



RÈGLEMENT SBSF BASEBALL JUVENILES

En vigueur dès le 11 avril 2025

Table des matières

I. Introduction	4
A. Règlements en vigueur	4
B. Remarques	4
II. Compléments au chapitre 1.00 - But du jeu	4
A. Règle 1.01 Description générale	4
III. Compléments au chapitre 2.00 Terrain de jeu	5
A. 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 7 Marquage du terrain	5
5. Chapitre 4 Homologation	6
B. Règle 2.05 Dugout	6
IV. Compléments au chapitre 3.00 Equipement et tenues	6
A. Règle 3.01 Balls	6
B. Règle 3.02 Bat	6
C. Règle 3.03 Uniforme	6
1. Règle 3.03 (c) Uniformes d'équipe	6
2. Règle 3.03 (i) Chaussures	6
D. Règle 3.08 Helmet	6
V. Compléments au chapitre 4.00 – Avant le match	7
A. Règle 4.01 Autorisation de jeu et libération	7
1. Liste des joueurs	7
2. Joueurs sans licence	7
3. Limites d'âge	7
4. Juveniles chez les Cadets	8
5. Autorisation de jouer dans d'autres clubs	8
B. Règle 4.04 Arrêt de matches, etc.	8
VI. Compléments au 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
C. Règle 5.05 (b) (1) 4 Balls	8
D. Règle 5.07 Pitching	9
1. Restriction concernant le Pitcher	9
2. Pitch Count	9
E. Règle 5.07(b) Warm-up Pitches	9

<i>F. Règle 5.09 Batter is Out (Strike Out)</i>	9
<i>G. Règle 5.09 Runner</i>	10
1. Safety Rule.....	10
2. Stealing Bases.....	10
<i>H. Règle 5.09 (e) Changement du droit de frappe</i>	10
<i>I. Règle 5.10 Changement de joueurs</i>	10
1. Règle 5.10 (d) Rentrée de joueurs.....	10
2. Remplacements de joueurs de champ lorsque 10 joueurs ou plus sont inscrits dans le Lineup.	11
<i>J. Règle 5.11 Designated Hitter</i>	11
VII. Compléments au chapitre 6.00 - Mouvements de jeu non autorisés	11
1. Règle 6.02 Balk.....	11
VIII. Compléments au chapitre 7.00 – Début et fin de match	11
A. Règle 7.01 (g) (1)-(3) Score d'un match régulier.....	11
B. Règle 7.02 Match repoussé, matches reporté ou match à égalité.....	12
1. Matches reporté.....	12
C. Règle 7.03 Forfaits.....	12
D. Règle supplémentaire – matches non nécessaires.....	12
E. Règle 7.04 Protêt.....	12
IX. Compléments au chapitre 8.00 – L'Umpire	12
X. Compléments au chapitre 9.00 – L'Official Scorer	13
XI. Compléments au chapitre - Definition of Terms	13
XII. 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

Les règlements suivants sont en vigueur :

- Official Baseball Rules (dernière version OBR anglaise, reconnue par la WBSC Europe)
- Offizielle Baseball Regeln (dernière version allemande, DBV)
- WBSC Europe Competition Regulations (dernière version anglaise)
- Le "tableau des âges" est visible sur le site web de SBSF

B. Remarques

En cas de différences dans le texte, le manuel de règlements reconnu par la WBSC EUROPE s'applique (en anglais)

1. Toutes les règles qui ne sont pas mentionnées dans les chapitres suivants sont valables dans leur champ d'application.
2. Le mot anglais "shall" signifie une disposition obligatoire dans les règlements et documents semblables. Il est donc traduit par "doit" ou "être obligé".
3. Ce règlement n'est PAS une traduction du "Little League Règlements". Certaines règles sont cependant reprises de ce règlement
4. Des matches peuvent également être programmés pendant les vacances scolaires, à condition que les deux équipes donnent leur accord.
5. BSM est l'outil de licence de la SBSF.
6. Toute violation des règlements de l'OBR, de la WBSC Europe et de la SBSF sera sanctionnée selon le catalogue des amendes.
7. Par souci de simplicité, seule la forme masculine est utilisée ci-après, les règlements s'appliquent toutefois à tous les sexes.

II. Compléments au chapitre 1.00 - But du jeu

A. Règle 1.01 Description générale

- Les clubs peuvent inscrire des équipes complètes ou former une association de jeu avec un ou plusieurs autres clubs.
- 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. Au moment où ça serait 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.
- Si un match a commencé avec neuf (9) joueurs et qu'un joueur ne peut plus continuer à jouer en raison d'une blessure ou d'une maladie et qu'aucun remplaçant n'est disponible, le match peut être terminé avec huit (8) joueurs. Pour toute autre raison que celle mentionnée ci-dessus, par exemple une éjection, le match est déclaré forfait (nombre insuffisant de joueurs).
- 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.

III. Compléments au chapitre 2.00 Terrain de jeu

A. Règle 2.01 Le terrain de jeu

1. Chapitre 1 Champ

Les sections (a) et (b), de l'OBR, pour la régulation de la distribution d'herbe/sable infield ne sont pas appliqués.

2. 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 18,28 m de long
- la distance de Pitching est de 14,63 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
- Homeplate vers la 2ème base, ainsi que 1ère base vers la 3ème base (valable comme aide de mesure) 25.85m

3. Chapitre 4 Bases

Une base est un carré de 15 inch (38,1 cm) de côté.

4. 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.

5. Chapitre 4 Backstop

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

6. Chapitre 5 Création des terrains de jeu

Une fois que l'emplacement de la Homeplate est déterminé, une longueur de 25,85 m est mesurée à l'aide d'un ruban de mesure dans la direction souhaitée, où la 2nd Base est ainsi désignée. Depuis la Homeplate, une longueur de 18,28 m est mesurée jusqu'à la 1st Base. Depuis la 2nd Base, la même longueur est mesurée jusqu'à la 1st Base. Les points d'intersection des longueurs déterminent la 1st base. La 3rd Base est calculée de la même manière.

7. Chapitre 7 Marquage du terrain

Si le club d'accueil n'est pas autorisée à marquer le terrain, il appartient au seul Umpire de décider où le marquage devrait se faire. L'absence de marquage doit être annoncée à la CT Baseball. 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.

8. 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).

B. 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.

IV. Compléments au chapitre 3.00 Equipement et tenues

A. Règle 3.01 Balls

Est complétée comme suit :

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

Les balles de jeu sont toujours procurées par l'équipe recevant. Si elle n'est pas en mesure de fournir au moins 12 balles 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.

B. Règle 3.02 Bat

Est complétée comme suit :

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

C 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.

D. 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.

V. Compléments au chapitre 4.00 – Avant le match

A. Règle 4.01 Autorisation de jeu et libération

1. Liste des joueurs

Pour qu'un joueur soit autorisé à jouer, il doit figurer sur une liste de joueurs valable générée dans la BSM, le tableau des âges SBSF faisant foi.

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 ou copies suivants sont valables : carte d'identité, passeport, 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 à ses propres risques. S'il s'avère qu'il n'avait pas d'autorisation de jouer, le match est perdu par forfait.

2. Joueurs sans licence

Les joueurs sans licence peuvent être alignés pour deux (2) matchs maximums. Ces joueurs doivent être inscrits dans le Lineup avec leur nom, prénom et date de naissance. Les joueurs sans licence ne peuvent pas participer aux matches de play-off.

3. Limites d'âge

Le jour de référence pour l'affectation aux catégories d'âge est **désormais le 1er septembre**. Pour ceux dont l'anniversaire est antérieur à cette date, c'est l'année de naissance qui est déterminante pour le calcul de l'âge. Pour ceux dont l'anniversaire est postérieur, c'est l'année de naissance suivante qui est déterminante.

1) Tableau des âges SBSF.

Les années de naissance autorisées à jouer sont indiquées dans le tableau des âges SBSF qui peut être consulté sur le site web de SBSF.

2) Age normal de jeu

Tout joueur âgé de 8 ans au plus tard le 31 août et de 13 ans au plus tôt le 1er septembre est autorisé à participer normalement.

3) Restrictions pour les joueurs plus jeunes

Seuls les joueurs âgés d'au moins 6 ans le jour de référence peuvent participer au championnat. Pour les joueurs n'ayant pas l'âge normal (6-7 ans avant le 1er septembre), la restriction suivante s'applique :

Il peut y avoir au maximum 2 (deux) joueurs de ce type dans le Lineup.

4) Les joueurs doivent frapper du Batting-Tee

Tout joueur qui atteint l'âge de 8 ans avant le 1er septembre doit frapper depuis le Batting-Tee.

5) Les joueurs peuvent frapper du Batting-Tee.

Tout joueur qui atteint l'âge de 9 ans avant le 1er septembre peut frapper du Batting-Tee.

4. Juveniles chez les Cadets

Les Juveniles qui ont 10 ans avant le 1er septembre peuvent également jouer chez les Cadets. La responsabilité incombe au responsable de l'équipe. Les règles de Pitch-Vount du règlement Juveniles doivent être respectées pour ce joueur chez les Cadets.

5. Autorisation de jouer dans d'autres clubs

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

B. Règle 4.04 Arrêt de matches, etc.

Est traitée dans le règlement de compétition.

VI. Compléments au chapitre 5.00 - Playing the Game

A. 5.02 (c) Fielding Positions

À l'exception du receveur et du lanceur, tous les joueurs peuvent se placer librement dans le fair territory. Les ajouts (i), (ii) et (iii) sont supprimés.

B. 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.

C. Règle 5.05 Batter devient Runner

Les alinéas suivants sont modifiés ou supprimés :

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

La limite de la Homerun est de 60 m comme défini sous 2.0 terrain de jeu. Si la distance est de moins de 60 mètres, le Batter ne peut avancer que jusqu'à la 2nd Base

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

Si un joueur de terrain dévie une fair Flyball dans le Foul Territory, le Batter peut avancer 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.

6. Règle 5.05 (a) Batter frappe depuis le Batting Tee

Un Batter de huit (8) ans et moins qui doit frapper depuis le Batting Tee et de neuf (9) ans qui peut frapper depuis le Batting Tee ne peut pas aller en Strike Out.

La règle 5.05(a) est complétée par (10) :

Si un Tee-Batter touche le tube du Batting Tee ou réalise un mauvais contact avec la balle, de sorte que celle-ci, comme un Bunt, se retrouve dans le Fair Territory, injouable pour la défense, l'Umpire décidera d'une Foul Ball.

7. Règle 5.05 (b) (1) Base on Balls

La règle est remplacée par :

Base on Balls et Intentional Walk sont supprimées.

- Le Batter ne peut pas avancer jusqu'à la 1ère Base en cas de "Ball Four", il doit frapper depuis le Batting Tee.
- Il n'y a qu'un (1) seul essai.
- Si le Batter ne réussit pas un coup valable (Miss, Foul), il est donné OUT.
- Les Bunts ne sont pas autorisés, il faut effectuer un swing complet avec le Bat, sinon l'essai est répété.
- Lors d'un Hit, le Batter peut aller jusqu'à la 2e Base au maximum, à l'exception du Homerun.
- Les Runners peuvent avancer aussi loin que possible avec le risque d'être mis Out.

D. Règle 5.06 Parcours des Bases

1. Stealing Bases

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

b) Dès qu'un Pitcher est en contact avec la Plate, qu'il est en possession de la balle et que le Catcher dans le Catchers-Box est prêt à attraper un Pitch, les Runners ne peuvent plus quitter leur Base tant que la balle lancée n'a pas franchi la Homeplate ou n'a pas été frappée. (voir annexe A pour les sanctions pour les balles frappées).

c) Si le Batter frappe depuis le Batting Tee, le Runner ne peut pas partir en courant avant le contact avec la balle.

d) Si la balle sort du cercle de cinq (5) mètres de diamètre autour de la Home Plate après un Wild Pitch ou une Passed Ball, un Runner peut avancer à ses propres risques vers la prochaine Base.

e) Après une balle frappée et/ou une erreur de la défense (lancer ou réception), un Runner peut avancer à ses propres risques jusqu'à ce que l'action de jeu soit terminée.

f) Si le Runner ne respecte pas la règle Stealing 5.09 a) et d) lors d'un Wild Pitch ou d'une Passed Ball et vole la prochaine Base, il doit retourner à la Base de départ (Time of Pitch).

E. Règle 5.07 Pitching

Règle supplémentaire pour tous les matches :

4. Restriction concernant les Pitchers suisses

~~Le 1^{er} Inning d'un match doit être lancé par un Pitcher suisse (licence statut A) (Minimum 3 outs ou, dans les matchs de championnat réguliers, 5 points).~~

~~Aucun joueur ne peut lancer dans plus de 3 innings par match.~~

~~Si un lanceur ne fait pas un seul pitch dans un inning parce que c'est uniquement des tee-hitters, cela n'est pas considéré comme un inning pitché.~~

~~Un joueur ne peut pitcher que dans un seul match par jour.~~

Les infractions à cette règle sont considérées comme une simple défaite par forfait en faveur de l'équipe adverse.

5. Pitch Count

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. En cas de divergences, c'est l'Umpire qui décide. Le Pitch Count doit être indiqué pour chaque Pitcher sur le formulaire PC officiel fourni par la SBSF ([téléchargeable depuis le site web SBSF](#)).

Les règles Pitch Count suivantes sont appliquées :

1) Un maximum de 70 pitches par jour.

Un « At Bat » commencé peut être terminé, même si les 70 Pitches par Pitcher sont dépassés.

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

2) 40 Pitches/Règle Inning

Règle supplémentaire :

Si le Pitcher atteint 40 pitches en une (1) Inning, il doit être remplacé et ne peut plus être utilisé comme Pitcher le même jour de match.

b) Jours de repos

Pitches	Jours de repos
56 ou plus	3 jours
41 – 55	2 jours
26 – 40	1 jour
1 - 25	Pas de jour de repos

6. 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 WBSC 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.

F. Règle 5.09 Batter is Out (Strike Out)

4. Batter frappe depuis le Batting Tee vers la Base on Balls

Conformément à la règle SBSF5.05 (b) (1): Si le Batter ne réussit pas de frappe valable (Miss, Foul), il est donné OUT.

5. Safety Rule

Complément à cette règle 5.09(b) :

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.

G. Règle 5.09 (e) Changement du droit de frappe

Est complété :

- Dès qu'une équipe a marqué cinq (5) Runs dans un Inning, le troisième (3ème) Out est prononcé et le droit de frappe change. Cela ne s'applique pas au dernier Inning.
- Toutefois, si l'équipe visiteur mène par dix (10) Runs ou plus avant le dernier Inning, l'attaque de l'équipe locale est jouée en premier dans le dernier Inning.
- Les matches de play-off se jouent sans limitation de Runs.

H. Règle 5.10 Changement de joueurs

4. Règle 5.10 (d) 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
- et qu'il ait joué sur le terrain pendant trois (3) Outs suivis

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.

5. Remplacements de joueurs de champ lorsque 10 joueurs ou plus sont inscrits dans le Lineup.

Si plus de 9 joueurs sont listés dans le lineup, ces joueurs (en surnombre) peuvent être librement alignés en défense, à l'exception de la règle CH-Pitcher 5.07 1. Restrictions concernant les Pitchers.

I. Règle 5.11 Designated Hitter

La règle Designated Hitter est annulée.

VII. Compléments au chapitre 6.00 - Mouvements de jeu non autorisés

4. Règles 6.02 (a) Balk

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

La règle 6.02 (a) (11) est complétée par :

(11) Laisser tomber la balle

Si un joueur Juveniles laisse involontairement tomber la balle, aucun Balk n'est enregistré, mais le Batter se voit attribuer une "balle".

La règle 6.02 (a) (13) est complétée par :

(13) No Stop

A la règle 6.02 (a) (13) est ajoutée : Si, chez les Juveniles, le Pitcher effectue un Pitch depuis la Set Position, sans avoir précédemment arrêté son mouvement (Stop), 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 de départ Time of Pitch (TOP).

Remarque : Règle 6.02 a)(11) et (13) : S'il s'agit de la quatrième (4e) balle, la Règle 5.05 b) (1) s'applique (le Batter frappe depuis le Batting Tee).

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

A. Règle 7.01 (g) (1)-(3) Score d'un match régulier

Est remplacée comme suit :

Le score final d'un match régulier est le nombre total de points que chaque équipe a pu marquer jusqu'au moment où le match s'est terminé. Cela s'applique à tous les Single-Games, tournois et DH.

- 1) Le match est terminé si l'équipe recevant mène au score après la première moitié du cinquième (5e) Inning
- 2) Le match est terminé si l'équipe visiteur mène au score après la deuxième moitié du cinquième (5e) Inning.
- 3) Le match est terminé lorsque l'équipe recevant marque le Run de la victoire dans sa cinquième (5e) Inning (ou un Inning de la prolongation après un match nul), le match s'est terminé au moment où le point de la victoire est marqué.

Approved Ruling : Si le Batter marque un Home Run et donne ainsi la victoire à son équipe pendant la deuxième moitié du cinquième (5ème) Inning (tournois de jour et DH 5ème Inning) ou la deuxième moitié d'un Inning supplémentaire et qu'il est déclaré Out parce qu'il a dépassé un Runner, le match sera terminé dès que le point gagnant aura été marqué par un autre Runner de devant.

B. Regel 7.01 (h) Compléments Regulation Game

Complément à cette règle :

Les matches de championnat sont disputés comme suit :

- Les Single Games se disputent en cinq (5) Innings sans limitation de temps, sauf s'il y a prolongation en cas d'égalité de points.
- Dans les Double Header, les deux matches se disputent en cinq (5) Innings sans limitation de temps, sauf s'il y a prolongation en cas d'égalité de points.
- Les tournois sur un jour se déroulent en générale en cinq (5) Innings, sauf s'il y a prolongation en cas d'égalité de points.

- Les tournois sur un jour de la saison régulière, le temps est limité. Chaque inning commençant après 1h45 de jeu est déclarée comme dernière inning sans limite de points.
- Les matches de rattrapage issus des tournois sur un jour ou de DH sont disputés comme des Single-Games normaux.
- Dès qu'une équipe a marqué cinq (5) Runs dans un Inning, le troisième (3ème) Out est prononcé et le droit de frappe change. Cela ne s'applique pas au dernier Inning. Toutefois, si l'équipe visiteuse mène par dix (10) Runs ou plus avant le dernier Inning, l'offensive du Hometeam sera jouée en premier dans le dernier Inning.
- Les matches de play-off sont joués sans limite de Runs.
- Mercy Rule:
 - Single Games, matches de tournoi et de DH : La Double Mercy Rule s'applique, c'est-à-dire que si la différence de Runs après le 4e Inning est de 20 Runs ou plus, le match est arrêté..
 - ~~Matches de play-off: la Double Mercy Rule n'entre en vigueur que sur demande de l'équipe perdante.~~

C. Règle 7.02 Match repoussé, matches reporté ou match à égalité

4. Matches reporté

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

5. Annulations de matches

Complément en cas d'annulation de matches :

- Les annulations de tournois sont effectuées par le club d'accueil dans le BSM. Les équipes adverses, les Umpire et la CT Baseball doivent en être informés.
- Les DH et les Single-Games sont annoncés par le Hometeam dans le BSM. L'équipe adverse, l'Umpire et la CT baseball doivent en être informés.
- Si une équipe ne peut pas jouer, qu'il s'agisse du Hometeam ou de l'équipe visiteuse, les équipes adverses et l'Umpire doivent obligatoirement en être informés. Le Hometeam doit l'annoncer dans le BSM et en informer la CT Baseball.

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 0-5 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) Défaite par forfait suite à la sortie d'un ou plusieurs joueurs pour cause de blessure, l'équipe fautive est sanctionnée d'une défaite de 0-5, aucune amende n'est infligée.
- l) Un forfait s'applique à tous les matches d'une équipe le jour du match.
- m) Si une équipe ne peut aligner que 5 à 7 de ses propres joueurs et qu'elle n'obtient pas l'autorisation d'utiliser des joueurs de réserve de son adversaire direct, elle est considérée comme ayant commis un forfait au sens de 7.03 i). Si, dans de tels cas, un match amical est disputé avec tous les joueurs sur place, l'amende ne s'applique pas.

E. Règle 7.04 Protêt

Remplace cette règle : les protêts sont autorisés et sont régis par le règlement disciplinaire de SBSF.

F. 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.

G. Compléments généraux

4. Annonce des résultats, incidents particuliers
(1) Annoncer le résultat

Le club d'accueil communique le résultat dans le BSM au plus tard à 20h00 le jour du match.

- (2) Incidents spéciaux*

Les arbitres signalent les incidents spéciaux, les éjections et les protêts à la CT Baseball.

5. Télécharger des formulaires
a) Pitch Count Formular

Le formulaire officiel Pitch Count doit être téléchargé par le club d'accueil dans le (BSM).

- b) Scoringsheets et lineups*

Après le match, les Scoringsheets et les lineups doivent être téléchargées par le club d'accueil avec l'annonce des résultats au plus tard à 20h00 le jour du match (BSM). Les lineups doivent contenir les numéros de licence.

IX. Compléments au chapitre 8.00 – L'Umpire

Toutes les compétences, obligations des arbitres ainsi que les modifications et compléments sont traités dans le règlement des arbitres.

X. Compléments au chapitre 9.00 – L'Official Scorer

Tous les droits et obligations des Scorers, ainsi que les modifications et compléments, sont traités dans le règlement Organisation des championnats & compétitions.

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

XI. Compléments au chapitre - Definition of Terms

COACH, BASE COACH ou MANAGER est ajouté :

Un coach ou un manager doit au moins être identifiable comme représentant d'une des équipes jouant en portant un maillot de club et une casquette de club. Base Coach avec casque à la place du Club Cap.

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, bords intérieur et extérieur d'une largeur de balle supplémentaires, 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).

XII. 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 avancent 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 Runners 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 Runners 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.