

# Compétition jeunesse

2024

---

## Inhoud

1	DISPOSITIONS GÉNÉRALES .....	3
1.1	ART.SRJ.1.01 – Application du règlement.....	3
1.2	ART.SRJ.1.02 – Inscription au calendrier.....	3
1.3	ART.SRJ.1.03 – Disponibilité du règlement jeunesse.....	3
1.4	ART.SRJ.1.04 – Clubs non affiliés .....	3
1.5	ART.SRJ.1.05 – Plaisir de jeu et expérience de succès.....	3
1.6	ART.SRJ.1.06 – L'entraîneur comme représentant .....	3
1.7	ART.SRJ.1.07 – Contrôle des matchs de jeunesse.....	3
2	ÂGES .....	4
2.1	ART. SRJ.2.01 – Catégories d'âge définies.....	4
2.2	ART. SRJ.2.02 – Exceptions.....	4
3	DISPOSITIONS COMPÉTITIVES .....	4
3.1	ART.SRJ.3.01 – Arbitres & Scorers.....	4
3.2	ART.SRJ.3.02 – Contrôle de licence.....	5
3.3	ART.SRJ.3.03 – Durée des matchs organisés.....	5
3.4	ART.SRJ. 3.04 – Formes de compétition et classement .....	5
3.5	ART.SRJ. 3.05 – Égalité dans le classement.....	5
4	MATÉRIEL & INFRASTRUCTURE .....	6
4.1	ART.SRJ.4.01 – Battes.....	6
4.2	ART.SRJ.4.02 – Balles de match .....	6
4.3	ART.SRJ.4.03 – Équipement .....	6
4.4	ART. SRJ.4.05 – Sanction .....	7
5	DIMENSIONS DU TERRAIN.....	7
6	DISPENSATIONS .....	8
6.1	ART. SRJ.6.01 - Dispensations pour jouer dans une catégorie inférieure (disp. -1).....	8
6.2	ART. SRJ.6.02 – Dispensations pour jouer dans une catégorie supérieure (disp. +2).....	8
7	RÈGLES DE JEU .....	9
7.1	ART.SRJ.7.01 – BeeBall Rookie League .....	9
7.2	ART.SRJ.7.02 – BeeBall Major League.....	10
7.3	ART.SRJ.7.03 – Baseball U12 .....	11
7.4	ART.SRJ.7.04 – Baseball U15.....	14
8	RÈGLES POUR LES LANCEURS .....	15
8.1	ART.SRJ.8.01 – BeeBall Rookies .....	15
8.2	ART.SRJ.8.02 – BeeBall Majors.....	15
8.3	ART.SRJ.8.03 – Baseball U12 & U15.....	15

---

9	RÈGLES SPÉCIALES – Toutes les séries de jeunesse .....	17
9.1	ART.SRJ. 9.01 – Droit de jeu .....	17
9.2	ART.SRJ. 9.02 – Consultation entraîneur/lanceur .....	17
9.3	ART.SRJ. 9.03 – Retraits automatiques .....	17
9.4	ART.SRJ.9.04 – Line Up et changements.....	17
9.5	ART.SRJ.9.05 – Re-entry rule.....	17
10	DÉPLACEMENTS DE MATCH.....	18
10.1	ART.SRJ.10.01 - Déplacement .....	18
10.2	ART.SRJ.10.02 – Obscurité ou pluie .....	18
10.3	ART.SRJ.10.03 - Procédure .....	18
11	RETRAIT & FORFAITS.....	19
11.1	ART.SRJ.11.01 – Retrait de la compétition.....	19
11.2	ART.SRJ.11.02 – Forfait pour les matchs.....	19
11.3	ART.SRJ.11.03 – Procédure .....	19
12	COMMUNICATION .....	20
12.1	ART.SRJ.12.01 – Contacts.....	20
12.2	ART.SRJ.12.02 – Administration.....	20

---

## **1 DISPOSITIONS GÉNÉRALES**

### **1.1 ART.SRJ.1.01 – Application du règlement**

Le règlement sportif pour jeunes est applicable à tous les joueurs et entraîneurs affiliés participant aux compétitions de jeunes organisées, tant pour les filles que pour les garçons. Dans les articles suivants, cependant, seules les désignations masculines seront utilisées, sauf dans les articles où les joueuses sont explicitement mentionnées.

### **1.2 ART.SRJ.1.02 – Inscription au calendrier**

Une équipe peut s'inscrire via le document officiel numérique par le secrétariat sportif du club. Ce document doit être envoyé au plus tard le 15 janvier.

### **1.3 ART.SRJ.1.03 – Disponibilité du règlement jeunesse**

L'équipe à domicile doit disposer d'un exemplaire du règlement sportif pour jeunes et des "Règles Officielles du Baseball" pendant le match.

### **1.4 ART.SRJ.1.04 – Clubs non affiliés**

Les équipes de clubs non affiliés à une ligue peuvent participer à la compétition jeunesse. Elles doivent se conformer aux règlements sportifs pour jeunes comme toutes les autres équipes inscrites. Leur participation doit être approuvée par TECCOM.

### **1.5 ART.SRJ.1.05 – Plaisir de jeu et expérience de succès**

L'accent dans la compétition jeunesse organisée est mis sur le plaisir de jouer et l'expérience de succès. En passant à une catégorie d'âge supérieure, l'élément compétitif est progressivement intégré.

### **1.6 ART.SRJ.1.06 – L'entraîneur comme représentant**

Un entraîneur est toujours un représentant de son club et un modèle pour les joueurs. Les entraîneurs adoptent l'attitude suivante lors des matchs :

- Le plaisir de jeu pour les deux équipes est primordial.
- Il est permis de faire des erreurs car elles servent à apprendre.
- Laissez les enfants découvrir chaque position.

### **1.7 ART.SRJ.1.07 – Contrôle des matchs de jeunesse**

Les matchs peuvent être contrôlés par un représentant de TECCOM.

---

## 2 ÂGES

### 2.1 ART. SRJ.2.01 – Catégories d'âge définies

Les joueurs sont répartis dans les catégories d'âge suivantes. L'âge au 31 décembre est déterminant pour toute l'année calendrier.

Catégorie	Âge	Année de naissance
BeeBall Rookies	4 à 7 ans	2017 - 2020
BeeBall Majors	8 à 9 ans	2016 – 2015 (2014)
Baseball U12	10 à 12 ans	2014 – 2012
Baseball U15	13 à 15 ans	2011 – 2009

### 2.2 ART. SRJ.2.02 – Exceptions

- Un joueur peut toujours participer dans une catégorie d'âge supérieure mais doit suivre la réglementation pour sa catégorie d'âge respective.
- Les filles bénéficient d'une dispense automatique (disp. -1) pour éventuellement participer dans une catégorie d'âge inférieure.
- Les joueurs de 10 ans bénéficient d'une dispense automatique (disp. -1) pour jouer avec les BeeBall Majors. Cette dispense ne doit pas être demandée.
- À partir de 6 ans, il est possible de participer à la catégorie BeeBall Majors.
- Un joueur peut participer dans deux catégories d'âge successives au maximum en une saison.
- Des dispenses sont possibles – Voir ART.SRJ. 6.01 & ART.SRJ. 6.02

## 3 DISPOSITIONS COMPÉTITIVES

### 3.1 ART.SRJ.3.01 – Arbitres & Scorers

Les matchs de jeunesse peuvent uniquement être dirigés par des arbitres et marqueurs possédant une licence valide.

Les matchs de jeunesse sont de préférence dirigés par les arbitres suivants :

- BBM : officiels Niveau 1 (âge min. 16 ans) ou officiels Niveau 2 (âge min. 16 ans)
- U12 : officiels Niveau 1 (âge min. 16 ans) ou officiels Niveau 2 (âge min. 16 ans)
- U15 : officiels Niveau 1 (âge min. 16 ans) ou officiels Niveau 2 (âge min. 16 ans)

Un match de jeunesse est de préférence dirigé par deux arbitres (home : derrière le marbre et visitor : sur le terrain) et un marqueur (home).

---

### 3.2 ART.SRJ.3.02 – Contrôle de licence

La validité des licences peut être contrôlée à tout moment via les listes d'équipes sur le site de la compétition. Les plaintes concernant la fraude de licence peuvent être soumises via le formulaire en ligne concerné à l'attention de TECCOM.

Pas de licence valide signifie pas de jeu ni d'entraînement. En cas de violation de cet article, un forfait administratif sera toujours prononcé et l'équipe risque d'être exclue du reste de la compétition.

### 3.3 ART.SRJ.3.03 – Durée des matchs organisés

Catégorie	Durée du match
BeeBall Rookies	Tournoi – matchs de maximum 20' à 25'
BeeBall Majors	Maximum 90'
BU12 – Live Pitching	Max. 6 innings (après 1h40, la dernière manche commence automatiquement et doit être jouée en entier).
BU12 – Machine Pitching	Max. 7 innings (après 1h40, la dernière manche commence automatiquement et doit être jouée en entier).
BU15	Max. 7 innings (après 2h, la dernière manche commence automatiquement et doit être jouée en entier).

### 3.4 ART.SRJ. 3.04 – Formes de compétition et classement

Dans le cadre de l'accent mis sur le plaisir de jeu et les opportunités de jeu, les formes de compétition et classements suivants sont adoptés :

- BeeBall Rookies : par tournoi – déterminé par la direction du tournoi
- BeeBall Majors : par tournoi – déterminé par la direction du tournoi
- BeeBall Majors : calendrier – pas de classement, pas de champion
- Baseball U12 : calendrier – classement, champion et vainqueur(s) par série
- Baseball U15 : calendrier – classement, champion et vainqueur(s) par série

### 3.5 ART.SRJ. 3.05 – Égalité dans le classement

En cas d'égalité pour le classement d'une prochaine ronde et pour l'attribution du titre, les matchs joués entre les équipes concernées seront décisifs. Si les victoires et défaites sont égales, on regardera le "runDIFF" des matchs joués entre elles (courses marquées moins les courses contre pour tous les matchs joués).

Si plus de deux équipes terminent à égalité, le vainqueur sera déterminé sur la base de la règle ci-dessus. Ensuite, on regardera à nouveau les matchs joués entre elles et si nécessaire, le "runDIFF" à nouveau. Cette règle est appliquée jusqu'à ce que toutes les équipes concernées soient classées.

---

## 4 MATÉRIEL & INFRASTRUCTURE

### 4.1 ART.SRJ.4.01 – Battes

Catégorie	Type de batte
BeeBall Rookies	maximum 30 pouces, peut aussi être en mousse (sur accord mutuel).
BeeBall Majors	maximum 32 pouces
Baseball U12	maximum 32 pouces
Baseball U15	maximum 33 pouces

\*Une batte en bois est autorisée dans chaque série..

### 4.2 ART.SRJ.4.02 – Balles de match

Catégorie	Type de balle
BeeBall Rookies	9 pouces, baseball featherlite de Baden
BeeBall Majors	8 inch safety bal
Baseball U12	9 inch balle en cuir
Baseball U15	9 inch balle en cuir

### 4.3 ART.SRJ.4.03 – Équipement

- Il est interdit aux coureurs de base de jeter leurs casques de frappeur. En cas d'infraction :
  - o le jeu est mort
  - o le(s) coureur(s) est(ont) "out".
- Le receveur doit porter un casque et un masque avec protection de la gorge, AUCUN pendant l'échauffement.
- Il est autorisé de jouer avec un casque doté d'une protection faciale dans les séries jeunes. L'arbitre veillera toujours à ce que les casques soient en bon état et bien ajustés.
- Il est interdit de jouer avec des crampons métalliques ou des chaussures de football à crampons métalliques.
- TOUS les garçons doivent porter une "coquille".
- Si l'arbitre constate que les pièces d'équipement ne sont plus en bon état, il doit les faire remplacer immédiatement.
- Les montres, chaînes, bijoux, boucles d'oreilles, etc., chez les joueurs doivent être retirés avant le match (Si cela n'est pas possible, ils doivent être recouverts de ruban adhésif).

---

#### ART. SRJ.4.04 – Base de sécurité

L'utilisation d'une base de sécurité est obligatoire pour les BeeBall Majors et le Baseball U12.

#### 4.4 ART. SRJ.4.05 – Sanction

Les arbitres des matchs de jeunesse sanctionneront le jet intentionnel de matériel (casque, batte, etc.) par un joueur ou un entraîneur, pour quelque raison que ce soit, après un premier avertissement, par une exclusion immédiate du match.

### 5 DIMENSIONS DU TERRAIN

Catégorie	Distances entre les bases
BeeBall Rookies	environ 15 mètres
BeeBall Majors	18,29 mètres
Baseball U12	18,29 mètres
Baseball U15	23,00 mètres

Catégorie	Distance plaque de lanceur
BeeBall Rookies	non applicable
BeeBall Majors	non applicable
Baseball U12	14,00 mètres
Baseball U15	16,45 mètres

Catégorie	Distances champ extérieur
BeeBall Rookies	non applicable
BeeBall Majors	10 tot 25m (selon le format 6-6/9-9)
Baseball U12	55 tot 70m
Baseball U15	non applicable

---

## 6 DISPENSATIONS

### 6.1 ART. SRJ.6.01 - Dispensations pour jouer dans une catégorie inférieure (disp. -1)

#### Dispositions préliminaires

- Les demandes de dispense pour une catégorie inférieure doivent toujours être soumises via le formulaire en ligne prévu à cet effet.
- Une dispense ne peut être demandée que si le joueur a au maximum 1 an de plus que la limite d'âge de la catégorie pour laquelle la dispense est demandée. De plus, sa licence doit dater de l'année de la demande de dispense ou de l'année précédente.
- Un joueur dispensé peut être aligné dès le début du match.
- Un joueur dispensé peut occuper les positions de terrain 1 (lanceur) ou 2 (receveur) lors d'un match dans la catégorie pour laquelle il a obtenu la dispense.
- Les demandes de dispense seront toujours examinées individuellement en consultation avec le club concerné si les conditions ci-dessus ne sont pas remplies.

#### Procédure

- Les clubs demandent la dispense pour une "série inférieure" en utilisant le formulaire en ligne prévu à cet effet, au cours de l'année de compétition en cours.
- Les clubs reçoivent une confirmation électronique de leur demande dans les 8 jours ouvrables, incluant des précisions concernant les délais de traitement (selon le dossier individuel).
- La licence de dispense n'est valide que pour l'année durant laquelle elle est délivrée.

### 6.2 ART. SRJ.6.02 – Dispensations pour jouer dans une catégorie supérieure (disp. +2)

#### Dispositions préliminaires

- Les dispenses pour une "série supérieure +2" doivent toujours être demandées via le formulaire en ligne prévu à cet effet (par exemple : BeeBall Majors – Baseball U15).
- Un joueur dispensé peut être aligné dès le début du match.
- Un joueur dispensé ne peut jamais occuper les positions de terrain 1 (lanceur) ou 2 (receveur) lors d'un match dans la catégorie pour laquelle il a obtenu la dispense.

#### Procédure

- Les clubs demandent la dispense pour une série supérieure (disp. +2) en utilisant le formulaire prévu à cet effet, pendant l'année de compétition en cours.
- Les clubs reçoivent une confirmation électronique de leur demande dans les 8 jours ouvrables, y compris les détails concernant les délais de traitement (selon le dossier individuel).
- La licence de dispense est uniquement valide pour l'année où elle est délivrée.

---

## 7 RÈGLES DE JEU

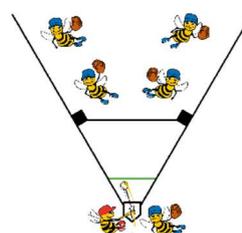
### 7.1 ART.SRJ.7.01 – BeeBall Rookie League

#### Formation des équipes - Format du jeu

- Des équipes sont formées avec un minimum de 3 et un maximum de 6 joueurs. Il est conseillé de viser des équipes équilibrées de 4 ou 5 joueurs.
  - À partir de 5 joueurs, un receveur est utilisé.
  - Les équipes peuvent être mixtes (par exemple, 2 BeeBall Rookies du club A avec 3 BeeBall Rookies du club B forment une équipe, et 2 autres BeeBall Rookies du club A avec 3 autres BeeBall Rookies du club B forment une deuxième équipe).
- L'accent est mis sur le jeu. Il est conseillé de guider les BeeBall Rookies dans le jeu plutôt que de les coacher dans un match.

#### Terrain de jeu

- Le terrain est constitué de 2 bases et 1 plaque de maison, disposées aux coins d'un triangle équilatéral.
- Une ligne imaginaire formée par deux cônes derrière les bases constitue la "ligne de sécurité". Les défenseurs, à l'exception du receveur, se positionnent derrière cette "ligne de sécurité".
- La "ligne de frappe", une autre ligne imaginaire formée par deux cônes, détermine où la balle doit être frappée au minimum.
- Cette "ligne de frappe" est située à environ 5 mètres de la plaque de maison. Ces deux cônes déterminent également les lignes de faute.
- Assurez-vous que le banc des joueurs est à une distance sécuritaire du terrain et du frappeur.
- Un pot, placé à au moins 3 mètres de la plaque de maison, à gauche comme à droite, indique la position du receveur potentiel. Le receveur peut quitter sa position dès que la balle est frappée. Le receveur se tient du côté opposé du tee par rapport au batteur (selon que le batteur est gaucher ou droitier)



#### Règles de jeu spéciales

- La balle est mise en jeu à partir d'un tee (support pour la balle), situé à au moins un mètre derrière la plaque de maison.
- Les joueurs changent de rôle après que tous les joueurs +1 aient eu une occasion de frapper.
- Si le nombre de joueurs varie d'une équipe à l'autre, le nombre de tours à la batte par manche est égal au nombre de joueurs de l'équipe la plus nombreuse +1. Cela permet de s'assurer qu'un joueur différent est le premier à frapper à chaque manche.
- Les glissades tête première sont interdites. Si un joueur le fait, il est éliminé après un premier avertissement.
- Il est interdit de lancer la batte. Un cerceau ou un baril détermine où le batteur doit déposer sa batte après avoir frappé. Si le batteur lance la batte, il est éliminé après un premier avertissement.
- La base ne doit pas être quittée avant que la balle soit frappée. Si un joueur le fait, l'entraîneur, le moniteur ou l'arbitre intervient pour rappeler la règle à l'enfant.

#### Le Score

- Voir communication – ART.SRJ.12.01

---

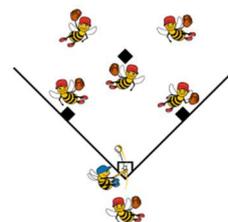
## 7.2 ART.SRJ.7.02 – BeeBall Major League

### Formation des équipes - Format du jeu

- Des équipes sont constituées avec un maximum de 9 joueurs défensifs.
- Si le jeu se fait en format 9 contre 9, il est obligatoire de faire tourner les joueurs qui sont dans l'infield à la manche suivante dans l'outfield et vice versa.
- Des formats de jeu plus petits comme 6-6, 7-7 ou 8-8 sont possibles si le nombre de joueurs présents est insuffisant.
- Si les équipes n'ont pas assez de joueurs, un accord peut être trouvé entre les deux équipes pour échanger des joueurs afin d'équilibrer les effectifs.

### Terrain de jeu

- Le terrain comprend l'infield traditionnel avec une base de sécurité et un espace minimum de 10 mètres vers l'outfield.
- Limites de l'outfield :
  - Pour 6 contre 6 : 10 mètres derrière les bases
  - Pour 7-7, 8-8 et 9-9 : 25 mètres derrière les bases
- À l'outfield, à côté des lignes de faute et derrière le marbre, le terrain doit être délimité (par exemple, avec des cônes, des lignes de craie, des clôtures, des cordes, etc.).
- Les dugouts (si mobiles) doivent être situés à au moins 10 mètres du marbre et à 5 mètres de la ligne de faute la plus proche.



### Règles de jeu spéciales

- Un joueur défensif qui est positionné comme lanceur (lorsque le coach est le lanceur) doit jouer sa position à gauche ou à droite de la plaque du lanceur, jamais directement derrière le coach-lanceur pour des raisons de sécurité.
- Les changements se font après trois retraits ou après que tous les joueurs +1 aient eu une chance de frapper.
- Si le nombre de joueurs diffère d'une équipe à l'autre, le nombre de tours à la batte par manche est égal au nombre de joueurs de l'équipe la plus nombreuse +1.
- Le batteur a quatre occasions de frapper la balle lancée; s'il ne réussit pas à mettre la balle en jeu de manière réglementaire, il est "out". Si la dernière tentative est une faute, le joueur obtient une chance supplémentaire.
- Le batteur peut être retiré sur des prises mais ne peut pas obtenir de marche gratuite (c.-à-d., un but-sur-balles, un coup par lancer, une obstruction du receveur, etc.). Étant donné que le lanceur est le coach, un coup par lancer compte comme une prise.
- Une balle frappée directement par-dessus la limite de l'outfield (minimum 10 mètres) est un coup de circuit.
- Une balle qui roule ou rebondit par-dessus la limite de l'outfield est un double selon la règle du terrain.
- Les glissades tête première sont interdites. Si un joueur le fait, il est éliminé après un premier avertissement.
- La base ne doit pas être quittée avant que la balle ne soit frappée. Si un joueur le fait, il est éliminé après un premier avertissement.

### Le Score

- Voir communication – ART.SRJ.12.01

### Formation des équipes - Format du jeu

- Des équipes sont formées avec un maximum de 9 joueurs défensifs.
- Si les équipes n'ont pas assez de joueurs, elles peuvent s'accorder pour échanger des joueurs entre elles afin d'équilibrer les effectifs.

### Terrain de jeu

- Le terrain comprend l'infield et l'outfield traditionnels.
- Le terrain doit être délimité à côté des lignes de faute et derrière le marbre avec des cônes, des lignes de craie, des clôtures ou des cordes.
- Les dugouts, s'ils sont mobiles, doivent être situés à au moins 10 mètres du marbre et à 5 mètres de la ligne de faute la plus proche.
- Suggestion : réduire le backstop si nécessaire.

### Règles de jeu générales

- Nombre de joueurs :
  - Offensivement : Maximum de 12 joueurs dans l'ordre de batte (line-up), avec changements illimités selon la règle de réintégration.
  - Défensivement : 9 joueurs sur le terrain, avec changements illimités; les changements de positions n'ont pas besoin d'être signalés à l'arbitre ou au marqueur.
- Les glissades tête première sont interdites. Si un coureur le fait, il est éliminé après un premier avertissement.
- La base ne doit pas être quittée avant que la balle ne passe le marbre. Si un joueur le fait, il est éliminé après un premier avertissement.
- Séries SILVER – Retrait sur prises : À la troisième prise ("swinged" ou "called"), le batteur est automatiquement éliminé, même si le receveur manque la balle ou ne la contrôle pas. Les coureurs peuvent avancer à leurs risques.
- Séries GOLD – Retrait sur prises : La règle générale est applicable.

### Règles spéciales pour le lancer en direct

- Séries SILVER
  - Un "base on balls" est suivi par un lancer du coach (de préférence en surélévation); le batteur reçoit un nombre de tentatives de frappe en fonction du nombre de prises contre lui.
  - Exemple : 2 prises = 1 chance de frappe, 1 prise = 2 chances de frappe, 0 prise = 3 chances de frappe.
- GOLD REEKS
  - Un "base on balls" est traité comme en conditions normales.
- La fin d'une manche survient après 3 retraits ou 25 lancers. Le batteur termine son tour. Les coureurs en base à la fin de la manche reviennent en base pour la prochaine manche (sauf en cas de troisième retrait).

### Le Score

- Voir communication – ART.SRJ.12.01

---

## Règles spéciales pour l'utilisation de la machine à lancer

### 1. Art. 1 – Utilisation de la machine à lancer lors des matchs à domicile

Chaque équipe doit indiquer avant le début de la compétition si elle utilisera une machine à lancer ou un lanceur en direct pour ses matchs à domicile.

### 2. Art. 2 – Durée du match

Le match dure au maximum 7 manches (après 1h40, la dernière manche commence automatiquement et doit être jouée jusqu'au bout).

### 3. Art. 3 – Balles

Pour l'utilisation de la machine à lancer, des balles de baseball de 9 pouces (synthétiques ou en cuir) peuvent être utilisées, selon ce qui fonctionne le mieux pour la machine.

### 4. Art. 4 – Nombre de lancers par passage à la batte

L'équipe en attaque reçoit un maximum de 25 lancers par passage à la batte, avec pour objectif de marquer autant de points que possible. Si un batteur dépasse le nombre maximum de 25 lancers pendant son passage, il peut terminer son tour. Après avoir atteint les 25 lancers (et éventuellement terminé le passage du batteur), les équipes changent de rôle et la manche prend fin.

### 5. Art. 5 – Fin de la manche

La manche se termine après 3 retraits : les coureurs sur base ne reviennent pas à la manche suivante. La manche se termine également après avoir atteint les 25 lancers : le batteur termine son tour, et les coureurs sur base à la fin de la manche reviennent sur base pour la manche suivante.

### 6. Art. 6 – Strike-out batteur

Le batteur est automatiquement retiré sur prises lors de la troisième prise ("swinged" ou "called"), même si le receveur rate ou ne contrôle pas la balle. Les coureurs sur base peuvent avancer à leurs risques.

### 7. Art. 7 – Base-on-balls

Il n'y a pas de base-on-balls dans cette variante. Le batteur a le droit de laisser passer une balle incorrecte, mais le nombre total de lancers que l'équipe reçoit par manche est limité à un maximum de 25 lancers (plus éventuellement la finition du batteur).

### 8. Art. 8 – Fonctionnement de la machine à lancer

Le coach (offensif ou défensif, selon ce qui a été décidé lors de la réunion des entraîneurs) est responsable de l'opération de la machine à lancer. Il sera également responsable de faire les ajustements nécessaires à la machine si cela est applicable.

---

**9. Art. 9 – Machine à Lancer (vitesse)**

Lors de la réunion des entraîneurs avant le match, les deux entraîneurs et les arbitres s'accorderont sur la vitesse des lancers pour garantir le plaisir du jeu et la réussite de l'expérience.

**10. Art. 10 – Machine à Lancer (la balle touche la machine)**

Si une balle frappée touche la machine à lancer, le jeu est arrêté. Dans ce cas, le batteur est accordé première base, et les coureurs peuvent également avancer d'une base. Si une balle lancée touche la machine à lancer, le jeu est arrêté, les coureurs reçoivent un simple au sol et peuvent avancer d'une base.

**11. Art. 11 – Machine à Lancer (position du lanceur)**

Le lanceur se positionne à gauche ou à droite de la machine à lancer. Il/elle peut changer de position à chaque batteur.

**12. Art. 12 – Machine à Lancer (position du receveur)**

Le receveur doit être en position accroupie pour recevoir le lancer de la machine

#### **Formation des équipes - Format du jeu**

- Des équipes sont formées avec un maximum de 9 joueurs défensifs.
- Si les équipes n'ont pas assez de joueurs, elles peuvent convenir d'échanger des joueurs entre elles pour équilibrer les effectifs.

#### **Terrain de jeu**

- Le terrain comprend l'infield et l'outfield traditionnels.
- Le terrain doit être délimité à côté des lignes de faute et derrière le marbre avec des cônes, des lignes de craie, des clôtures ou des cordes.
- Les dugouts, s'ils sont mobiles, doivent être situés à au moins 10 mètres du marbre et à 5 mètres de la ligne de faute la plus proche.

#### **Règles de jeu spéciales**

- Nombre de joueurs:
  - Offensivement : Maximum de 12 joueurs dans l'ordre de batte (line-up), avec changements illimités selon la règle de réintégration.
  - Défensivement : 9 joueurs sur le terrain, avec changements illimités; les changements de positions n'ont pas besoin d'être signalés à l'arbitre ou au marqueur.
- La fin d'une manche survient après 3 retraits ou 25 lancers. Le batteur termine son tour. Les coureurs en base à la fin de la manche reviennent en base pour la manche suivante (sauf en cas de troisième retrait).

#### **Le Score**

- Voir communication – ART.SRJ.12.01

---

## 8 RÈGLES POUR LES LANCEURS

### 8.1 ART.SRJ.8.01 – BeeBall Rookies

Dans la ligue BeeBall Rookies, la balle est mise en jeu à partir d'un support de frappe (tee, support à journaux, etc.).

### 8.2 ART.SRJ.8.02 – BeeBall Majors

L'équipe doit adopter la méthode de lancer suivante :

- Un entraîneur de l'équipe attaquante agit comme lanceur.
- L'entraîneur peut ajuster sa méthode de lancer en fonction du niveau du joueur à la batte. Cela peut se faire de la manière suivante :
  - En lançant depuis la plaque du lanceur avec un lancer de type baseball ou un lancer de type softball.
- Le rôle de l'entraîneur-lanceur est de toujours lancer la balle dans la zone de frappe pour faciliter la réception par le receveur de l'équipe adverse.
- L'entraîneur-lanceur ne doit pas influencer le jeu défensif. Si une balle lancée par l'entraîneur touche ce dernier, elle est considérée comme une « balle morte ». Les coureurs retournent à leur base d'origine, et le batteur reprend sa position à la batte.

### 8.3 ART.SRJ.8.03 – Baseball U12 & U15

#### Règle générale

Dans les équipes de Baseball U12 et U15 :

- la position de lanceur est occupée par un joueur.
- Le lanceur peut lancer un maximum de 25 balles par manche (+ éventuellement terminer le batteur en cours).
- Les entraîneurs doivent s'assurer que ce maximum n'est pas dépassé et **doivent avertir les arbitres cinq lancers avant d'atteindre cette limite.**
- Lancer une balle compte pour une manche complète.

Pour les séries GOLD de Baseball U12 et toutes les séries de Baseball U15:

- voir le tableau ci-après pour le 'nombre maximum de lancers par match'.
- Le nombre total de lancers par match et un maximum de 25 lancers par manche restent applicables.
- Ajustement : Si le lanceur n'a pas utilisé son maximum de lancers pour le match, il peut continuer à lancer.
- Le nombre maximum de manches est supprimé - plutôt basé sur le nombre maximum de lancers.

#### **Âge recommandé pour apprendre certains types de lancers**

Âge	Type de Pitch
À partir de 10 ans	Change-Up
À partir de 15 ans	Curveball

### Nombre de lancers suggéré pendant la pré-saison

Âge	À partir du début mars	À partir de la dernière semaine de mars	À partir de la deuxième semaine d'avril	À partir du début mai
Baseball U12 (10 à 12 ans)	20	30	40	50
Baseball U15 (13 à 15 ans)	30	40	50	60

### Nombre maximum de lancers par manche

Âge	Nombre
Baseball U12 (10 à 12 ans)	25 (+ éventuellement terminer le batteur)
Baseball U15 (13 à 15 ans)	25 (+ éventuellement terminer le batteur)
Dernière manche du match	25 (+ éventuellement 25 supplémentaires par un nouveau lanceur si aucun retrait n'a été fait)

### Nombre maximum de manches/lancers par match

Âge	Nombre SILVER	Nombre GOLD
Baseball U12 (10 à 12 ans)	2	Sur la base du nombre maximum de lancers (50 lancers)
Baseball U15 (13 à 15 ans)	Sur la base du nombre maximum de lancers (60 lancers)	

### Repos minimum

Âge	Sans repos	24h de repos	48h de repos	72h de repos
Baseball U12 (10 à 12 ans)	<25	≥25 - ≤40	≥40 - ≤50	non applicable
Baseball U15 (13 à 15 ans)	<25	≥25 - ≤40	≥40 - ≤50	≥50 - ≤60

### REMARQUE

Les règles de lancer ci-dessus s'appliquent également lorsqu'un lanceur participe dans une catégorie d'âge supérieure. Le lanceur ne peut lancer que le nombre maximum de lancers/manches correspondant à la catégorie d'âge à laquelle il appartient selon son âge.

*Exemple : Un joueur U12 qui agit en tant que lanceur dans la catégorie Baseball U15 est soumis aux règles de lancer de la catégorie Baseball U12.*

---

## 9 RÈGLES SPÉCIALES – Toutes les séries de jeunesse

Ces règles spéciales sont applicables à toutes les séries de jeunesse organisées.

### 9.1 ART.SRJ. 9.01 – Droit de jeu

Il est prévu que les entraîneurs s'assurent que chaque joueur présent joue au moins 50% du temps de chaque match. Ce règlement doit être interprété selon l'esprit de la règle. La compétence d'un joueur ne doit pas influencer ses chances de jouer. La récupération après une blessure, l'absence aux entraînements, l'acquisition d'expérience dans une série supérieure et le jeu dans sa propre série durant le même week-end sont des facteurs qui peuvent influencer le temps de jeu.

### 9.2 ART.SRJ. 9.02 – Consultation entraîneur/lanceur

L'entraîneur qui souhaite consulter son lanceur doit demander et obtenir l'autorisation de l'arbitre principal avant de se diriger vers le monticule du lanceur. Seuls le lanceur et le receveur peuvent se joindre à l'entraîneur. Si un entraîneur se rend trois fois auprès de son lanceur dans une seule manche, il doit remplacer ce lanceur.

### 9.3 ART.SRJ. 9.03 – Retraits automatiques

Si une équipe de jeunes se présente avec un nombre insuffisant de joueurs, il est possible de faire jouer des joueurs de l'équipe adverse avec cette équipe sous leur propre nom et licence, et ces joueurs peuvent être réintégré à tout moment dans leur propre équipe.

Aucun retrait automatique ne sera accordé en cas de pénurie de joueurs dans la composition. Ceci pour permettre un déroulement fluide du jeu et ne pas désavantager davantage l'équipe déjà en difficulté défensive.

### 9.4 ART.SRJ.9.04 – Line Up et changements

Âge	
BeeBall Rookies	Ordre de frappe fixe – changements illimités sur le terrain
BeeBall Majors	Ordre de frappe fixe avec un maximum de 12 joueurs dans la composition – changements illimités sur le terrain si plus de 12 joueurs
Baseball U12	Ordre de frappe fixe avec un maximum de 12 joueurs dans la composition – changements illimités via la règle de réintroduction si plus de 12 joueurs
Baseball U15	Ordre de frappe fixe avec un maximum de 12 joueurs dans la composition – changements illimités via la règle de réintroduction si plus de 12 joueurs

### 9.5 ART.SRJ.9.05 – Re-entry rule

Un joueur qui était dans la "composition initiale" et qui a été remplacé au cours du match peut être réintroduit à condition que :

- Il revienne à la **MÊME** place dans l'ordre de frappe.
- Le remplaçant ait eu au moins une présence à la batte **ET** ait joué au moins une manche complète en défense.
- Aucune violation des restrictions imposées aux lanceurs n'ait lieu. Voir ART.SRJ.8.03.

---

Les changements de positions défensives n'ont plus besoin d'être signalés à l'arbitre et/ou au marqueur.

## 10 DÉPLACEMENTS DE MATCH

### 10.1 ART.SRJ.10.01 - Déplacement

Si l'on souhaite déplacer un match, cela doit se faire par accord mutuel entre les clubs concernés, par notification au management de la compétition. Cette notification doit être faite via le formulaire en ligne. Les matchs peuvent être reprogrammés à une autre date si :

- Les deux équipes sont d'accord.
- Les matchs doivent toujours être reprogrammés en respectant la période disponible des rondes 1 et 2.
- La nouvelle date du match sera déterminée lors de la demande de déplacement.
- Les demandes de déplacement peuvent être soumises jusqu'à 7 jours calendaires avant la date initialement prévue pour le match. Après ce délai, aucun déplacement ne peut être demandé et un forfait sera déclaré, sauf en cas de raisons impératives (par exemple, indisponibilité du terrain, etc.).

### 10.2 ART.SRJ.10.02 – Obscurité ou pluie

En cas de pluie ou d'obscurité, tous les matchs avec une limite de temps sont considérés comme valides après les critères suivants :

Âge	Durée du match
Baseball U12	70 minutes complètes jouées
Baseball U15	90 minutes complètes jouées

### 10.3 ART.SRJ.10.03 - Procédure

Si un match ne peut pas se jouer (terrain impraticable), ce match sera reprogrammé en consultation entre les deux clubs.

1. Si possible, les deux clubs seront prévenus à l'avance afin d'éviter les déplacements inutiles.
2. Les deux clubs choisissent immédiatement après l'arrêt/annulation du match une nouvelle date en fonction des disponibilités.
3. Les matchs doivent toujours être reprogrammés en respectant la période disponible.
4. Le management de la compétition est informé des accords pris via le formulaire en ligne.

---

## 11 RETRAIT & FORFAITS

### 11.1 ART.SRJ.11.01 – Retrait de la compétition

Si un club retire une équipe des catégories BeeBall Majors, Baseball U12 et U15 après le 15 mars de l'année en cours, une amende sera appliquée. Ceci est nécessaire pour établir un calendrier optimal à temps et garantir la communication appropriée.

Type de retrait de l'équipe	Montant
Retrait de l'équipe – AVANT le 15 mars	€ 0
Retrait de l'équipe – APRÈS le 15 mars	€ 150

### 11.2 ART.SRJ.11.02 – Forfait pour les matchs

Type de Forfait	Montant
Forfait Administratif	€ 0
Forfait notifié plus de 48 heures avant le début	€ 0
Forfait notifié moins de 48 heures avant le début	€ 50 (€ 25/Club - € 25/Fédération)
Forfait non notifié	€ 75 (€ 50/Club - € 25/ Fédération)

### 11.3 ART.SRJ.11.03 – Procédure

1. Les forfaits doivent d'abord être communiqués à l'adversaire.
2. Le secrétariat sportif du club informera la gestion de la compétition via le formulaire en ligne.

Si une équipe donne forfait 5 fois (forfait notifié et non notifié) au cours d'une saison complète, cette équipe sera retirée de la compétition.

---

## 12 COMMUNICATION

### 12.1 ART.SRJ.12.01 – Contacts

Questions générales sur la compétition	<a href="mailto:competition@kbbsf-frbbs.be">competition@kbbsf-frbbs.be</a>
Plaintes par mail	<a href="mailto:teccom@kbbsf-frbbs.be">teccom@kbbsf-frbbs.be</a>

### 12.2 ART.SRJ.12.02 – Administration

Plateforme de compétition	Voir le <a href="#">site web</a>
Résultats	Même procédure que pour la KBBSF-FRBBS
Déplacements – Forfaits - Annulations	Formulaire en ligne <a href="#">Formulaire en ligne</a>
Alignements & Feuilles de score	De préférence, enregistrement numérique via l'application MyBallclub