



RGES du Championnat Indoor 15 U 2017 / 2018



Rédacteur : Commission Régionale Jeunes ; Edition du 4 novembre 2017

Déroulement

Art 1. : Jour de match : Les matchs se déroulent le dimanche.

Art. 2 : Horaire conseillé : accueil à 12h ; déjeuner et échauffement pour démarrer les matches à partir de 13h30.

Art. 3 : Durée des matchs : Les journées déroulent sous la forme de 2 matches Aller et Retour. Les matchs sont d'une durée de 1H30 ou 7 manches. On ne commence pas une nouvelle manche à moins de 10 mn de la fin du temps réglementaire, mais toute manche commencée est terminée.

Art. 4 : Le championnat est constitué de 5 journées + finales ; 5 équipes engagées ; 4 équipes jouent sur chaque journée dans 2 salles différentes ; 1 équipe au repos ; Composition des équipes : Les matches se dérouleront 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 auront 15, 14, 13 et 12 ans en 2018 ; ils doivent donc être nés en 2003 / 04 / 05 / 06. Les joueurs nés en 2002 peuvent participer au championnat.

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

Matériel

Art. 9 : Les balles sont de type molles cuir ou vinyle 9"

Art. 10 : Les balles sont fournies par le club recevant à raison de 6 par journée

Art. 11 : La tenue de receveur est obligatoire. Le port du casque est obligatoire pour les batteurs

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).

La distance entre bases est de 20 m ; Afin d'assurer une distance minimal de 3m entre la première base et le mur en champ droit, la base peut être positionnée à 18 m,

La plaque de lanceur est à 16 m du marbre. La plaque de lanceur est à 14 m du marbre pour les lanceurs nés en 2005 et 2006.



Règles de jeu

Art. 14 : Il est possible de marquer 6 points maximum par tour de batte. En fin de 5^{ème} manche le match s'arrête s'il y a 10 points d'écart entre les équipes

Art. 15 : 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. 16 : 8 joueurs sur le terrain ; pas de joueur en champ droit ; Le line up est de 9 batteurs ; Si une équipe n'a que 8 joueur, le 9^e batteur n'est pas un retrait automatique. Par contre, si une équipe aligne 7 joueurs, le 8^e joueur est un retrait automatique.





Art. 17 : Les matchs se jouent avec lanceur. Le joueur de champ droit est un batteur désigné et ne joue donc pas en défense.

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

Art. 19 : Le strike out relâché est autorisé.

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^{ème}, 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 : 5 lancers d'échauffement sont possibles en début de manches ou lors d'un changement de lanceur.

Art. 22 : *Protection des joueurs :*

Un lanceur ne peut pas lancer plus de 90 lancers dans la journée. Un lanceur né en 2005 ou 2006 ne peut pas 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 indiqué, l'équipe se voit attribué un forfait.

Un receveur ne peut pas jouer à ce poste plus de 8 manches par journée. Un receveur né en 2005 ou 2006 ne peut pas 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.

Saison régulière : Le match nul existe en saison régulière. Pas de manche supplémentaire une fois la durée de match écoulée quel que soit le score. L'équipe nommée en premier sur les rencontres du calendrier est home team.

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

Phases finales :

Finale : Les finales se joueront à Valenciennes. Match de 7 manches ou 1H30. Grande finale et Petite finale. En cas d'égalité en fin de 7^{ème} manche, la règle du Tie Break est appliquée.

Récompenses et Résultats

Art. 23 : Afin de pouvoir récompenser les meilleurs joueurs en fin de saison, il est obligatoire 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 et communiquée par email à la CRJ.



L'équipe « Recevante » commence en défense et l'équipe « Visiteuse » en attaque pour le match « Aller » et inversement pour le match « Retour ».



Afin de compter le nombre de lancers ou de remplir la feuille de scorage simplifiée, le coach 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 à la CRJ, (crj.hautsdefrance.bsc@gmail.com), votre intention de participer au match du dimanche, le nom de l'arbitre (pour le club recevant uniquement), ainsi que le nombre de joueurs prévus, pour le mercredi soir au plus tard.

Communication des résultats :

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

Les feuilles de match 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) par **l'équipe recevant** avant le Mardi 24H00.

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 d'un match de finale, l'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

