



GUE DE BASEBALL & SOFTBA
NORMANDIE

CALENDRIER 12U 2022

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

Années : 2010 - 2011 - 2012 - 2013

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



CLUB DE BASEBALL & SOFTBALL
NORMANDIE

Play-off			
Dates Game 1 : 10 :00 Game 2 : 12 :00	Domicile	Visiteur	Résultats
28/05/2022	2ème	1er	12UN021 : 12UN022 :
	4ème	3ème	12UN023 : 12UN024 :
25/06/2022	1er	2ème	12UN025 :
	3ème	4ème	12UN026 :
Déroulement play-off	<p>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^{er}/2^{ème}) et une petite finale (3^{ème}/4^{ème}). La première équipe qui arrive à 2 victoires remportent la 3^{ème} place pour la petite finale et la 1^{ère} place pour la finale.</p>		

Règlement 12U

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 : 1^{er} - 2^{ème} année (13m) / 3^{ème} année (14m)



Scoring / Arbitrage

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

Equipements et uniformes

Catcheur	Genouillère, Plastron, Grille ou bol, coquille (obligatoire) Gant de catcheur (optionnel)
Frappeur	Casque avec grille (recommandé)
1^{er} base	Gant de 1 ^{er} base (optionnel)
Balles utilisées	Kenko type B (8,75 pouces)
Battes utilisées	32' max, barres 2 5/8 ou 2 1/4 Ratio (entre -10 et -14.) Autre modèle = retiré du match.
INTERDIT	Spikes métalliques

Rencontres

1. Les rencontres sont programmés « double » ils se déroulent en **5 manches**.
2. Pas de nouvelle manche à partir d'1h30 de jeu.
3. 4 manches minimum sont nécessaires pour **mercy rules à 10 points** (4 manches ou 3 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.



GUE DE BASEBALL & SOFTBALL
NORMANDIE

7. **Pas de prise de lead**, le coureur peut quitter sa base uniquement lorsque celle-ci a franchi le marbre. Si départ anticipé (un avertissement puis retrait si une autre tentative se produit).
8. La règle du tie-break s'applique en cas d'égalité. Cette règle vaut dès la fin de la 5^{ème} manche avec les règles spécifiques 12U en vigueur, soit 20 lancers max dans la manche.
9. Les rencontres 1/2 finales et finales se jouent en une rencontre de **6 manches avec la dernière manche ouverte**. En 5 manches si 10 points d'écart et 4 si 15 points d'écart.

Protection lanceur / catcheur

Lanceur	75 lancers maximum sur 3 jours ou saison régulière (lancer d'échauffement non comptabilisé) 5 lancers d'échauffement (1^{er} manche) 3 lancers d'échauffement (2^{ème} ou +) <ul style="list-style-type: none">- Le lanceur peut terminer son frappeur s'il arrive à 75 lancers- Pas de restriction sur les « effets ».- Le lanceur ne peut pas relancer s'il est remplacé en cours de match.- Si le lanceur à effectuer son quota il ne peut pas catcher.
Receveur	6 manches pour 24h 12 manches pour 48h La manche est comptabilisée dès le premier lancer de la manche. Si le receveur à effectuer son quota il ne peut pas lancer.

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

Les dernières années 9U ne peuvent ni lancer ni catcher.

Remplacement

1. Une fois retiré de la partie, un joueur peut à nouveau y participer. Il reprend obligatoirement alors sa place initiale dans le line-up.
2. Ce retour ne peut être effectif au minimum qu'au cours de la manche suivant le retrait.