



RÈGLEMENT SBSF BASEBALL JUVENILES

En vigueur dès le **1^{er} mai 2021**

Table des matières

| | |
|---|----------|
| I. Introduction | 4 |
| A. Règlements en vigueur | 4 |
| B. Règle spéciale de la Ligue Juveniles | 4 |
| II. Compléments au chapitre 1.00 - But du jeu | 5 |
| A. Règle 1.01 Description générale | 5 |
| B. Règle 2.01 Le terrain de jeu | 5 |
| 1. Chapitre 2 Terrain de jeu - Mesures | 5 |
| 2. Chapitre 3 Pitchersplate | 5 |
| 3. Chapitre 4 Backstop | 5 |
| 4. Chapitre 5 Mise en place des terrains de jeu | 6 |
| 5. Chapitre 7 Marquage du terrain | 6 |
| 6. Chapitre 4 Homologation | 6 |
| C. Règle 2.05 Dugout | 6 |
| D. Règle 3.01 Balls | 6 |
| E. Règle 3.02 Bat | 7 |
| F. Règle 3.03 Uniforme | 7 |
| 1. Règle 3.03 (c) Uniformes d'équipe | 7 |
| 2. Règle 3.03 (i) Chaussures | 7 |
| G. Règle 3.08 Helmet | 7 |
| III. Compléments au chapitre 4.00 – Avant le match | 7 |
| A. Règle 4.01 Autorisation de jeu et libération | 7 |
| 1. Règle supplémentaire : Liste des joueurs | 7 |
| 2. Règle supplémentaire : Libération | 8 |
| B. Règle 4.04 Arrêt de matches, etc. | 8 |
| IV. Chapitre 5.00 - Playing the Game | 8 |
| A. Règle 5.04 Battingorder | 8 |
| B. Règle 5.05 Batter devient Runner | 8 |
| 1. Règle 5.05 a (5) Balle déviée - Homerun | 8 |
| 2. Règle 5.05 a (9) Balle déviée – 2nd Base | 8 |
| 3. Règle 5.05 (b) (1) Base on Ball | 8 |
| C. Règle 5.07 Pitching | 8 |
| 1. Restriction concernant le Pitcher | 9 |
| 2. Pitch Count | 9 |
| 3. Jours de repos | 9 |
| D. Règle 5.07(b) Warm-up Pitches | 9 |
| E. Règle 5.09 Batter is Out (Strike Out) | 9 |
| F. Règle 5.09 Runner | 9 |
| 1. Safety Rule | 9 |

| | |
|--|-----------|
| 2. Stealing Bases | 10 |
| G. Règle 5.10 Rentrée de joueurs..... | 10 |
| H. Règle 5.11 Designated Hitter | 10 |
| V. Compléments au chapitre 6.00 - Balk | 10 |
| VI. Compléments au chapitre 7.00 – Début et fin de match..... | 11 |
| A. Règle 7.01 (g) (1)-(3) Score..... | 11 |
| B. Règle 7.01 (h) Compléments Regulation Game..... | 11 |
| C. Règle 7.02 Match reporté | 12 |
| D. Règle 7.03 Forfaits | 12 |
| E. Règle supplémentaire – matches non nécessaires..... | 13 |
| VII. Compléments au chapitre 9.00 – L'Official Scorer | 13 |
| VIII. Compléments au chapitre - Definition of Terms..... | 13 |
| IX. Annexe A - Early Steal | 14 |

Règlements «Baseball»: JUVENILES

I. Introduction

Le présent document apporte un complément aux règlements en vigueur, en raison de certaines conditions particulières du jeu en Suisse. Il tient compte en particulier du fait que les terrains ne peuvent pas toujours respecter les standards exigés. Dans certains cas, des règles difficiles à interpréter sont présentées de manière plus claire et plus compréhensible.

A. Règlements en vigueur

1. Les règlements suivants sont en vigueur :
 - Official Baseball Rules (dernière version anglaise, reconnue par la CEB)
 - Offizielle Baseball Regeln (dernière version allemande, DBV)
 - Règlements officiels de Baseball (dernière version française)

En cas de différences dans le texte, le manuel de règlements reconnu par la CEB s'applique (en anglais ; renouvelé annuellement)

2. Remarque 1 :
Toutes les règles qui ne sont pas mentionnées dans les chapitres suivants sont valables dans leur champ d'application.
3. Remarque 2 :
Le mot anglais "shall" signifie une disposition obligatoire dans les règlements et documents semblables. Il est donc traduit par "doit" ou "être obligé".
4. Remarque 3 :
Ce règlement n'est PAS une traduction du "Little League Reglements". Certaines règles sont cependant reprises de ce règlement.
5. Les matches du championnat Juveniles ne peuvent se dérouler pendant les vacances scolaires qu'avec l'accord des deux équipes.

Par souci de simplicité, seule la forme masculine est utilisée ci-après, les règlements s'appliquent toutefois à tous les sexes.

B. Règle spéciale de la Ligue Juveniles

- Les joueurs sans licence peuvent être engagés pour un maximum de deux (2) matches. Cette règle ne s'applique pas aux matches de play-off.

II. Compléments au chapitre 1.00 - But du jeu

A. Règle 1.01 Description générale

- Les 3 classes d'âge généralement établies par la CEB et I sont appliquées pour le championnat, exception faite de celle des Juveniles, dans laquelle des joueurs plus jeunes peuvent également être intégrés.
- Les clubs peuvent inscrire des équipes complètes ou former une association de jeu avec un ou plusieurs autres clubs.
- L'âge minimum pour participer aux matchs des Juveniles est de 8 ans. Exception : Il peut y avoir un maximum de 2 (deux) joueurs de 6 ou 7 ans dans le Line-up.
- Les Batters âgés de huit (8) ans et moins doivent frapper à partir du Batting-T (l'année de naissance est déterminante). Les enfants de neuf à dix ans (9 - 10) peuvent frapper à partir du Batting-T.
- En ligue Juveniles, un match peut aussi être commencé et joué avec huit (8) joueurs. Pour le joueur manquant, il faut choisir une place Lineup. A son tour, l'équipe se verra automatiquement attribuer un OUT.
- Si le match est commencé avec huit (8) joueurs, un joueur peut être inscrit à tout moment par la suite, de sorte que le OUT automatique ne soit pas appliqué.
- Une équipe qui ne se présente pas à un match officiel du championnat plus d'une (1) fois ne peut pas participer aux play-offs. Tous les matches sur un jour sont considérés comme un (1) match.

B. Règle 2.01 Le terrain de jeu

1. Chapitre 2 Terrain de jeu - Mesures

Il n'y a pas de Pitchers-Mound chez les Juveniles.

Mesures du terrain :

- le terrain de jeu doit être un carré de 18,3 m de long
- la distance de Pitching est de 14,6 m
- Backstop min. 5 m, max. 8 m
- la limite du Homerun devrait être d'au moins 60 m, une distance de 65 m le long des Foul Lines et de 75 m jusqu'au Centerfield est souhaitable.
- cercle de 5 m de diamètre centré autour de la Homeplate

2. Chapitre 3 Pitchersplate

La Pitchersplate doit se trouver au niveau du sol par rapport à la Homeplate. En cas de jeu sur un Seniorsfield avec Pitchermound, le Mound derrière la Pitchersplate est autorisé.

3. Chapitre 4 Backstop

La distance de la Homeplate au Backstop doit être de cinq (5) mètres au minimum. La CT peut octroyer des dérogations.

4. Chapitre 5 Mise en place des terrains de jeu

Une fois la position de la Homeplate établie, mesurer à l'aide d'un ruban-mètre une longueur de 25,85 mètres dans la direction voulue pour déterminer la position de la 2nd Base. A partir de la Homeplate, mesurer une longueur de 18,3 m. pour déterminer la position de la 1st Base. La même longueur (18,3 m.) doit être mesurée de la 2nd Base vers la 1st Base. Le point de croisement des deux longueurs confirme la position de la 1st Base. La position de la 3rd Base est déterminée de la même manière

5. Chapitre 7 Marquage du terrain

Si l'équipe recevant n'est pas autorisée à marquer le terrain, il appartient aux seuls arbitres de décider où le marquage devrait se faire. L'absence de marquage doit être indiquée à l'annonce des résultats via le processus d'annonce officiel (umpire.ch ou UmpApp) dans la rubrique correspondante. L'utilisation de sciure est autorisée pour le marquage du terrain.

Les Foul Lines, Treefoot Line et Circle autour de la Homeplate doivent être marqués.

6. Chapitre 4 Homologation

Tous les terrains destinés à des matches de championnat sont homologués par la CT. Les matches de championnat officiels et les matches de la coupe ne peuvent être joués que sur des terrains de jeu autorisés. La CT peut octroyer des dérogations. L'homologation d'un terrain peut être demandée en tout temps. Toute équipe participant au championnat de ligue Juveniles est tenue de remettre à la SBSF, avec l'inscription au championnat, les mesures ainsi que les Groundrules de son terrain de jeu (par écrit ou par e-mail en format PDF).

Remarque : les terrains de jeu qui comportent des obstacles dans la zone de jeu (par exemple, des poteaux d'éclairage ou des buts de football) doivent être recouverts de protections spéciales. Celles-ci peuvent être en mousse, comme c'est souvent le cas dans les sports scolaires, en athlétisme ou en ski. La protection doit partir au ras du sol et passer en-dessus de la tête (au moins 2 mètres).

C. Règle 2.05 Dugout

L'équipe recevant doit mettre des bancs à disposition des joueurs (club recevant et club visiteur). Des tentes comme protection contre le soleil et la pluie sont souhaitables.

D. Règle 3.01 Balls

Est complétée comme suit :

Seules les balles officielles portant le logo officiel de la SBSF peuvent être utilisées lors des matches de championnat.

Les balles de jeu sont toujours procurées par l'équipe recevant. Si elle n'est pas en mesure de fournir de balles officielles au début de la partie, ceux-ci doivent être loués ou achetés auprès d'un autre club. Le manque de balles officiels n'entraîne pas de forfait si le match peut être joué avec une balle officielle.

Si les balles officielles ne sont pas livrables, des balles de remplacement agréées par la CT sont prévues.

E. Règle 3.02 Bat

Est complétée comme suit :

e) Seules des Bat avec le logo USA Baseball doivent être utilisées (USABat).

F Règle 3.03 Uniforme

1. Règle 3.03 (c) Uniformes d'équipe

Les joueurs qui jouent ou prêtent main forte dans des associations de jeu ou d'autres équipes peuvent jouer dans leur propre uniforme d'équipe.

2. Règle 3.03 (i) Chaussures

Est complétée comme suit :

Les Juveniles ne doivent pas porter de chaussures de Baseball munies de Metal-Cleats.

G. Règle 3.08 Helmet

Est valable avec les compléments suivants :

(b) est remplacée par :

Tout joueur doit porter dans son rôle de Batter ou de Runner un casque comportant une protection pour les deux oreilles

(c) est supprimé

(e) **Les Base Coaches doivent porter un casque correspondant.**

III. Compléments au chapitre 4.00 – Avant le match

A. Règle 4.01 Autorisation de jeu et libération

1. Règle supplémentaire : Liste des joueurs

Pour qu'un joueur soit autorisé à jouer, il doit figurer sur une liste de joueurs valable générée dans OPASO.

Les équipes doivent être à même de présenter les listes de joueurs avant le match, sinon le match est perdu par forfait. Le joueur doit pouvoir prouver son identité à la demande de l'arbitre. Les papiers originaux suivants sont valables : carte d'identité, passeport, permis de conduire, carte d'identité étrangère. Si un joueur ne peut prouver son identité, il n'est pas autorisé à prendre part au match. Si un joueur ne figure pas sur la liste de joueurs présentée, mais qu'il peut prouver son identité, il peut prendre part au match en payant une amende conformément au règlement des amendes et à ses propres risques. S'il s'avère qu'il n'avait pas d'autorisation de jouer, le match est perdu par forfait

2. Règle supplémentaire : Libération

Tous les joueurs Juveniles peuvent, avec l'autorisation de leur propre club, également jouer dans des équipes d'autres clubs.

B. Règle 4.04 Arrêt de matches, etc.

Est traitée dans le règlement de compétition.

IV. Chapitre 5.00 - Playing the Game

A. Règle 5.04 Battingorder

La règle 5.04 a) (4) est complétée comme suit :

La Batting Order peut inclure plus de neuf (9) joueurs. Les positions supplémentaires de Batting Order (10-x) doivent être inscrites sur le Lineup avec les joueurs remplaçants. Pendant le match, des positions de Batting Order peuvent être supprimées (enfants fatigués, blessés) ou des joueurs peuvent être remplacés, mais aucun joueur supplémentaire ne peut être ajouté. Si des postes sont annulés pendant le match, l'arbitre et le coach adverse doivent en être informés.

B. Règle 5.05 Batter devient Runner

Les alinéas suivants sont modifiés ou supprimés :

1. Règle 5.05 a) (5) Balle déviée - Homerun

Une fair Flyball atterrit entre la 1st et la 3rd Base-Line, en dehors de la limite Homerun : un tel coup crédite le Batter d'un Homerun, pour autant que la distance depuis la Homeplate jusqu'à la limite extérieure du terrain soit d'au moins 60 mètres, et qu'il parcourt toutes les Bases dans le bon ordre. Si la distance est de moins de 60 mètres, le Batter ne peut avancer que jusqu'à la 2nd Base

2. Règle 5.05 a) (9) Balle déviée – 2nd Base

Si un joueur de terrain dévie une fair Flyball dans le Foul Territory, le Batter ne peut avancer que jusqu'à la 2nd Base. Si une fair Flyball est déviée en dehors de la limite Homerun entre la 1st et la 3rd Base, le Batter obtient un Homerun, pour autant que la distance depuis la Homeplate jusqu'à la limite extérieure du terrain soit d'au moins de 60 mètres. Si la distance est inférieure à 60m, le Batter ne peut avancer que jusqu'à la 2nd Base

3. Règle 5.05 (b) (1) Base on Ball

La règle est complétée comme suit :

Avancez d'une Base si, à "Ball Four", le Catcher n'attrape pas la balle et qu'elle reste coincée dans le Chestprotector ou dans le Mask de l'arbitre. Si le Batter devient un Runner par Wildpitch, permettant à tous les Runner d'avancer d'une (1) Base, le Batter n'a droit qu'à la 1ère Base.

C. Règle 5.07 Pitching

Règle supplémentaire pour tous les matches :

1. Restriction concernant le Pitcher

Le 1^{er} et 2^{ème} Inning d'un match doit être lancé par un Pitcher suisse (licence statut A), sinon le match est considéré comme perdu par forfait en faveur de l'équipe adverse

2. Pitch Count

Les règles suivantes sont en vigueur :

Le Pitch Count doit être effectué par une personne indépendante, comme p.ex. un Scorer ou, dans les tournois, par l'équipe qui ne joue pas. S'ils ne sont pas disponibles, les deux coaches d'équipe effectuent le Pitch Count, mais celui-ci doit toujours être comparé à chaque changement d'Inning. S'il y a des différences, on prend la valeur moyenne. Le Pitch Count doit être indiqué pour chaque Pitcher sur le formulaire fourni par la SBSF.

Un maximum de 85 pitches par jour.

Un « At Bat » commencé peut être terminé, même si les 85 Pitches par Pitcher sont dépassés

Un Hit à partir du Batting-T ne compte pas comme un Pitch.

3. Jours de repos

| Pitches | Jours de repos |
|------------|----------------------|
| 71 ou plus | 3 jours |
| 56 – 70 | 2 jours |
| 41 – 55 | 1 jour |
| 1 - 40 | Pas de jour de repos |

D. Règle 5.07(b) Warm-up Pitches

Modification : La définition précédente de huit (8) Warm-up Pitches a été modifiée en faveur d'une formulation générale. Les "Speed Up Rules" de la CEB ne s'appliquent pas chez les Juveniles.

- Au cours du premier (1er) Inning et lors du changement de Pitcher, l'arbitre doit accorder au Pitcher un temps raisonnable pour huit (8) Warm-up Pitches.
- Entre les Innings, le Pitcher peut lancer huit (8) Warm-up Pitches.

L'arbitre du Plate doit veiller à ce que ces Warm-up Pitches soient effectués sans retarder le match. Si une équipe n'effectue pas ces Warm-up Pitches dans le temps normal, l'arbitre du Plate doit interrompre / arrêter ces Warm-up Pitches en criant "Play Ball". Les équipes doivent avoir un Backup-catcher de réserve disponible pour le Pitcher une fois que l'Inning est terminé

E. Règle 5.09 Batter is Out (Strike Out)

Complément à la règle 5.09 (a) (2) Strike Out :

Un Batter qui frappe du Batting-T ne peut pas aller Strike Out.

F. Règle 5.09 Runner

1. Safety Rule

Complément à cette règle :

Un Runner est Out s'il touche le joueur de champ qui est sur le point d'effectuer un Double Play, s'il ne slide pas sur la Base ou s'il n'essaie pas d'esquiver le joueur de champ extérieur qui a la balle ou qui attend la balle pour effectuer un Tag.

2. Stealing Bases

a) Le Stealing n'est pas autorisé, exception voir 5.09 2.b)

b) Un Runner est autorisé à se déplacer à ses propres risques vers la Base suivante sur un Hit, Wild Pitch et Passed Ball si la balle quitte le cercle de cinq (5) mètres de diamètre autour de la Homeplate.

Si le Runner ne suit pas la règle de Stealing 5.09 a) et/ou b) en cas de Wild Pitch, de Passed Ball ou de Catcher Dropped Ball et qu'il vole la prochaine Base, le Runner doit retourner à la Base de départ (Time of Pitch TOP).

G. Règle 5.10 Rentrée de joueurs

Cette règle est remplacée comme suit :

Un joueur de la Starting Lineup qui a été substitué par un joueur remplaçant peut revenir au jeu à la position de frappe initiale, à condition que son engagement ait eu :

- une (1) Plate Appearance
- qu'il ait joué sur le terrain pendant trois (3) Outs suivis

Seuls les joueurs de la Starting Lineup peuvent revenir sur le terrain.

Cette règle ne s'applique pas aux joueurs qui ont été exclus du match.

Si une équipe n'est plus en mesure d'aligner huit (8) joueurs en raison de l'exclusion d'un joueur et qu'aucun remplaçant régulier n'est présent, les joueurs exclus ne peuvent plus être alignés; le match est alors arrêté (Called Game) et déclaré forfait.

H. Règle 5.11 Designated Hitter

La règle Designated Hitter est annulée.

V. Compléments au chapitre 6.00 - Balk

La règle 6.02 (a)(1) - (10) et (12) est supprimé

A la règle 6.02 (a) (11) est ajoutée : si un joueur Juveniles laisse involontairement tomber la balle, aucun Balk n'est enregistré, mais le Batter se voit attribuer une "balle".

A la règle 6.02 (a) (13) est ajoutée : Si le Pitcher n'effectue pas de Stop chez les Juveniles, ceci n'est pas enregistré comme un Balk, mais le Batter se voit attribuer une "balle", le match est interrompu et les Runners restent sur leur Base TOP de départ.

VI. Compléments au chapitre 7.00 – Début et fin de match

A. Règle 7.01 (g) (1)-(3) Score

Est remplacée comme suit :

- 1) Les Singlegames, les matches de tournois sur 1 jour et les Double Headers (DH) se jouent en 5 Innings sans limitation de temps.
- 1) Le match est terminé si l'équipe recevant mène au score d'un Singlegame après la première moitié du sixième (6) Inning et lors d'un tournoi ou Double Header après la première moitié du cinquième (5) Inning
- 2) Le match est terminé si l'équipe visiteur mène au score après la première moitié du cinquième (5e) Inning (Singlegame, tournoi et DH).
- 3) Le match est terminé si cinq (5) Innings (Singlegame, tournoi et DH) ont été joués et l'équipe visiteur mène le jeu.
- 4) Si l'équipe recevant obtient le Run gagnant dans la deuxième moitié du cinquième (5) Inning (Singlegame, tournoi et DH) ou dans la deuxième moitié d'un Inning supplémentaire, le match est terminé dès que le Run est réalisé.

Approves Ruling : si le Batter frappe un Homerun lors de la deuxième moitié du cinquième (5) Inning (Singlegame, tournoi et DH ou de la deuxième moitié d'un Inning supplémentaire et donne ainsi la victoire à son équipe, mais qu'il est déclaré Out parce qu'il a dépassé un Runner, le match est terminé aussitôt que le point gagnant est marqué par un Runner placé devant

B. Règle 7.01 (h) Compléments Regulation Game

Complément à cette règle :

Les matches de championnat se jouent comme suit :

- Les Singlegames se jouent en cinq (5) Innings sans limitation de temps, sous réserve de prolongation en cas d'égalité.
- Les Double Headers se jouent les deux matches en cinq (5) Innings sans limitation de temps, sous réserve de prolongation en cas d'égalité.
- Les tournois sur un jour se jouent en cinq (5) Innings, sous réserve de prolongation en cas d'égalité
- Les matches individuels de rattrapage des tournois sur un jour ou de la DH se jouent comme des Games normaux.
- Dès qu'une équipe obtient 5 Runs dans un Inning, le troisième (3^e) Out est prononcé et les équipes permutent. Ceci n'est pas valable pour le dernier Inning. Si toutefois l'équipe visiteur mène par dix (10) Runs ou plus avant le dernier Inning, l'offensive de l'équipe recevant est jouée en premier lors du dernier Inning
- Les matches de Play-Off se jouent sans restriction de Run. Cependant, si l'équipe visiteur a dix (10) Runs ou plus avant le dernier Inning, l'équipe recevant joue d'abord en offensive.

- Les matches de play-off se jouent sans restriction de Runs.
- Les matches des Final Four se jouent sans restriction de Runs, on ne doit pas frapper depuis le Batting-T.
- Les tournois de type "wildcard" se jouent de la même manière que les tournois sur un jour.

Mercy Rule:

- Single Games, matches de tournois et DH : La Double Mercy Rule est appliquée, à savoir, si la différence des Runs est de 20 Runs ou plus à la fin du 4e Inning, le match est arrêté.
- Matches de Playoff : la Double Mercy Rule n'entre en vigueur que sur demande de l'équipe perdante.

C. Règle 7.02 Match reporté

Chez les JUVENILES «Juniors» il n'existe pas de match reporté.

D. Règle 7.03 Forfaits

Complément à cette règle :

- e) Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si une équipe fait jouer des joueurs non licenciés. (Exception voir règle IB)
- f) Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si une équipe transgresse les conditions du règlement "Licences".
- g) Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si un Pitcher titulaire d'une licence Junior dépasse le nombre de Pitches autorisé par les règles « Pitch Count» de la classe d'âge correspondante.
- h) Un match est considéré comme une défaite par forfait si une équipe ne peut ou ne veut pas aligner au moins huit (8) joueurs licenciés.
- i) Si un match est déclaré forfait en raison de violations des règles 1.01, 3.01, 4.01, 5.07 et 7.03, l'équipe coupable est sanctionnée d'une défaite de 0-6, resp. de 0-5 pour les tournois sur un jour ainsi que d'une amende conformément au règlement des amendes
- j) En cas de violations des règles 7.03 b) ainsi que 7.03 e) à h), des défaites peuvent également être prononcées ultérieurement par la CT sur la base des feuilles de Scorer officielles. La présentation d'un protêt formel par l'équipe adverse n'est pas requise.
- k) Les défaites par forfait dues à la sortie d'un ou plusieurs joueurs pour cause de blessure ne sont pas prises en compte.
- l) Un forfait s'applique à tous les matches d'une équipe le jour du match.

E. Règle supplémentaire – matches non nécessaires

Pour des raisons de calendrier, la CT de baseball peut annuler un match, resp. refuser le déplacement d'un match qui n'a pas d'influence sur d'éventuels play offs.

VII. Compléments au chapitre 9.00 – L'Official Scorer

La règle 9.01 (a) est remplacée par :

Pour les JUVENILES "juniors", le Scoring n'est actuellement pas obligatoire, mais souhaitable.

- Dans la catégorie «JEUNESSE», le Scoring est effectué par le système WBSC Scoring.
- Chaque match doit être inscrit par un Scorer sur les feuilles de Scoring officielles imposées par la SBSF. Le Scorer ne doit pas forcément être membre d'une équipe ou d'un club.
- Après chaque match, y compris les matches arrêtés et/ou déclarés forfait, le Scorer doit remplir la feuille de Scoring officielle imposée par la SBSF. Sur la feuille de Scoring doit figurer la date, le numéro et le lieu du match, les noms de tous les joueurs des équipes engagées, les arbitres et Scorer, ainsi que le déroulement complet du match selon la règle 9.00. Les Scorer doivent également noter le type de licence de tous les joueurs (y compris Z) sur la feuille de Scoring.
- A la fin du match, la feuille de Scoring doit parvenir à la commission technique sous forme digitale au plus tard à 20h. du jour de match (umpire.ch ou UmpApp).
- En outre, le match doit être enregistré par le Scorer dans les sept (7) jours suivant la fin du match dans le programme informatique mis à disposition par la SBSF (EasyScore).
- Si l'équipe recevant ne peut pas désigner de Scorer et l'équipe visiteur est d'accord de le faire, cette feuille de Scoring est déclarée comme officielle.
- Si aucun Scorer ne peut être désigné, le résultat enregistré par l'équipe arbitrale est décisif.

VIII. Compléments au chapitre - Definition of Terms

CLUB: est supprimé

HOME TEAM: est remplacé par :

L'équipe recevant est celle qui joue en Defense au début du match. Le plan de jeu détermine de quelle équipe il s'agit.

LEAGUE et THE LEAGUE PRESIDENT: ces définitions sont supprimées

MANAGER:

La 2e phrase est remplacée par : Un joueur ne peut pas être Manager.

Lorsque le manager quitte le terrain de jeu, il doit nommer un coach pour le remplacer.

STRIKE ZONE:

La première phrase est remplacée comme suit : La Strike Zone est l'espace au-dessus de la Homeplate, de l'aisselle jusqu'au bas du genou.

Le dessin de l'annexe 5 n'est pas valable pour les Juveniles

Définition supplémentaire :

On parle de PLATE APPEARANCE quand le Batter termine son cycle de frappe. Il ne peut s'agir que d'un At Bat (Hit, Out, Error, Fielder's Choice, Base on Ball, Hit by Pitch, Sacrifice Fly ou Bunt, ou d'une Catcher's Interference).

IX. Annexe A - Early Steal

1. Le Runner sur la première Base part trop tôt ; le Batter atteint la première Base : le Runner va sur la deuxième Base.
2. Le Runner sur la deuxième Base part trop tôt ; le Batter atteint la première Base : le Runner retourne sur la deuxième Base.
3. Le Runner sur la troisième Base part trop tôt ; le Batter atteint la première Base : le Runner retourne sur la troisième Base.
4. Le Runner sur la première Base part trop tôt ; le Batter frappe un Clean Double : le Runner avance sur la troisième Base.
5. Le Runner sur la deuxième Base part trop tôt ; le Batter frappe un Clean Double : le Runner n'avance que sur la troisième Base.
6. Le Runner sur la troisième Base part trop tôt ; le Batter frappe un Clean Double : le Runner retourne sur la troisième Base.
7. Tous les Runners peuvent marquer si le Batter frappe un Clean Triple, indépendamment du fait que les Runners soient partis trop tôt ou non.
8. Des Runners sont sur la première et la deuxième Base ; l'un d'entre eux part trop tôt et le Batter atteint la première Base Safe : les Runners avance jusqu'à la deuxième, respectivement jusqu'à la troisième Base.
9. Des Runners sont sur la première et la deuxième Base ; l'un d'entre eux part trop tôt et le Batter frappe un Clean Double : le Runner sur la première Base avance sur la troisième Base, le Runner sur la deuxième Base marque le point.
10. Des Runners sont sur la première et la troisième Base ; l'un d'entre eux part trop tôt et le Batter atteint la première Base : le Runner sur la première Base avance jusqu'à la deuxième Base, le Runner sur la troisième Base doit rester sur place.
11. Des Runners sont sur la première et la troisième Base ; l'un d'entre eux part trop tôt et le Batter frappe un Clean Double : le Runner sur la première Base avance jusqu'à la troisième Base, le Runner sur la troisième Base marque le point.
12. Des Runner sont sur la deuxième et la troisième Base ; l'un d'entre eux part trop tôt et le Batter atteint la première Base Safe : les deux Runners restent sur leur Base.
13. Des Runner sont sur la deuxième et la troisième Base ; l'un d'entre eux part trop tôt et le Batter frappe un Clean Double : le Runner sur la deuxième Base avance jusqu'à la troisième Base, le Runner sur la troisième Base marque le point.

14. Des Runners sont sur toutes les Bases ; l'un d'entre eux part trop tôt et le Batter frappe un Clean Double : le Runner sur la première Base avance jusqu'à la troisième Base, les Runners sur la deuxième et troisième Base marquent chacun le point.

15. Des Runners sont sur toutes les Bases ; l'un d'entre eux part trop tôt et le Batter réalise un Bunt ou envoie une balle dans l'Infield et est Safe: tous les Runners avancent d'une Base, sauf le Runner de la troisième Base ; celui-ci est retiré, mais aucun Out n'est comptabilisé. Si un Out est commis durant le coup et qu'il a pour conséquence de libérer une Base, le Runner de la troisième Base retourne sur celle-ci.

16. Des Runners sont sur toutes les Bases ; l'un d'entre eux part trop tôt et le Batter obtient un Base on Ball ou est touché par un Pitch : tous les Runners avancent d'une (1) Base et le Run est comptabilisé.

Remarque : il est entendu dans ces exemples que le Batter reste sur la Base qu'il a atteint grâce au Hit.