



RÈGLEMENT SBSF

Organisation du championnat & des compétitions

En vigueur dès le 11 avril 2024

Table des matières

I.	<u>Introduction</u>	4
A.	<u>Inscription des équipes</u>	4
1.	<u>Conditions pour l'enregistrement des équipes</u>	4
2.	<u>Délai d'inscription</u>	4
3.	<u>Associations de jeu</u>	4
4.	<u>Nombre d'équipes de club par Ligue</u>	4
5.	<u>Obligation d'engager des Juniors Baseball</u>	4
6.	<u>Promotion de la relève Softball</u>	5
B.	<u>Généralités</u>	5
C.	<u>Qualification au tournoi WBSC EUROPE Baseball</u>	5
D.	<u>Qualification au tournoi WBSC EUROPE SOFTBALL ESF</u>	5
II.	<u>Organisation du championnat</u>	5
A.	<u>Ligue nationale de baseball</u>	5
1.	<u>Baseball LNA</u>	5
2.	<u>Baseball LNB</u>	5
B.	<u>Ligue régionale de baseball</u>	6
1.	<u>Baseball 1ère ligue</u>	6
2.	<u>Baseball 2e ligue</u>	6
C.	<u>Softball</u>	6
1.	<u>Softball Fastpitch</u>	6
2.	<u>Softball Slowpitch</u>	6
D.	<u>Juniors</u>	6
1.	<u>Baseball Juniors U18</u>	6
2.	<u>Baseball Cadets U15</u>	6
3.	<u>Baseball Juveniles U12</u>	6
4.	<u>Softball Fastpitch U18</u>	6
III.	<u>Organisation des matches</u>	6
A.	<u>Championnat / CUP / Calendrier des matches</u>	6
1.	<u>Calendrier provisoire des matches</u>	6
2.	<u>Calendrier définitif</u>	7
B.	<u>Reports de matches</u>	7
C.	<u>Liste des joueuses</u>	7
D.	<u>Platemeeting</u>	7
1.	<u>Lineup</u>	7
2.	<u>Groundrules</u>	7
E.	<u>Playoff / Playout</u>	7
1.	<u>Match de promotion - Playoff/Playout</u>	7
2.	<u>Promotion directe</u>	8
3.	<u>Retrait / Relégation obligatoire</u>	8
4.	<u>Relégation volontaire</u>	8
5.	<u>Aides à la décision en cas d'égalité de Win/Loss</u>	8
F.	<u>Tie Breaker Rule</u>	8
1.	<u>Tie-Break-Rules de la WBSC</u>	8

2.	<u>Tie-Breaker Rule pour les matchs sans scoring</u>	9
3.	<u>Tie-Breaker Rule sans confrontation directe</u>	9
IV.	Gameday	10
A.	<i>Annulations de matches dues aux conditions météorologiques ou aux conditions du terrain</i>	10
B.	<i>Arrêt de match au plein milieu</i>	10
C.	<i>Reprogrammation des matches de championnat reportés</i>	10
D.	<i>Règle d'exception des Trois-Batter OBR 5.10(g)</i>	10
E.	<i>Protêt</i>	11
V.	Avant et durant le match de championnat de la SBSF	11
A.	<i>Terrain de jeu</i>	11
1.	<i>Préparation</i>	11
2.	<i>Contrôle du terrain de jeu</i>	11
3.	<i>Interruption du match par la pluie</i>	11
B.	<i>Joueurs et Coaches</i>	11
1.	<i>Contrôle des licences</i>	11
VI.	Annexe Pregame Practice	11
A.	<i>Procédure d'avant match</i>	11
1.	<i>90 min. avant le match</i>	11
2.	<i>80 min. avant le match – 70 min. Pregame Practice</i>	12
3.	<i>70 min. avant le match – 60 min. Pregame Practice</i>	12
4.	<i>60 min. avant le match – 50 min. Pregame Practice</i>	12
5.	<i>50 min. avant le match – 40 min. Pregame Practice</i>	12
6.	<i>40 min. avant le match – 30 min. Pregame Practice</i>	12
7.	<i>30 min. avant le match – 20 min. Pregame Practice</i>	12

Règlements SBSF : Organisation du championnat et des matches

I. Introduction

1. Par souci de simplicité, seule l'orthographe masculine est utilisée ci-dessous, mais le règlement s'applique à tous les sexes.
2. Les infractions à l'OBR, au WBSC Europe Competition Regulations et aux règlements de SBSF sont sanctionnées conformément au règlement des amendes.
3. Les frais seront réclamés conformément au règlement des frais.

A. Inscription des équipes

1. Conditions pour l'enregistrement des équipes

a) Clubs SBSF

Tous les clubs membres qui ont rempli leurs obligations envers la SBSF et qui ont payé toutes les factures ouvertes sont autorisés à participer aux matches de la SBSF.

b) Clubs non affiliés à la SBSF

Les clubs qui ne sont pas membres de la SBSF peuvent faire une demande au CD de la SBSF de participer aux matches.

2. Délai d'inscription

L'inscription des équipes pour les matches doit être faite au secrétariat central de la SBSF en utilisant le formulaire correspondant.

Délai des inscriptions :

Juveniles, Cadets et Ligue nationale de baseball et de softball : 30 novembre

Ligue régionale : 31 décembre

Softball Slowpitch : 31 janvier

3. Associations de jeu

Les associations de jeu (AJ) de plusieurs clubs sont autorisées, mais uniquement dans les ligues jeunesse, la ligue régionale et les ligues de softball.

Une AJ peut être promue si elle n'est gérée que par un seul club au cours de la saison suivante.

4. Nombre d'équipes de club par Ligue

Si un club a inscrit plusieurs équipes au même endroit (baseball ou softball), ces équipes doivent être numérotées en conséquence, par ordre croissant. L'équipe la mieux classée se voit attribuer le nombre "1", la suivante le "2", et ainsi de suite. Cette numérotation doit également être effectuée si deux (2) ou plusieurs équipes d'un club jouent dans la même ligue ou si le club est impliqué dans une AJ ; la désignation officielle de l'équipe est alors par exemple "AJ Muster 3/Testdorf".

5. Obligation d'engager des Juniors Baseball

- En ligue nationale de baseball, les clubs doivent disposer de neuf (9) joueurs juniors (jusqu'à U18 inclus) par équipe inscrite en LN de baseball, figurant sur une liste de joueurs et participant à un championnat.
- Si une équipe de 1ère ligue est promue ou doit être promue en LNB et ne peut pas remplir cette obligation, le CD a la possibilité d'accorder un report d'un (1) an pour la réalisation de cette obligation.

6. Promotion de la relève Softball

- Chaque équipe de la Ligue nationale de softball doit disposer, au sein de son club, d'au moins trois (3) joueuses U22 licenciées et participant à un championnat.
- Les clubs qui ne participent pas encore depuis trois (3) ans consécutifs à la ligue nationale de softball sont exemptés de cette règle.

B. Généralités

1. Les modes de jeu sont définis par les commissions techniques de baseball resp. de softball de la SBSF.
2. Les joueurs qui jouent ou donnent un coup de main dans des associations de jeu ou dans d'autres équipes peuvent jouer dans l'uniforme de leur propre équipe, sauf en ligue nationale de baseball.
3. Le classement du championnat précédent détermine les équipes évoluant en LNA et en LNB. La CT de baseball décide des mesures à prendre si des équipes de ligue nationale de baseball se retirent du championnat.

C. Qualification au tournoi WBSC EUROPE Baseball

4. Le champion suisse en titre de la LNA de baseball est qualifié pour le plus haut tournoi de la WBSC Europe (Coupe d'Europe) selon le classement de la WBSC Europe
5. Le vainqueur de la Swiss Cup de l'année précédente se qualifie pour la deuxième (2e) place selon le classement de la WBSC Europe. **Si le champion suisse de LNA et le vainqueur de la Swiss CUP sont la même équipe, le vice-champion de la Swiss Cup en titre se qualifie pour la deuxième (2ème) place selon le classement de la WBSC Europe. Si le vice-champion de la Swiss Cup est du même club que le champion suisse de LNA, la place est attribuée au vice-champion de LNA.**
6. Si le Swiss Cup n'a pas eu lieu l'année précédente, le vice-champion en titre de la LNA de baseball se qualifie. Si une équipe se retire de la compétition, la participation peut être transmise jusqu'à la quatrième (4e) équipe classée.

D. Qualification au tournoi WBSC EUROPE SOFTBALL ESF

1. Le champion suisse en titre de la LNA de softball est qualifié pour le plus haut tournoi WBSC Europe (Coupe d'Europe) selon le classement de WBSC Europe
2. Le vice-champion en titre de la LNA de softball se qualifie pour la deuxième (2e) place selon le classement de WBSC Europe.
3. Si une équipe renonce à la compétition, la participation peut être transmise jusqu'à la quatrième (4e) équipe classée.

II. Organisation du championnat

A. Ligue nationale de baseball

1. Baseball LNA

Se joue avec six (6) à dix (10) équipes de différents clubs. L'équipe nationale U23 peut également participer au championnat. Les résultats obtenus comptent dans le classement.

2. Baseball LNB

Se joue avec six (6) à douze (12) équipes de différents clubs. Deux équipes d'un même club peuvent jouer en LNB. L'équipe nationale U18 peut également participer au championnat. Les résultats obtenus comptent dans le classement.

3. Swiss Cup

Toutes les équipes de LNA et de LNB peuvent participer à la Swiss Cup. Tous les matchs de la Swiss Cup sont joués et indemnisés selon les règlements de la SBSF LNB, sauf si cela est spécifiquement mentionné autrement.

B. Ligue régionale de baseball

1. Baseball 1ère ligue

Se joue avec des équipes de différents clubs et d'associations de jeu. Comme il s'agit d'une ligue régionale, les équipes d'un même club peuvent jouer dans le même groupe régional. L'équipe nationale U18 et/ou U15 peut également participer au championnat. Les résultats obtenus comptent dans le classement.

2. Baseball 2e ligue

En cas de besoin, une deuxième ligue peut être jouée. Cela dépend des conditions régionales.

C. Softball

1. Softball Fastpitch

Se joue avec des équipes de différents clubs et d'associations de jeu. Il est possible d'inscrire jusqu'à deux équipes du même club, à condition qu'elles se soient qualifiées et maintenue leur place dans la ligue.

2. Softball Slowpitch

Se joue avec des équipes de différents clubs et d'associations de jeu dans 2 divisions. Le mode de jeu est défini par la séance de la ligue Slowpitch.

D. Juniors

1. Baseball Juniors U18

Se joue avec des équipes de différents clubs et d'associations de jeu. Si possible, aucun match de première ligue ne sera programmé les jours de matches des Juniors par les clubs disposant de joueurs de la ligue Juniors. Les équipes non concernées par les matches des Juniors peuvent jouer.

2. Baseball Cadets U15

Se joue avec des équipes de différents clubs et d'associations de jeu. Les équipes d'un même club devraient jouer dans le même groupe régional.

3. Baseball Juveniles U12

Se joue avec des équipes de différents clubs et d'associations de jeu. Les équipes d'un même club devraient jouer dans le même groupe régional.

4. Softball Fastpitch U18

Se joue avec des équipes de différents clubs et d'associations de jeu. Les équipes d'un même club devraient jouer dans le même groupe régional.

III. Organisation des matches

A. Championnat / CUP / Calendrier des matches

1. Calendrier provisoire des matches

Un calendrier provisoire est établi le plus tôt possible et publié pour les clubs sur bsm.swiss-baseball.ch. Cela permet de prendre des mesures et de faire des réservations auprès des communes, etc. Ce calendrier provisoire doit être renvoyé ou confirmé dans le délai fixé par la CT. Si nécessaire, ces documents sont utilisés pour organiser des réunions pour discuter le plan des matches avec les chefs d'équipe des ligues respectives (LNA, LNB, Swiss Cup, 1ère ligue, jeunesse et softball).

Les matches de championnat et les engagements d'arbitres sont prévus à toutes ces dates, à l'exception des dates inscrites sans matches.

2. Calendrier définitif

Le calendrier définitif de la nouvelle saison sera publié sur spielplan.ch au moins un (1) mois avant le début du championnat. Ces plans des matches sont obligatoires pour l'ensemble du championnat.

L'équipe recevant est tenue de réserver un terrain approprié et homologué.

Les équipes recevant qui ont délibérément donné de fausses informations aux arbitres ou à la CT (et dont on a la preuve) sont sanctionnées par un forfait pour le match en question, même si les arbitres ont annulé le match.

D'autres sanctions peuvent être imposées par le CD de la SBSF

B. Reports de matches

La seule raison pour le report d'un match est un cas de force majeure (par exemple, pluie ou neige) ou un accord entre les deux équipes, si le calendrier des matches n'est pas affecté par un report. En cas d'annulation d'un match, l'équipe recevant est tenue d'en informer par téléphone l'équipe adverse, les arbitres et le responsable du calendrier des matches.

Procédure en cas de report d'un match (non dû à un cas de force majeure) :

- L'équipe qui demande un report de match doit avoir contacté au préalable l'équipe adverse et être en mesure de présenter des solutions possibles au responsable du calendrier.
- Ce cas doit être soumis par écrit à la CT 10 jours avant la journée de match régulière. La CT décidera alors si le report peut être accordé.
- Le responsable du calendrier peut changer le jour du match ou le début d'un match pour des raisons d'organisation. Ce changement doit être annoncé 5 jours à l'avance.

C. Liste des joueurs

Au début du match, c'est-à-dire lors de la vérification de la liste officielle des joueurs du match de ligue à jouer (par exemple, la liste de la LNB lors d'un match de la LNB), au moins neuf (9) joueurs doivent figurer sur la liste qui doit être transmise à l'arbitre pour vérification. Des listes de joueurs supplémentaires peuvent être remises pour le contrôle des joueurs, pour des joueurs supplémentaires d'une équipe de ligue inférieure. Les listes doivent être présentées sur papier ou sous forme électronique (PDF, JPG ou Download OPASO). (Les exceptions sont régies par le règlement de la ligue concernée).

Lors des matches de la Swiss Cup, les listes de joueurs des équipes de LNA ou de LNB participantes issues de la ligue doivent être présentées et les listes de joueurs des équipes de 1ère ligue du même club sont également autorisées.

D. Platemeeting

1. Lineup

Le lineup doit être présenté au scorer 30 minutes avant le début du match. Lors du Platemeeting, 5 minutes avant le début du match, les Lineups doivent être remis à l'arbitre du Plate. Le formulaire Lineup officiel de la SBSF ou un formulaire équivalent doit être utilisé.

2. Groundrules

Lors du Platemeeting, les Groundrules du terrain de jeu sont expliquées.

E. Playoff / Playout

Seul le CD peut accorder des exceptions pour la promotion/la relégation.

1. Match de promotion - Playoff/Playout

Le mode des play-offs/play-outs peut être consulté dans le mode de jeu de la LNA, de la LNB et de la Ligue régionale de baseball.

Les équipes qui n'ont pas participé aux matches de promotion et qui sont placées plus loin que la quatrième (4) place parmi les équipes ayant droit à la promotion ne pourront pas être promues.

Si un championnat de 2e ligue est joué, il n'y aura pas de matches de play-offs.

2. Promotion directe

- La promotion directe est possible s'il y a des places libres. Dans le cas contraire, une équipe qui veut être promue doit s'affirmer face à l'équipe reléguée lors de rencontres directes. Voir le mode de jeu.
- Le classement du tour préliminaire détermine les équipes pouvant participer aux play-off/play-out ou être promues directement.
- S'il y a moins d'équipes en LNA ou LNB (retrait, relégation forcée), des équipes peuvent être promues directement (c'est-à-dire sans matches de promotion). Ceci est décidé par le CT en fonction de la situation.
- Un manque d'équipes dû à une relégation volontaire, à la dissolution d'un club ou à d'autres raisons peut être compensé par une équipe ayant droit à la promotion.

Exceptions :

Les équipes qui n'ont pas participé aux matches de promotion et qui sont classées au-delà du quatrième (4) rang de l'équipe promue.

3. Retrait / Relégation obligatoire

- S'il y a moins d'équipes en LNA ou en LNB (retrait, délégation forcée), des équipes peuvent être promues directement (c'est-à-dire sans disputer de matches de promotion). C'est la CT qui décide en fonction de la situation.
- Un manque d'équipes dû à une relégation volontaire, à la dissolution d'un club ou à d'autres raisons peut être compensé par une équipe ayant droit à la promotion.

Exceptions :

Les équipes qui n'ont pas participé aux matches de promotion et qui sont placées plus loin que le quatrième (4) rang parmi les équipes ayant droit à la promotion.

4. Relégation volontaire

Une relégation volontaire en 1ère ligue est possible, elle doit être communiquée à la CT avant le délai d'inscription.

5. Aides à la décision en cas d'égalité de Win/Loss

Si le rapport entre victoires et défaites est identique, la Tie Breaker Rule de la CEB est appliquée.

F. Tie Breaker Rule

1. Tie-Break-Rules de la WBSC

En cas d'égalité dans le tableau (wins-losses), les Tie-Breaker-Rules internationales de la CEB sont appliquées. À cette fin, la Team-Quality-Balance (TQB) est déterminé comme la différence entre les quotients des Runs réalisés (RS = Runs Scorde) et les Offensiv-Innings et les Defensiv-Innings. Plus le TQB est élevé, meilleur est le classement.

$$\text{Formule RS/Inn} - \text{RA/IP} = \text{TQB}$$

Les critères sont :

1. Comparaison directe entre les équipes classées à égalité
2. Meilleure Team Quality Balance (TQB). (Note : 1 Out équivaut à 1/3 Inning)
3. Earned Run TQB TQB. (Note : 1 Out équivaut à 1/3 Inning)
4. Team Batting Average plus élevée
5. Lancement d'une pièce de monnaie

S'il y a toujours égalité, (5.) c'est le tirage au sort qui décide, sauf s'il s'agit du championnat d'une ligue. S'il s'agit du

championnat, un match décisif doit être joué.

Les chiffres 2. à 4. renvoient aux matches entre elles d'équipes ayant le même classement.

Si l'application des points 2. à 4. montre qu'une équipe est meilleure ou plus mauvaise et que les autres équipes sont toujours à égalité, le processus ne commence qu'avec ces dernières équipes au point 1 pour clarifier le classement.

Exemple de calcul du TQB : 3 équipes avec 3 matches et 1 victoire chacune

Team A - Team B 5-4 (8 1/2 Innings)

Team C - Team A 2-0 (8 2/3 Innings)

Team B - Team C 8-2 (8 1/2 Innings)

TQB Team A: 0,2132 Team B: 0,1000 et Team C: 0,1000 --> alors Team A est premier (1.) et retour à point 1 entre Team B et Team C --> comparaison directe.

Après les matches des tours éliminatoires, le tableau suivant résulte :

Team A 3 Won, 1 Lost *

Team B 3 Won, 1 Lost *

Team C 3 Won, 1 Lost *

* Critère 1. : ne donne pas de résultat, car toutes les confrontations directes se sont terminées sur un 1 – 1.

Le calcul de TQB se fait comme suit :

Teams	Runs Scored	Inning offensif	Ratio	Runs allowed	Inning défensif	Ratio	TQB
A	5	17	0.2941	6	17.67	0.3396	- 0.0454
B	12	17	0.7059	7	17	0.4118	0.2941
C	4	17.67	0.2264	6	17	0.4706	- 0.2442

* Critère 2 : L'équipe B est meilleure que l'équipe A et A est meilleure que C en raison de la TQB dans les trois matches entre les équipes participantes.

2. Tie-Breaker Rule pour les matches sans scoring

La règle Tie-Breaker dans les ligue où le scoring n'est pas obligatoire sera décidée comme suit :

En cas d'égalité au classement (Win-Los), les règles Tie-Breaking suivantes sont appliquées.

1. Comparaison directe entre les équipes classées au même rang.
2. Décision par tirage au sort (p.ex. tirage à pile ou face)

3. Tie-Breaker Rule sans confrontation directe

Si trois (3) équipes ou plus sont à égalité (classement), mais que toutes les équipes n'ont pas eu de confrontation directe. Ainsi, la TQB ne peut pas être appliquée dans cette constellation, et la procédure est la suivante :

1. Rapport Win/Los (classement).
2. Confrontation directe, en cas du même nombre de Win/Los
3. La meilleure différence de Run, en cas d'égalité de la confrontation directe
4. Décision par tirage au sort (p.ex. tirage à pile ou face)

Exemple :

Classement Équipe A, B, C à égalité avec Win/Los 4:2

Les équipes A et B sont à égalité dans la confrontation directe, A a une meilleure différence de Run (12:10).

Les équipes C et B n'ont qu'une seule confrontation directe, l'équipe C a la Win.

Les équipes A et C n'ont pas eu de confrontation.

1. Equipe A et équipe C (A meilleure différence de Run par rapport à B / C remportée la confrontation directe contre B)
2. (Les rangs 1 et 2 seront déterminés par tirage au sort)
3. Equipe B (plus mauvaise différence de Run par rapport à A et défaite contre C)

IV. Gameday

A. Annulations de matches dues aux conditions météorologiques ou aux conditions du terrain

Les annulations de matches ne peuvent être faites que par les arbitres ou le responsable du terrain. Doivent être présents :

- Responsable du terrain (si disponible)
- Arbitre
- Équipe recevant

Remarque :

Normalement, le match est annulé sur le terrain. Il faut essayer de jouer un match à chaque fois que cela est possible.

Exception :

Si un match ne peut être joué en raison de mauvaises conditions de terrain, la procédure suivante doit être suivie :

- L'équipe recevant informe la CT jusqu'à 5 heures avant le début officiel du match.
- La CT est tenue d'apporter des éclaircissements dans un délai raisonnable et d'informer les équipes et les arbitres concernés au moins 4 heures avant le match.
- Le match doit également être joué sur le terrain de l'équipe adverse, mais cela ne donne pas droit à un remplacement de matches à domicile.
Remarque : les frais de terrain sont à la charge de l'équipe recevant prévue dans le calendrier des matches.
- Si une annulation est faite, le responsable du calendrier reprogrammera le match en question.
- Pour la ligue nationale : même si le responsable du terrain, les deux équipes et les arbitres sont présents sur le terrain, le match sera reprogrammé par le responsable du calendrier en cas d'annulation.
- Pour la ligue régionale : les équipes concernées recherchent ensemble une date appropriée et en informent le responsable du calendrier, qui, s'il accepte, reprogramme le match.

Dans tous les cas, le match doit être signalé en tant que ppd-rain dans la BSM du Hometeam.

B. Arrêt de match au plein milieu

Les conditions météorologiques et l'impossibilité de jouer sur le terrain peuvent entraîner un arrêt de jeu. L'arbitre doit attendre au moins une demi-heure (1/2 heure) avant d'arrêter le match si les conditions météorologiques ou de terrain sont mauvaises. Si le temps s'améliore ou si le terrain de jeu peut être rendu à nouveau praticable, une interruption de jeu plus longue peut être effectuée. L'objectif doit être de terminer le match dans toute la mesure du possible de manière à ce qu'il devienne un Regulation Game.

Dans tous les cas, le match doit être signalé comme non joué dans la BSM par le Hometeam avant 20h00 le jour du match, de même que la Scoringheet et le formulaire PC doivent être téléchargés par le Hometeam.

C. Reprogrammation des matches de championnat reportés

- Les matches reportés sont reprogrammés dans les sept (7) jours suivant l'annonce du report par le responsable du calendrier et communiqués via le système de notification BSM.

- Au moins quatre (4) jours avant la date d'un match, les équipes et les arbitres seront informés par téléphone, puis immédiatement via le système de notification BSM par le responsable du calendrier.

D. Procédure en cas de matches arrêtés

1. Remarque préalable

Les indications suivantes concernant les Innings s'appliquent aux matches programmés en neuf (9) Innings. Pour les matches dont le nombre d'Innings est inférieur à neuf, le nombre d'Innings nécessaires est réduit en conséquence.

2. Interruption pour raison de pluie

2.1. Il y a **NO GAME**, si le match

a été arrêté avant la fin de le premier demi-inning du cinquième Inning ou, si l'équipe visiteuse mène, avant la fin du cinquième Inning.

2.2. Il y a **SUSPENDED GAME**, si le match

après le cinquième Inning, tout autre Inning incomplet ou complet en cas de score nul (TIE GAME) ou, après que le Hometeam a égalisé le jeu dans le cinquième Inning, avant la fin du cinquième Inning (TIE GAME) ou après que l'équipe visiteuse a pris l'avantage dans un Inning suivant le cinquième Inning, a été arrêté avant la fin de ce Inning si l'équipe visiteuse continue à mener.

2.3. Il y a **REGULATION GAME** et le résultat est valable

au moment de l'arrêt, si le match a été arrêté après la fin du premier demi-inning ou au cours du deuxième demi-inning incomplet du cinquième Inning alors que le Hometeam menait ou, s'il ne s'agit pas d'un SUSPENDED GAME, au cours d'un Inning suivant le cinquième Inning.

3. Arrêt pour cause d'obscurité

Tout match arrêté pour cause d'obscurité est considéré comme un SUSPENDED GAME, quelle que soit l'heure de l'arrêt ou le score au moment de l'arrêt..

4. No Game

Un NO GAME doit être complètement rejoué.

5. Suspended Game

5.1. Suite de match

Un SUSPENDED GAME doit être terminé lors de la prochaine rencontre entre les équipes avec la même répartition entre l'équipe visiteuse et le Hometeam. Si les équipes ne s'affrontent plus qu'avec une répartition inversée entre l'équipe visiteuse et le Hometeam, le SUSPENDED GAME doit être terminé avant que les équipes ne se rencontrent à nouveau.

Si les équipes ne s'affrontent plus, mais que le résultat a une influence sur les play-offs (qualification, attribution des rencontres, droit de recevoir), la qualification pour la relégation ou le classement final, un SUSPENDED GAME doit être terminé.

Un SUSPENDED GAME se poursuit avec la même Lineup que celle qui était en place au moment de l'interruption. Les joueurs qui ont déjà été remplacés ne peuvent plus être alignés. Même si, au moment de l'interruption, un nouveau Pitcher n'a pas encore lancé suffisamment longtemps pour que le Batter ait terminé son temps de frappe, il n'est pas obligé de commencer la suite du jeu, mais il ne peut plus être aligné par la suite.

5.2. Pas de suite de match

Si les équipes ne s'affrontent plus et que le résultat n'a pas d'influence sur les play-offs (qualification, attribution des rencontres, droit de recevoir), la qualification pour la phase finale ou le classement final, le match n'est pas validé au moment de l'interruption.

E. Règle d'exception des Trois-Batter OBR 5.10(g)

Exception :

La règle des trois Batters (OBR 5.10 (g)) s'applique telle que décrite dans le règlement officiel - à moins que le respect de cette règle n'enfreigne une autre limitation de participation d'un Pitcher définie par ce règlement - par exemple dans le cas des règlements pour les Pitchers étrangers, suisses et dans le cadre de la relève (p.ex. Pitch-Count). La règle des trois Batters ne peut être contournée que pour éviter un conflit avec le présent règlement de la SBSF, c'est-à-dire qu'un remplacement du Pitcher peut être effectué avant que celui-ci n'ait décidé de la présence de trois Batters.

F. Protêt

Les protêts de match sont autorisés. Ceux-ci sont régis par le règlement disciplinaire.

G. Annonce des résultats

1. Le résultat

Les arbitres et les Scorer doivent vérifier mutuellement les Runs obtenus après chaque Inning. En cas de différence dans le résultat final, c'est toujours l'arbitre qui fait foi..

2. Le hometeam annonce le résultat

Le résultat doit être annoncé au BSM par le Hometeam.

3. Délai de l'annonce du résultat

Le résultat des Day-Games doit être communiqué au BSM au plus tard à 20h00 le jour du match, celui des Night-Games au plus tard une (1) heure après la fin du match..

4. Annonces dans le BSM en cas de panne du système

En cas de panne du système BSM, les résultats doivent être communiqués à la CT jusqu'au soir du match à 20h00, pour les Night Games, les résultats doivent être communiqués au plus tard une (1) heure après la fin du match.

V. Avant et durant le match de championnat de la SBSF

A. Terrain de jeu

1. Préparation

Le terrain de jeu doit être prêt une (1) heure avant le début du match. Si ce n'est pas le cas, le temps nécessaire sera imputé à la Pregame Practice de l'équipe recevant.

2. Contrôle du terrain de jeu

L'arbitre peut être sur le terrain de jeu une (1) heure avant le début du match pour le contrôler.

3. Interruption du match par la pluie

En cas d'interruption du match par la pluie, le Mound et le Batting Circle (zone autour de la Homeplate) et si possible les Bases et les Cutouts devraient être recouverts d'une bâche en plastique.

B. Joueurs et Coaches

1. Contrôle de l'autorisation de jouer

Avant le match, les licences de tous les joueurs et entraîneurs doivent être vérifiées à l'aide de la liste des joueurs.

Les joueurs doivent pouvoir s'identifier.

Voir la règle 4.01 ; Droit de jouer dans le règlement de la ligue correspondante.

VI. Annexe Pregame Practice

A. Procédure d'avant match

Il y a toujours nonante (90) minutes prévues pour la Pregame Practice sur le terrain de jeu.

Voir annexe Pregame Practice

L'équipe recevant doit mettre à la disposition de l'équipe visiteur au moins 30 min de Batting practice sur le terrain ou dans le Battingtunnel.

1. 90 min. avant le match

Quand	Equipe recevant	Equipe visiteur	Arbitre
90 Min. avant le match	Le terrain de jeu est prêt Début Batting Practice (30 Min)		
60 Min. avant le match		Début Batting Practice (30 Min.)	Contrôle du terrain de jeu
30 Min. avant le match	Début Fielding Practice (10 Min.)		
20 Min. avant le match	Contrôle des licences	Début Fielding Practice (10 Min.)	Contrôle des licences de l'équipe recevant
10 Min. avant le match		Contrôle des licences	Contrôle des licences de l'équipe visiteur
5 Min. avant le match	Platemeeting Defense va sur le terrain de jeu	Platemeeting	Platemeeting

Dans des cas exceptionnels, la Pregame Practice peut être raccourcie. Les variantes possibles sont les suivantes :

2. 80 min. avant le match – 70 min. Pregame Practice

Batting Practice Equipe recevant 30 Min.

Batting Practice Equipe visiteur 30 Min.

Fielding Practice Equipe recevant 5 Min.

Fielding Practice Equipe visiteur 5 Min.

3. 70 min. avant le match – 60 min. Pregame Practice

Batting Practice Equipe recevant 25 Min.

Batting Practice Equipe visiteur 25 Min.

Fielding Practice Equipe recevant 5 Min.

Fielding Practice Equipe visiteur 5 Min.

4. 60 min. avant le match – 50 min. Pregame Practice

Batting Practice Equipe recevant	20 Min.
Batting Practice Equipe visiteur	20 Min.
Fielding Practice Equipe recevant	5 Min.
Fielding Practice Equipe visiteur	5 Min.

5. 50 min. avant le match – 40 min. Pregame Practice

Batting Practice Equipe recevant	15 Min.
Batting Practice Equipe visiteur	15 Min.
Fielding Practice Equipe recevant	5 Min.
Fielding Practice Equipe visiteur	5 Min.

6. 40 min. avant le match – 30 min. Pregame Practice

Batting Practice Equipe recevant	10 Min.
Batting Practice Equipe visiteur	10 Min.
Fielding Practice Equipe recevant	5 Min.
Fielding Practice Equipe visiteur	5 Min.

7. 30 min. avant le match – 20 min. Pregame Practice

Batting Practice Equipe recevant	aucun
Batting Practice Equipe visiteur	aucun BP souhaité
Fielding Practice Equipe recevant	10 Min.
Fielding Practice Equipe visiteur	10 Min.

8. 60 min. avant le match – 50 min. Pregame Practice

Batting Practice Equipe recevant	aucun
Batting Practice Equipe visiteur	30 min.
Fielding Practice Equipe recevant	10 Min.
Fielding Practice Equipe visiteur	10 Min.

VII. Compléments au paragraphe 9.00 – Official Scorer

La règle 9.01 (a) est remplacée par :

- Le Scoring est effectué selon le WBSC Scoring System.
- **L'équipe qui doit scorer le match est publiée par la CT dans BSM et est obligatoire.**
- Tous les matches doivent être scorés par un Scorer sur les feuilles de Scoring prescrites par SBSF. Non applicable si le match a été géré avec "live easy-scoring".
- Le Scorer ne doit pas nécessairement être membre d'une équipe ou d'un club.
- En cas de panne de système avec "live easy-scoring", le Scoring doit être poursuivi sur les feuilles de Scoring prescrites par SBSF.
- Pour tous les matches, même ceux qui ont été interrompus et/ou déclarés forfait, le Scorer doit remplir la feuille de Scoring prescrite par SBSF. La feuille de Scoring doit contenir la date du match, le numéro du match, le lieu du match, les noms de tous les joueurs des équipes participantes, des arbitres et des Scorer, ainsi que le déroulement complet du match conformément à la règle 9.00. Les Scorer doivent noter sur la feuille de Scoring le type de licence de tous les joueurs (A, B, D, E, y compris Z). Non applicable si le match a été géré avec "live easy-scoring".
- Après la fin du match, la feuille de Scoring doit être envoyée sous forme numérique à la CT au plus tard à 20h00 le jour du match. Si le match a été géré avec "live easy-scoring" et s'est terminé, il n'est plus nécessaire de faire des annonces.

- Le match doit en outre être saisi par le Scorer à la fin du match dans le logiciel mis à disposition par SBSF (EasyScore). Si ce délai est dépassé, une amende est infligée conformément au règlement des amendes. Le match est saisi ultérieurement dans EasyScore par une personne à désigner, indemnité selon le règlement des frais. Non applicable si le match a été géré et clôturé avec "live easy-scoring".
 - En Ligue nationale, le match doit être saisi dans les 72 heures suivant la fin de la rencontre.
 - En ligue régionale, le match doit être saisi dans les 7 jours suivant la fin du match.
 - Dans les ligues Jeunesse, le match doit être saisi dans les 7 jours suivant la fin du match
- Si le match est géré en "live easy-scoring", chaque Pitch du Pitcher doit être saisi dans le système, mais il n'est pas nécessaire de tenir le formulaire de Pitch-Count.
- Si le Hometeam ne peut pas désigner de Scorer et que l'équipe visiteuse accepte de le faire, cette feuille de Scoring sera considérée comme officielle.
- Si aucun Scorer ne peut être désigné, le résultat enregistré par l'équipe d'arbitrage est déterminant.