



3^e TOURNOI INTERNATIONAL JEUNE BASEBALL BENJAMIN / MINIME / CADET 9, 10 & 11 juillet 2009 BOEIBON ENCONTRE

Règlement Benjamin

Les règles de jeux sont celles en vigueur en championnat de France de Baseball Jeune, avec quelques points spécifiques au tournoi. En voici la liste :

● Durée d'une rencontre :

- La durée d'une rencontre est de 1H15 ou 5 manches de jeu.
- Pas de nouvelle manche après 1H05 de jeu.
- Possibilité de match nul dans le Round Robin.
- La Finale se joue sans limite de temps en 6 manches.
- 6 matchs minimum par équipe.

● Distance et terrain :

- 2 terrains Benjamins seront disponibles.
- Distances Benjamins =
Machine à lancer / Marbre = 14 m
Base = 16 m
Home Run = 50 m

● Composition d'équipe :

- Les équipes doivent être composées de 12 à 16 joueu(ses)rs.
- Un responsable par équipe doit être désigné (fiche d'inscription).
- Un arbitre sera nommé par l'équipe en début de tournoi. Il est à la disposition du responsable arbitre durant toute la durée du tournoi. Il doit porter une tenue officielle.

● Règles de jeu :

- Les équipes doivent être présentes sur le terrain désigné pour la rencontre (Planning) 15 min avant le début de la rencontre.
- 3 exemplaires de line-up seront remis à l'arbitre en chef 10 min avant le début de la rencontre.
- Tous les contacts sont interdits. Tout joueur(se) fautif sera exclu(e) du match (glissade obligatoire).
- Les lanceurs benjamins ne lancent pas ! Ils jouent à droite ou à gauche de la machine placer à 14m du batteur et jouent leur rôle de défenseur. Un cercle de 3 m de diamètre définit la zone du lanceur qui une fois en possession de la balle détermine l'arrêt de la phase offensive jouée.
- Un coach de l'équipe en défense met les balles dans la machine en respectant le protocole établi par l'arbitre. Il est autorisé à donner des consignes à ses défenseurs tant qu'il ne ralentit pas le jeu! Celui ci ne pourra pas faire varier l'axe des lancers mais seulement la hauteur en fonction de la taille des batteurs adverses.
- Les receveurs benjamins peuvent jouer jusqu' à 6 manches par jour. Si un receveur joue à ce poste plus de 4 manches par jour, il doit bénéficier d'un jour de repos (24 heures). Notez que 1 lancer = 1 manche.
- Tous les joueurs sont obligés de porter une coquille.
- Le casque double oreillette est obligatoire pour chaque batteur/coureur.
- Les spikes métalliques ne sont pas autorisées.
- Les receveurs sont obligés de porter un masque, un casque, une grille de protection, un plastron et des jambières pendant le jeu et à l'échauffement.
- Toute réclamation devra être formulée par écrit au commissaire technique désigné dans les 15 minutes qui suivent la rencontre concernée. Passé ce délai, aucune autre réclamation ne sera étudiée.

● Classement et récompenses :

- Un classement par équipe est établi de la première à la dernière place du tournoi.
- Toutes les équipes sont récompensées.
- Toutes les équipes doivent assister sur le terrain N°1 à la remise des récompenses.
- En cas d'égalité lors du Round Robin, voici les trois méthodes successives qui seront appliquées pour départager les équipes =
 - 1 Prise en compte des résultats des rencontres entre les équipes concernées.
 - 2 Calcul d'un ratio de points encaissés dans les matchs joués entre les équipes concernées (Nombre de points encaissés divisé par le nombre de out nécessaires). L'équipe ayant le ratio le plus bas est classée devant.
 - 3 Calcul d'un ratio de points marqués dans les matchs joués entre les équipes concernées (Nombre de points marqués divisé par le nombre de manches). L'équipe ayant le ratio le plus haut est classée devant.