

SCHWEIZERISCHER BASEBALL UND SOFTBALL VERBAND
FÉDÉRATION SUISSE BASEBALL ET SOFTBALL
FEDERAZIONE SVIZZERA BASEBALL E SOFTBALL
SWISS BASEBALL AND SOFTBALL FEDERATION



FSBS "Juniors" Règlements

JUVENILES

en vigueur dès le 9.1.2010

(modifié par l'AG du 09.01.2010)

Règlement "Juniors" JUVENILES

I.	Remarque préalable	4
II.	Compléments au chapitre 1.00: Fondements et but du jeu	5
	A. Règle 1.01 Description générale	5
	B. Règle 1.04 Terrain	5
	1. Alinéa 1 En général	5
	2. Alinéa 2 Mesures	5
	3. Alinéa 4 Backstop	6
	4. Alinéa 5 Mise en place du terrain	6
	5. Alinéa 7 Marquage du terrain	6
	6. Alinéa 8 Homologation	6
	C. Règle 1.09 Balles	6
	D. Règle 1.10 Battes	7
	E. Règle 1.11 Uniforme	7
	1. Alinéa a) 3) Uniformes	7
	F. Règle 1.11 g) Chaussures	7
	G. Règle 1.16 Port du casque	7
III.	Compléments au chapitre 2.00: Définitions	7
	A. Définition supplémentaire	8
IV.	Compléments au chapitre 3.00: Avant le match	8
	A. Règle 3.01	8
	1. Alinéa c)	8
	Règle supplémentaire	8
	2. Règle supplémentaire	8
	B. Règle 3.03 Retour en jeu de joueurs	8
	C. Règle 3.10 Arrêts de matchs, etc.	9
	1. Alinéa 3.10a)	9
V.	Compléments au chapitre 4.00: Début, fin de match	9
	A. Règle 4.10 Regulation game	9
	Règle supplémentaire pour les tournois sur un jour	9
	Règle supplémentaire pour matchs individuels et de tournoi	10
	Règle supplémentaire pour les matchs de play off	10
	B. Règle 4.11 Score	10
	C. Règle 4.12 Match reporté	10
	Ajout à cette règle	10
	F. Règle 4.17 Nombre de joueurs (forfait)	10
VI.	Compléments au chapitre 6.00: Le batter	11
	A. Règle 6.01 Battingorder Juveniles U12	11
	B. Règle 6.09 Home run	11
	C. Règle 6.10 Designated hitter	12
VII.	Compléments au chapitre 7.00: Le runner	12

A.	Règle 7.04 Avance des runners	12
B.	Règle 7.05 Avance des runners	12
C.	Règle 7.08 Le runner est out	12
	Règle supplémentaire: voler	12
VIII.	Compléments au chapitre 8.00: Le pitcher	14
A.	Restriction concernant le pitcher	14
	Règle supplémentaire pour les matchs individuels	14
	Règle supplémentaire pour les tournois sur un jour	14
B.	Règle 8.05 Balks	14
IX.	Compléments au chapitre 10 - L'official scorer	15
	Diagramme A pour Juveniles	16

I. Remarques préalables

Les règlements suivants sont en vigueur:

- Official Baseball Rules (dernière version anglaise, reconnue par la CEB)
- Offiziellen Baseball Regeln (dernière version allemande, DBV)
- Règlements officiels de Baseball (dernière version française)
- Regolamento ufficiale del Baseball (dernière version italienne)

En cas de litige, seul le règlement reconnu par la CEB fait foi (en anglais ; renouvelé chaque année)

Ce règlement n'est PAS une traduction du "Little League Règlements". Certaines règles sont cependant reprises de ce règlement.

REMARQUE:

Toutes les règles qui n'apparaissent pas dans cette section sont valables dans toute leur étendue.

REMARQUE sur la traduction:

Le mot anglais "shall" a une notion d'obligation dans les règlements. Il est donc traduit par "doit" ou par "obligé de".

Les matchs du championnat Juveniles ne peuvent se dérouler pendant les vacances scolaires qu'avec l'accord des deux équipes.

Le terme joueur s'entend pour les joueurs et les joueuses.

II. Compléments au chapitre 1.00: Fondements et but du jeu

A. Règle 1.01 Description générale

- Les 3 classes d'âge généralement établies par la CEB et l'IBAF sont appliquées pour le championnat, exception faite de celle des Juveniles, dans laquelle des joueurs plus jeunes peuvent également être intégrés.
- Les Juveniles jouent selon les règles de la ligue régionale senior. Les exceptions à ce règlement figurent dans le règlement JUVENILES.
- Si une équipe complète ne peut être formée, les joueurs sont annoncés de manière individuelle au championnat. La commission junior de la FSBS formera des équipes et des groupes régionaux en collaboration avec les clubs.
- Le club qui annonce un minimum de 9 joueurs doit procurer un coach, un arbitre, un terrain et du matériel à l'équipe. Les prestations doivent être remplies en conséquence.
- Le coach fait partie intégrante de l'équipe et participe avec elle au championnat.
- Les Juveniles peuvent également jouer dans la ligue immédiatement supérieure. La responsabilité est du ressort des responsables d'équipes.
- Les joueurs de 9-10 ans (l'année en cours et déterminante) peuvent frapper du batting T. Les joueurs de 9 ans et plus jeunes doivent frapper du batting T.

B. Règle 1.04 Terrain

1. Alinéa 1 En général

Remarque:

Le terrain doit être préparé selon le règlement officiel et les instructions ci-dessous. Voir également le diagramme A pour Juveniles ci-joint.

2. Alinéa 2 Mesures

Terrain

La 1^{ère} phrase est remplacée et complétée par:

L'infield doit 18.28 mètres carré. La distance de pitching est de 14,63 mètres.

Les phrases 3 et 4 sont remplacées par:

La distance de la home plate jusqu'à la limite extérieure de l'outfield doit mesurer au minimum 60 mètres. Elle doit être délimitée par une clôture ou tout obstacle similaire. Il est cependant souhaitable d'avoir une distance de 65 m. de long pour chacun des côtés du terrain, et de 75 m. jusqu'au centre de la limite extérieure de l'outfield.

La 5^{ème} phrase est remplacée par:

Les pitcher mounds ne sont pas autorisés !

La pitcher plate doit être au même niveau que la home plate. Si un match est joué sur un terrain senior avec un pitcher mound, le mound derrière la pitcher plate peut être utilisé.

Phrases 6 et 7: annulées

3. Alinéa 4 Backstop

Backstop

La distance de la home plate au backstop doit être au minimum de 5 mètres. Une distance de 8 mètres est recommandée. Voir diagramme A ci-joint.

4. Alinéa 5 Mise en place du terrain

(correspond à la phrase 9 du règlement en allemand)

Instructions pour la mise en place du terrain.

Une fois la position de la home plate établie, mesurer à l'aide d'un ruban-mètre une longueur de 29,70 mètres dans la direction voulue pour déterminer la position de la 2nd base. A partir de la home plate, mesurer une longueur de 21,34 m. pour déterminer la position de la 1st base. La même longueur (21,34 m.) doit être mesurée de la 2nd base vers la 1st base. Le point de croisement des deux longueurs confirme la position de la 1st base. La position de la 3rd base est déterminée de la même manière.

5. Alinéa 7 Marquage du terrain

Marquage du terrain

Si la home team n'a pas l'autorisation de marquer le terrain, il appartient aux seuls arbitres de déterminer où devrait être le marquage. L'absence de marquage doit être indiquée sur le rapport d'arbitrage. L'utilisation de sciure est autorisée pour le marquage du terrain.

6. Alinéa 8 Homologation

Homologation : selon le règlement

L'homologation de la commission technique (CT) est nécessaire pour tous les terrains destinés aux championnats. Les matchs de championnat officiels ne doivent être joués que sur ces terrains, en respectant les directives établies par la CT. La CT peut octroyer des dérogations. L'homologation des terrains peut être retirée en tout temps.

C. Règle 1.09 Balles

Est remplacée par:

Toujours avoir suffisamment de balles à disposition !

Seules les balles officielles portant le logo de la FSBF (SBSV) peuvent être utilisées lors des matchs de championnat.

Si la home team n'est pas en mesure de fournir de balles officielles au début de la partie, elle perd le match par forfait.

Pour les tournois sur un jour: si une équipe a oublié ses balles, une autre équipe doit en prêter ou en vendre.

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

D. Règle 1.10 Battes

est remplacée par:

Battes pour la Little League uniquement

La batte doit être conforme aux spécifications et aux standards de la little league. Elle doit être plus fine et plus arrondie, en bois ou en aluminium, et correspondre aux standards de la little league: elle ne doit pas mesurer plus de 33 pouces de long et pas plus de 2 1/4 pouces de diamètre et, pour les battes en bois, pas moins de 1 1/16 pouce de diamètre au manche (ou de 1 pouce pour les battes de longueur inférieure à 30 pouces). Les battes peuvent être enveloppées sur une longueur de 16 pouces à partir du manche. Les battes munies d'un revêtement ne doivent pas être utilisées. Les battes en couleur sont autorisées.

E. Règle 1.11 Uniforme

1. Alinéa a) 3) Uniformes

Complément: si une équipe est constituée de joueurs de plusieurs clubs, chaque joueur peut porter son propre uniforme.

F. Règle 1.11 g) Chaussures

Est remplacé par:

Pas de chaussures de Baseball avec des crampons en métal

Les Juveniles ne doivent pas porter de chaussures de baseball munies de crampons en métal.

G. Règle 1.16 Port du casque

La règle est remplacée par:

Le casque est aussi obligatoire pour les batboys !

Le port de casques équipés de 2 protège-oreilles, d'une protection faciale (grille) et d'une jugulaire (recommandation en 2010 ; obligation à partir de 2011) est obligatoire pour le batteur, le on-deck batter (frappeur dans le cercle d'attente), tous les baserunners (coureurs) et batboys (ramasseurs de battes).

III. Compléments au chapitre 2.00: Définitions

CLUB: annulé

HOME TEAM

Est remplacé par:

La home team est l'équipe qui commence le match en défense. Le calendrier des matchs défini de quelle équipe il s'agit.

THE LEAGUE et THE LEAGUE PRESIDENT

Ces définitions sont annulées.

THE MANAGER

La 2ème phrase est remplacée par : un joueur ne peut pas être manager.

Alinéa c)

Si le manager quitte le terrain, il doit désigner un coach comme remplaçant.

STRIKE ZONE

1ère phrase

La strike zone est l'espace au-dessus de la home plate, depuis le creux des aisselles jusqu'à la partie inférieure du genou. L'illustration figurant dans le règlement n'est pas valable pour les Juveniles.

A. Définition supplémentaire

On parle de *PLATE APPEARANCE* quand le batter termine son tour à la batte. Ce ne peut être qu'un at bat (ou un hit, out, error, fielders choice), un base on balls, un hit by pitch, un sacrifice fly, un sacrifice hit ou un catcher's interference.

**IV. Compléments au chapitre 3.00:
Avant le match****A. Règle 3.01****1. Alinéa c)**

Est complété par:

Les balles ne doivent pas être emballées.

Règle supplémentaire

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

2. Règle supplémentaire.

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

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 et copies suivants sont valables: carte d'identité, passeport, carte d'identité étrangère, livret de famille. 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 prouve cependant son identité, il peut prendre part au match, en payant une amende et à ses propres risques. S'il s'avère qu'il n'avait pas de légitimation, le match est perdu par forfait.

B. Règle 3.03 Retour en jeu de joueurs

Cette règle est remplacée par:

Règle spéciale pour les Juniors ! Le retour en jeu est possible.

Un joueur figurant sur la starting line up et qui a été remplacé durant le match peut revenir en jeu à sa position initiale, pour autant que son remplaçant:

- ait fait une Plate Appearance
- ait été sur le terrain durant trois outs de suite.

Seuls les joueurs figurant sur la starting lineup peuvent revenir en jeu.

Seuls les joueurs figurant sur la starting line up peuvent revenir en jeu.

Cette règle n'est pas valable pour les joueurs qui ont été exclus. Même dans le cas où une équipe n'est plus à même d'aligner 8 joueurs suite à l'exclusion d'un joueur, et qu'aucun remplaçant n'est présent, les joueurs exclus ne peuvent pas revenir en jeu.

C. Règle 3.10 Arrêts des matchs, etc.

1. Alinéa 3.10 a)

est défini dans le règlement de jeu.

V. Compléments au chapitre 4.00: Début, fin de match

A. Règle 4.10 Regulation game

- a) Un match standard se joue en six innings et au maximum 2h30, sous réserve de prolongation en cas d'égalité.
- b) La double mercy rule est appliquée, à savoir que si la différence de runs est de 20 points ou plus après le 4ème inning, le match est arrêté. Lors des matchs de finale et des playoffs, l'équipe menée au score a le droit de jouer les 6 innings.

Voir également l'appendice:
QUE DOIT-ON FAIRE EN
CAS D'ARRÊT DE
MATCH.

Un match arrêté est considéré comme valable si:

- au moins 4 innings ont été joués
- la home team a obtenu plus de point après 3 innings – ou 3 innings et un inning entamé – que la guest team après 4 innings complets

Règles supplémentaires pour les tournois sur un jour:

Match simple 6 innings
Tournoi 5 innings

- 1) Un match se joue en 5 innings ou au maximum 2 heures. Après 1h30 de jeu, aucun nouvel inning n'est entamé.
- 2) Les balles sont toujours fournies par la home team.
- 3) Les matchs simples de rattrapage, issus des tournois sur un jour, sont disputés comme des matchs de championnat normaux.

Règle supplémentaire pour matchs individuels et les matchs de tournoi

Dès qu'une équipe obtient 5 runs dans un inning, le troisième out est prononcé et les équipes permutent. Ceci n'est pas valable pour le dernier inning.

Règle supplémentaire pour les matchs de play off

Il n'y a pas de limitation de runs par inning dans les matchs de play off.

B. Règle 4.11 Score

Le résultat final d'un match standard est le nombre de points obtenus par chaque équipe après la fin du match.

- a) Le match est terminé si la home team mène au score après la première moitié du sixième inning (tournoi : cinquième inning)
- b) Le match est terminé si la guest team mène au score après que six innings ont été joués (tournoi : cinq innings).
- c) Le match est immédiatement terminé si la home team obtient le point gagnant dans la deuxième moitié du sixième inning (tournoi: cinquième inning), ou dans la deuxième moitié d'un inning supplémentaire.

EXCEPTION: si le dernier batter frappe un home run, celui-ci est comptabilisé avec tous les points obtenus.

Interprétation de la règle : si le batter frappe un home run lors de la deuxième moitié du sixième inning (ou d'un inning supplémentaire) et donne ainsi la victoire à son équipe, mais qu'il est déclaré out parce qu'il a dépassé un runner, le match est terminé aussitôt que le point gagnant est marqué.

C. Règle 4.12 Match reporté

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

Règle supplémentaire

- i) Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si une équipe ne respecte pas les conditions du règlement „Licences“.
- j) Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si une équipe fait jouer des joueurs non licenciés.

F. Règle 4.17 Nombre de joueurs (forfait)

- a) Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si une équipe ne peut ou ne veut pas aligner 8 joueurs licenciés sur le terrain.
- Si un match est perdu par forfait en raison de la transgression des règles 1.09, 4.15, 4.16 ou 4.17, l'équipe fautive est sanctionnée d'une défaite par 0-6, ou 0-5 lors des matchs sur un jour, ainsi que d'une amende selon le règlement des amendes.
 - En cas de transgression des règles 4.15 h-j) ou 4.17, le forfait peut également être prononcé ultérieurement par la CT sur la base des line ups officiels.
 - Les matchs perdus en raison de blessures d'un ou plusieurs joueurs ne sont pas sanctionnés d'un forfait.
 - Du point de vue disciplinaire, tous les matchs d'une équipe joués le même jour sont considérés comme 1 forfait.

VI. Compléments au chapitre 6.00: Le batter

A. Règle 6.01 Battingorder Juveniles U12

Le battingorder PEUT (non pas doit !) comprendre plus de 9 joueurs. Un maximum d'entre-eux doit cependant être muni d'une licence adéquate (incl. licence Z). S'il y a plus de joueurs non-licenciés présents que de joueurs avec une licence Z, ils sont considérés comme joueurs remplaçants. Les positions supplémentaires du battingorder (pos. 10 et plus) sont complétées par les joueurs remplaçants sur le lineup. Durant le match, des positions du battingorder peuvent être annulées (joueur fatigué, blessé), ou un joueur remplacé, mais aucune position ne peut être ajoutée. Si une position est annulée durant le match, l'arbitre et le coach adverse doivent en être informés.

B. Règle 6.09 Home run

Les alinéas suivants sont modifiés ou annulés:

- b) Annulé.
- d) Une fair flyball atterrit entre la 1st et la 3rd base, en dehors du terrain : ce coup crédite le batter d'un home run, pour autant que la distance depuis la home plate jusqu'à la limite extérieure de l'outfield soit d'au moins 60 mètres, et qu'il parcourt toutes les bases dans l'ordre. Si la distance est de moins de 60 mètres, le batter ne peut avancer que jusqu'à la 2nd base.
- h) Si un fielder dévie une fair flyball en dehors du terrain et qu'elle atterrit dans le foul territory, le batter ne peut avancer que jusqu'à la 2nd base. Si une fair flyball est déviée par un fielder et qu'elle atterrit entre les foul lines et en dehors du terrain, le batter obtient un home run, pour autant que la distance depuis la home plate jusqu'à la limite extérieure de l'outfield soit d'au moins 60 mètres. Si la distance est inférieure, le batter ne peut avancer que jusqu'à la 2nd base.

Home run = 60m

Pas de designated hitters chez les Juniors

C. Règle 6.10 Designated hitter

N'est pas appliquée.

VII. Compléments au chapitre 7.00: Le runner

A. Règle 7.04 Avance des runners

b) annulé, la remarque sous le point d) reste cependant valable.

B. Règle 7.05 Avance des runners

Ajout à cette règle :

Avancer d'une base si, lors d'un "ball four", le catcher ne saisit pas la balle et que celle-ci reste "collée" dans son plastron ou dans le masque de l'arbitre. Si le batter devient runner avec un wild pitch, permettant à tous les runners d'avancer d'une base, il n'obtient le droit d'avancer que sur la 1st base.

C. Règle 7.08 Le runner est out

Règle supplémentaire: voler

Règle spéciale pour les Juniors Juveniles: on ne doit pas prendre de lead pour voler avant que le pitch ait atteint la home plate !

Un runner est out si il touche une fielder qui est sur le point de faire un double play, sauf si le runner est en train de slider, ou si il essaye d'éviter le fielder qui a la balle ou qui attend d'effectuer son coup.

Quand un pitcher est en contact avec la plate, en possession de la balle, et que le catcher est dans la catchers'box, prêt à saisir un pitch, les runners ne peuvent pas quitter leur base jusqu'à ce que la balle ait été lancée et qu'elle franchisse la home plate.

La sécurité du joueur est ici concernée.

La violation d'une règle par un runner implique tous les autres runners.

- a) Si un runner quitte la base avant que le pitch ait atteint la home plate, et que le batter ne frappe pas la balle, le runner peut continuer à courir. Si un jeu est fait sur le runner et que celui-ci est out, le out est valable. Si le runner a atteint la base qu'il cherchait à rejoindre, il doit retourner sur la base qu'il occupait avant le pitch ; il n'y a pas de out.
- b) Si un runner quitte la base avant que le pitch ait atteint la home plate, et que le batter frappe la balle, le runner peut continuer à courir. Si un jeu est fait sur le runner et que celui-ci est out, le out est valable. Si le runner n'est pas out, il doit retourner sur la base qu'il occupait avant le pitch, ou sur la base libre suivante par rapport à celle qu'il occupait à l'origine.

Le batter ne peut dans aucun cas avancer plus loin que la première base en cas de 1-base-hit ou de error, ni plus loin que la deuxième base

en cas de 2-base-hit, ni plus loin que la troisième base en cas de 3-base-hit. L'arbitre principal détermine la valeur attribuée à la frappe.

- c) Si un runner quitte la base avant que le pitch ait atteint la home plate, et que le batter bunt la balle ou l'envoie dans l'infield, aucun point ne peut être marqué. Si trois runners sont sur les bases et que le batter atteint la première base, chaque runner avance d'une base par rapport à sa base initiale, sauf le runner de la troisième base, qui se retire. Le run ne compte pas.

Voir les exemples ci-dessous

Exception: si une base est libre après l'exécution d'un coup, les alinéas a) et b) sont valables.

EXEMPLES:

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 2 base hit correct : le runner n'avance que sur la troisième base.
5. Le runner sur la deuxième base part trop tôt ; le batter frappe un 2 base hit correct : le runner n'avance que sur la troisième base.
6. Le runner sur la troisième base part trop tôt ; le batter frappe un 2 base hit correct : le runner retourne sur la troisième base.
7. Tous les runners peuvent marquer si le batter frappe un 3 base hit correct, indépendamment du fait que les runners soit 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 : 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 2 base hit correct : 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 reste 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 2 base hit correct : 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 : 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 2 base hit correct : 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 la première, la deuxième et la troisième base ; l'un d'entre eux part trop tôt et le batter frappe un 2 base hit correct : 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 la première, la deuxième et la troisième base ; l'un d'entre eux part trop tôt et le batter atteint la première base suite à un bunt ou une balle envoyée dans l'infield : 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 la première, la deuxième et la troisième base ; l'un d'entre eux part trop tôt et le batter obtient un base on balls ou est touché par un pitch : tous les runners avancent d'une base et le point est comptabilisé.

L'arbitre doit utiliser un foulard ou tout objet semblable.

Remarque : quand un arbitre remarque qu'un joueur a quitté sa base trop tôt, il doit laisser tomber un foulard – ou tout objet similaire – pour indiquer la violation de la règle.

Remarque : il est entendu dans ces exemples que le batter reste sur la base qu'il a atteint.

VIII. Compléments au chapitre 8.00: Le pitcher

A. Restriction concernant le pitcher

Chaque pitcher qui pitch 5 innings ou plus pendant un jour de jeu doit prendre une pause de 4 jours. Il ne peut être aligné dans aucune ligue en tant que pitcher durant cette pause.

Règle supplémentaire pour les matchs individuels

Match simple: chaque pitcher ne peut pitcher que trois innings au maximum par match.

Règle supplémentaire pour les tournois sur un jour

Chaque pitcher ne peut pitcher que 3 innings au maximum par match, et 6 innings au maximum par jour de match.

B. Règle 8.05 Balks

Les alinéas suivants sont annulés:

- k) annulé. Contrairement à la règle usuelle en baseball, les Juveniles qui laissent involontairement tomber la balle ne sont pas sanctionnés d'un balk ; un „ball“ est toutefois octroyé au batter.

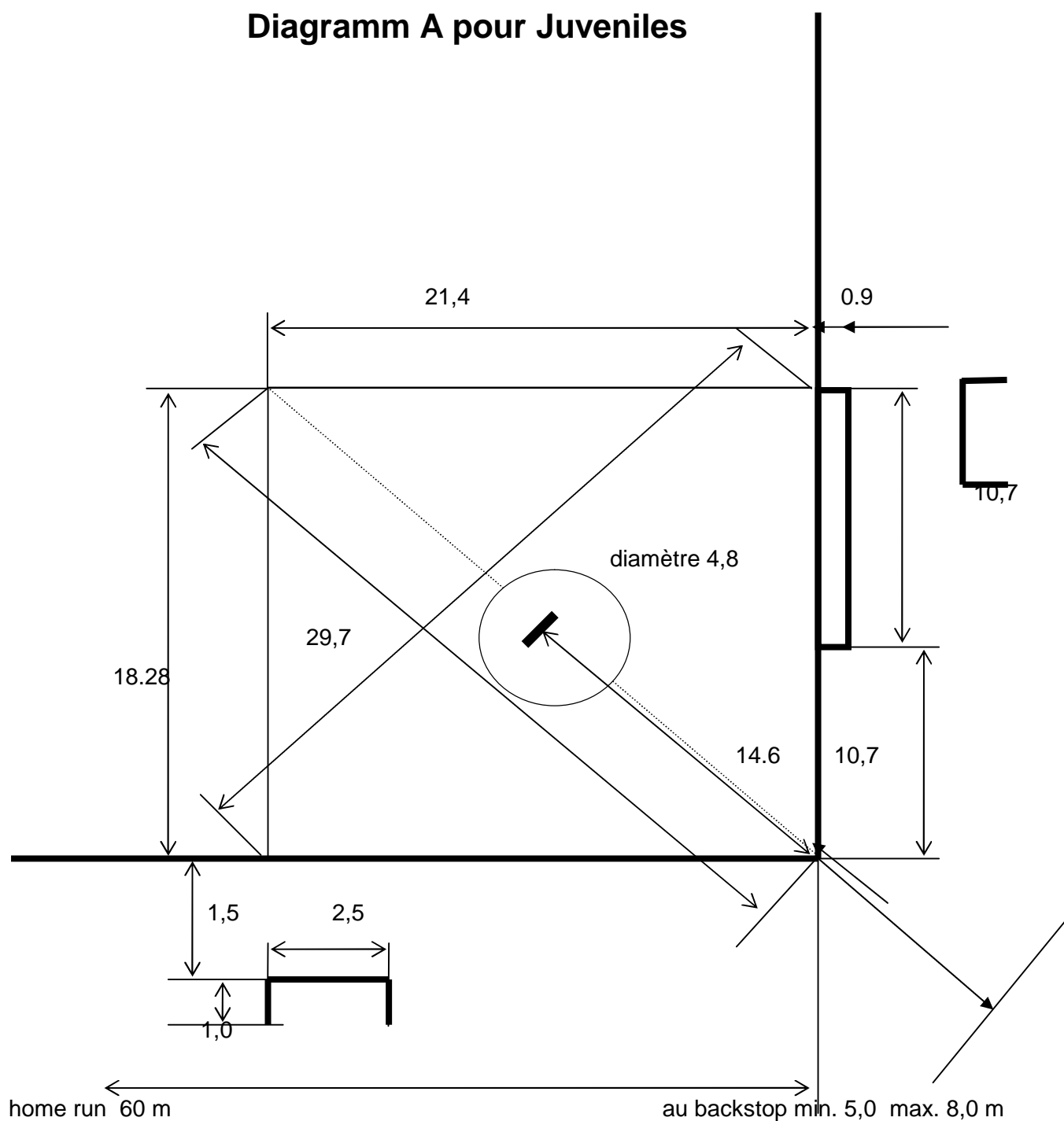
- m) annulé. Contrairement à la règle usuelle en baseball, aucun balk n'est compté si le pitcher ne marque pas d'arrêt ; un „ball“ est toutefois octroyé au batter.

IX. Compléments au chapitres 10: L'official scorer

La règle 10.1 a) est remplacée par :

Le scoring est souhaitable, mais pas obligatoire pour les Juveniles.

Diagramm A pour Juveniles



Toutes les distances sont en mètres

Marquage obligatoire pour un match :

Les lignes figurant en gras, à savoir les foulines, coach boxes et 3-foot first base line.

Les autres lignes doivent être conformes au règlement.