



RGES du Championnat Indoor 12 U 2014 /15



Déroulement

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

Art. 2 : Horaire : Voir le planning édité le mercredi sur le site de la Ligue.

Art. 3 : Durée des matchs : Les plateaux se déroulent sous la forme d'un tournoi. Les matchs sont d'une durée de 1H00 ou 5 manches. On ne commence pas une nouvelle manche à moins de 10 mn de la fin du temps réglementaire.

Art. 4 : Composition des équipes : Les tournois 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 ou en formation

Art. 6 : Il est possible de jouer à 7. En dessous de 7 joueurs, l'équipe est déclarée forfait et perd 5 / 0.

Art. 7 : Les joueurs qualifiés pour la totalité du championnat doivent être nés en 2003 / 04 / 05 / 06.

Art. 8 : L'équipe à domicile fournit les arbitres (un au minimum). Il est impératif de proposer un Arbitre Diplômé. Le club recevant doit contacter auprès de la CRAB les arbitres qui sont désignés pour officier le mercredi au plus tard. La CRAB se réserve le droit de refuser la nomination.

Matériel

Art. 9 : Les battes little league sont obligatoires.

Art. 10 : Les balles sont fournies par le club recevant au nombre de 6 par journée (balle vinyle 9")

Art. 11 : La tenue de receveur est obligatoire

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.

Art. 14 : les bases sont distancées de 18 m. La plaque de lanceur en baseball est à 13 m du marbre pour les 12U.

Règles de jeu

La totalité du championnat ainsi que la finale se joue en règle baseball, c'est-à-dire avec lanceur et lancer par-dessus (la commission jeune se réserve le droit de modifier cet article en fonction du niveau de jeu atteint).

Art. 15 : Il est possible de marquer 5 points maximum par tour de batte.

Art. 16 : Le vol de base est autorisé lorsque la balle passe au-dessus du marbre. En cas de départ anticipé le coureur est retiré.

Art. 17 : Le lead et les pick off sont interdits.

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

Art. 19 : Le strike out relâché n'existe pas (le batteur est retiré mais la balle est en jeu).

Art. 20 : Lorsque la balle frappée touche le plafond, la balle est fall 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 fall ball et morte. Les autres murs font partie du terrain et sont en jeu, l'attrapé de volé est possible après le rebond sur l'un de ces murs.

Art. 21 : En 4^{ème} manche le match s'arrête s'il y a 10 points d'écart entre les équipes.

Art. 22 : 5 lancers d'échauffement sont possibles en début de manches ou lors d'un changement de lanceur.

Art. 23 : *Protection des joueurs :*

Un lanceur ne peut 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 au dos de la feuille de match. Si le nombre de lancers n'est pas indiquées au dos de la feuille de match, l'équipe se voit attribué un forfait.

Un receveur ne peut jouer à ce poste plus de 6 manches par journée. Dans le cas contraire, le match est perdu sportivement par forfait. Les manches jouées doivent figurer au dos de la feuille de match. Si les manches ne sont pas indiquées au dos de la feuille de match, l'équipe se voit attribué un forfait.

Art. 24 : Les joueurs nés en 2006 sont autorisés à frapper au Tee-ball. Cela devra être ajouté à côté du nom du joueur sur le line-up avant chaque match et ne pourra être modifié durant le déroulement du match.



Récompenses





Art. 25 : le nombre de joueurs frappant au Tee-ball sont limités à 2 par line-up.

Art. 26 : Afin de pouvoir récompenser les meilleurs joueurs en fin de saison, indiquez 1 MVP lors de chaque match au dos de la feuille de match pour chaque rencontre (1 par match)

Communication des résultats : Les feuilles de match doivent être envoyées à la C.R.J (Christophe JODRY, 29 rue cuvier 59200 Tourcoing ou scannées à l'adresse cjodry@live.fr) par l'équipe recevant avant le Mardi 24H00. Les scores doivent être envoyés à Julien Cordier au 06.15.78.30.71 le dimanche soir.

Organisation : Afin d'alléger le travail des clubs, la Ligue se propose de planifier les tournois dans les différentes catégories. Afin que nous puissions communiquer sur le planning au plus tôt, il vous est demandé d'indiquer à Christophe Jodry (cjodry@live.fr), votre intention de participer au tournoi du dimanche, pour le mercredi soir au plus tard.

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 : 3 points la victoire, 1 point le match nul et 0 point la défaite.

Phases finales :

½ Finales : Match de 5 manches ou 2H00. En cas d'égalité en fin de 5^{ème} manche, la règle du Tie Break est appliquée. 1^{er} vs 4^{ème}, 2nd vs 3^{ème}

Finale : Les finales se joueront à Valenciennes. Match de 5 manches ou 2H00. En cas d'égalité en fin de 5^{ème} manche, la règle du Tie Break est appliquée.

