



SBSF BASEBALL REGLEMENT LIGUE NATIONALE

En vigueur dès le 1er avril 2023

Table des matières

I.	<u>Introduction</u>	3
	<i>A. Règlements en vigueur</i>	3
	<i>B. Remarques</i>	3
II.	<u>Compléments au chapitre 1.00 - But du jeu</u>	3
	<i>A. Règle 1.01 Description générale</i>	3
III.	<u>Compléments au chapitre 2.00 Terrain de jeu</u>	4
	<i>A. Règle 2.01 Terrain de jeu</i>	4
	1. <u>Chapitre 2 Pitchermound</u>	4
	2. <u>Chapitre 4 Backstop</u>	4
	3. <u>Chapitre 7 Marquage du terrain</u>	4
	4. <u>Chapitre 4 Homologation</u>	4
	<i>B. Règle 2.05 Duqout</i>	4
IV.	<u>Compléments au chapitre 3.00 Equipement et revêtement</u>	4
	<i>A. Règle 3.01 Balls</i>	4
	<i>B. Règle 3.02 Bat</i>	5
	<i>C. Règle 3.08 Helmet</i>	5
V.	<u>Compléments au chapitre 4.00 – Avant le match</u>	5
	<i>A. Règle 4.01 Autorisation de jouer</i>	5
	1. Règle supplémentaire : Liste des joueurs.....	5
	<i>B. Règle 4.04 Arrêt de matches, etc.</i>	5
VI.	<u>Compléments au chapitre 5.00 - Playing the Game</u>	5
	<i>A. Règle 5.07 Pitching</i>	5
	1. Règle supplémentaire Pitch Count	6
	<i>B. Regel 5.07(b) Warm-up Pitches</i>	6
	<i>C.. Règle 5.10(m) Mound Visitts</i>	6
	1. <u>Mound Visits LNA</u>	6
	2. <u>Mound Visits LNB</u>	6
VII.	<u>Compléments au chapitre 7.00 – Début et fin de match</u>	6
	<i>A. Règle 7.01 (g) Compléments Regulation Game</i>	6
	<i>B. Règle 7.03 Forfaits</i>	7
	<i>C. Règle 7.04 Protêt</i>	7
VIII.	<u>Compléments au chapitre 8.00 – L’Umpire</u>	7
IX.	<u>Compléments au chapitre 9.00 – L’Official Scorer</u>	8
X.	<u>Compléments au chapitre - Definition of Terms</u>	8

Règlement «Baseball» : Ligues nationales A et B

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 anglaise, reconnue par la WBSC Europe)
- Offizielle Baseball Regeln (dernière version allemande, DBV)
- Règlements officiels de Baseball (dernière version française)
- WBSC Europe **Competition Regulations** (dernière version anglaise)
- **Le "tableau des âges" peut être consulté 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 ; renouvelé annuellement)

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. BSM est l'outil de licence de SBSF
4. Toute violation des règlements de l'OBR, de la WBSC Europe et de la SBSF sera sanctionnée selon le catalogue des amendes.
5. Par souci de simplicité, seule la forme masculine est utilisée ci-après, les règlements s'appliquent toutefois à tous les genres.

II. Compléments au chapitre 1.00 - But du jeu

A. Règle 1.01 Description générale

Ne peuvent participer au championnat de LNA/LNB que les clubs qui disposent pour chaque équipe de ligue nationale baseball inscrite **neuf (9) joueurs avec une autorisation de jeu Juniors (J,C,J,SJ) qui figurent sur une liste des joueurs et participent à un championnat.**

Une licence Z est considérée comme une licence officielle.

Exemple : un club qui a deux (2) équipes en ligue nationale doit également disposer d'au moins dix-huit (18) joueurs avec une autorisation de jeu Juniors qui figurent sur une liste des joueurs et participent à un championnat.

III. Compléments au chapitre 2.00 Terrain de jeu

A. Règle 2.01 Terrain de jeu

1. Chapitre 2 Pitchermound

En LNA, il est obligatoire (souhaitable en LNB) de disposer d'un Pitchermound. Dans les cas limites, 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.

2. Chapitre 4 Backstop

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

3. Chapitre 7 Marquage du terrain

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 (umpire.ch ou UmpApp) dans la rubrique correspondante. L'utilisation de sciure est autorisée pour le marquage du terrain.

4. 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 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).

B. Règle 2.05 Dugout

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 au chapitre 3.00 Equipement et tenue

A. Règle 3.01 Balls

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

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

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 3.02 Bat

a) Est remplacé par :

Les Battes en bois doivent figurer sur la "official approved wooden bat list" de la WBSC Europe ou être approuvées par la CT-SBSF.

Est complétée comme suit :

e) Les battes en imitation bois (composite) sont autorisées et doivent figurer sur la "official approved none-one-piece bat list" de la WBSC Europe.

Ces listes peuvent être consultées sur le site web de SBSF. Penalty selon OBR Rule 6.03 (a)(5)

Les exceptions sont réglementées par la CT SBSF.

C. 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 jouer

1. Règle supplémentaire : Liste des joueurs

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

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 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 en payant une amende conformément au 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.

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. Règle 5.07 Pitching

Règle supplémentaire pour tous les matches :

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*

Les règles Pitch Count suivantes s'appliquent pour les joueurs de U25 ans et pour les joueurs plus jeunes en fonction de leur âge (règlement Cadets ou Juniors) :

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*

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. Regel 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. Pour les matches de LNB SBSF, les **Competitions Regulations** "Speed Up Rules" de la WBSC Europe s'appliquent.

Pour les matches de LNA SBSF, la règle est appliquée selon le standard de la MLB (mlb.com/glossary/rules/warmup-pitches).

Définition avec modifications pour SBSF :

Lorsqu'ils prennent leur position au début d'un Inning ou lorsqu'ils remplacent un autre Pitcher, les Pitcher peuvent lancer autant de warmup pitches qu'ils le souhaitent dans les limites des paramètres de countdown définis par la LNA.

Le temps entre les Innings et lors du changement de Pitcher est de 2 minutes et 25 secondes. Le signal de l'Umpire pour le dernier warmup pitch est donné à la marque des 25 secondes, le Pitcher doit lancer son dernier warmup pitch avant que la marque des 20 secondes ne soit atteinte. Le Batter est informé de la marque des 20 secondes. Le Pitcher doit commencer la Pitchingmotion pour le premier (1er) Pitch avant que la montre arrive à zéro.

La montre de chronométrage s'applique également aux changements de Pitches et commence dès que le Relief-Pitcher franchit la Warningtrack (ou la ligne de faute pour les Bullpen sur le terrain). Les Relief-Pitchers peuvent être exemptés de ces limites de temps s'il y a un retard dans les activités normales d'échauffement sans qu'il y ait faute de leur part ou si l'Umpire estime qu'un Pitcher serait exposé à un risque légitime de blessure sans bénéficier de temps supplémentaire.

Pour les pauses entre les Innings, le Timer commence lorsque le dernier Out de l'Inning est effectué, avec quelques exceptions. Si le Pitcher se trouve sur la Base, on Deck ou at Bat à la fin de l'Inning, le Timer commence lorsque le Pitcher quitte le Dugout pour le Mound. Si le Catcher est sur la Base, on Deck ou at Bat à la fin de l'Inning, le Timer démarre lorsque le Catcher entre dans le Dugout (un autre Catcher peut commencer à échauffer le Pitcher).

Si un Pitcher entre le match pour remplacer quelqu'un qui a été échangé à cause d'une blessure ou d'une autre situation d'urgence, il obtiendra autant de Warmup Pitches que l'Umpire le permet.

Penalty : le non-respect du Warmup Time du Pitcher est sanctionné par une "Ball". Si le Batter retarde le temps d'entrée dans la Battersbox avec un "strike automatique" ; le temps compte quand le Pitcher est prêt à lancer.

C. Règle 5.10(m) Mound Visits

1. Mound Visits LNA

En LNA, les règles OBR 5.10(m) sont appliquées.

2. Mound Visits LNB

En LNB, les "Speedup Rules" sont appliquées selon les WBSA Europe Competitions Regulations.

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

A. Règle 7.01 (g) Compléments Regulation Game

Complément à cette règle :

Les matches de championnat sont disputés comme suit :

- Single Games:
 - Les matches de LNA se disputent en neuf (9) Innings
 - Les matches de LNB se disputent en sept (7) Innings
- Double Headers:
 - En LNA, le premier match avec un numéro impair se joue en neuf (9) Innings et le deuxième match avec un numéro pair se joue en sept (7) Innings.
 - En LNB, les deux matches se disputent en sept (7) Innings
- Extra Inning Rule en cas de Tied Games:
 - En LNA, le tour préliminaire se dispute selon la WBSA Europe **Competitions Regulations** «Extra Inning Rule », dans les Play Offs, les Innings sont joués normalement.

- En LNB, le tour préliminaire se dispute selon la WBSC Europe **Competitions Regulations** «Extra Inning Rule », dans les Play Offs, les Innings sont joués normalement.
 - Mercy Rule:
 - 9 Inning Games : si la différence de Runs à la fin du 5e Inning est de 20 Runs ou plus, resp. de 15 Runs ou plus à la fin du 6e Inning, resp. de 10 Runs ou plus à la fin du 7e ou du 8e Inning, le match est arrêté.
 - 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 playoff
 - LNA : les matches se disputent sans Mercy Rule.
 - LNB : la Mercy Rule n'entre en vigueur que sur demande de l'équipe perdante.
 - Matches de promotion/relégation : Se disputent généralement selon les règles de la ligue supérieure.
- B. Règle 7.03 Forfaits

Complément à cette règle :

- e) Un match est considéré comme perdu par forfait en faveur de l'équipe adverse si une équipe aligne un Pitcher étranger dans un jeu avec numéro de jeu impair. **Dans les matches fractionnés ou rattrapés d'un double header, le premier (1er) match de ce DH doit être lancé par le CH-Pitcher.**
- f) **Un match de LNA est déclaré perdu par forfait en faveur de l'équipe adverse si une équipe n'engage pas un CH-Pitcher pendant au moins les 5 premières Innings d'un Single Game. (Les matches de rattrapage d'un DH ou les DH fractionnés ne sont pas concernés).**
- g) 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).
- h) Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si une équipe fait jouer des joueurs non licenciés.
- i) Un match est perdu par forfait au bénéfice de l'équipe adverse si une équipe transgresse les conditions du règlement "Licences".
- j) 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.
- k) Si un match est déclaré forfait en raison de violations des règles 1.01, 3.01, 4.01 ou 7.03, l'équipe coupable est sanctionnée d'une défaite de 0-9 (LNA), 0-7 (LNB) ainsi que d'une amende conformément au règlement des amendes.
- l) En cas de violations des règles 7.03 b) ainsi que 7.03 e) à j), 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.
- m) **Un match qui doit être joué par un CH-Pitcher, mais qui ne peut pas terminer le match (quelle qu'en soit la raison) et qu'aucun CH-Pitcher de remplacement n'est disponible, sera déclaré forfait pour l'équipe adverse. Aucune amende ne sera infligée.**
- n) **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.**

o) 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 7.04 Protêt

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

VIII. 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.

IX. 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.

A partir de 2024, tous les matches de LNA devront être "live easy-scoring". Déjà souhaitable à partir de 2023 !

X. Compléments au chapitre - Definition of Terms

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