

RÈGLEMENT SPORTIF 2021-2022

CHAMPIONNAT OCCITANIE 10U MAJOR

ARTICLE 1 - INTRODUCTION

Le règlement du championnat de Baseball 10U Major 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. La pratique choisie est celle du Beeball Major.

Les points spécifiques au championnat de Beeball 10U sont développés ci-après.

La Commission Régionale Sportive Baseball et Softball (C.R.S.B.S.) gère les championnats de Beeball 10U. 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 - SANTÉ

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 - BEEBALL

Pour la catégorie 10U, la pratique choisie est celle du Beeball Major. Une équipe est constituée de 9 joueurs sur le terrain.

Afin de permettre la pratique des clubs avec des effectifs réduits, il est possible jouer avec 6, 7 ou 8 joueurs mais dans ce cas suivant le cas de figure, le 7^{ième} 8^{ième} et 9^{ième}, ou le 8^{ième} et 9^{ième} ou le 9^{ième} batteur dans l'ordre à la frappe est considéré comme un retrait.

Les changements sont possibles à tous moments de la rencontre, mais le joueur sorti ne peut revenir qu'à la manche suivante. Un joueur qui sort du line-up, doit toujours revenir dans le match aux mêmes positions dans l'ordre des frappeurs où il se trouvait au moment où il a été remplacé.

ARTICLE 5 - TERRAIN DE JEU

Le champ intérieur (infield) est un carré de 15m de côté (3 bases et un marbre). La distance allant de la plaque de but (ou marbre) à la plus proche clôture, tribune ou tout autre obstacle sur le territoire des bonnes balles doit être de 50m. Si le terrain n'est pas clôturé, trois balles (au minimum) devront être disposées sur des plots au niveau de la limite du home-run : une au champ gauche, une au centre et une à droite. Si, après rebond, une balle frappée sort des limites du terrain, la défense peut utiliser une des balles posées sur les plots.

La distance entre la plaque de but et l'écran arrière (backstop) doit être de 5m.

La double base est obligatoire en première base.

Une ligne de pointe est positionnée à 5m. La balle frappée doit au moins dépasser cette ligne pour être en jeu.

La ligne de sécurité derrière laquelle les joueurs doivent se placer en attendant la frappe est matérialisée à 1m derrière la ligne des bases (entre la 1^{ère} et la 3^{ème} base). Les joueurs ne doivent pas franchir cette ligne avant la frappe.

ARTICLE 6 - MATÉRIEL DE JEU

Dans ce championnat, la taille maximale d'une batte est de 30 pouces, le « barrel » maxi de 2 5/8 (6,66cm) de diamètre, et le ratio taille/poids doit être compris entre -9 et -14. 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 protège-gorge et le bol sont obligatoires pour les grilles de receveur (sauf pour les grilles de type « hockey »).

L'utilisation d'un « donut » pour l'échauffement des frappeurs en match n'est pas autorisée.

ARTICLE 7 - BALLES OFFICIELLES

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 de baseball molle SoftTouch de 8,5 pouces de circonférence.

ARTICLE 8 - TENUE

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

L'équipe citée en 1^{er} sur le calendrier reçoit. L'équipe en gras sur le calendrier accueille le plateau.

Le championnat se déroule en une seule phase sous forme de plateau. La formule est un quadruple round robin. Toutes les équipes disputent douze rencontres.

La durée officielle d'un match est de 5 manches ou 50 minutes. Toute manche commencée doit être complétée sauf si l'équipe recevante est déjà assurée de remporter la rencontre.

Les rencontres sont prévues le samedi :

- Sur 2 terrains par plateau,
- Début des matchs à 14h, 15h15 et 16h30.

ARTICLE 10 – ENTENTE ET ÉQUIPE RESERVE

Pour les groupements sportifs engageant plusieurs équipes en championnat officiel dans la même catégorie d'âge, il est interdit à un joueur de jouer en équipe première et en équipe réserve à moins de 48 heures d'intervalle entre les deux rencontres.

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

ARTICLE 11 - MERCY RULE

Pas de Mercy Rule.

ARTICLE 12 - 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 3 jours avant sur le formulaire de demande de report officiel. Dans ce cas, les équipes impliquées par ce report se verront sanctionnées de 1 match perdu chacune (5-0).

Les seuls reports retenus seront :

- Les intempéries (Pluie, neige et terrain impraticable),
- Les rencontres des championnats nationaux (étant prioritaires sur les journées de championnat régional).

Les reports de match pour convenance personnelle seront acceptés à titre exceptionnel à la seule condition que les équipes concernées 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 par courriel 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.

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 13 - 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 tous les 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,
- Les équipes visiteuses, les arbitres et les scoreurs 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 14 - RENCONTRE SUSPENDUE

Toute rencontre suspendue est régie par les règlements officiels de Baseball.

ARTICLE 15 - FEUILLE DE MATCH

Le club recevant fournit la feuille de match officielle et originale, préalablement remplie pour son équipe avec le Roster.

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 dans les R.G.E.S. (réclamations, contestations, protêts), la feuille de match au manager du club recevant, pour archivage dans les locaux du club.

Les résultats doivent parvenir le dimanche soir avant 20h. Les feuilles de match doivent être scannées et envoyées aux responsables des championnats.

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 16 - TRACAGE

Le responsable du traçage du terrain du club recevant doit avoir terminé le traçage de la surface de jeu, 10 minutes avant le début de chaque rencontre.

ARTICLE 17 - 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 18 - 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 19 - ARBITRAGE

Les rencontres des championnats seront arbitrées par un arbitre au minimum de grade fédéral 1 ou un arbitre jeune.

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

ARTICLE 20 - QUALIFICATION JOUEUR

Tout joueur qui ne figurera pas sur le roster de son équipe, édité moins de 3 jours avant chaque rencontre, ne participera pas aux matches.

L'arbitre d'une rencontre vérifie les licences au vu du roster (les pièces d'identité peuvent être demandées), 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 des équipes en présence, ne peut présenter le roster des joueurs présents sur la feuille de match.

ARTICLE 21 - SCORAGE

Le scorage simplifié est obligatoire en 10U. Le club recevant est responsable du scorage pour le match. Il doit être effectué sur les feuilles officielles de la F.F.B.S.

Toute rencontre de 10U non scorée entraînera une pénalité (voir barème) pour le club recevant.

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

Le club recevant doit transmettre les feuilles de scorage scannées le dimanche soir avant 20h par courriel. Les feuilles de scorage doivent être archivées dans les bureaux du club recevant.

ARTICLE 22 - LANCEUR

Le coach lanceur se trouve à 7 mètres minimum du batteur. Il effectue un lancer par le haut obligatoirement.

Les joueurs frappeurs sont retirés sur « strike out » lorsqu'un 5^{ème} lancer est effectué par le pitching coach, sans que la balle ne soit mise en jeu ou que le joueur frappe un « foul ball ». La notion de « balle » et « strike » jugé par l'arbitre n'existe pas pour cette catégorie d'âge.

Si la balle touche le coach-lanceur, elle est automatiquement considérée comme « dead ball ».

ARTICLE 23 - RECEVEUR

Un joueur est positionné en position de catch avec, au minimum, grille et plastron. Pour qu'un retrait soit accordé sur foul tip, il faut que le frappeur ait 2 prises au compte. En revanche, si la fausse balle monte au-dessus de la tête du frappeur et qu'elle est rattrapée de volée par le receveur, le frappeur est éliminé quelque-soit son compte.

ARTICLE 24 - COUREUR

Le coureur doit être en contact avec sa base tant que la balle n'a pas été frappée. L'arbitre peut, après avertissement, décider de retirer un coureur qui ne respecterait pas cette règle.

ARTICLE 25 - RETRAIT

Pour effectuer un retrait, il faut soit :

- Toucher un coureur entre 2 bases,
- Rattraper une balle frappée de volée,
- Éliminer un coureur sur un jeu forcé.

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.

ARTICLE 26 - ARRÊT DU JEU

Pour arrêter le jeu, les défenseurs lancent sur la prochaine base où doit se rendre le coureur. Lorsque le dernier batteur passe à la frappe, le marbre est considéré comme une base forcée quel que soit le nombre de coureur sur base.

ARTICLE 27 – ROTATION DES EQUIPES

En 1^{ère} manche, la rotation des équipes intervient une fois que le 9^{ème} 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. On commence la deuxième manche dans la continuité du line up. À partir de la deuxième manche, la rotation des équipes intervient après que la défense a effectué 3 retraits ou que le 9^{ème} frappeur de la manche ait atteint le marbre ou soit retiré par la défense.

La limite de 9 points par manche ne peut être dépassée, sauf 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.

ARTICLE 28 - JOUEUR ÉTRANGER, MUTÉ, EXTENSION

Toutes les joueuses et tous les joueurs étrangers sont assimilés français. Les règles sur le nombre de muté et d'extension sont celles des RGS.

ARTICLE 29 - LES PROTÊTS

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 30 – CLASSEMENT

Les classements sont établis à l'issue des 4 journées. Le classement est effectué 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 de la meilleure défense (au prorata des manches) lors des confrontations directes (nombre de points encaissés / nombre de manches jouées en défense).
 - L'équipe qui dispose de la meilleure attaque (au prorata des manches) lors des confrontations directes.
 - L'équipe qui dispose de la meilleure défense (au prorata des manches) sur l'ensemble de la saison.
 - L'équipe qui dispose de la meilleure attaque (au prorata des manches) sur l'ensemble de la saison.
 - L'équipe qui inscrit le plus de points en attrapant des balles de volée sur l'ensemble de la saison.
 - Tirage au sort : pile ou face fait par le président C.R.S.B.S.

ARTICLE 31 – RÉCOMPENSES

Elles seront remises par un représentant de la Ligue Occitanie lors de la dernière journée de championnat. Ces récompenses concernent les 3 premières équipes du classement final ainsi que les récompenses individuelles.