



GUE DE BASEBALL & SOFTBALL  
NORMANDIE

## CALENDRIER 15U 2022

Equipes engagées : Honfleur – Les Andelys/Dieppe – Louviers – St-Lo – Rouen

Années : 2007 - 2008 - 2009 - 2010

Dates Game 1 : 10 :00 Game 2 : 12 :45	Domicile	Visiteur	Résultats
26/03/2022	HONFLEUR	ROUEN	15UN001 : 15UN002 :
	ST-LO	LOUVIERS	15UN003 : 15UN004 :
02/04/2022	OFF		
09/04/2022	LOUVIERS	HONFLEUR	15UN005 : 15UN006 :
	LES ANDELYS/DIEPPE	ST-LO	15UN007 : 15UN008 :
16/04/2022	OFF		
23/04/2022	ROUEN	ST-LO	15UN009 : 15UN010 :
	LOUVIERS	LES ANDELYS/DIEPPE	15UN011 : 15UN012 :
30/04/2022	OFF		
07/05/2022	HONFLEUR	LES ANDELYS/DIEPPE	15UN013 : 15UN014 :
	ROUEN	LOUVIERS	15UN015 : 15UN016 :
14/05/2022	OFF		
21/05/2022	ST-LO	HONFLEUR	15UN017 : 15UN018 :
	LES ANDELYS/DIEPPE	ROUEN	15UN019 : 15UN020 :



GUE DE BASEBALL & SOFTBALL  
NORMANDIE

Play-off			
Dates Game 1 : 10 :00 Game 2 : 12 :45	Domicile	Visiteur	Résultats
28/05/2022	2ème	1er	15UN021 : 15UN022 :
	4ème	3ème	15UN023 : 15UN024 :
25/06/2022	1er	2ème	15UN025 :
	3ème	4ème	15UN026 :
Déroulement play-off	Les play-offs se déroule selon le classement des victoires/défaites de la saison régulière. S'il y a égalité, le classement sera basé sur l'équipe qui a pris le moins de points. Nous avons une finale (1 <sup>er</sup> /2 <sup>ème</sup> ) et une petite finale (3 <sup>ème</sup> /4 <sup>ème</sup> ). La première équipe qui arrive à 2 victoires remportent la 3 <sup>ème</sup> place pour la petite finale et la 1 <sup>ère</sup> place pour la finale.		

### Règlement 15U

### Terrain

Distance de base : 23m
Double base en 1B (optionnel)
Marbre – Back stop : 5 à 9,10m selon disposition du terrain
Home run : 75m
Plaque lanceur : 1 <sup>er</sup> année (15m) / 2 <sup>ème</sup> - 3 <sup>ème</sup> année (16,45m)

### Scorage / Arbitrage

1. 9 joueurs minimum sur le line-up.
2. Arbitrage et scorage assurés par l'équipe qui reçoit
3. Présentation de l'i-roster à chaque rencontre aux officiels.
4. Scorage simplifié autorisé, si scoreur diplômé, **obligation** de scorage officiel.
5. Feuille de line-up **obligatoire**
6. Feuilles de match **obligatoire** (1 par rencontre)



GUE DE BASEBALL & SOFTBALL  
NORMANDIE

7. Feuilles de décompte des lancers **obligatoire** (1 par rencontre)
8. Feuilles de décompte des manches jouées par le receveur **obligatoire** (1 par rencontre)

## Equipements et uniformes

<b>Catcheur</b>	Genouillère, Plastron, Grille ou bol, coquille (obligatoire) Gant de catcheur (optionnel)
<b>Frappeur</b>	Casque avec grille (recommandé)
<b>1<sup>er</sup> base</b>	Gant de 1 <sup>er</sup> base (optionnel)
<b>Balles utilisées</b>	Kenko type A (9 pouces)
<b>Battes utilisées</b>	33' max, barres 2 5/8 Ratio (entre -5 et -10) Autre modèle = retiré du match.
<b>INTERDIT</b>	Spikes métalliques

## Rencontres

1. Les rencontres sont programmés « double » ils se déroulent en **6 manches**.
2. Pas de nouvelle manche à partir d'1h50 de jeu.
3. 5 manches minimum sont nécessaires pour **mercy rules à 10 points** (5 manches ou 4 et demi si l'équipe qui reçoit mène)
4. Le changement attaque/défense se fait au bout de **3 retraits ou 20 lancers maximum par manche** (au 20ème lancer, on finit l'at-bat en cours).
5. Les coureurs laissés sur bases, en cas d'alternance à 20 lancers, reviennent sur bases.
6. La balle est en jeu sur le 3ème strike relâché.
7. **Prise de lead** autorisé
8. La règle du tie-break s'applique en cas d'égalité. Cette règle vaut dès la fin de la 6<sup>ème</sup> manche avec les règles spécifiques 15U en vigueur, soit 20 lancers max dans la manche.
9. Les rencontres 1/2 finales et finales se jouent en une rencontre de **7 manches avec la dernière manche ouverte**. En 5 manches si 10 points d'écart et 4 si 15 points d'écart.
10. L'équipe la mieux classé reçoit pour la petite finale et finale.

Prioul Esteban

[Esteban.prioul@ffbs.fr](mailto:Esteban.prioul@ffbs.fr)

07 61 36 33 69



GUE DE BASEBALL & SOFTBALL  
NORMANDIE

## Protection lanceur / catcheur

<p><b>Lanceur</b></p>	<p><b>85 lancers maximum sur 3 jours ou saison régulière (lancer d'échauffement non comptabilisé)</b></p> <p><b>5 lancers d'échauffement (1<sup>er</sup> manche)</b></p> <p><b>3 lancers d'échauffement (2<sup>ème</sup> ou +)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Le lanceur peut terminer son frappeur s'il arrive à 85 lancers</li><li>- Pas de restriction sur les « effets ».</li><li>- Le lanceur ne peut pas relancer s'il est remplacé en cours de match.</li><li>- Si le lanceur à effectuer son quota il ne peut pas catcher.</li><li>- Les buts sur balle intentionnels sont autorisés.</li></ul>
<p><b>Receveur</b></p>	<p>8 manches pour 24h 14 manches pour 48h</p> <p>La manche est comptabilisée dès le premier lancer de la manche.</p> <p>Si le receveur à effectuer son quota il ne peut pas lancer.</p>

**Chaque entraîneur est RESPONSABLE de ces lanceurs/receveurs et de SON avenir.**

**Les dernières années 12U ne peuvent ni lancer ni catcher.**