



LIGUE DE NORMANDIE BASEBALL ET SOFTBALL

Siège social : 17 rue Guiseppe-Verdi Immeuble Hernani 76000 ROUEN
www.normandiebaseballsoftball.com
SIRET 424 160 919 00033

RÈGLEMENT CHAMPIONNAT RÉGIONAL NORMANDIE 12U BASEBALL

SAISON 2026

Rédacteur : Mickaël Cerda et Julie Fouace
Edition du 7 novembre 2025

SOMMAIRE Chapitre 1 - PRINCIPES GÉNÉRAUX

- Article 1. Caractéristiques
- Article 2. Cadre règlementaire
- Article 3. Cas non prévus

Chapitre 2 - RÈGLES D'ORGANISATION

- Article 4. Échéancier
- Article 5. Nombre d'équipes
- Article 6. Formule sportive
- Article 7. Classement

Chapitre 3 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

I. Equipes

- Article 8. Clubs et ententes
- Article 9. Conditions d'engagement
- Article 10. Engagement définitif

II. Joueurs

- Article 11. Tenue
- Article 12. Eligibilité individuelle
- Article 13. Joueurs formés localement

III. Encadrants

- Article 14. Tenue
- Article 15. Conditions d'exercice
- Article 16. Eligibilité individuelle

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

- Article 17. Personnel médical

V. Officiels

- Article 18.
- Article 19.

Chapitre 4 - DÉROULEMENT DES RENCONTRES

- Article 20. les arbitres
- Article 21. Équipements

Article 22. Documents officiels
Article 23. Réunion de la commission technique
Article 24. Durée des rencontres
Article 25. Accélération du jeu
Article 26. Dispositions spécifiques
Article 27. Discipline

CHAPITRE 1 - PRINCIPES GÉNÉRAUX

Article 1. Caractéristiques du Championnat 12U de Baseball

Années de participation 12U et les dernières années 9U soit les enfants nés en 2014, 2015, 2016 et 2017.

Genre : Mixte

Article 2. Cadre règlementaire

La compétition définie à l'article ci-dessus est soumise au présent règlement 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 de la Ligue qui prendra avis des commissions sportive et jeunes concernées et de la commission fédérale juridique et réglementation au cas échéant.

CHAPITRE 2 - RÈGLES D'ORGANISATION

Article 4. Échéancier

Date limite au 31 décembre 2025 Dépôt des demandes d'inscriptions au championnat pour une homologation des plateaux qualificatifs auprès de la CFJ Homologation par le Bureau fédéral des championnats régionaux le 1er mars 2026. Détermination des places qualificatives en championnats de France. Transmission à la CFJ par les ligues régionales des classements définitifs des plateaux qualificatifs pour la compétition

Article 5. Nombre d'équipes

5 équipes au total.

Article 6. Formule sportive

Journée en double rencontres de 5 manches ou 1h30. Pas de nouvelle manche à partir d'1h20 de jeu.

le 1er match sera jouer avec un lanceur 12U

le 2nd match sera joué en coach ball (le coach lancera la balle à son joueur en conservant le compte du frappeur).

Article 7. Classement

Le classement de la compétition est déterminé comme suit :

1. Le vainqueur de la finale
2. Le finaliste
3. Le vainqueur de la petite finale
4. Le perdant de la petite finale
5. Le dernier de la saison régulière
- 6.

CHAPITRE 3 -

I. Equipes

Article 8. Clubs et ententes

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Chaque club ayant des licenciés dans cette catégorie les enfants nés en 2014, 2015, 2016 et 2017. Les ententes sont acceptées.

Article 9.

- Article 9.1. Conditions d'engagement Conditions structurelles Chaque club s'engage à :
 - Avoir pris connaissance du présent règlement de la compétition,
 - Présenter un roster de minimum de 9 joueurs
- Article 9.2. Conditions financières Chaque club s'engage à :
 - Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de la saison 2025 ;
 - Régler, selon les modalités communiquées par la Ligue, les montants définis pour l'inscription à la compétition,
 - Couvrir l'intégralité des frais liés à l'arbitrage et au scorage.
- Article 9.3. Conditions d'encadrement Chaque club 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 d'un DFA.
- Article 9.4. Conditions d'arbitrage La commission régionale arbitrage dont dépend l'organisateur proposera une liste d'arbitres, de grade AF1 ou jeune arbitre au minimum, et ne faisant pas par ailleurs partie de l'encadrement de l'une des équipes engagées, afin qu'ils couvrent, sur la base de minimum un arbitre par match, l'ensemble des rencontres de la compétition.
- Article 11.5. Conditions de scorage, le scorage simplifié au minimum.

Article 10.

Engagement définitif et dossier d'engagement définitif

Le dossier d'engagement définitif doit comporter le formulaire d'engagement définitif établi par la Ligue, complété et signé via le site Internet de la Ligue.

II. Joueurs

Article 11

Tenue Cf Article 154 des règlements généraux.

Dans le cas d'une entente, tous les joueurs doivent porter les couleurs de l'entente ou, à défaut, du club possédant les droits sportifs.

Article 12.

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

III. Joueurs formés localement Encadrants

Article 13.

Tenue cf. Article 164 des règlements généraux.

Dans le cas d'une entente, tous les encadrants doivent porter les couleurs de l'entente ou, à défaut, du club possédant les droits sportifs.

Article 14.

Conditions d'exercice cf. Article 165 des règlements généraux.

Article 15.

Eligibilité individuelle Les encadrants (managers et coachs) doivent figurer sur le roster staff de leur équipe sur l'extranet fédéral. Un encadrant ne figurant pas sur le roster staff 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 de la Ligue, pour l'équipe fautive.

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

Article 16.

Le personnel médical du club doit figurer sur le roster staff de leur équipe sur l'extranet fédéral.

V. Officiels

Les officiels doivent disposer d'un espace dédié.

Article 17.

- Article 17.1. les arbitres sont nommés par le club recevant, dans le cas où le club n'a pas d'arbitre, il doit prendre contact avec la CRA.
- Article 17.2. Prise en charge financière Les frais de déplacement, d'hébergement, de restauration et les indemnités de match de chaque arbitre sont à la charge du club recevant.

Article 18.

- Article 18.1. Le scorage est assuré par le club recevant. Si le club n'a pas de scoreur, il doit se rapprocher de la CRSS
- Article 18.2. Prise en charge financière Les indemnités de match de chaque scoreur sont à la charge du club.

CHAPITRE 4 -

Article 19.

Terrain

Distance de base : 18,29m Double base en 1B Marbre – Back stop : 5 à 9,10m selon disposition du terrain Home run : 61m Plaque lanceur : 1er - 2ème année (13m) / 3ème année (14m)

Les caractéristiques du terrain propres à chaque catégorie d'âge sont définies dans les RG Titre VII. L'équipe recevante occupe l'abri des joueurs de troisième base. Lorsqu'une équipe joue deux rencontres de suite, elle ne change pas d'abri de joueurs.

Déroulement des rencontres

Une rencontre réglementaire dure cinq (5) manches ou 1h30 minutes avec un minimum de trois (3) manches complètes. Seule une suspension de jeu de plus de 10 minutes imputable aux intempéries ou à une blessure pourra être décomptée du temps officiel d'une rencontre. 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 recevante, sauf si l'équipe visiteuse mène au score de huit (8) points ou plus à l'issue de la limite de temps. Règle des dix (10) points d'écart : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins dix (10) points d'écart à partir de quatre (4) manches. Règle des quinze (15) points d'écart : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins quinze (15) points d'écart à partir de trois (3) manches complètes.

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

Article 29. Accélération du jeu cf. Article 211 des règlements généraux.

Article 30. Visites cf. Article 212 des règlements généraux.

Phase préliminaire 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 31. Règle du Tie Break cf. Article 213 des règlements généraux.

Article 25. Équipements

- Les battes utilisées doivent être conformes à la circulaire « Battes Officielles Baseball – saison 2026 » ;

- Les balles utilisées doivent être conformes à la circulaire « Balles Officielles Baseball – saison 2026 » ;
- Les poids supplémentaires(donut) et les crampons métalliques sont interdits ;

- La coquille pour les garçons est obligatoire (sous contrôle des managers) ainsi que le protège-gorge et bol pour les receveurs (sauf grille type hockey) ;

- Le protège-dents, les knee-savers pour les receveurs, les gants de receveur et du joueur de 1ère base sont recommandés.

Article 26. Documents officiels

La feuille de match électronique entrera en vigueur dès cette saison. Les line-ups et les feuilles de score doivent être les documents fédéraux officiels.. Les line-up doivent être déposés 30 minutes avant le début de la rencontre auprès du ou des scoreurs. Les documents sur le suivi des lanceurs et des receveurs, le décompte des lancers et des manches jouées au poste de receveur, seront à signer par les coachs et les scoreurs à l'issue de la rencontre.

Article 32. Forfait

Lorsqu'un renoncement volontaire est annoncé avant la diffusion du calendrier définitif, les cautions ne sont pas encaissées.

Lorsqu'un renoncement volontaire est annoncé après la diffusion du calendrier définitif, les cautions sont encaissées. Le cas échéant, la Ligue appliquera une pénalité financière et sera payable par le club fautif.

Article 33. Règles de départage cf. Article 131 des règlements généraux.

Article 34. Dispositions spécifiques

Par dérogation aux règles officielles du jeu, les dispositions suivantes s'appliquent à la compétition :

- Article 34.1.
- Course sur base Dès lors que le lanceur est en contact avec la plaque de lancer, le coureur doit être en contact avec sa base tant que le lancer n'a pas franchi la plaque de but. En cas de non-respect de cette règle, le coureur fautif est retiré.
- Article 34.2.
- Remplacement Une fois retiré de la rencontre, un joueur peut à nouveau y participer. Il reprend alors obligatoirement 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.

Lorsqu'un joueur n'est pas en état de prendre une position en défense et qu'aucun remplacement n'est possible, l'équipe peut aligner seulement huit joueurs sans être déclarée forfait, mais elle le sera en dessous de huit. Si son état le permet, le joueur pourra reprendre sa place lors de la prochaine manche en défense. Lorsqu'un un joueur n'est pas en état d'effectuer son passage à la

batte et qu'aucun remplacement n'est possible, l'arbitre annonce un retrait et l'équipe n'est pas déclarée forfait.

- Article 34.3. Batteur désigné

-

- Le recours à un batteur désigné est interdit.

-

- Article 34.4. Balles mortes

-

- Les feintes irrégulières (balks) ne sont pas pénalisées.

-

- Article 34.5. Lanceurs et lancers

-

- Un joueur à la position de lanceur ne peut effectuer plus de lancers que le quota défini ci-dessous pour sa catégorie d'âge sur une période de trois (3) jours consécutifs, quelle que soit la compétition à laquelle il participe. Catégorie d'âge 9U : 50 lancers, (les joueurs dans l'année de leurs 9 ans sont autorisés à lancer en 12U)

-

- Catégorie d'âge 12U : 75 lancers.

-

- Le lanceur ayant atteint cette limite est autorisé à terminer le compte du batteur en cours. Si le joueur participe à plusieurs rencontres pendant cette période, tous les lancers effectués sont comptabilisés. Les lancers d'échauffement ne sont pas comptabilisés. Un jour correspond à l'intervalle de temps de 24 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. Quand un lanceur prend position, au début de la rencontre ou quand il remplace un autre lanceur, il dispose d'un délai de 90 secondes pour effectuer des lancers d'échauffement vers son receveur, le jeu étant arrêté pour cela. Les effets ne sont pas autorisés (droite et changement de vitesse 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 intentionnelles ne sont pas autorisés.

- Article 34.6. Receveurs Un joueur à la position de receveur ne peut jouer plus de manches que le quota défini ci-dessous pour sa catégorie d'âge sur une période de trois jours consécutifs, quelle que soit la compétition à laquelle il participe :

-

- Catégorie d'âge 12U : 12 manches.

-

- Les joueurs de la catégorie 9U ne peuvent jouer à la position de receveur dans les championnats de la catégorie 12U. Un lancer reçu dans une manche, hors lancer d'échauffement, compte pour une manche complète. Si le joueur participe à plusieurs rencontres pendant cette période, toute manche jouée à ce poste est comptabilisée. Un jour correspond à l'intervalle de temps de 24 heures commençant à minuit. 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 est fait par les scoreurs à partir des feuilles de score. En cas de non-respect des dispositions ci-dessus une défaite par pénalité sera prononcée pour l'équipe fautive.

Phase préliminaire

Le changement d'équipe en attaque intervient au bout de 3 retraits ou 20 lancés.
L'action pour marquer le dernier point se joue normalement.

Phase finale

Le changement d'équipe en attaque intervient au bout de trois (3) retraits ou 20 lancés.