



RÈGLEMENT 2021 9UR2 BASEBALL

Gestionnaire de Championnat

Véronique Grisot-Garbacz
09u.idf@gmail.com Tel: 06 78 15 95 46

SOMMAIRE

Articles

1. COMPÉTENCE
2. OBJECTIFS
3. CONDITIONS DE PARTICIPATION
4. FORMULE SPORTIVE / TITRE
5. CALENDRIER
6. FORFAITS
7. BALLES - BATTES - MACHINE À LANCER
8. TERRAIN
9. ORGANISATION DES RENCONTRES
10. DÉROULEMENT DES RENCONTRES
11. ROTATIONS DES ÉQUIPES-REPLACEMENTS
12. RECEVEUR
13. ARBITRES
14. SCOREURS
15. FEUILLES DE SCORE / FEUILLE DE MATCH
16. COMMUNICATION DES RÉSULTATS
17. LICENCES
18. UNIFORMES ET ÉQUIPEMENTS
19. CLASSEMENT
- ANNEXE 1 SANCTIONS FINANCIÈRES ET SPORT

ARTICLE 1 : COMPÉTENCE

1.1 La Commission Régionale Sportive, ci-après désignée « C.R.S. », est responsable de la mise en place, de l'organisation et de la gestion du Championnat IDF 9U R2 2021 de Baseball.

1.2 En complément des Règlements Généraux des Épreuves Sportives (R.G.E.S.) et des règles officielles de jeu publiées par la Fédération Française de Baseball et de Softball (FFBS), ce règlement mentionne les caractéristiques du Championnat 9U R2 de Baseball de la Ligue Ile-de-France de Baseball, Softball et Cricket.

ARTICLE 2 : OBJECTIFS

2.1 Cette compétition permet aux équipes de catégorie 9U des clubs affiliés ou rattachés à la Ligue IDF de Baseball, Softball et Cricket, ci-après désignée « Ligue », de s'affronter sous forme de championnat.

2.2 Cette compétition permet de déterminer le champion d'Ile-de-France 9U R2 2021.

ARTICLE 3 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

3.1 Ce championnat s'adresse aux joueurs et joueuses né(e)s en 2012, 2013, 2014, 2015 et moins

3.2 Sont admises à participer, les équipes ayant fait acte d'inscription auprès de la Ligue et à jour de leurs obligations financières auprès de la Ligue.

3.3 Les équipes doivent fournir au moment de l'inscription la liste du ou des cadres diplômés qui encadre l'équipe lors des rencontres officielles de ce championnat

ARTICLE 4 : FORMULE SPORTIVE - TITRE

4.1 La C.R.S. détermine la formule sportive en fonction du nombre d'équipes inscrites. Les journées de championnat se déroulent sous forme de plateau à trois ou quatre équipes.

4.2 Le programme des rencontres s'étale de mars à juin.

4.3 Le championnat se déroule en deux phases, la saison régulière et les playoffs.

4.4 Durant la saison régulière, toutes les équipes regroupées en une poule unique se rencontrent.

4.5 Durant la phase des playoffs, toutes les équipes participent au plateau final. Les rencontres sont déterminées en fonction du classement des équipes à l'issue de la phase de saison régulière.

4.6 Le vainqueur du championnat est désigné Champion d'Ile-de-France 9U R2 de Baseball 2020.

4.7 Conformément aux R.G.E.S. en vigueur, la C.R.S. fixe le classement définitif en application de l'article 36 des R.G.E.S. pour transmission à la Commission Fédérale Jeunes (C.F.Jeunes).

4.8 La C.R.S. enregistre le classement et le titre de champion au vu des feuilles de matchs et des feuilles de scores transmises par les clubs.

ARTICLE 5 : CALENDRIER

5.1 La première équipe citée pour les rencontres sur le calendrier est désignée « home team ».

5.2.1 L'impossibilité de jouer doit être signifiée par le coach de l'équipe « home team » ou l'arbitre en chef par l'envoi d'un courrier électronique au gestionnaire du championnat, accompagné des pièces justificatives (en précisant la ou les causes d'impossibilité de jouer ou de l'arrêt de la rencontre, photos, courrier de la mairie, etc.).

5.2.2 Si le motif est jugé recevable par la C.R.S., le gestionnaire du championnat indique aux équipes concernées la date de report choisie.

5.3.1 Toute demande de report de rencontre doit être effectuée sur le formulaire fédéral officiel, doit comporter l'accord des clubs concernés et doit être adressée au gestionnaire du championnat au moins 7 jours avant la date initiale de la rencontre concernée. La C.R.S. étudie le demande puis accepte ou refuse le report.

5.3.2 En cas de non-respect de ce règlement, le report sera automatiquement refusé par la C.R.S.

Si la rencontre n'est pas jouée, les deux équipes impliquées par ce report se verront sanctionnées par une défaite.

ARTICLE 6 : FORFAITS

6.1 Dans toutes les phases de championnat, lorsqu'un club ne peut aligner 6 joueurs sur le terrain, à quelque moment que ce soit de la rencontre, celle-ci est déclarée perdante même si elle joue avec des joueurs d'autres clubs.

6.2 Si l'une des deux équipes est absente, l'arbitre en chef prononcera un forfait après quinze minutes au-delà de l'heure fixée pour le début de la rencontre, contre la ou les équipes absentes.

6.3 Le forfait donne match perdu et une défaite par pénalité 5-0 et 0 point.

6.4 Toute équipe abandonnant une rencontre en cours, pour quelque motif que ce soit, est considérée comme ayant déclaré forfait.

ARTICLE 7 : BALLES - BATTES - MACHINE À LANCER

7.1.1 Pour chaque rencontre de championnat, le club recevant est tenu de présenter à l'arbitre autant de balles neuves officielles, que nécessaire, pour la durée de la rencontre.

7.1.2 La balle officielle de ce championnat est la balle de baseball molle de taille 8,5 pouces

7.1.3 Lors d'une rencontre de championnat, le club recevant ne peut changer de marque ou de référence de balle en cours du jeu.

7.2.1 Au cours de chaque rencontre de championnat, les joueurs ne peuvent utiliser que des battes agréées par la fédération.

7.2.2 La batte doit être d'une taille maximum de 28 pouces

7.2.3 Le diamètre du barrel doit être de 2 1/4 pouces soit 5,72 cm.

7.2.4 La différence entre le poids en onces et la taille en pouces doit être compris entre -10 et -14.

7.2.5 La batte doit afficher le label Bat Performance Factor d'une valeur de 1.15 (USA Baseball).

7.3.1 Utilisation d'une machine type Black Flame pitching machine

7.3.2 Le pied avant de la machine à lancer est positionné à une distance de 7 mètres de la pointe du marbre.

7.3.3 La machine doit être configurée à une vitesse de 20 mph (réglage A=5; B=1; C=1 pour machine de type Black Flame).

7.3.4 Des essais de lancers sont effectués avant le début de la rencontre pour vérifier les réglages de la machine (trajectoire rectiligne dans la zone de strike).

ARTICLE 8: TERRAIN

- 8.1.1 La distance entre les bases est de 15 mètres. Le coussin de première base est doublé.
- 8.1.2 Le terrain constitué de 3 bases est formé d'un angle de 60 degrés entre les deux lignes de foul ball.
- 8.2 La machine à lancer est positionnée à une distance de 7 mètres de la pointe du marbre, dans l'axe entre le marbre et la 2ème base.
- 8.3 Le home run est situé à une distance de 45 mètres. L'écran arrière se situe à une distance de 5 mètres.
- 8.4 Une ligne de pointe est positionnée à 5m. La balle frappée doit au moins dépasser cette ligne pour être en jeu.
- 8.5 Une ligne de sécurité est à 11m du marbre. Les joueurs en défense ne doivent pas franchir cette ligne avant la frappe.
- 8.6 Les terrains doivent obligatoirement être tracés avant le début des rencontres par le club recevant ou par l'organisateur des rencontres.

ARTICLE 9 : ORGANISATION DES RENCONTRES

- 9.1 L'organisation logistique de la journée est totalement à la charge du club organisateur. Le club organisateur doit s'assurer de la disponibilité du terrain où se déroule la journée.
- 9.2 Le club organisateur doit fixer l'heure de la rencontre et en informer les équipes adverses au plus tard 6 jours avant la rencontre, en respectant les préconisations de la C.R.S.

ARTICLE 10 : DÉROULEMENT DES RENCONTRES

- 10.1 Chaque journée de saison régulière se déroule sous la forme de plateau durant lequel chaque équipe joue deux ou trois matchs en limite de temps.
- 10.1.2 Aucune nouvelle manche n'est débutée à partir de 45 minutes de jeu.
- 10.2 Lorsqu'à l'issue du nombre de manches réglementaires le score est à égalité, la rencontre se termine sur un résultat nul.
- 10.3 Le résultat d'une rencontre interrompue par la pluie est homologuée si 2 manches ont été terminées ou si l'équipe « home team » de cette rencontre compte plus de points que l'équipe adverse à partir du milieu de la 2ème manche.

ARTICLE 11 : ROTATION DES ÉQUIPES - REMPLACEMENTS

11.1.1 En 1ère manche, la rotation des équipes intervient une fois que le 9ème frappeur de la manche atteint le marbre ou est retiré par la défense. Il peut donc y avoir plus de 9 frappeurs qui passent à la frappe dans une manche.

11.1.2 On commence la deuxième manche dans la continuité du line up.

11.2.1 À partir de la deuxième manche, la rotation des équipes intervient après que la défense ait effectué 3 retraits ou que le 9ème frappeur de la manche ait atteint le marbre ou soit retiré par la défense.

11.2.2 La limite de 9 points par manche ne peut être dépassée, uniquement si le dernier batteur de la manche frappe un home run 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.

11.3 Une fois sorti de la partie, un joueur peut à nouveau y participer. Il reprend alors obligatoirement sa place initiale dans le line-up. Ce retour ne peut être effectif au minimum qu'au cours de la manche suivant son remplacement.

11.4.1 Les joueurs frappeurs passent à la machine. Lorsque le 5ème strike est appelé par l'arbitre, ils passent au tee-ball, ils ont autant d'essais que nécessaires.

11.4.3 Les joueurs frappeurs les plus jeunes 6U peuvent choisir le tee ball directement. Ils ont autant d'essais que nécessaires.

11.4.4 Si le batteur utilise le Teeball, il ne pourra gagner plus de 2 bases sur sa frappe, même si celle-ci sort du terrain.

11.4.5 Lorsque la défense attrape une balle frappée avant qu'elle ne touche le sol, le jeu s'arrête, le frappeur est retiré et les coureurs doivent retourner à leur base. L'équipe défensive obtient un point sur chaque frappe attrapée en l'air.

ARTICLE 12 : RECEVEUR

12.1 Un joueur est positionné en position de catch avec, au minimum, grille et plastron.

12.2 En cas de foul-tip ou de pop-fly rattrapée par le catcheur, l'équipe en défense marquera un point..

12.3 La règle du strike out relâché n'est pas appliquée. Le frappeur est retiré même si le dernier strike n'est pas régulièrement attrapé par le receveur

ARTICLE 13 : ARBITRES

13.1 Les rencontres sont arbitrées par des arbitres diplômés, inscrits au cadre actif de la commission régionale arbitrage baseball pour l'année en cours.

13.2 En cas d'absence d'un ou des arbitres prévu, tout arbitre officiel, titulaire d'un diplôme d'arbitre baseball du niveau correspondant, inscrit au cadre actif de la

commission nationale arbitrage baseball pour l'année en cours, présent sur le lieu de la rencontre est alors tenu d'en assurer la direction, sauf s'il s'agit de l'un des joueurs ou coach d'une des équipes engagées ; inscrits sur le line-up ou la feuille de match de la rencontre concernée.

13.3 Le nom du ou des arbitres ne peut figurer sur la feuille de match à aucun autre titre.

13.4 Les arbitres sont chargés de faire respecter l'heure prévue du début de la rencontre.

13.5 L'arbitre en chef vérifie l'identité des joueurs, préalablement à la rencontre, en conformité avec l'[article 17.1](#) des présents règlements.

13.6 Les arbitres signent la liasse de la feuille de match à l'issue de la rencontre.

ARTICLE 14 : SCOREURS

14.1 Les rencontres sont scorées par des scoreurs diplômés inscrits au cadre actif de la commission fédérale scorage - statistiques pour l'année en cours.

14.2 En cas d'absence du ou des scoreurs prévus, tout scoreur officiel diplômé inscrit au cadre actif de la commission fédérale scorage - statistique pour l'année en cours, présent sur le lieu de la rencontre est alors tenu d'en assurer le scorage, sauf s'il s'agit de l'un des joueurs ou coachs d'une des équipes engagées ; inscrits sur le line-up ou la feuille de match de la rencontre concernée.

14.3 Le nom du ou des scoreurs ne peut figurer sur la feuille de match à aucun autre titre.

14.4 Le scoreur doit officier dans un espace séparé des équipes, être d'une complète impartialité, et avoir un comportement exemplaire.

14.5 Les rencontres sont scorées par scorage simplifié.

ARTICLE 15 : FEUILLE DE MATCH / FEUILLES DE SCORE

15.1.1 La feuille de match du modèle fédéral officiel, présentée sous forme d'une liasse auto imprimante de trois exemplaires, est fournie par le club organisateur. L'arbitre en chef a la responsabilité de faire remplir la liasse entière par les coachs des deux équipes avant le début de la rencontre.

15.1.2 La feuille de match est sous la responsabilité de l'arbitre en chef désigné pour la rencontre pendant toute la durée de la rencontre.

15.1.3 Ne peuvent être inscrits sur la feuille de match que les joueurs physiquement présents au moment de l'échange des ordres des batteurs (line-up du modèle fédéral officiel en quatre exemplaires).

15.1.4 La constatation de l'infraction est effectuée par l'arbitre en chef qui doit rayer le ou les noms du ou des joueurs inscrits de façon illégale sur la feuille de match.

15.1.5 Après la fin de la rencontre, le scoreur reporte sur la liasse entière le score officiel de la rencontre, ainsi que les informations obligatoires, sous le contrôle des arbitres, qui signent la feuille de match et la font signer aux coachs et au scoreur.

15.1.6 En cas de divergence entre l'exemplaire original de la feuille de match et le ou les line-up, le ou les line-up seront agrafés à la feuille de match.

15.2.1 Le scoreur officiel est responsable des feuilles de score officielles pendant la durée de la rencontre.

15.2.2 Les feuilles de score simplifiées du modèle officiel de la Ligue (ANNEXE 2) sont fournies par le club organisateur, et renseignées par le scoreur

ARTICLE 16 : COMMUNICATION DES RÉSULTATS

16.1 La feuille de match, les feuilles de score et les attestations collectives et/ou individuelles de licence des deux équipes en présence sont à adresser par courrier électronique au gestionnaire du championnat, le jour de la rencontre.

16.2 La Commission Régionale Sportive peut, pour vérification dans les cas opportuns, demander au club organisateur la communication par courrier recommandé avec accusé de réception des originaux de la feuille de match, des feuilles de score et les attestations collectives et/ou individuelles de licence des deux équipes en présence. Ces documents doivent alors être transmis dans un délai de 8 jours.

ARTICLE 17 : LICENCES

17.1 L'arbitre en chef désigné pour la rencontre, doit exiger la présentation de l'attestation collective de licence des joueurs présentée par chaque club, imprimée à partir du logiciel de licence de la fédération moins de trois jours avant toute rencontre officielle, et vérifier l'identité des intéressés avant le début de la rencontre.

17.2 En cas de non présentation de l'attestation collective de licence des joueurs par un club, l'arbitre en chef n'autorise pas la présence des joueurs de ce club sur la feuille de match, ni sur le terrain.

17.3 En cas de non inscription d'un joueur sur l'attestation collective de licence présentée par chaque club et imprimée à partir du logiciel de licence de la fédération, l'arbitre en chef n'autorise pas la présence du joueur considéré sur la feuille de match ni sur le terrain, sauf si ce dernier produit son attestation individuelle de licence.

17.4 En cas de report de rencontre, ne peuvent participer à cette rencontre que les joueurs qualifiés régulièrement licenciés à la date initialement prévue pour cette

rencontre.

ARTICLE 18 : UNIFORMES ET ÉQUIPEMENTS

18.1 Les joueurs d'une équipe doivent être en tenue uniforme.

18.2 Le port des crampons métalliques est interdit.

18.3 Le port de la coquille est recommandé pour les garçons.

18.4 Le casque avec grille de protection est obligatoire pour le frappeur.

18.5 Les coachs, gérants, accompagnateurs de l'équipe doivent tous être dans une tenue correcte et aux couleurs du club, sous peine de se voir interdire l'accès au terrain par l'arbitre en chef.

18.6 Les arbitres doivent être en tenue officielle.

18.7 Les scoreurs ne doivent pas porter la tenue d'une équipe.

ARTICLE 19 : CLASSEMENT

19.1 Le classement est établi par la C.R.S.J sur la base des seules rencontres homologuées définitivement.

19.2 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.

19.3.1 En cas d'égalité pour un titre ou une qualification, la C.R.S.J. fait application de la méthode suivante :

19.3.2 L'équipe n'ayant ni forfait (absence sur le terrain), ni défaite par pénalité, est classée devant.

19.3.3 En cas d'impossibilité d'appliquer les dispositions de l'article 19.3.2 des présents règlements,

Il sera fait application des dispositions des articles 36.03 des R.G.E.S. Baseball.