



# REGLEMENT TOURNOI 15U

*Les règles de jeux sont celles en vigueur en championnat de France de Baseball « AA » 15U, avec quelques points spécifiques au tournoi. En voici la liste :*

## 🏆 Durée d'une rencontre 15U:

- La durée de toutes les rencontres est de **6 manches de jeu**. (5 manche ½ si l'équipe home team mène au score).
- **Limité de 1H45 pour chaque Match ! Pas de nouvelle manche après 1H35**
- Si égalité à la fin de la 6<sup>o</sup> manche ou des 1H45 = Une seule manche supplémentaire « extra inning » avec la règle du « **Tie-Break** » sera jouée.
- Possibilité de match nul après 1 manche de « Tie-Break » pour tous les matchs du « Round Robin ».
- Pour les matchs pour la 1<sup>o</sup> et la 3<sup>o</sup> place, plusieurs « Tie-Break » peuvent être joués jusqu'à la victoire d'une équipe !

## 🏆 Distance du terrain et matériel 15U:

- 2 terrains 15U seront disponibles
- Distances 15U =
  - Plaque lanceur / Marbre = 16,45 m pour les lanceurs nés en 2002 et 2003
  - Plaque lanceur / Marbre = 14 m pour les lanceurs nés en 2004 et 2005
  - Distance entre les bases = 23m
  - Distance Home / Home Run = 75 m
- La balle utilisée durant tout le tournoi est la balle Cuir Baseball 9 pouces
- Tous les garçons 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.

## 🏆 Composition des équipes 15U :

- Les équipes doivent être composées de 10 à 12 joueu(ses)rs
- Joueu(ses)rs âgés de 15 ans, 14 ans, 13 ans et 12 ans dans l'année du championnat (2003/2004/2005/2006).
- Un responsable par équipe doit être désigné (fiche d'inscription).
- **Un arbitre** sera nommé par l'équipe en début de tournoi et se verra attribué un planning d'arbitrage par l'organisation.
- **Tous les coachs présents dans les Dug Out devront porter l'uniforme de leur équipe.**

## 🏆 Règles de jeu 15U:

- Les équipes doivent être présentes sur le terrain désigné pour la rencontre (Planning) 15 min avant le début de la rencontre.
- 15mn avant la rencontre donner un exemplaire du Line Up au scoreur.
- 2 exemplaires de line-up seront remis à l'arbitre en chef 5 min avant le début de la rencontre « Arbitres & Coach Meeting »
- Tous les contacts « violents » sont interdits. Tout joueur(se) fautif sera exclu(e) du match (glissade obligatoire).
- Toute réclamation devra être formulée par écrit au commissaire technique, dans les 15 minutes qui suivent la rencontre concernée. Passé ce délai, aucune autre réclamation ne sera étudiée.
- Le 3° strike relâché est compté !

## 🏆 Gestion des lanceurs et receveurs :

### Réglementation spécifique aux lanceurs =

- **90 lancers maximum sur le tournoi pour un lanceur**
- **A partir de 46 lancers par jour = 2 jours de repos !**

*Le comptage des lancers se fera à la table de scorage, n'hésitez pas à le suivre manche par manche avec le scoreur.*

*Un décompte du suivi des lanceurs de chaque équipe sera affiché tous les soirs au tableau des résultats.*

### Réglementation spécifique aux receveurs =

- **6 manches par jour pour un receveur = Pas de repos**
- **8 manches par jour pour un receveur = 2 jours de repos**
- **12 manches maximum pour 2 jours**

*Un décompte du suivi des receveurs de chaque équipe sera affiché tous les soirs au tableau des résultats.*

## 🏆 Classement et récompenses :

- Un classement par équipe est établi de la première à la dernière place du tournoi.  
**Round Robin : 1 Victoire = 2 points, 1 Match Nul = 1 point et 1 Défaite = 0 point**
- Toutes les équipes sont récompensées.
- 3 récompenses individuelles seront données au meilleur lanceur, meilleur batteur et MVP du tournoi.
- Toutes les équipes doivent assister sur le terrain N°1 à la remise des récompenses.
- En cas d'égalité lors du classement 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.