



RÈGLEMENT SBSF BASEBALL JUVENILES

En vigueur dès le 10 avril 2026

Inhalt

XI. Introduction	5
A. Règlements en vigueur.....	5
B. Remarques.....	5
II. Compléments à la règle 1. - But du jeu	5
III. Compléments à la règle 2. Terrain de jeu (Playing Field)	6
A. Règle 2.1 Dimensions du champ infield et outfield.....	6
1. Paragraphe 2.1.3. mesures du terrain.....	6
B. Règle 2.4 Pitcher´s Rubber	6
C. Règle 2.6 Catcher´s Box, Batter´s Box etc.	6
D. Complément à l´homologation	6
E. Dogout	6
XII. Compléments à la règle 3. Equipement et tenues (Equipment)	7
A. Règle 3.1 Balls.....	7
B. Règle 3.2 Bat.....	7
1. Paragraphe 3.2.1 – 3.2.3. Spécifications.....	7
C. Règle 3.3 Uniforme	7
1. Règle 3.3.1 Uniformes d´équipe	7
2. Règle 3.3.4 Chaussures.....	7
D. Règle 3.5 équipement de protection.....	7
1. Règle 3.5.1. Casque.....	7
XIII. Compléments à la règle 4. – Personnel impliqué (Game Personnel)	7
A. Règle 4.1 Arbitre (Umpires)	7
B. Règle 4.4 Autorisation de jeu et libération	7
1. Liste des joueurs.....	7
2. Joueurs sans licence	8
3. Limites d´âge.....	8
4. Juveniles chez les Cadets.....	8
5. Autorisation de jouer dans d'autres clubs.....	8
VI. Compléments à la règle 5. - Avant le match (Pre-Game Procedures)	8
VII. Compléments à la règle 6. - Définition des termes (Definition of Terms)	8
VIII. Compléments à la règle 7. Début et fin du match (Game: Beginning and Ending)	9
A. Règle 7.6. Substitutions.....	9
1. Paragraphe 7.6.1 Nombre de joueurs.....	9
2. Paragraphe 7.6.6. Coureurs de remplacement (courtesy runners).....	10

3.	Paragraphe 7.6.10 Réintégration des joueurs.....	10
B.	<i>Règle 7.7. Matche officiel</i>	10
1.	Paragraphe 7.7.1. Durée du match.....	10
C.	<i>Règle 7.8 Jeu interrompu</i>	10
1.	Paragraphe 7.8.1. Match reporté (suspended game).....	10
D.	<i>Règle 7.11 Forfaits</i>	10
1.	Paragraphe 7.11.6 Nombre minimum de joueurs.....	11
2.	Règles supplémentaires.....	11
E.	<i>Règle 7.12 Protêt</i>	11
F.	<i>Règles supplémentaires</i>	11
1.	Annulations de match.....	11
1.	Match de rattrapage.....	12
G.	<i>Compléments généraux</i>	12
1.	Annonce des résultats, incident particulieres.....	12
2.	Télécharger des formulaires.....	12
IX.	Compléments à la règle 9. Frapper (Batting)	12
A.	<i>Règle 9.1. Ordre de frappe (Batting Order)</i>	12
1.	Règle 9.1.2. Ordre.....	12
B.	<i>Règle 9.3 Designated Hitter</i>	12
C.	<i>Règle 9.5 Batter's Box (The Batter's Box Rule)</i>	12
1.	Paragraphe 9.5.1 Batter's Box pour Tee Batter.....	12
C.	<i>Règle 9.7 comportement Illégale du batteur (Batter illegal Action)</i>	12
1.	Paragraphe 9.7.1 Hit du Tee en dehors de la Batting Box.....	12
2.	Paragraphe 9.7.2 Illégaux Bat.....	13
D.	<i>Règle 9.10 Batter ou Batter-Runner est out (When Batter or Batter-Runner is out)</i>	13
1.	Absatz 9.10.3 Drei Strikes.....	13
X.	Compléments à la règle 10. Courir les bases (Base Running)	13
E.	<i>Règle 10.2 Le batteur devient coureur (Batter becomes a Base Runner)</i>	13
1.	Paragraphe 10.2.1 Immédiatement après un hit dans la zone de jeu.....	13
2.	Paragraphe 10.2.2 Troisième strike non capturé.....	13
3.	Paragraphe 10.2.5 Homerun.....	13
4.	Paragraphe 10.2.9 Balle déviée – 2nd Base.....	13
5.	Absatz 10.2.10 Base on Balls.....	13
F.	<i>Règle 10.3 Occuper une base (Entitled to Bases or occupying a Base)</i>	14
1.	Absatz 10.3.3 Lead et avancer.....	14
XI.	Compléments à la règle 11. Actions contestées (Appeal Plays)	14
A.	<i>Règle 11.3 Changement du droit de frappe (Retiring the Side)</i>	14
XII.	Compléments à la règle 12. Interference, Obstruction and Catcher Collision	14
A.	<i>Règle 12.8 Règle de collision (Collision Rule)</i>	14
1.	Paragraphe 12.8.1.1 Collision évitable.....	14

2. Paragraphe 12.8.1.3 Contact flagrant.....	14
XIII. Compléments à la règle 13. Pitching	15
1. Restriction concernant le Pitcher	15
2. Pitch Count	15
A. Règle 13.3 Windup Position –Set Position.....	15
1. Paragraphe 13.3.2. Set Position	15
B. Règle 13.4 Warm-up Pitches.....	15
C. Règle 13.5 Limite de temps –Pitch clock	16
D. Règle 13.6 Violations Pitching (Pitching Violations)	16
1. Absatz 13.6.2 Laisser tomber le ballon.....	16
2. Paragraphe 13.6.3. retard de jeu	16
E. Règle 13.10 Balks.....	16
F. Règle 13.11. Changer de lanceur (Removing Pitcher).....	16
1. Paragraphe 13.11.5 Réintégration du lanceur	16
XIV. Compléments à la règle 14. – l’arbitre (The Umpire).....	16
XV. Compléments à la règle 15. – Scorer (Official Scorer)	16
XVI. Annexe A - Early Steal	17

Règlements «Baseball»: JUVENILES

XI. 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**
- 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. **Le présent règlement n'est pas une traduction du «Little League Rulebook». Certaines règles ont toutefois été reprises de ce règlement.**
5. Pendant les vacances scolaires, les matchs du championnat CADETS ne peuvent avoir lieu que si les deux équipes y consentent. **Des matchs peuvent toutefois être programmés le premier samedi et le dernier dimanche de chaque période de vacances.**
6. BSM est l'outil de licence de la SBSF.
7. Toute violation des règlements : **WBSC ORB (WORB)**, de la WBSC Europe et de la SBSF sera sanctionnée selon le catalogue des amendes.
8. Par souci de simplicité, seule la forme masculine est utilisée ci-après, les règlements s'appliquent toutefois à tous les sexes.

II. Compléments à la règle 1. - But du jeu

- Les clubs peuvent inscrire des équipes complètes ou former une association de jeu avec un ou plusieurs autres clubs.
- 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 à la règle 2. Terrain de jeu (Playing Field)

A. Règle 2.1 Dimensions du champ infield et outfield

1. Paragraphe 2.1.3. mesures du terrain

Chez les JUVENILES, il n'y a pas de pitcher's mound.

- 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, **les exceptions sont accordées par la CT**
- la limite du Homerun et d'au moins 60 m, une distance de 65 m le long des lignes et de 75 m vers le centerfield est souhaitable
- Cercle de 5 m de diamètre centré sur la homeplate
- **Distance entre home et la 2e base; entre la 1re base et la 3e base : 25,85 m (à titre indicatif)**

B. Règle 2.4 Pitcher's Rubber

La Pitchers Plate doit se trouver au même niveau que la Homeplate. Dans le cas où l'on joue sur un terrain senior avec un Pitchers Mound, celui-ci peut être situé derrière la pitchers plate.

C. Règle 2.6 Catcher's Box, Batter's Box etc.

Les Foul Lines et Three-foot-Line Homeplate doivent être marqués.

Si le club d'accueil 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 (BSM) dans la rubrique correspondante. L'utilisation de sciure est autorisée pour le marquage du terrain.

D. 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 Cadets 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).

E. Dogout

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.

XII. Compléments à la règle 3. Equipement et tenues (Equipment)

A. Règle 3.1 Balls

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 une équipe n'est pas en mesure de fournir au moins 12 de balles officielles au début de la partie, ceux-ci doivent être empruntés ou achetés auprès d'un autre club. Le manque de balles officiels n'entraîne pas de forfait si le match peut être joué avec des balles officielles.

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

B. Règle 3.2 Bat

1. Paragraphe 3.2.1 – 3.2.3. Spécifications

Seules les battes portant le logo de USA Baseball (norme USABat) sont autorisées.

C. Règle 3.3 Uniforme

1. Règle 3.3.1 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 3.3.4 Chaussures

Les JUVENILES ne doivent pas porter de chaussures de baseball munies de Metal-Cleats.

D. Règle 3.5 équipement de protection

1. Règle 3.5.1. Casque

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

Les Base Coaches doivent porter un casque correspondant.

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

A. Règle 4.1 Arbitre (Umpires)

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

B. Règle 4.4 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.

a) 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.

b) 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.

c) 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.

d) 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.

e) 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-Count 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.

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

Ceci est réglé dans le règlement Organisation des championnats/compétitions

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

BALK (6.2)

Étant donné que les coureurs ne prennent pas d'avance chez les JUVENILES, les conditions d'application de la règle du balk ne sont pas réunies. Ils peuvent être signalés dans les cas évidents, mais ne peuvent être sanctionnés que par un «ball».

BASE COACH (6.5), COACH (6.18) ou MANAGER (6.52) 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.

HOME TEAM (6.39) :

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

MANAGER (6.52) :

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

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.

RUN DIFFERENCE RULE (6.71) :

Ce n'est pas le cas chez les JUVENILES. Au contraire, toutes les innings, à l'exception du dernière, sont limités à un maximum de 5 (cinq) points. Si l'équipe visiteuse mène de 10 points ou plus après 4 innings, le dernière inning se joue avec les rôles inversés, c'est-à-dire que l'équipe locale passe en premier à l'attaque.

ZONE DE STRIKE (6.78) :

La zone de strike est l'espace situé au-dessus de homeplate, allant de l'aisselle au bas du genou. Le schéma figurant à l'annexe 4 ne s'applique pas aux 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).

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

A. Règle 7.6. Substitutions

1. Paragraphe 7.6.1 Nombre de joueurs

1) Nombre minimum de joueurs

Chez les JUVENILES, un match peut débuter et se dérouler avec huit (8) joueurs. Il faut attribuer une place dans le line-up au joueur manquant ; si c'est son tour de frapper, l'équipe se voit attribuer un OUT automatique.

Si le match commence avec huit (8) joueurs, un (1) joueur peut être inscrit à tout moment par la suite, ce qui évite l'OUT automatique.

Si une partie a débuté 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, la partie peut se terminer avec huit (8) joueurs. Pour toute autre raison que celle mentionnée ci-dessus, par exemple une expulsion, la partie est déclarée forfait (effectif insuffisant).

2) Battingorder

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.

3) Remplacement lorsque l'équipe compte 10 joueurs ou plus

Si plus de 9 joueurs sont listés dans le lineup, ces joueurs (en surnombre) peuvent être librement alignés en défense,

2. Paragraphe 7.6.6. Coureurs de remplacement (courtesy runners)

Dans certaines circonstances (par exemple, coup reçu par un lancer, collision, blessures légères, etc. – en cas de doute, l'arbitre décide de l'opportunité de la mesure), un coureur peut être temporairement remplacé par un autre joueur de l'ordre des batteurs (en règle générale, le dernier out du line up). Un tel remplacement n'est valable que pour la durée du demi-inning offensive concernée.

3. Paragraphe 7.6.10 Réintégration des joueurs

Un joueur du starting lineup qui a été remplacé par un remplaçant peut réintégrer le match à sa position de frappe initiale, à condition que son remplaçant :

- A effectué une (1) plate appearance
- Et a été sur le terrain lors de trois (3) out consécutifs.

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

B. Règle 7.7. Matche officiel

1. Paragraphe 7.7.1. Durée du match

Les matchs de championnat se composent en principe de cinq (5) innings. Les chiffres mentionnés dans les sections suivantes du règlement s'adaptent en conséquence.

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

Dès qu'une équipe a marqué cinq (5) points dans un inning, le troisième (3e) out est prononcé et le droit de frapper change. Cela ne s'applique pas au dernier inning. Toutefois, si l'équipe visiteuse mène de dix (10) points ou plus avant le dernier inning, c'est l'équipe locale qui frappe en premier lors du dernier inning.

Les matchs de play-off se jouent sans limite de points, **mais avec la règle de la pitié** : si l'écart de points est de 20 points ou plus après le 4e inning, le match est arrêté.

C. Règle 7.8 Jeu interrompu

1. Paragraphe 7.8.1. Match reporté (suspended game)

Il n'y a pas de match reporté chez les JUVENILES.

D. Règle 7.11 Forfaits

1. Paragraphe 7.11.6 Nombre minimum de joueurs

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 sur le terrain.

2. Règles supplémentaires

7.11.8

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

7.11.9

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

7.11.10

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 catégorie d'âge correspondante

7.11.11

Si un match est déclaré forfait en raison de violations des règles 1, 3.1, 4.1, 7.11.6 und 13, l'équipe coupable est sanctionnée d'une défaite de 0-5 ainsi que d'une amende conformément au règlement des amendes

7.11.12

En cas de violations des règles 7.11.6 ainsi que 7.11.8 à 7.11.11 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.

7.11.13

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.

7.11.14

Un forfait s'applique à tous les matches d'une équipe le jour du match.

7.11.15

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 7.11.6. Si, dans de tels cas, un match amical est disputé avec tous les joueurs sur place, l'amende ne s'applique pas.

E. Règle 7.12 Protêt

Les protêts sont autorisés et sont régis par le règlement Cas de discipline de la SBSF.

F. Règles supplémentaires

1 Annulations de match

- 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.

1. Match de rattrapage

Si le calendrier des matchs et le calendrier des vacances le permettent, un match annulé sera reprogrammé. Si ce n'est pas le cas, la commission technique peut déclarer le match comme non disputé. Il ne sera alors pas pris en compte dans le classement des équipes concernées.

G. Compléments généraux

1. Annonce des résultats, incident particulières

a) *Annoncer le résultat*

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

b) *incidents particuliers*

Les arbitres signalent les incidents, les expulsions et les réclamations à la commission technique de baseball.

2. Télécharger des formulaires

a) *Pitch Count Formular*

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

c) *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 à la règle 9. Frapper (Batting)

A. Règle 9.1. Ordre de frappe (Batting Order)

1. Règle 9.1.2. Ordre

Pendant le match, il est possible de sauter des places dans l'ordre des batteurs en raison de la fatigue ou d'une blessure, **sans qu'un retrait ne soit déclaré.**

B. Règle 9.3 Designated Hitter

Chez les JUVENILES, cette règle ne s'applique pas.

C. Règle 9.5 Batter's Box (The Batter's Box Rule)

1. Paragraphe 9.5.1 Batter's Box pour Tee Batter

Avant de frapper, les batteurs du tee doivent se placer dans la zone de frappe, les pieds parallèles aux lignes les plus courtes de celle-ci.

C. Règle 9.7 comportement illégale du batteur (Batter illegal Action)

1. Paragraphe 9.7.1 Hit du Tee en dehors de la Batting Box

Un Tee-ball batteur ne peut être éliminé qu'à la suite d'un coup jeu. Si un batteur atteint la première base après ne s'être pas placé conformément à la règle 9.5.1 ou après avoir mis un pied hors de la zone de frappe lors de la frappe, la frappe est déclarée nulle et doit être répétée.

2. Paragraphe 9.7.2 Illégales Bat

Une batte qui ne répond pas aux spécifications de la règle 3.2 est considérée comme illégale. Son utilisation entraîne l'élimination du batteur concerné. Chez les JUVENILES, on renonce à l'expulsion.

D. Règle 9.10 Batter ou Batter-Runner est out (When Batter or Batter-Runner is out)

1. Absatz 9.10.3 Drei Strikes

a) Out générale

Chez les JUVENILES, le troisième strike entraîne toujours l'élimination du batteur.

b) Pas de out pour un batteur du Tee

Un batteur âgé de huit (8) ans ou moins, qui doit frapper depuis le tee, ou de neuf (9) ans, qui est autorisé à frapper depuis le tee, ne peut pas être éliminé sur trois prises.

c) Strike-Out après un Walk

Si, après quatre balles (10.2.10), un batteur ne parvient pas à effectuer un coup valable depuis le tee conformément à la règle 10.2.1, il est déclaré « strike-out ».

X. Compléments à la règle 10. Courir les bases (Base Running)

E. Règle 10.2 Le batteur devient coureur (Batter becomes a Base Runner)

1. Paragraphe 10.2.1 Immédiatement après un hit dans la zone de jeu

Exception : si un batteur tee-ball touche le tube du tee de frappe ou frappe mal la balle, de sorte que celle-ci atterrisse en territoire de jeu de manière imprévisible pour la défense, comme lors d'un amorti, l'arbitre déclare la balle hors-jeu.

2. Paragraphe 10.2.2 Troisième strike non capturé

Cette règle ne s'applique pas chez les JUVENILES (voir 9.10.3)

3. Paragraphe 10.2.5 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

4. Paragraphe 10.2.9 Balle déviée – 2nd Base

Si une fair Flyball est déviée en dehors de la limite Homerun, 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

5. Absatz 10.2.10 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.

F. Règle 10.3 Occuper une base (Entitled to Bases or occupying a Base)

1. Absatz 10.3.3 Lead et avancer

1) Contact avec base

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 **en l'air ou depuis le Tee**.

2) Wild Pitch/Passed Ball

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.

3) Avancer

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.

4) No Steal

Dans toutes les autres situations de jeu, aucun coureur ne peut avancer. Il est interdit de voler une base.

5) Sanktionen

Si le Runner ne respecte pas la règle **10.3.3. 2) et 4)** et vole la prochaine Base, il doit retourner à la Base de départ (Time of Pitch).

XI. Compléments à la règle 11. Actions contestées (Appeal Plays)

A. Règle 11.3 Changement du droit de frappe (Retiring the Side)

- 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.

XII. 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.

2. 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.

XIII. Compléments à la règle 13. Pitching

Règles supplémentaires pour tous les jeux :

1. Restriction concernant le Pitcher

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.

2. 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 fourni par la SBSF (www.swiss-baseball.ch).

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 depuis le tee ne compte pas comme un pitch.

2) *40 Pitches/règle Inning)*

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

3) *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

A. Règle 13.3 Windup Position – Set Position

1. Paragraphe 13.3.2. Set Position

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 : S'il s'agit de la quatrième (4e) balle, la Règle 10.2.10 s'applique (le Batter frappe depuis le Batting Tee).

B. Règle 13.4 Warm-up Pitches

Il n'y a pas de limite de temps précise pour les 8 pitches d'échauffement effectués avant chaque demi-inning.

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.

C. Règle 13.5 Limite de temps – 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).

D. Règle 13.6 Violations Pitching (Pitching Violations)

1. Absatz 13.6.2 Laisser tomber le ballon

Chaque fois que le batteur des JUVENILES laisse tomber la balle par inadvertance, un «ball» lui est accordé.

2. Paragraphe 13.6.3. retard de jeu

Si un lanceur dépasse le temps de préparation jugé raisonnable par l'arbitre, un «ball» est sifflé après un premier avertissement.

E. Règle 13.10 Balks

Comme il n'y a pas de « stealing » chez les JUVENILES, la règle du « balk » n'a pas de fondement. Ces règles ne s'appliquent donc pas, à l'exception des quatre cas suivants (sanctionnés par un « ball ») :

- 13.10.10: Quick Pitches (voir. 6.68, 13.3.1 comment, 13.6.1)
- 13.10.11: Retard de jeu après un avertissement (voir 13.6.3)
- 13.10.15: Pitches, lors desquels le catcher n'est pas à sa place
- 13.10.16: No-Stops (voir 13.3.2 1))

F. Règle 13.11. Changer de lanceur (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.

XIV. 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.

XV. 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.

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

XVI. Annexe A - Early Lead

- 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.