



### CALENDRIER 12U 2023

Equipes engagées : Honfleur/Les Andelys - Louviers -  
St-Lô/Cherbourg - Rouen

Années : 2011 - 2012 - 2013

| Dates                                    | Domicile                 | Visiteur                 | Résultats              |
|--|--------------------------|--------------------------|------------------------|
| Game 1 : 11 :00<br>Game 2 : 13 :45       |                          |                          |                        |
| 18/03/2023                               | LES ANDELYS/<br>HONFLEUR | LOUVIERS                 | 12UN001 :<br>12UN002 : |
|  | ROUEN                    | ST-LÔ/CHERBOURG          | 12UN003 :<br>12UN004 : |
| 25/03/2023                               | Réserve                  |                          |                        |
| 01/04/2023                               | ROUEN                    | LOUVIERS                 | 12UN005 :<br>12UN006 : |
|  | ST-LÔ/CHERBOURG          | LES ANDELYS/<br>HONFLEUR | 12UN007 :<br>12UN008 : |
| 08/04/2023,<br>29/04/2023,<br>06/05/2023 | Réserve                  |                          |                        |
| 13/05/2023                               | LOUVIERS                 | ST-LÔ/CHERBOURG          | 12UN009 :<br>12UN010 : |
|  | LES ANDELYS/<br>HONFLEUR | ROUEN                    | 12UN011 :<br>12UN012 : |
| 27/05/2023                               | Réserve                  |                          |                        |



| <b>Play-off</b>                                    |  |                 |                                      |
|--|--|-----------------|--------------------------------------|
| <b>Dates</b><br>Game 1 : 11 :00<br>Game 2 : 13 :45 | <b>Domicile</b>  | <b>Visiteur</b> | <b>Résultats</b>                     |
| <b>03/06/2023</b>                                  | 2ème   | 1er             | <b>12UN013 :</b><br><b>12UN014 :</b> |
|  | 4ème   | 3ème            | <b>12UN015 :</b><br><b>12UN016 :</b> |
| <b>17/06/2023</b>                                  | 1er  | 2ème            | <b>12UN017 :</b>                     |
|  | 3ème   | 4ème            | <b>12UN018 :</b>                     |
| <b>Déroulement play-off</b>                        | <p>Les play-offs se déroulent selon le classement des victoires/défaites de la saison régulière.</p> <p>S'il y a égalité, le classement sera basé sur l'équipe qui a pris le moins de points.</p> <p>Nous avons une finale (1<sup>er</sup>/2<sup>ème</sup>) et une petite finale (3<sup>ème</sup>/4<sup>ème</sup>).</p> <p>La première équipe qui arrive à 2 victoires remporte la 3<sup>ème</sup> place pour la petite finale et la 1<sup>ère</sup> place pour la finale.</p> |                 |                                      |

### **Règlement 12U**

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



## 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, sinon scorage officiel si possible sur les feuilles de scorage de la WBSC pour qualifier les lancers,
5. Feuille de line-up **obligatoire**
6. Feuilles de match **obligatoire** (1 par rencontre)

## Equipements et uniformes

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Catcheur</b>            | Genouillère, Plastron, Grille ou bol, coquille (obligatoire)<br>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 B (8,75 pouces)   |
| <b>Battes utilisées</b>    | 32' max, barres 2 5/8 ou 2 1/4<br>Ratio (entre -10 et -14.)<br>Autre modèle = retiré du match. |
| <b>INTERDIT</b>            | 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. Rencontre lanceur - catcheur, Coach ball dès 4 balles en lançant la balle par dessus sauf pour la petite finale et la finale où les rencontres se jouent en lanceur - catcheur
4. 4 manches minimum sont nécessaires pour **mercy rules à 10 points** (4 manches ou 3 et demi si l'équipe qui reçoit mène).
5. 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).
6. Les coureurs laissés sur bases, en cas d'alternance à 20 lancers, reviennent sur bases.
7. La balle est en jeu sur le 3ème strike relâché.



8. **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).
9. La règle du tie-break s'applique en cas d'égalité. Cette règle vaut dès la fin de la 5<sup>ème</sup> manche avec les règles spécifiques 12U en vigueur, soit 20 lanceurs max dans la manche.
10. 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

|                 |  |
|-----------------|--|
| <b>Lanceur</b>  | <p><b>75 lanceurs maximum sur 3 jours ou saison régulière (lancer d'échauffement non comptabilisé)</b></p> <p><b>5 lanceurs d'échauffement (1<sup>er</sup> manche) 3 lanceurs 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 75 lanceurs,</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 a effectué son quota il ne peut pas catcher.</li> </ul> |
| <b>Receveur</b> | <p>6 manches pour 24h<br/>12 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 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 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.