obstacle ne doit être présent en infield ou outfield (but de hand ball par exemple).



Art. 14 : les bases sont distancées de 18 m. La plaque de lanceur est à 14 m du marbre ou à 12m du marbre pour les joueurs en 2007 et 2008.



### Règles de jeu

La totalité du championnat ainsi que la finale se joue en règle baseball, c'est-à-dire avec lanceur et lancer par-dessus, en appliquant la règle « BB-TOSS » (voir plus loin).



Art. 15 : Il est possible de marquer 5 points maximum par tour de batte.





Art. 16 : Le lead et les pick off sont interdits. Le vol de base est autorisé lorsque la balle passe au-dessus du marbre. En cas de départ anticipé, un premier avertissement est donné aux 2 équipes, aux avertissements suivants, le coureur est retiré.

Art. 17 :

8 ou 9 joueurs sur le terrain ; si le champ droit est inexistant pour raison de disposition du terrain dans la salle, le 9<sup>e</sup> joueur en défense est placé avec le champ gauche et le champ centre.; Le line up est de 9 batteurs ; Si une équipe n'a que 8 joueur, le 9<sup>e</sup> batteur n'est pas un retrait automatique. Par contre, si une équipe aligne 7 joueurs, le 8<sup>e</sup> joueur est un retrait automatique.

Art. 18 : Le contact volontaire entre joueurs est interdit. Le joueur recherchant le contact est retiré.

Art. 19 : Le strike out relâché n'existe pas (le batteur est retiré mais la balle est en jeu).

Art. 20 : Lorsque la balle frappée touche le plafond, la balle est foul ball mais l'attrapé de volé est possible. Lorsque la balle touche les murs parallèles à la ligne marbre / première et marbre / 3<sup>ème</sup>, la balle est foul ball et morte. Les autres murs font partie du terrain, après le rebond sur l'un de ces murs, la balle est en jeu, l'attrapé de volé est possible mais le batteur n'est pas retiré, le jeu continue.

Lorsque la balle est bloquée dans un mur ou un équipement de salle lors d'une frappe, le jeu est arrêté et une base est accordée aux coureurs ; Lorsque la balle est bloquée ou sort de la zone de jeu sur un relais (dernière le filet ou backstop improvisé, banc des joueurs, etc, le jeu est arrêté et **une base** est accordée aux coureurs.

Art. 21 : En 4<sup>ème</sup> manche le match s'arrête s'il y a 10 points d'écart entre les équipes.

Art. 22 : 5 lancers d'échauffement sont possibles en début de manches ou lors d'un changement de lanceur.

Art. 23 : *Protection des joueurs :*

Un lanceur ne peut lancer plus de 75 lancers dans la journée. Dans le cas contraire, le match est perdu sportivement par forfait. Le nombre de lancers doit figurer sur la feuille de scorage. Si le nombre de lancers n'est pas indiquées sur la feuille de scorage, l'équipe se voit attribué un forfait.

Un receveur ne peut jouer à ce poste plus de 7 manches par journée. Dans le cas contraire, le match est perdu sportivement par forfait. Les manches jouées doivent figurer sur la feuille de scorage. Si les manches ne sont pas indiquées sur la feuille de scorage, l'équipe se voit attribué un forfait.

Art. 24 : Les joueurs nés en 2009 sont autorisés à frapper directement en BB-TOSS. Cela devra être ajouté à côté du nom du joueur sur le line-up avant chaque match et ne pourra être modifié durant le déroulement du match.

**Règle « BB-TOSS » :**

Objectif : Favoriser le jeu défensif et éviter les temps d'attente trop long pour nos jeunes joueurs.

Lorsqu'un lanceur lance un BB ou un HBP, le frappeur reste au marbre et frappe une balle lancé en « toss » par son entraîneur. Il aura trois tentatives, s'il échoue le batteur est éliminé. Durant ces lancers, le vol de base est interdit. Les bunts ou les slashes sont interdits sur un lancé en « toss ». Le lanceur doit se positionner devant sa plaque.

Art. 25 : Organisation du championnat à 3 équipes

Saison régulière de 4 journées. Le match nul existe. Pas de manche supplémentaire une fois la durée de match écoulée quel que soit le score. L'équipe qui reçoit commence le premier match en home team :

Equipe 1 vs Equipe 2

Equipe 2 vs Equipe 3

Equipe 3 vs Equipe 1

*Classement de la saison régulière : 4 points la victoire, 2 point le match nul, 1 point la défaite et 0 le forfait.*

En fin de saison régulière, classement des 3 équipes.





#### *Phase finale :*

La finale sera entre les premières et deuxièmes équipes issues du classement des 4 journées, lors des finales Jeunes qui se joueront à Valenciennes. Match de 6 manches ou 1H15. En cas d'égalité en fin de match, la règle du Tie Break est appliquée.

#### *Art 26 : Récompenses, Organisation et Résultats*

Récompenses : Afin de pouvoir récompenser les meilleurs joueurs en fin de saison, il est demandé au coach de remplir une feuille de scorage simplifiée lors de chaque match (1 par match par équipe). Des statistiques individuelles et d'équipes seront ainsi établies par la CRJ.

Une feuille de scorage simplifiée doit être remplie, puis scannée et communiquée par email à la CRJ. (Voir annexe des RGES 12U). L'équipe « Recevant » (Home team) commence en défense et l'équipe « Visiteur » en attaque.

Afin de compter le nombre de lancers ou de remplir la feuille de scorage simplifiée, l'entraîneur peut faire appel à des parents / spectateurs volontaires.

#### *Organisation :*

Afin que nous puissions confirmer le planning au plus tôt, il vous est demandé d'indiquer, pour le **mercredi soir** au plus tard, à la CRJ, [crj.hautsdefrance.bsc@gmail.com](mailto:crj.hautsdefrance.bsc@gmail.com), votre intention de participer au match du dimanche ainsi que le nombre de joueurs prévus.

#### *Communication des résultats :*

Les résultats des matchs doivent être communiqués de préférence par email à la CRJ [crj.hautsdefrance.bsc@gmail.com](mailto:crj.hautsdefrance.bsc@gmail.com) par le club recevant avant le **dimanche soir**, 22H00 ou par sms à Guillaume LAMOUR (06 78 09 85 88).

La feuille de match, les rosters signés par l'arbitre et les feuilles de scorage simplifiées doivent être envoyées à la C.R.J (Guillaume LAMOUR, 36 route de Quarouble, 59264 Onnaing ou scannées de préférence à l'adresse [crj.hautsdefrance.bsc@gmail.com](mailto:crj.hautsdefrance.bsc@gmail.com) ) par le club recevant avant le **Mardi soir**.

#### *Amendes en cas de forfait :*

En cas de forfait lors de la saison régulière, une amende forfaitaire de 50 euros sera exigée par journée de championnat. Dans le cas d'un forfait lors du match de finale, une amende de 150 euros sera exigée.

En cas de non-respect des RGES, une amende administrative sera exigée de 50 euros par journée de championnat (pouvant entraîner une défaite sportive selon l'infraction constatée).

#### Documents en annexe :



- Feuille de match simplifiée
- Feuille de scorage simplifiée

