



7^o TOURNOI DE BASEBALL MINIME/12U DES INDIANS DE BOE / BON ENCONTRE

Règlement

5, 6 & 7 JUILLET 2013

Les règles de jeux sont celles en vigueur en championnat de France de Baseball « A » 12U, avec quelques points spécifiques au tournoi. En voici la liste :

🍌 Durée d'une rencontre :

- La durée de toutes les rencontres est de **1H15 effective ou 5 manches de jeu.** (4 manche ½ si l'équipe home team mène au score).
- Pas de nouvelle manche après **1H15** de jeu.
- Si égalité à la fin de la 5^o manche et ou du temps de jeu (1h15) = 1 manche supplémentaire « extra inning » avec la règle du « **Tie-Break** » sera joué = au choix du manager de chaque équipe, de mettre le coureur souhaité en 2^{ème} base puis le suivant du line-up en première puis le suivant du line-up à la frappe.
- Possibilité de match nul après 1 manche de « Tie-Break » (Sauf Finale).
- Une limite de 5 points par manche est appliquée. Tous les points de la dernière action sont valides jusqu'à ce que l'arbitre annonce la fin de l'action (Receveur ayant la balle au marbre ou balle dans le cercle du lanceur).
- **La 5^{ème} manche est ouverte sans limitation du nombre de points.**
- La « Mercy rule » sera appliquée à la fin de la 4^{ème} manche s'il y a 10 points d'écart ou plus.

🍌 Distance et terrain :

- 2 terrains 12U seront disponibles (3 le dimanche si formule avec Finale).
- Distances 12U =
Plaque lanceur / Marbre = 14 m
Base = 18 m
Home Run = 61 m
- La balle utilisée durant tout le tournoi est la balle Kenko 8,75" – World B

🍌 Composition d'équipe :

- Les équipes doivent être composées de 12 joueu(s)rs minimum
- Joueurs âgés de 12 ans, 11 ans, 10 ans et 9 ans dans l'année du championnat.
- Un responsable par équipe doit être désigné (fiche d'inscription).
- **Un arbitre** sera nommé par l'équipe en début de tournoi et se verra attribué un planning d'arbitrage par l'organisation.
- **Tous les coachs présents dans les Dug Out devront porter l'uniforme de leur équipe.**

🍌 Règles de jeu :

- Les équipes doivent être présentes sur le terrain désigné pour la rencontre (Planning) 15 min avant le début de la rencontre.
- 15mn avant la rencontre donner un exemplaire du Line Up au scoreur.
- 2 exemplaires de line-up seront remis à l'arbitre en chef 5 min avant le début de la rencontre « Arbitres & Coach Meeting »
- Tous les contacts « violents » sont interdits. Tout joueur(se) fautif sera exclu(e) du match (glissade obligatoire).
- Tous les garçons sont obligés de porter une coquille.
- Le casque double oreillette est obligatoire pour chaque batteur/coureur.
- Pas de lead sur base. Les coureurs peuvent quitter leur base dès que le lancer franchi la zone le marbre.
- Les spikes métalliques ne sont pas autorisées.

- Les receveurs sont obligés de porter un masque, un casque, une grille de protection, un plastron et des jambières pendant le jeu et à l'échauffement.
- Toute réclamation devra être formulée par écrit au commissaire technique, dans les 15 minutes qui suivent la rencontre concernée. Passé ce délai, aucune autre réclamation ne sera étudiée.

🏆 Gestion des lanceurs et receveurs :

Les joueurs de 9 ans (nés en 2004) ne peuvent pas être lanceur ou receveur

Réglementation spécifique aux lanceurs =

- *40 lancers par jour pour un lanceur = Pas de repos*
- *41 à 50 lancers par jour pour un lanceur = 1 jour de repos*
- *75 lancers par jours pour un lanceur = 4 jours de repos*
- ***90 lancers maximum** par lanceur sur les 3 jours du tournoi*
- *Les effets pour les lanceurs sont interdits et ne seront pas appelé strike par l'arbitre, qu'il y ait swing ou pas. Seules les droites et les changements de vitesse sont autorisés.*

Le comptage des lancers se fera à la table de scorage, n'hésitez pas à le suivre manche par manche avec le scoreur.

Un décompte du suivi des lanceurs de chaque équipe sera affiché tous les soirs au tableau des résultats.

Réglementation spécifique aux receveurs =

- *5 manches par jour pour un receveur = Pas de repos*
- *6 manches par jour pour un receveur = 2 jours de repos*
- *Si le nombre de manches sur deux jours consécutifs excède 8 le receveur doit observer un jour de repos obligatoire.*

Un décompte du suivi des receveurs de chaque équipe sera affiché tous les soirs au tableau des résultats.

🏆 Classement et récompenses :

- Un classement par équipe est établi de la première à la dernière place du tournoi.
1 Victoire = **2 points**, 1 Match Nul = **1 point** et 1 Défaite = **0 point**
- Toutes les équipes sont récompensées.
- 3 récompenses individuelles seront données au meilleur lanceur, meilleur batteur et MVP du tournoi.
- Toutes les équipes doivent assister sur le terrain N°1 à la remise des récompenses.
- En cas d'égalité lors du classement du Round Robin, voici les trois méthodes successives qui seront appliquées pour départager les équipes =
-
- 1 Prise en compte des résultats des rencontres entre les équipes concernées.
- 2 Calcul d'un ratio de points encaissés dans les matchs joués entre les équipes concernées (Nombre de points encaissés divisé par le nombre de out nécessaires). L'équipe ayant le ratio le plus bas est classée devant.
- 3 Calcul d'un ratio de points marqués dans les matchs joués entre les équipes concernées (Nombre de points marqués divisé par le nombre de manches). L'équipe ayant le ratio le plus haut est classée devant.