

REGLEMENT PARTICULIER

LITTLE LEAGUE BASEBALL MAJOR



Adoptés par le comité directeur du 25 février 2025

SAISON 2025

SOMMAIRE

<i>Chapitre 1 - PRINCIPES GÉNÉRAUX.....</i>	<i>3</i>
Article 1. Caractéristiques	3
Article 2. Cadre règlementaire	3
Article 3. Cas non prévus	3
<i>Chapitre 2 - RÈGLES D'ORGANISATION.....</i>	<i>4</i>
Article 4. Échéancier	4
Article 5. Nombre d'équipes.....	4
Article 6. Formule sportive	4
Article 7. Classement	4
Article 8. Droits sportifs.....	4
Article 9. Péréquations	4
<i>Chapitre 3 - CONDITIONS DE PARTICIPATION</i>	<i>5</i>
I. Equipes	5
Article 10. Sélections régionales.....	5
Article 11. Calendriers	5
Article 12. Conditions d'engagement	5
Article 13. Engagement définitif.....	6
II. Joueurs.....	6
Article 14. Tenue	6
Article 15. Eligibilité individuelle	6
III. Encadrants	6
Article 16. Tenue et équipement.....	7
Article 18. Eligibilité individuelle	7
IV. Officiels	7
Article 19. Commissaires techniques et arbitres	7
Article 20. Scoreurs, scoreurs-opérateurs et directeur du scoring.....	7
Article 21. Autres personnes autorisées à être dans l'abri des joueurs	8
<i>Chapitre 4 - DÉROULEMENT DES RENCONTRES</i>	<i>9</i>
Article 22. Terrain	9
Article 23. Équipements	9
Article 24. Documents officiels.....	9
Article 25. Réunion technique	10
Article 26. Durée des rencontres.....	10
Article 27. Accélération du jeu	11
Article 28. Visites	11
Article 29. Règle du Tie Break.....	11
Article 30. Forfait.....	11
Article 31. Règles de départage.....	11
Article 32. Dispositions spécifiques	12
Article 33. Discipline	13

CHAPITRE 1 - PRINCIPES GÉNÉRAUX

Article 1. Caractéristiques

Nom de l'épreuve	Little League France – Baseball Major
Catégorie d'âge	12 ans et moins
Genre	Mixte
Abréviation	Little League Major
Commission fédérale sportive référente	Commission fédérale jeunes (CFJ)
Titre	Champion 12U des régions de France de baseball
Logo	

Article 2. Cadre réglementaire

La compétition définie à l'article ci-dessus est soumise au présent règlement particulier complété par les dispositions des règlements généraux, ainsi qu'aux dispositions des règles officielles du baseball publiées par la Fédération.

Article 3. Cas non prévus

Les cas non prévus au présent règlement et dans les textes applicables, mentionnés à l'article ci-dessus, sont de la compétence du comité directeur fédéral qui prendra avis des commissions fédérales concernées et de la commission fédérale juridique et réglementation.

CHAPITRE 2 - RÈGLES D'ORGANISATION

Article 4. Échéancier

Date limite	
1 ^{er} février 2025	Ouverture des inscriptions pour les Little League Major 2025
31 mai 2025	Remise à la CFJ des formulaires d'engagement des ligues régionales aux Interligues (Article 122 RG)
	Remise des rosters provisoires de 30 joueurs maximum et du roster staff avec maximum 4 coachs.
20 juillet 2025	Mise à jour des rosters et des informations des joueurs dans myWBSC par les clubs engagés
18 août 2025	Remise à la CFJ, par les équipes engagées, des rosters définitifs de 14 joueurs et 4 coachs maximum
19 août 2025	Réunion technique de la compétition

Article 5. Nombre d'équipes

La compétition est composée au maximum de treize équipes.

Article 6. Formule sportive

Article 6.1. Principes généraux

La compétition se déroule sur trois jours consécutifs.

Les équipes sont réparties sur la base du classement final de l'édition Little League Major 2024.

La CFJ établit la formule en fonction du nombre d'équipes inscrites et de terrains disponibles, en garantissant au moins quatre rencontres pour chaque équipe.

Article 7. Classement

La CFJ enregistrera le classement et le titre de vainqueur au vu du rapport des commissaires techniques de la compétition.

Article 8. Droits sportifs

La CFJ, par délégation de la Fédération, attribue :

- au vainqueur de la compétition, les écussons joueurs de la Little League et un droit à participation au tournoi régional Europe & Afrique 2026 catégorie Major ou Intermédiaire 50/70 au choix de la ligue ;
- au finaliste de la compétition un droit à participation au tournoi régional Europe & Afrique 2026 catégorie Major ou Intermédiaire 50/70 en fonction du choix du vainqueur.

Lorsqu'elles sont acceptées par la Little League, l'équipe championne et l'équipe finaliste participent à la Little League l'année suivant les Interligues qu'elles ont remportées.

Si la ligue championne renonce à la participation à la Little League 2026, la CFJ, par délégation de la Fédération désigne la ligue classée seconde.

Article 9. Péréquations

Non applicable.

CHAPITRE 3 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

I. Equipes

Article 10. Sélections régionales

Chaque ligue régionale peut présenter une sélection régionale pour la représenter dans le cadre de la compétition.

Article 11. Calendriers

Article 11.1. Calendrier provisoire

La CFJ établit le calendrier provisoire en concertation avec l'organisateur de la compétition en y apportant le cas échéant des corrections. L'organisateur fera ses propositions par écrit.

Article 11.2. Calendrier définitif

La CFJ communique le calendrier définitif aux équipes concernées après retour des dossiers d'engagement définitifs.

Article 12. Conditions d'engagement

Article 12.1. Conditions générales

Chaque équipe s'engage à :

- avoir pris connaissance du présent règlement particulier de la compétition, ainsi que des statuts, du règlement intérieur, des règlements généraux, du règlement disciplinaire et du guide fédéral financier de la Fédération, en vigueur ;
- fournir, à la CFJ, un roster provisoire de trente noms maximum sous peine d'une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

Article 12.2. Conditions financières

Chaque équipe s'engage à :

- Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de la saison 2024 ;
- Régler, selon les modalités communiquées par la Fédération, les montants définis dans le guide financier fédéral :
 - de l'inscription à la compétition,
 - de la provision d'arbitrage pour la compétition,
 - de la provision de scorage et d'établissement des statistiques pour la compétition ;
- Régler, en cas d'appel de la somme, la caution dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

Article 12.3. Conditions d'encadrement

Chaque équipe s'engage à justifier dans le dossier définitif d'engagement qu'il dispose pour chaque rencontre officielle de la compétition d'au moins un cadre diplômé d'Etat ou par la Fédération :

- titulaire de l'un des diplômes professionnels suivants :
 - BEES 1 ou 2 Baseball-Softball,
 - BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,
 - DEJEPS Baseball-Softball,
 - DESJEPS Baseball-Softball,
 - CQP Technicien sportif baseball - softball – cricket ;
- ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent (faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRAJES) ;
- ou titulaire d'un EF1 ou d'un EF2 (diplôme fédéral).

Article 12.4. Conditions d'arbitrage

Chaque équipe devra présenter avec son dossier définitif d'engagement, un formulaire d'engagement d'au moins un arbitre officiel de grade AF2 baseball inscrit au cadre actif de la CFA, ne pouvant figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score, s'engageant à officier autant que nécessaire au titre de la ligue pour la compétition.

Il est possible de présenter un arbitre de grade AF1 baseball stagiaire à une formation d'arbitre baseball de grade AF2 (= ayant au moins passé le 1er test sur les règles du jeu de la plateforme de formation).

L'absence de transmission de ce formulaire d'engagement dans les délais réglementaires expose la ligue fautive à une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

Article 12.5. Conditions de scorage

Chaque équipe devra présenter avec son dossier définitif d'engagement, un formulaire d'engagement d'au moins un scoreur officiel inscrit au cadre actif de la CFSS, ne pouvant figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score, s'engageant à officier autant que nécessaire au titre de l'équipe pour la compétition. Les scoreurs du grade SF1 doivent être validés, au regard de leur expérience, par cooptation par la CFSS.

L'absence de transmission de ce formulaire d'engagement dans les délais réglementaires expose le club fautif à une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

Article 12.6. Conditions matérielles

Les équipes doivent disposer au minimum d'un haut d'uniforme aux couleurs de leur région.

Deux jeux d'uniformes : l'un foncé, l'autre clair sont souhaités.

Article 13. Engagement définitif

Article 13.1. Dossier d'engagement définitif

Le dossier d'engagement définitif doit comporter les pièces suivantes :

- Le formulaire d'engagement définitif établi par la CFJ, complété et signé ;
- Le roster provisoire, conformément à l'Article 12.1 ;
- Le formulaire d'engagement de chaque arbitre dûment rempli et signé, conformément à l'Article 12.4 du présent règlement ;
- Le formulaire d'engagement de chaque scoreur, dûment rempli et signé, conformément à l'Article 12.5 du présent règlement.

Article 13.2. Engagement électronique

Chaque équipe doit, via le module sportif E-Licence, engager son équipe à la compétition, et y rattacher un roster définitif de minimum douze joueurs et maximum quatorze joueurs et un roster de staff de minimum deux et maximum quatre coachs.

II. Joueurs

Article 14. Tenue

Conformément à l'Article 154.2 des règlements généraux, les joueurs ne doivent pas changer de numéros d'uniforme indiqués sur le roster définitif remis lors de la réunion technique précédant la compétition.

Les équipes doivent disposer au minimum d'un haut d'uniforme aux couleurs de leur région. Deux jeux d'uniformes : l'un foncé, l'autre clair sont souhaités.

Article 15. Eligibilité individuelle

Les joueurs de la compétition sont soumis aux dispositions des Articles 155 à 163 des règlements généraux.

Les joueurs de catégorie d'âge 9U ne sont pas autorisés à participer à la compétition.

Les licenciés participent à la compétition au sein de la sélection régionale représentant la ligue régionale à laquelle est rattaché le club dans lequel ils détiennent leur licence.

Seuls peuvent participer à la compétition les joueurs inscrits sur la liste définitive de l'équipe. Ne pourront apparaître sur la liste définitive que les joueurs qui auront été préalablement inscrits sur la liste provisoire de 30 joueurs maximum.

Toute infraction à ce règlement entraînera une pénalité financière, définie dans le guide financier fédéral, pour l'équipe fautive.

III. Encadrants

Article 16. Tenue et équipement

cf. Article 164 des règlements généraux.

Le casque est obligatoire pour les coachs sur bases.

Article 17. Conditions d'exercice

cf. Article 165 des règlements généraux.

Article 18. Eligibilité individuelle

Les encadrants (managers et coachs) doivent figurer sur le roster définitif de leur équipe.

Un encadrant ne figurant pas sur le roster définitif de son équipe ne sera pas autorisé à entrer sur l'aire de jeu et dans l'abri des joueurs.

Toute infraction à ce règlement entraînera une pénalité financière, définie dans le guide financier fédéral, pour l'équipe fautive.

IV. Officiels

Article 19. Commissaires techniques et arbitres

Article 19.1. Désignation

Nomination des commissaires techniques : CFJ

Nomination des arbitres : CFA

Désignation pour les rencontres : le(s) commissaire(s) technique(s) après avis du superviseur des arbitres.

La commission fédérale arbitrage nomme un ou plusieurs superviseurs des arbitres dont les indemnités, selon le barème fédéral, et les frais de déplacement seront payés directement par la Fédération.

Présence à la réunion de la commission technique : oui

Article 19.2. Fonctions des commissaires techniques

Les commissaires techniques :

- veillent au bon déroulement de la compétition et aux respects de l'application des dispositions des règlements généraux et du présent règlement :
 - o ils contrôlent l'éligibilité et, en cas de doute sur l'identité d'un joueur, son justificatif d'identité,
 - o ils contrôlent le respect des obligations de l'organisateur ;
- s'assurent de la régularité des rencontres :
 - o ils déterminent les règles spécifiques de terrain et les communiquent lors de la réunion technique à tous les intervenants de la compétition,
 - o ils veillent au respect des règles d'accélération du jeu,
 - o ils statuent sur les protêts déposés pendant une rencontre et veillent au respect de la procédure ;
- adaptent le programme des rencontres de la compétition en cas de pluie et de manque de luminosité ;
- appliquent les sanctions découlant du présent règlement ;
- représentent la Fédération lors d'un contrôle anti-dopage et fournissent les documents nécessaires ;
- après chaque rencontre, doivent faire parvenir à la CFJ par courrier électronique, la feuille de match et le cas échéant, le ou les comptes-rendus d'expulsion rédigés par l'arbitre de cette rencontre ;
- veillent à la diffusion générale des informations de la compétition par l'intermédiaire du cahier journalier du site de la compétition.

Article 19.3. Prise en charge financière

Les frais de déplacement, d'hébergement et de restauration de chaque arbitre sont à la charge de la ligue pour qui il s'engage sous peine d'application de la pénalité prévue dans le guide financier fédéral.

Les indemnités des arbitres, selon le barème fédéral, seront payées directement aux arbitres par la fédération.

Article 20. Scoreurs, scoreurs-opérateurs et directeur du scoring

Article 20.1. Désignation

REGLEMENT PARTICULIER LITTLE LEAGUE BASEBALL MAJOR – FFBS
SAISON 2025

Nomination : CFSS

Désignation pour les rencontres : le ou les commissaire(s) technique(s) assistés par le directeur du scorage

Présence à la réunion de la commission technique : oui

Publication quotidienne du bulletin des statistiques de la compétition (rosters définitifs, statistiques de chaque rencontre, statistiques par équipe, comptage des lancers, etc.) : directeur du scorage

Article 20.2. Prise en charge financière

Les frais de déplacement, d'hébergement et de restauration de chaque scoreur sont à la charge de la ligue pour qui il s'engage sous peine d'application de la pénalité prévue dans le guide financier fédéral.

Les indemnités, selon le barème fédéral, et les frais de déplacement des scoreurs-opérateurs et du directeur du scorage seront payées directement à ces derniers par la Fédération.

Lorsqu'un scoreur SF3 ou SF4, ou un scoreur-opérateur présent et opérant ou non sur le lieu des finales, est amené à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques permettant de déterminer les récompenses individuelles à distribuer à la fin de la compétition, il percevra une indemnité financière dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

Article 21. Autres personnes autorisées à être dans l'abri des joueurs

Article 21.1. Ramasseurs de balles et battes

Les ramasseurs de balles doivent être en tenue de baseball.

Le casque est obligatoire pour les bat-boys.

CHAPITRE 4 - DÉROULEMENT DES RENCONTRES

Article 22. Terrain

Article 22.1. Caractéristiques

Le type de terrain correspondant au Little League Major est le terrain type 12U.

Article 22.2. Occupation des terrains

L'équipe recevant occupe l'abri des joueurs de troisième base.

Lorsqu'une équipe joue deux rencontres de suite, elle ne change pas d'abri de joueurs.

Les équipes recevantes sont indiquées en premier dans le programme.

Les équipes peuvent s'échauffer dans la partie champ extérieur des terrains avant leur rencontre.

Les routines d'échauffement infield/oufield ne sont pas autorisées.

Article 23. Équipements

- Les bâtes utilisées doivent être conformes à la circulaire « Bâtes Officielles Baseball – saison 2025 » ;
- Les balles utilisées doivent être conformes à la circulaire « Balles Officielles Baseball – saison 2025 » ;
- Le port du casque à deux oreillettes est obligatoire pour les attaquants ;
- L'utilisation des spikes à crampons métalliques ainsi que les chaussures à crampons métalliques sont interdits ;
- Le port du casque intégral du type hockey ou d'un casque et d'un masque avec protège-gorge est obligatoire pour le receveur y compris lors de l'échauffement du lanceur à chaque changement d'attaque ;
- Le port de la coquille est obligatoire (sous contrôle du manager) pour les garçons ;
- Les poids supplémentaires (donut) sont interdits ;
- Le protège-dents, les knee-savers pour les receveurs, les gants de receveur et du joueur de 1^{ère} base sont recommandés.

Les règles d'équipement sont sous la responsabilité de l'arbitre qui devra les vérifier au début de la rencontre et les faire respecter tout au long de celle-ci.

Article 24. Documents officiels

Article 24.1. Feuille de match

Dans le cadre de la compétition, la carte officielle de match sera utilisée à la place des feuilles de match.

Les cartes officielles de match seront fournies par la Fédération.

Article 24.2. Line-up, rosters, feuilles de score

Les line-up et les feuilles de score doivent être les documents fédéraux officiels.

Les line-up doivent être déposés trente minutes avant le début de la rencontre auprès du ou des commissaire(s) technique(s) et des scoreurs sous peine d'une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

Les équipes doivent fournir, à la CFJ, un roster provisoire de trente noms maximum sous peine d'une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

Article 24.3. Suivi des lanceurs et receveurs

Les documents sur le suivi des lanceurs et des receveurs, le décompte des lancers et des manches catchées, seront à signer par les coachs et les scoreurs à l'issue de la rencontre.

Article 24.4. Bulletin officiel des commissaires techniques

Le bulletin officiel des commissaires techniques est quotidien. Il doit comporter :

- Les rosters définitifs de chaque équipe,
- Le fichier du nombre de lancers de chaque lanceur,
- Le fichier du nombre de manches de chaque receveur,

- Les désignations des officiels,
- Les éventuelles décisions disciplinaires et pénalités sportives,
- Toutes les décisions/notifications des commissaires techniques.

Article 25. Réunion technique

Une réunion technique réunissant les officiels de l'arbitrage, du scorage, de l'organisateur et des équipes participantes sera programmée avant le début de la compétition par le ou les commissaire(s) technique(s).

Les équipes participant à la compétition doivent participer à la réunion technique. En cas d'absence, la ligue sera sanctionnée par une pénalité financière dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

Vingt-quatre heures au plus tard avant la réunion technique, les délégués des équipes présenteront sur support papier les documents officiels suivants le roster définitif, correctement rempli, comprenant douze joueurs minimum et quatorze joueurs maximum figurant sur la liste des joueurs inscrits sur le roster provisoire, et incluant le roster staff.

Le/les commissaire(s) technique signe(nt) le roster et confirme par sa signature que les joueurs concernés sont régulièrement inscrits.

Le refus de présenter ces documents correctement remplis sera considéré comme non conforme au présent règlement et entraînera une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral à l'encontre de l'équipe fautive.

Les documents et rosters définitifs dûment vérifiés et signés par les commissaires techniques deviennent les rosters officiels des équipes participantes et aucun changement ne sera admis. Seuls les joueurs figurant sur les rosters officiels sont considérés comme remplaçants possibles pour toutes les rencontres de la compétition. Séparément du line up initial, tous les joueurs sur la liste officielle seront considérés comme remplaçants possibles pour toutes les rencontres de la compétition.

Article 26. Durée des rencontres

Article 26.1. Temps de jeu

L'heure de début de la rencontre est donnée par l'arbitre.

La durée de la rencontre est tenue par la table de scorage.

Seule une suspension de jeu de plus de dix minutes imputable aux intempéries ou à une blessure pourra être décomptée du temps officiel d'une rencontre.

Les rencontres se jouent en six manches ou une heure quinze minutes de temps de jeu effectif avec un minimum de trois manches.

Article 26.2. Fin de la rencontre

Règle des dix points d'écart : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins dix points d'écart à partir de la quatrième manche.

Règle des quinze points d'écart : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins quinze points d'écart à partir de la troisième manche.

À l'issue de la limite de temps, les dispositions suivantes s'appliquent :

L'équipe recevante est en attaque :

- Si elle mène au score : le lanceur termine le compte du batteur. La rencontre s'achève à l'issue du jeu provoqué par le batteur,
- Si elle est menée : la rencontre continue jusqu'à ce que l'équipe recevante marque le point lui permettant de mener au score ou jusqu'à la fin de la manche. La rencontre s'achève lorsque l'une de ces deux conditions est atteinte,

L'équipe visiteuse est en attaque : la rencontre continue jusqu'à la fin de la demi-manche.

À ce moment :

- Si l'équipe recevante mène au score, la rencontre s'achève,

- Si l'équipe visiteuse mène au score, la rencontre continue dans les conditions ci-dessus applicables à l'équipe recevant, sauf si l'équipe visiteuse mène au score de huit points ou plus à l'issue de la limite de temps. En ce cas, le lanceur termine le compte du batteur. La rencontre s'achève à l'issue du jeu provoqué par le batteur.

Lorsqu'une rencontre est définitivement interrompue par les intempéries ou l'obscurité, la validité de la rencontre sera évaluée par les commissaires techniques.

Article 26.3. Rotation des équipes

Le changement d'équipe en attaque intervient au bout de trois retraits ou si l'équipe offensive a marqué un maximum de quatre points dans la manche.

L'action pour marquer le dernier point se joue normalement. Tous les points marqués au-delà de cette limite sont comptabilisés, jusqu'à ce que la balle soit ramenée à la plaque de but. Une fois le maximum de points atteint, si un joueur de l'équipe en défense touche la plaque de but en ayant la balle, la manche est terminée, quelles que soient les actions en cours.

Si le dernier batteur d'une manche frappe un coup de circuit hors du terrain de jeu, le batteur et tous les coureurs peuvent marquer des points, selon les règlements de course sur les bases, et la manche se termine quand le batteur-coureur atteint la plaque de but.

Article 27. Accélération du jeu

cf. Article 211 des règlements généraux.

Article 28. Visites

Règles concernant les visites du manager ou des coachs au lanceur :

- Ce règlement limite le nombre de visites que le manager ou les coachs peuvent effectuer à un même lanceur dans la même manche ;
- Une deuxième visite au même lanceur au cours d'une même manche entraîne le retrait automatique dudit lanceur. Néanmoins, celui-ci peut occuper une autre position défensive ;
- Le manager ou le coach ne sont pas autorisés à faire une deuxième visite au monticule alors que le même batteur est à la batte ;
- Cependant si ce batteur est remplacé par un batteur d'urgence, le manager ou le coach peut se rendre à nouveau au monticule pour une deuxième visite, le lanceur devra toutefois être remplacé ;
- Un manager ou un coach est considéré comme ayant terminé sa visite au monticule lorsqu'il quitte le cercle des 5,48 mètres qui entoure la plaque du lanceur.

Limitation par rencontre du nombre de visites au monticule du lanceur :

- Le nombre de visites au monticule sans changement de lanceur est limité à trois par équipe. Lors de chaque manche supplémentaire, chaque équipe bénéficie d'une visite supplémentaire sans changement de lanceur.
- Pour l'application de cette règle, le déplacement d'un manager ou d'un coach au monticule pour rencontrer le lanceur constitue une visite.
- Le déplacement d'un joueur quittant sa position pour s'entretenir avec le lanceur, incluant un lanceur quittant le monticule pour s'entretenir avec un autre joueur ne constitue pas une visite.

Article 29. Règle du Tie Break

Cf. Article 213 des règlements généraux.

Article 30. Forfait

Cf. Article 204 des règlements généraux.

Une équipe qui ne sera pas présente sur le terrain dix minutes après l'heure officielle du programme des rencontres sera considérée forfait sur un score de 6-0.

Article 31. Règles de départage

cf. Article 131 des règlements généraux.

Article 32. Dispositions spécifiques

Article 32.1. Contact

Tout contact ou percussion, autre que sur une "glissade", entre un attaquant et un receveur est interdit et entraînera le retrait de l'attaquant. En cas de récidive du même joueur, celui-ci se verra expulsé de la rencontre.

Article 32.2. Batteur désigné

Il n'y a pas de batteur désigné (DH).

Article 32.3. Règles spécifiques 12U

Le coureur ne doit pas quitter la base sur laquelle il se trouve avant que le lancer régulier n'ait atteint la plaque de but. Le non-respect de cette disposition entraîne automatiquement le retrait de l'attaquant.

Il n'y a pas de feinte irrégulière (balks), ni de tentative de retrait sur base (pick off).

La règle du troisième strike relâché s'applique : Le batteur est éliminé si la première base est occupée et qu'il y a moins de deux retraits.

Article 32.4. Lanceurs

Les lanceurs sont soumis à des quotas maximum de lancer par période. Les lancers d'échauffement ne sont pas comptabilisés. (six ou une minute trente secondes maximum).

Les effets ne sont pas autorisés. (droite et change-up uniquement). En cas de lancer avec effet, l'arbitre annonce un « no pitch ». Le lancer est toutefois comptabilisé dans le quota de lancers du lanceur.

Les buts sur balles intentionnels (BBI) ne sont pas autorisés.

Le nombre de lancers maximum effectués par un joueur est de soixante-quinze sur une période de trois jours.

Le lanceur ayant atteint cette limite est autorisé à terminer le batteur en cours.

Si le joueur participe à plusieurs rencontres pendant cette période, tous les lancers effectués sont comptabilisés.

Un jour correspond à l'intervalle de temps de vingt-quatre heures commençant à minuit.

Un joueur, une fois retiré de la plaque du lanceur, peut prendre une autre position en défense mais ne peut revenir en position de lanceur au cours d'une même rencontre.

Un lanceur ayant atteint son quota maximum de lancers ne peut plus jouer au poste de receveur le même jour, quelle que soit la rencontre.

En cas de non-respect des dispositions ci-dessus, une défaite par pénalité sera prononcée par les commissaires techniques pour l'équipe fautive.

Les scoreurs nommés pour les rencontres assureront le comptage des lancers pour les deux équipes.

Article 32.5. Receveurs

Les receveurs sont soumis à des quotas maximum de manches à ce poste par période.

Un joueur à la position de receveur ne peut jouer plus de douze manches pour sa catégorie d'âge sur une période de trois jours consécutifs, quelle que soit la compétition à laquelle il participe.

Toute manche commencée est considérée comme une manche complète pour le calcul de ces limites.

Un receveur ayant atteint son quota maximum de manches ne peut plus jouer au poste de lanceur le même jour, quelle que soit la rencontre.

Le contrôle du nombre de manches jouées se fait à partir des feuilles de score.

En cas de non-respect des dispositions ci-dessus une défaite par pénalité sera prononcée par les commissaires techniques.

Article 32.6. Remplacements

Une fois retiré de la rencontre, un joueur peut à nouveau y participer. Il reprend obligatoirement alors sa place initiale dans le line-up. Ce retour ne peut être effectif au minimum qu'au cours de la manche suivant le retrait de la rencontre.

Article 33. Discipline

Un deuxième avertissement pendant la compétition sur le même joueur ou coach sera sanctionné d'une rencontre de suspension automatique pour la prochaine rencontre inscrite dans le calendrier de la compétition.

Une expulsion d'un joueur ou d'un coach pendant la compétition sera sanctionné d'une rencontre de suspension automatique pour la prochaine rencontre inscrite dans le calendrier de la compétition, en sus de la pénalité financière prévue au guide financier fédéral, conformément au barème disciplinaire.

Des poursuites disciplinaires pourront être également engagées, conformément au règlement disciplinaire fédéral, en cas de fraude ou tentative de fraude.