

Déroulement

Art 1. : Jour de match : Les matchs se déroulent le dimanche. Les équipes sont constituées le jour de regroupement. Accueil à partir de 13h pour un début de match à 14h.

Formule de compétition : Les journées se jouent sous forme de regroupement. Les équipes formées doivent avoir le même nombre de joueurs si possible.

Durée du match 45 minutes, pas de nouvelle manche à moins de 10 minutes de la fin du match. Toute manche commencée doit être terminée

Catégorie d'âge :

Art 2. : Les joueurs ayant 9, 8, 7 et 6 ans en 2018 peuvent participer à ce championnat.

Ces joueurs doivent donc être nés en 2009, 2010, 2011, 2012. Les joueurs de 2008 peuvent participer au regroupement mais il est conseillé de les faire jouer en 12U. Les joueurs nés en 2012 ne peuvent pas être receveur ou première base.

Effectifs :

Art 3. : De 4 à 7 joueurs sur le terrain.

Entrées et sorties des remplaçants illimités.

Tous les joueurs sont obligatoirement licenciés à la FFBS.

Le roster des joueurs présents devra être communiqué à la CRJ.

Terrain :

Art 4. : Terrain composé de 3 bases (angle de 60 degrés).

Bases distantes de 15 mètres.

La ligne de sécurité derrière laquelle les joueurs doivent atteindre en attendant la frappe est à 11 mètres du marbre. Cette ligne est matérialisée par des plots.

La ligne de limite de frappe est à 5 mètres du marbre et matérialisée par de plots.

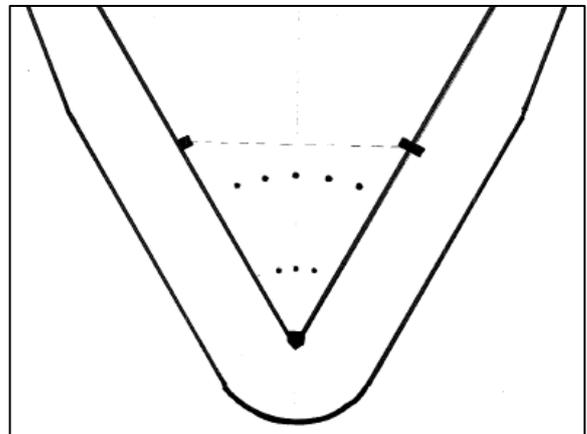
La balle frappée doit dépasser cette ligne pour être en jeu.

La limite du champ extérieur est à 54 m maximum.

Elle est matérialisée par des plots, un filet ou le mur de la salle.

La limite du back stop est à 5 mètres maximum.

Des bancs doivent être mis à la disposition des équipes.



Equipement :

Art 5 : Tee-ball pour les 6U, 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), bates en aluminium et balles molles vinyles 8,5”.

Compétence de l'entraîneur :

Art 6 :L'entraîneur doit être titulaire d'un Diplôme Fédéral d'Initiateur (DFI). Il est obligatoire d'avoir 2 encadrants minimum par équipe (l'entraîneur et un autre encadrant pouvant être un parent). Le 2^e encadrant doit gérer le banc lorsque l'équipe est en attaque et que l'entraîneur lance en « pitching coach ».

Art 7 : Un arbitre est nommé pour la durée du match. Cela peut être un des entraîneurs présents.

L'entraîneur-arbitre se positionne en retrait du marbre et assure également la sécurité au marbre en gérant le tee-ball (positionnement de la balle et retrait du tee-ball après la frappe), ainsi que les bates pouvant gêner.



Art 8 : Règles de jeu :

• Règle des fly-out :

Sur un attrapé de volée, le batteur est retiré. Le jeu est arrêté pour permettre aux coureurs de retourner à leur base sans risque d'être éliminé.

• Pour éliminer un attaquant :

1. Toucher un coureur entre 2 bases.
2. Balle rattrapée à la volée.
3. Base forcée.

• Pour arrêter le jeu :

- Les défenseurs doivent toucher la prochaine base où doit se rendre le coureur en possession de la balle;
- Les défenseurs doivent toucher la base où se tient le coureur en possession de la balle.

Puis relancer la balle à l'entraîneur lanceur pour le prochain batteur.

• Rotation :

Tous les joueurs, à chaque manche, viennent à la frappe une fois, plus un batteur supplémentaire, où tous les coureurs peuvent marquer, même le frappeur supplémentaire.

• Mode de lancers :

Pitching coach pour les 9U : le frappeur a 3 essais (fall ball incluses) puis un dernier essai au tee-ball pour frapper la balle ; les balles ne comptent pas ; Le lanceur est l'entraîneur de l'équipe en attaque et ne participe aucunement au jeu ; si la balle touche le lanceur, la balle est considéré comme foul ball. L'entraîneur-lanceur se positionne entre la limite de frappe (5m) et la ligne de sécurité (11m).

Tee-ball pour les 6U : le frappeur à autant d'essais que nécessaire pour frapper la balle.

• Balle sort du terrain : Si la balle sort du terrain, sur les côtés ou au fond du terrain, ou est considéré comme injouable par l'arbitre, suite à une erreur les coureurs ont le droit d'avancer d'une base supplémentaire uniquement (la balle est considérée comme « balle morte »).

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 et sont en jeu, la balle reste en jeu après le rebond sur l'un de ces murs. Organisation et communication des résultats :

Art 9 :

Les résultats des matchs doivent être communiqués à la CRJ par email crj.hautsdefrance.bsc@gmail.com de préférence ou par sms : Guillaume LAMOUR (06 78 09 85 88) par le club recevant – organisateur du regroupement - le dimanche soir.

La feuille de match et les Rosters des différentes équipes doivent être récupérés et envoyés à la CRJ par email crj.hautsdefrance.bsc@gmail.com ou par courrier (Guillaume LAMOUR, 36 route de Quarouble, 59264 Onnaing), dans la semaine qui suit le regroupement.

Il est vivement conseillé d'utiliser la feuille de scorage « simplifiée » afin de structurer le line up (surtout avec des équipes inter-clubs) ; Cette feuille permet également de suivre le nombre de points marqués. Elle peut être remplie par l'entraîneur ou par un parent ; et à minima servir pour comptabiliser le score de fin de match. La communication de cette feuille n'est pas obligatoire (Voir annexe des RGES 9U – Beeball Rookie)



Résultat, classement et récompense :

Art 10 : Aucun classement n'est effectué. Les équipes sont constituées le jour du regroupement.

Les récompenses sont remises par la ligue au terme de la saison Indoor à tous les joueurs, lors du dernier regroupement.

Art 11 : Il est recommandé que le Club organisant le regroupement puisse faire un goûter à la fin du regroupement pour avoir un moment de partage entre jeunes.

Documents annexes :

Feuille de match des championnats jeunes

Feuille de scores Beeball

Aide au traçage d'un terrain Beeball

