



# SBSF BASEBALL REGLEMENT LIGUE RÉGIONALE

En vigueur dès le 10 avril 2026

## VII. Inhalt

<b>I. Introduction</b> .....	<b>4</b>
A. Règlements en vigueur.....	4
B. Remarques .....	4
C. Règles particulières pour la ligue de promotion (2ème ligue).....	4
D. Règles particulières de la 1 <sup>ère</sup> ligue.....	5
1. Rentrée de joueurs.....	5
<b>II. Compléments à la règle 1. - But du jeu (Objectives)</b> .....	<b>5</b>
<b>III. Compléments à la règle 2. Terrain de jeu (Playing Field)</b> .....	<b>5</b>
A. Règle 2.5 Pitcher’s Mound.....	5
B. Règle 2.6 The Catcher’s Box, The Batter’s Boc, etc. ....	5
C. Complément à l’homologation.....	5
D. Dogout.....	6
<b>IV. Compléments à la règle 3. Equipement</b> .....	<b>6</b>
A. Règle 3.1 Balls .....	6
B. Règle 3.2 Bat .....	6
C. Règle 3.5 équipement de protection .....	7
<b>V. Compléments à la règle 4. – Personnel impliqué (Game Personnel)</b> .....	<b>7</b>
A. Règle 4.4 Admissibilité et autorisation.....	7
1. Liste des joueurs.....	7
2. Licence Z.....	7
<b>VI. Compléments à la règle 5. Avant le jeu (Pre-Game Procedures)</b> .....	<b>7</b>
<b>VII. Compléments à la règle 6. - Définitions des termes (Definition of Terms)</b> .....	<b>7</b>
<b>VIII. Compléments à la règle 7. – Début et fin de match (Game : Beginning and Ending)</b> .....	<b>8</b>
A. Règle 7.7 Regulation Game.....	8
1. Règle 7.7.1. Durée du match .....	8
B. Règle 7.11 Forfaits.....	8
C. Règle 7.12 Protêt.....	9
<b>IX. Compléments à la règle 12. – Interference, Obstruction and Catcher Collision</b> .....	<b>9</b>
A. Règle 12.8 Règle de collision (Collision Rule).....	9
1. Paragraphe 12.8.1.1 Collision évitable.....	9
3. Paragraphe 12.8.1.3 Contact flagrant .....	9
<b>X. Compléments à la règle 13. – Pitching</b> .....	<b>9</b>
1. Règle supplémentaire Pitch Count.....	9
B. Règle 13.5 Pitch Clock .....	10
C. Règle 13.11 Removing Pitcher .....	10

XI. Compléments à la règle 14. – l’arbitre (The Umpire) ..... 10

XII. Compléments à la règle 15. – Scorer (Official Scorer) ..... 10

# Règlement «Baseball» : Ligues régionale

## 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 :

- **WBSC Official Rules of Baseball (WORB)**
- WBSC Europe Competition Regulations (dernière version anglaise)
- Le "tableau des âges" peut être consulté sur le site web de SBSF

### B. Remarques

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. **Dans les cas où les ajouts suivants contredisent le règlement de la WBSC, ces ajouts prévalent sur les règles correspondantes.**
4. BSM est l'outil de licence de la SBSF
5. Toute violation des règlements : **WBSC ORB (WORB)**, de la WBSC Europe et de la SBSF sera sanctionnée selon le catalogue des amendes.
6. Par souci de simplicité, seule la forme masculine est utilisée ci-après, les règlements s'appliquent toutefois à tous les genres.

### C. Règles particulières pour la ligue de promotion (2ème ligue)

Par rapport à la 1ère ligue, la 2ème ligue bénéficie de certains aménagements (d'autres pourraient être décidés par le CD).

- Chaque équipe reçoit 5 licences transmissibles (licences Z). Les autres joueurs doivent disposer d'une licence de 1ère ligue, U20 ou Junior, conformément au règlement „licences“).
- Il n'y a pas de matches de promotion / relégation.
- Chaque équipe de 2ème ligue est autorisée à jouer en 1ère ligue l'année suivante.
- Un club ne peut avoir qu'une seule équipe en ligue de promotion (2ème ligue). Si le club n'a qu'une équipe en ligue régionale, celle-ci ne peut jouer que deux ans de suite au maximum en ligue de promotion (2ème ligue).
- Le Scoring est facultatif.
- Un retrait du championnat est possible jusqu'à quatre (4) semaines avant le premier (1er) match sans qu'une amende ne soit infligée (après ce délai, le règlement des amendes est appliqué).

## D. Règles particulières de la 1<sup>ère</sup> ligue

### 1. Rentrée de joueurs

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

- une Plate Appearance
- qu'il ait joué sur le terrain pendant trois 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 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.

Une deuxième (2ème) Visit chez le Pitcher au même Inning entraîne le remplacement du Pitcher. Pas de possibilité de Reentry !

## II. Compléments à la règle 1. - But du jeu (Objectives)

- En 1ère/2ème ligue, un match peut aussi être commencé et joué avec huit (8) joueurs. Pour le joueur manquant, il faut choisir une place Lineup. Dès que ça serait son tour, cette 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.

## III. Compléments à la règle 2. Terrain de jeu (Playing Field)

### A. Règle 2.5 Pitcher's Mound

En Ligue régionale, un Pitchermound est souhaitable, mais pas obligatoire. L'installation d'un Mound mobile peut être autorisée, elle doit être homologuée par la CT et la SBSF. Dans le cas de dimensions différentes et de Mounds mobiles et reproduits, l'approbation de la commission technique (CT) doit être obtenue au préalable.

### B. Règle 2.6 The Catcher's Box, The Batter's Box, etc.

Si l'équipe recevant n'est pas autorisée à marquer le terrain, il appartient aux 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 (BSM) dans la rubrique correspondante. L'utilisation de sciure est autorisée pour le marquage du terrain.

La distance de la Home Plate au Backstop doit être de huit (8) mètres au minimum. La CT peut octroyer des dérogations.

### C. Complément à l'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 nationale 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, l'athlétisme ou le ski. La protection doit partir au ras du sol et passer en-dessus de la tête (au moins 2 mètres).

#### D. Dogout

L'équipe recevant doit avoir des bancs et un toit au-dessus des bancs pour les deux équipes (club recevant et club visiteur). Si des «Dugouts» réglementaires ne sont pas disponibles, le club recevant doit au moins mettre des tentes à disposition.

## IV. Compléments à la règle 3. Equipement

### A. Règle 3.1 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 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.

Au début du match, au moins 12 balles de jeu doivent être disponibles.

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

### B. Règle 3.2 Bat

Est complétée comme suit :

Seuls les Aluminium Bats «BBCOR» sont autorisés. Les mesures indiquées dans le règlement 3.02 pour les Bats en bois s'appliquent également à celles en aluminium.

Remarque : Toutes les battes de baseball BBCOR portent l'inscription " BBCOR Certified .50 " quelque part sur la manche ou la poignée (Grip). BBCOR est la norme qui s'applique actuellement aux battes de baseball pour adultes. Les exigences supplémentaires pour qu'une batte soit certifiée BBCOR sont un rapport longueur/poids qui ne dépasse pas -3 et un diamètre du baril qui ne dépasse pas 2 5/8 pouces.

Les battes en imitation bois (composite) respectant les directives de la WBSC Europe sont autorisées.

Remarque : Voir la liste "official approved wooden bat list" et "official approved none-one-piece bat list" ainsi que les approbations spéciales.

Ces listes peuvent être consultées sur le site web de SBSF. [Pénalité selon WBSC Ruel 3.21](#)

Les exceptions sont réglementées par la CT SBSF.

Les joueurs U15 peuvent utiliser leurs Bats homologués (USABat Standard). Valable à partir de 2023

Les exceptions sont réglées par la CT

## C. Règle 3.5 équipement de protection

Est valable avec les compléments suivants :

### Règle 3.5.1

Le port du casque est également obligatoire pour les entraîneurs de base. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient équipés de protections oreilles.

Règle 3.5.4 est supprimé

## V. Compléments à la règle 4. – Personnel impliqué (Game Personnel)

### A. Règle 4.4 Admissibilité et autorisation

#### 1. Liste des joueurs

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

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 joueurs qui jouent avec une licence Z doivent présenter une pièce d'identité lors du contrôle des licences. Ces joueurs doivent être inscrits dans le Lineup avec leur nom, prénom et date de naissance. Les joueurs sous licence Z ne sont pas autorisés à participer aux matchs de play-off.

Les joueurs prêtés doivent être en possession d'une liste de joueurs fournie par le club qui les a licenciés.

Les papiers originaux et copies 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 avec une amende selon le 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. Licence Z

Deux (2) licences transférables (licence Z) peuvent être délivrées par équipe selon le règlement des licences. Les autres joueurs doivent être titulaires d'une licence conformément au règlement des licences.

## VI. Compléments à la règle 5. Avant le jeu (Pre-Game Procedures)

Ceci est réglé dans le règlement Organisation des championnats/compétitions.

## VII. Compléments à la règle 6. - Définitions des termes (Definition of Terms)

### À propos de FORFEITED GAME (6.33)

Seule la commission technique peut décider si des matchs sont considérés comme des forfaits.

### À propos de HOME TEAM (6.93)

Le home team est l'équipe qui commence le match en défense. Le calendrier des matchs détermine quelle équipe c'est.

À propos du QUICK PITCH (6.68) :

Le batteur doit disposer d'un délai raisonnable pour se préparer pour le pitch (max. 5 s). Si un lanceur commence son mouvement de lancer avant que le batteur ne le regarde, cela doit être considéré comme un quick pitch. Le quick pitch est dangereux et ne doit pas être autorisé.

## VIII. Compléments à la règle 7. – Début et fin de match (Game : Beginning and Ending)

### A. Règle 7.7 Regulation Game

Complément à cette règle :

Les matches de championnat sont disputés comme suit :

- Single Games, Double Headers et les tournois d'une journée se jouent en sept (7) inning, sauf en cas de prolongation due à une égalité de point.
- Dès qu'une équipe a marqué cinq (5) runs dans un inning, le troisième out est prononcé et le droit de frapper passe à l'équipe adverse.

Les matches de rattrapage issus des tournois sur un jour ou de DH sont disputés comme des Single-Games normaux.

Les matches de play-off se disputent comme suit :

- **Single Games, Double Headers et les tournois d'une journée** se jouent en sept (7) inning, sauf en cas de prolongation due à une égalité de point.
- Mercy Rule, **s'applique lors des la phase préliminaire et dans les play-off**
  - 7 Inning Games : si la différence des Runs est de 20 Runs ou plus à la fin du 4e Inning, resp. de 15 Runs ou plus à la fin du 5e Inning, resp. de 10 Runs ou plus à la fin du 6e Inning, le match est arrêté.
- Matches de promotion : Se disputent généralement selon les règles de la ligue supérieure.

#### 1. Règle 7.7.1. Durée du match

Les matchs de championnat se composent en principe de sept (7) manches. Les chiffres mentionnés dans les sections suivantes du règlement sont adaptés en conséquence.

Lors des tournois d'une journée de la saison régulière, une limite de temps s'applique. Toute manche débutant après 1 h 45 de jeu est déclarée dernière manche sans limite de points.

Lors des double headers de la saison régulière, une limite de temps s'applique. Toute manche commençant après 2 h 45 de jeu est déclarée dernière manche sans limite de points.

Lors des single games de la saison régulière, une limite de temps s'applique. Toute manche commençant après 3 h 15 de jeu est déclarée dernière manche sans limite de points.

### B. Règle 7.11 Forfaits

Complément à cette règle :

**7.11.8** Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si une équipe fait jouer simultanément plus de deux (2) joueurs titulaires d'une licence d'étranger (licence statut E).

**7.11.9** Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si une équipe fait jouer des joueurs non licenciés.

**7.11.10** Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si une équipe transgresse les conditions du règlement "Licences".

**7.11.11** Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si un Pitcher de 25 ans ou moins dépasse le nombre de Pitches autorisé par les règles « Pitch Count» de la classe d'âge correspondante.

**7.11.12** Si un match est déclaré forfait en raison de violations des règles 3.1, 4.4 ou 7.11, l'équipe coupable est sanctionnée d'une défaite de 0-9 ou 0-7 dépendant de la durée prévue du match (9 manches : 0-9, 7 manches : 0-7) ainsi que d'une amende conformément au règlement des amendes.

**7.11.13** En cas de violations des règles 7.11.6 ainsi que 7.11.8 à 7.11.12 des défaites peuvent également être prononcées ultérieurement par la CT sur la base des feuilles de Scorer officielles. Un protêt formel par l'équipe adverse n'est pas requise.

**7.11.14** Un match qui ne peut pas être terminé parce qu'il n'y a pas de joueur de remplacement (en cas de blessure, de mauvais remplacement, d'erreur de coaching lors du Moundvisit) est déclaré forfait pour l'équipe adverse. Aucune amende ne sera infligée.

**7.11.15** Si des joueurs sont éjectés et qu'il n'y a pas de joueur de remplacement, cela sera déclaré comme un forfait normal pour l'équipe adverse. Une amende est infligée pour l'éjection et le forfait.

#### C. Règle 7.12 Protêt

Des protêts sont autorisés et sont régis par le règlement **Code de procédure juridique** de la SBSF.

## IX. Compléments à la règle 12. – Interference, Obstruction and Catcher Collision

### A. Règle 12.8 Règle de collision (Collision Rule)

#### 1. Paragraphe 12.8.1.1 Collision évitable

Un freinage marqué ou un glissement approprié sont considérés comme un effort de la part du coureur pour éviter une collision. Un glissement les pieds en avant est considéré comme approprié si les fesses et les jambes touchent le sol avant la collision. Un glissement la tête en avant est considéré comme approprié si le haut du corps touche le sol avant la collision.

#### 3. Paragraphe 12.8.1.3 Contact flagrant

Si, dans sa tentative d'atteindre le marbre, un coureur ne peut éviter une collision et ne fait preuve d'aucun des comportements décrits au paragraphe 12.8.1.1, le contact est considéré comme flagrant/malveillant et doit être sanctionné.

## X. Compléments à la règle 13. – Pitching

### 1. Règle supplémentaire Pitch Count

Les règles de pitch count suivantes s'appliquent aux joueurs U25 et aux joueurs plus jeunes en fonction de leur âge (règlement Cadets ou Juniors). Le "tableau des âges" peut être consulté sur le site web de SBSF.

#### a) *Max. 135 Pitches par journée de match*

Chaque Pitcher peut lancer au maximum 135 Pitches par journée de match, un at Bat commencé peut-être terminé, même si les 135 Pitches par Pitcher sont alors dépassés.

Le Pitch Count doit être pris par une personne indépendante, comme le Scorer ou, dans le cas d'un tournoi, l'équipe qui ne joue pas. S'ils ne sont pas disponibles, ce sont les deux Team Coaches qui prennent le Pitch Count, mais celui-ci doit toujours être comparé lors du changement d'Inning. En cas de différence, c'est l'Umpire qui décide. Le Pitch Count doit être inscrit sur le formulaire PC officiel mis à disposition par la SBSF (téléchargeable sur le site web de SBSF) pour chaque Pitcher.

*b) Règle 40 Pitch/Inning*

Si le Pitcher atteint 40 Pitches en un (1) Inning, il doit être remplacé, c'est-à-dire removed from the game ! et ne peut plus être engagé comme Pitcher le même jour de match. Si le Pitcher dépasse la règle des 40 pitches/Inning, le match est déclaré forfait.

*c) Règle 100 Pitch en cas de DH*

Si un Pitcher a lancé 100 Pitches ou plus lors du 1er match d'un Double Header (DH), il ne peut plus être utilisé comme Pitcher lors du 2ème match. Si cette règle des 100 pitches n'est pas respectée, le deuxième match d'un DH est déclaré forfait.

*d) Jours de repos U25*

Pitches	Jours de repos
110 ou plus	3 jours
80 – 109	2 jours
60 – 79	1 jour
1 - 59	Pas de jour de repos

**B. Règle 13.5 Pitch Clock**

Dans le baseball suisse, il n'y a pas de chronométrage pour les lanceurs (Pitch Clock). Le déroulement décrit peut toutefois servir de modèle approximatif pour la pratique, notamment en ce qui concerne les 5 secondes (cf. annexe C1) dont dispose un batteur avant d'être prêt dans la zone de frappe (détermination du Quick Pitch).

**C. Règle 13.11 Removing Pitcher**

**1. Paragraphe 13.11.5 Réintégration du lanceur**

Règle applicable à partir de 2027 : un joueur qui a été remplacé en tant que lanceur (et qui reste dans le match à une autre position ou qui, en tant que joueur de la formation de départ, remplit les conditions requises pour bénéficier de la règle de réintégration) ne peut être réintégré en tant que lanceur qu'une seule fois par match.

## XI. Compléments à la règle 14. – l'arbitre (The Umpire)

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

## XII. Compléments à la règle 15. – Scorer (Official Scorer)

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