



## REGLEMENT TOURNOI INTERNATIONAL

### CADET & MINIME ( Version 2010 )

#### ÉQUIPES PARTICIPANTES

##### Cadets

Peuvent jouer les jeunes nés en 1994-1995-1996.

##### Minimes

Peuvent jouer les jeunes nés en 1997-1998-1999.

Chaque équipe sera composée de 12 joueurs maximum et de 2 coaches. Aucun autre joueur ne sera admis à participer. Les rosters de chaque catégorie sont immuables. Aucun joueur inscrit sur un roster ne pourra jouer dans l'autre catégorie

Un joueur minime surclassé inscrit sur la liste cadet ne pourra pas jouer avec l'équipe minime. En cas d'irrégularité, le match sera perdu par défaite par pénalité.

Chaque équipe doit s'être acquittée de son inscription auprès du club des « Pitcher's » de Pineuilh. Pour les cadets 150€; pour les minimes 100€ Une caution de 300 € sera demandée sur place pour l'hébergement.

#### LA RÉUNION DE LA COMMISSION TECHNIQUE

Elle a lieu le vendredi soir, veille du tournoi, à 19 heures au club house.

*Elle est obligatoire pour tous les arbitres, les scoreurs et les managers*

*(Voir le paragraphe sur les réclamations)*

Chaque équipe devra fournir lors de cette réunion, le formulaire mentionnant joueurs et officiels, leur nom, prénom, nationalité, date de naissance, n° d'uniforme, et couleur, positions. Ce formulaire pourra être retiré sur le site Internet du club à partir du 20 février 2010- <http://baseball.paysfoyen.com>. Rubrique Tournoi.

Les passeports ou autres documents d'identité pourront être exigés, par la Commission Technique.

## **RÈGLEMENT**

· Les matches seront joués suivant les règles officielles de baseball CEB sauf exceptions mentionnées au présent règlement.

Site Internet CEB : <http://www.baseballeurope.com/fileadmin/Publications/etournament.pdf>  
Pages 28-29-30.

- Les spikes métalliques ne sont pas autorisés.
- Le casque est obligatoire pour chaque batteur, chaque coureur et les bat-boys.
- Toutes les protections (masque, casque, coquille, protection de corps et de jambes) sont obligatoires pour les receveurs (catchers).
- Tous les uniformes doivent porter un numéro..

**Minimes** : les matches se joueront avec des balles molles.

- Si un joueur ne correspond pas aux normes de sécurité établies, il ne sera pas admis sur le terrain
- L'ordre des frappeurs (line-up) sera transmis au scoreur officiel 30 minutes avant le début du match. L'arbitre en chef recevra 2 copies .
- Les équipes recevantes (home team) seront dans le dug-out de 3ème base.

**Minimes** : chaque manche s'arrêtera lorsque l'équipe offensive aura marqué 5 points. Lors de la frappe, les points éventuels complétant l'action, seront enregistrés .

La règle du frappeur désigné (Designated Hitter) n'est pas applicable.

Le retour au jeu d'un joueur ( re-entry ) est possible:

- 1 fois
  - à la même position à l'ordre de frappe de départ.
- Le match est arrêté par un écart de 10 points après la 3ème reprise.
- Une équipe dispose de 5 mn après l'heure officielle de début de match pour se présenter sur le terrain. Passé ce délai, elle sera considérée comme forfait sur un score de :
- 7-0 pour les cadets,
  - 6-0 pour les minimes

## **LES LANCEURS**

Si un lanceur effectue 1 lancer, on lui assigne 1 manche.

### **Cadets :**

Un lanceur cadet peut lancer jusqu'à 7 manches par jour. Si un lanceur lance plus de 5 manches par jour, il doit bénéficier d'un jour de repos (1 lancer = 1 manche).

### **Minimes :**

Un lanceur minime peut lancer jusqu'à 6 manches par jour. Si un lanceur lance plus de 4 manches par jour, il doit bénéficier d'un jour de repos (1 lancer = 1 manche).

## **LIMITE DE TEMPS**

Les matches se déroulent en temps limité.

Leur durée est fixée par la Commission Technique en fonction du nombre de participants, (1h 15 à 2 h)

Dix minutes avant la fin du temps réglementaire, aucune nouvelle manche ne peut commencer.

Toute reprise commencée devra être complétée.

La finale n'aura aucune limite de temps.

L'heure de début de match sera donnée par l'arbitre. Le temps du match est tenu par la table de scorage.

Seul un arrêt de jeu de plus de 10 mn imputable aux intempéries ou à une blessure pourra être décompté du temps officiel d'une rencontre.

Si un match est arrêté par les intempéries ou la nuit, il sera considéré officiellement joué si 3 manches entières ont été complétées sinon il sera rejoué avant les phases finales.

La décision quant aux horaires sera prise par la Commission Technique.

En cas de non-fonctionnement des lumières ou n'ayant pas d'installation d'éclairage, la dernière rencontre de la journée commencera au moins 2 heures avant le coucher du soleil.

## **SYSTEME DE COMPETITION**

Jusqu'à 6 équipes, la compétition sera jouée tous contre tous (Round Robin).

A partir de 7 équipes, 2 poules seront constituées et dans chaque poule la compétition sera jouée tous contre tous.

7 équipes : les 1ers de chaque poule joueront les 1ères et 2èmes places. Les 2èmes places de chaque poule joueront les 3èmes et 4èmes places. Les 3èmes de chaque poule joueront les 5èmes et 6èmes places.

8 équipes : les ½ finales se joueront entre le 1er d'une poule et le 2ème de l'autre poule. La finale sera jouée entre les 1ers des 2 matches de ½ finales. La 3ème place se jouera entre les 2èmes des matches ½ finale.

Au-delà de 8 équipes, la Commission Technique statuera.

### **Phases de qualification :**

Le classement sera effectué sur la base suivante :

- 1 match gagné            2 points
- 1 match nul                1 point
- 1 match perdu            0 point

· Pour **départager les ex-aequo**, on ne considérera que les matches joués entre les équipes ex-aequo dans les matches de qualification.

a )Sera considérée comme gagnante , l'équipe qui aura laissé le plus de coureurs (left on base) et dans cet ordre :

- 1)- en 3ème base
- 2)- en 2ème base
- 3)- en 1ère base

b )Si l'égalité persiste, les critères considérés, dans l'ordre, seront :

- 1 ) l'équipe qui a gagné le match entre les équipes ex-aequo
- 2) le moins de points encaissés.
- 3 ) le moins de points mérités ( ER )

### **La finale n'aura aucune limite de temps.**

#### **Cadet :**

Elle se jouera en 7 manches avec arrêt à la 5ème manche si 10 points d'écart, 4 ½ si l'équipe recevante est gagnante.

#### **Minime :**

Elle se jouera en 6 manches avec arrêt à la 4ème manche si 10 points d'écart, 3½ si l'équipe recevante est gagnante.

Pour les phases finales : en cas de score ex-aequo, il sera joué un extra-inning.

## **LA COMMISSION TECHNIQUE**

Elle décide du système de compétition et fixe la durée des matches.  
Elle organise la réunion de la Commission Technique.

### **Arbitres et scoreurs**

Deux arbitres au moins seront désignés pour chaque match par la Commission Technique. Aucune récusation ne sera accordée. Deux scoreurs seront prévus pour chaque match. Aucune récusation ne sera accordée.

### **Réclamation**

Toutes les réclamations sur l'organisation et sur les aspects techniques des rencontres se feront lors de la réunion de la commission technique et ne seront plus recevables en dehors de cette réunion. La Commission Technique sera seule habilitée à recevoir une réclamation et à prendre une décision en cas de litige.

### **Discipline**

Un joueur ou un coach ne recevra qu'un avertissement simple. Un deuxième avertissement sera sanctionné par une expulsion du match en cours et une suspension pour le match suivant. La Commission Technique statuera sur la durée de la suspension selon la gravité de l'action.

## **OBLIGATION DU COMITE ORGANISATEUR**

Aide médicale

### **RESPONSABILITÉ**

Le Pitcher's club organisateur ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable de tous dommages corporels et/ ou matériels ainsi que de toute perte de matériel survenu durant le tournoi.

## **RÉCOMPENSES**

### **Cadet :**

- Le trophée du Tournoi sera remis à l'équipe gagnante qui devra le remettre en jeu la prochaine année. Il sera définitivement acquis pour l'équipe l'ayant reçu 2 années consécutives.
- Une coupe au meilleur lanceur du Tournoi.
- Le trophée Jeff Kachel au meilleur frappeur du tournoi.
- Une coupe au M.V.P.

### **Minime :**

- Une coupe au M.V.P.
- Une coupe au meilleur lanceur.
- Une coupe au meilleur batteur.