

RÈGLEMENT 2024



Gestionnaire de Championnat :
Baptiste Allamassey
baptiste.allamassey@liguebsc-idf.fr

Tel: +33 6 72 76 45 15

Table des matières

ARTICLE 1 : COMPÉTENCE	3
ARTICLE 2 : OBJECTIFS	3
ARTICLE 3 : CONDITIONS DE PARTICIPATION	3
ARTICLE 4 : TITRE	3
ARTICLE 5 : FORMULE SPORTIVE	3
ARTICLE 6 : CALENDRIER	4
ARTICLE 7 : ORGANISATION DES RENCONTRES	4
ARTICLE 8 : DÉROULEMENT DES RENCONTRES	4
ARTICLE 9 : ROTATION DES ÉQUIPES	5
ARTICLE 10 : REMPLACEMENTS ET VISITES	5
ARTICLE 11 : TERRAIN	5
ARTICLE 12 : FORFAITS	6
ARTICLE 13 : ARBITRES	6
ARTICLE 14 : SCOREURS	6
ARTICLE 15 : FEUILLE DE MATCH	7
ARTICLE 16 : FEUILLES DE SCORE	7
ARTICLE 17 : COMMUNICATION DES RESULTATS	7
ARTICLE 18 : LICENCES	7
ARTICLE 19 : UNIFORMES ET EQUIPEMENTS	8
ARTICLE 20 : CLASSEMENT	8
ARTICLE 21 : BALLES	8
ARTICLE 22 : BATTES	8
ARTICLE 23 : RECEVEUR	9
ARTICLE 24 : LANCEUR	9
ARTICLE 25 : DÉCOMPTE DES LANCERS	9
ARTICLE 26 : SANCTIONS	10

ARTICLE 1 : COMPÉTENCE

La Commission Régionale Sportive Jeune, ci-après désignée « C.R.S.J. », est responsable de la mise en place, de l'organisation et de la gestion du Championnat IDF 12U Régional 2023 de Baseball

En complément des Règlements Généraux des Épreuves Sportives (R.G.E.S.), notamment l'Annexe 11

Règlement Particulier du Championnat 12U et des règles officielles de jeu publiées par la Fédération Française de Baseball et de Softball (FFBS), ce règlement mentionne les caractéristiques du Championnat 12U Régional de Baseball de la Ligue Ile-de-France de Baseball, Softball et Cricket.

ARTICLE 2 : OBJECTIFS

2.1 Cette compétition permet aux équipes de catégorie 12U des clubs affiliés ou rattachés à la Ligue IDF de Baseball, Softball et Cricket, ci-après désignée « Ligue », de s'affronter sous forme de championnat.

2.2 Cette compétition permet de déterminer le champion d'Ile-de-France 12U 2024.

2.3 Cette compétition permet de déterminer l'équipe ou les équipes autorisée(s) à participer au championnat de France baseball 12U.

ARTICLE 3 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

3.1 Ce championnat s'adresse aux joueurs et joueuses né(e)s en 2012, 2013, 2014 et 2015.

3.2 Sont admises à participer, les équipes ayant fait acte d'inscription auprès de la Ligue et à jour de leurs obligations financières auprès de la Ligue.

3.3 Les équipes doivent fournir au moment de l'inscription la liste du ou des cadres diplômés qui encadre l'équipe lors des rencontres officielles de ce championnat.

ARTICLE 4 : TITRE

4.1 Le vainqueur du championnat est désigné Champion d'Ile-de-France 12U de Baseball 2024.

4.2 Conformément aux R.G.E.S. en vigueur, la C.R.S.J. fixe le classement définitif en application de l'article 36 des R.G.E.S. pour transmission à la Commission Fédérale Jeunes (C.F.Jeunes).

4.3 La C.R.S.J. enregistre le classement et le titre de champion au vu des feuilles de matchs et des feuilles de scores transmises par les clubs.

ARTICLE 5 : FORMULE SPORTIVE

5.1 Un tournoi de positionnement se déroulera en 2 journées pour répartir les 10 équipes engagées

en 2 poules, 4 dans une poule haute, les 6 autres dans une poule basse.

Les rencontres du tournoi de positionnement se dérouleront en 1H15 de jeu ou 5 manches.

En cas d'égalité, une manche supplémentaire sera commencée avec le dernier frappeur de la manche précédente en 2eme base. Toute manche commencée est terminée, pour la dernière 1/2 manche dès que l'équipe recevante mène au score le match est terminé.

Un joueur ne peut pas jouer lanceur et receveur dans le même match sauf dans le cas de la sortie sur blessure ou autre raison d'un joueur de son équipe (exemple, si le receveur se blesse, un joueur qui a lancé peut dans ce cas le remplacer). Il est recommandé qu'un joueur qui a lancé plus de 50 lancers ne joue pas receveur dans la même journée.

Pas de changement de receveur possible au cours d'une manche, sauf en cas de blessure.

5.2 Le programme des rencontres s'étale de mars à juin.

5.3 Le championnat se déroule en trois phases, les tournois de positionnement, la saison régulière et une finale

5.4 Durant la saison régulière, toutes les équipes de la poule haute se rencontrent trois fois, celle de la poule basse se rencontrent deux fois. Chaque journée se déroule sous forme de rencontre simple où chaque équipe joue un match.

(En cas de report de match des doubles journées pourront être proposée pour rattraper le match non joué la durée de chaque match sera alors de 1H45)

5.5.1 Durant la dernière journée les quatre équipes de la poule haute sont réparties comme suit :

Les deux équipes classées à la première place et à la deuxième place de la saison régulière se rencontrent en finale.

Les équipes classées à la troisième place et à la quatrième place de la saison régulière se rencontrent en petite finale.

ARTICLE 6 : CALENDRIER

6.1 La première équipe citée pour les rencontres sur le calendrier est désignée « home team ».

6.2.1 L'impossibilité de jouer doit être signifiée par le coach de l'équipe « home team » ou l'arbitre en chef par l'envoi d'un courrier électronique au gestionnaire du championnat, accompagné des pièces justificatives (en précisant la ou les causes d'impossibilité de jouer ou de l'arrêt de la rencontre, photos, courrier de la mairie, etc.).

6.2.2 Si le motif est jugé recevable par la C.R.S.J., le gestionnaire du championnat indique aux équipes concernées la date de report choisie.

6.3.1 Toute demande de report de rencontre doit être effectuée sur le formulaire fédéral officiel, doit comporter l'accord des clubs concernés et doit être adressée au gestionnaire du championnat au moins 7 jours avant la date initiale de la rencontre concernée. La C.R.S.J. étudie la demande puis accepte ou refuse le report.

6.3.2 En cas de non-respect de ce règlement, le report sera automatiquement refusé par la C.R.S.J. Si la rencontre n'est pas jouée, les deux équipes impliquées par ce report se verront sanctionnées par une défaite.

ARTICLE 7 : ORGANISATION DES RENCONTRES

7.1 L'organisation logistique de la journée est totalement à la charge de l'équipe « home team ».

7.2 L'équipe « home team » doit s'assurer de la disponibilité du terrain où se déroule la journée.

7.3 L'équipe « home team » doit fixer l'heure de la rencontre et en informer l'équipe adverse au plus tard 4 jours avant la rencontre, en respectant les préconisations de la C.R.S.J.

ARTICLE 8 : DÉROULEMENT DES RENCONTRES

8.1 Chaque journée de saison régulière se déroule sous la forme d'une rencontre simple de 6 manches.

Aucune nouvelle manche ne peut être débutée après 3 heures de match (sauf en cas d'égalité au score).

8.2.1 Lorsqu'à l'issue du nombre de manches réglementaires le score est à égalité, la procédure suivante est appliquée pour les manches supplémentaires :

8.2.2 Chaque équipe débute la première manche supplémentaire et toutes les autres manches suivantes éventuelles avec un joueur en 1ère base, un autre joueur en 2ème base et aucun retrait.

8.2.3 L'ordre à la frappe de toutes les manches supplémentaires est déterminé par la façon dont la manche précédente s'est terminée.

8.2.4 Exemple : Lorsque la 6ème manche se termine avec le batteur N° 6 ayant la dernière présence à la batte (PA), la 7ème manche commence avec le batteur N°7 à la batte, l'attaquant N° 5 à la 2ème base et l'attaquant N° 6 à la 1ère base.

8.3 Le résultat d'une rencontre interrompue par la pluie est homologuée si 3 manches ont été terminées ou si l'équipe « home team » compte plus de points que l'équipe adverse à partir du milieu de la 3ème manche.

8.4 En cas de domination manifeste d'une des deux équipes (10 points d'écart ou plus à partir de la fin de 4ème, ou si l'équipe « home team » mène de 10 points d'écart ou plus dans le bas de la 4ème ou 5ème manche), la fin du match est déclarée par « mercy rule ».

ARTICLE 9 : ROTATION DES ÉQUIPES

9.1.1 La rotation des équipes intervient après que la défense a effectué 3 retraits ou que l'équipe offensive a marqué au moins 4 points dans la manche. Cette règle de limite de point par manche ne s'applique plus après la 5ème manche (pas de limite de points en 6ème manche et au « tiebreak »).

9.1.2 Avant la 6ème manche, une équipe peut marquer plus de 4 points et tous les points marqués

au-delà de cette limite sont comptabilisés jusqu'à ce que l'arbitre signale l'arrêt du jeu (le jeu s'arrête quand les coureurs ne peuvent plus avancer).

9.2 Le lanceur dispose de 5 lancers d'échauffement entre les manches. En première manche et en cas de changement de lanceur, le joueur dispose de 8 lancers d'échauffement. L'arbitre s'assurera que les lancers sont faits sans délai inutile.

ARTICLE 10 : REMPLACEMENTS ET VISITES

10.1 Une fois sorti de la partie, 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 son remplacement.

10.2 Le coach peut effectuer jusqu'à deux visites au lanceur dans une même manche, mais la deuxième visite entraîne automatiquement le retrait du joueur du poste de lanceur.

10.3 Le coach peut effectuer jusqu'à trois visites pour un même lanceur dans la rencontre, mais la troisième visite entraîne automatiquement le retrait du joueur du poste de lanceur.

10.4 Le coach n'est pas autorisé à faire une seconde visite au monticule alors que le même frappeur est à la batte.

10.5 Une visite du coach au lanceur de relève, au moment du changement de lanceur, ne sera pas débitée au lanceur de relève.

10.6 Le coach peut s'entretenir avec n'importe quel joueur défensif, y compris le receveur pendant la visite au lanceur. Le coach à qui l'on accorde un entretien avec n'importe quel joueur défensif sera débité d'une visite au lanceur.

10.7 Un entretien du coach avec le lanceur ou tout autre joueur pour évaluer sa condition physique après une blessure ou un choc ne sera pas considéré comme une visite. Le coach doit avertir l'arbitre en chef d'un tel entretien et l'arbitre doit le contrôler.

ARTICLE 11 : TERRAIN

11.1.1 La distance entre les bases est de 18,29 mètres.

11.1.2 Le coussin de première base est doublé.

11.2 La plaque de lanceur se situe à une distance de 14 mètres de la pointe du marbre.

11.3 Le home run est situé à une distance de 61 mètres.

11.4 L'écran arrière se situe à une distance comprise entre 5 mètres et 11 mètres.

11.5 Les terrains doivent obligatoirement être tracés avant le début de la rencontre par le club recevant ou par l'organisateur de la rencontre.

11.6 Pour la première rencontre de la journée organisée sur le terrain, la programmation de l'heure précédant le « playball » s'organise ainsi : - 20 minutes de Batting Practice pour l'équipe « home team »

- 20 minutes de Batting Practice pour l'équipe adverse
- 10 minutes d'Infield pour l'équipe « home team »
- 10 minutes d'Infield pour l'équipe adverse

ARTICLE 12 : FORFAITS

12.1 Dans toutes les phases de championnat, lorsqu'un club ne peut aligner neuf joueurs sur le terrain, à quelque moment que ce soit de la rencontre, celle-ci est déclarée forfait.

12.2 Si l'une des deux équipes est absente ou incomplète, l'arbitre en chef prononcera un forfait après quinze minutes au-delà de l'heure fixée pour le début de la rencontre, contre la ou les équipes absentes ou incomplètes.

12.3 Le forfait donne match perdu et une défaite par pénalité 6-0.

12.4 Toute équipe abandonnant une rencontre en cours, pour quelque motif que ce soit, est considérée comme ayant déclaré forfait.

ARTICLE 13 : ARBITRES

13.1 Les rencontres sont arbitrées par des arbitres diplômés, inscrits au cadre actif de la commission régionale arbitrage baseball pour l'année en cours.

13.2 En cas d'absence d'un ou des arbitres prévu, tout arbitre officiel, titulaire d'un diplôme d'arbitre baseball du niveau correspondant, inscrit au cadre actif de la commission nationale arbitrage baseball pour l'année en cours, présent sur le lieu de la rencontre est alors tenu d'en assurer la direction, sauf s'il s'agit de l'un des joueurs ou coachs d'une des équipes engagées ; inscrits sur le line-up ou la feuille de match de la rencontre concernée.

13.3 Le nom du ou des arbitres ne peut figurer sur la feuille de match à aucun autre titre.

13.4 Les arbitres sont chargés de faire respecter l'heure prévue du début de la rencontre.

13.5 L'arbitre en chef vérifie l'identité des joueurs, préalablement à la rencontre, en conformité avec l'article 18.1 des présents règlements.

13.6 Les arbitres signent la liasse de la feuille de match à l'issue de la rencontre.

ARTICLE 14 : SCOREURS

14.1 Les rencontres sont scorées par des scoreurs diplômés inscrits au cadre actif de la commission fédérale scorage - statistiques pour l'année en cours.

14.2 En cas d'absence du ou des scoreurs prévus, tout scoreur officiel diplômé inscrit au cadre actif de la commission fédérale scorage - statistique pour l'année en cours, présent sur le lieu de la rencontre est alors tenu d'en assurer le scorage, sauf s'il s'agit de l'un des joueurs ou coachs d'une des équipes engagées ; inscrits sur le line-up ou la feuille de match de la rencontre concernée.

14.3 Le nom du ou des scoreurs ne peut figurer sur la feuille de match à aucun autre titre.

14.4 Le scoreur doit officier dans un espace séparé des équipes, être d'une complète impartialité, et avoir un comportement exemplaire.

ARTICLE 15 : FEUILLE DE MATCH

15.1 La feuille de match du modèle fédéral officiel, présentée sous forme d'une liasse auto-imprimante de trois exemplaires, est fournie par le club recevant. L'arbitre en chef a la responsabilité de faire remplir la liasse entière par les coachs des deux équipes avant le début de la rencontre.

15.2 La feuille de match est sous la responsabilité de l'arbitre en chef désigné pour la rencontre pendant toute la durée de la rencontre.

15.3.1 Ne peuvent être inscrits sur la feuille de match que les joueurs physiquement présents au moment de l'échange des ordres des batteurs (line-up du modèle fédéral officiel en quatre exemplaires).

15.3.2 La constatation de l'infraction est effectuée par l'arbitre en chef qui doit rayer le ou les noms du ou des joueurs inscrits de façon illégale sur la feuille de match.

15.4 Après la fin de la rencontre, le scoreur reporte sur la liasse entière le score officiel de la rencontre, ainsi que les informations obligatoires, sous le contrôle des arbitres, qui signent la feuille de match et la font signer aux coachs et au scoreur.

15.5 En cas de divergence entre l'exemplaire original de la feuille de match et le ou les line-up, le ou les line-up seront agrafés à la feuille de match.

ARTICLE 16 : FEUILLES DE SCORE

16.1 Le scoreur officiel est responsable des feuilles de score officielles pendant la durée de la rencontre.

16.2 Les feuilles de score du modèle fédéral officiel en double carbone sont fournies par le club recevant, et renseignées par le scoreur.

ARTICLE 17 : COMMUNICATION DES RESULTATS

17.1 La feuille de match, les feuilles de score et les attestations collectives et/ou individuelles de licence des deux équipes en présence sont à scanner au format PDF et à transmettre dès le soir de la rencontre via l'outil web de dépôt des documents (<https://idf.upload.ffbs.fr/>), en choisissant Jeunes, puis 12U, et puis le code de la rencontre.

17.2 La Commission Régionale Sportive Jeune peut, pour vérification dans les cas opportuns, demander au club recevant la communication par courrier recommandé avec accusé de réception des originaux de la feuille de match, des feuilles de score et les attestations collectives et/ou individuelles de licence des deux équipes en présence. Ces documents doivent alors être transmis dans un délai de 8 jours.

ARTICLE 18 : LICENCES

18.1 L'arbitre en chef désigné pour la rencontre, doit exiger la présentation de l'attestation collective de licence des joueurs présentée par chaque club, imprimée à partir du logiciel de licence de la fédération moins de trois jours avant toute rencontre officielle, et vérifier l'identité des intéressés avant le début de la rencontre.

18.2 En cas de non-présentation de l'attestation collective de licence des joueurs par un club, l'arbitre en chef n'autorise pas la présence des joueurs de ce club sur la feuille de match, ni sur le terrain.

18.3 En cas de non-inscription d'un joueur sur l'attestation collective de licence présentée par chaque club et imprimée à partir du logiciel de licence de la fédération, l'arbitre en chef n'autorise pas la présence du joueur considéré sur la feuille de match ni sur le terrain, sauf si ce dernier produit son attestation individuelle de licence.

18.4 En cas de report de rencontre, ne peuvent participer à cette rencontre que les joueurs qualifiés régulièrement licenciés à la date initialement prévue pour cette rencontre.

ARTICLE 19 : UNIFORMES ET EQUIPEMENTS

19.1 Les joueurs d'une équipe doivent être en tenue uniforme.

19.2 Le port des crampons métalliques est interdit.

19.3 Le port de la coquille est obligatoire pour les garçons.

19.4 Le casque avec grille de protection est recommandé pour le frappeur.

19.5 Le masque de protection est recommandé pour le lanceur et les défenseurs.

19.6 Les coachs, gérants, accompagnateurs de l'équipe doivent tous être dans une tenue correcte et aux couleurs du club, sous peine de se voir interdire l'accès au terrain par l'arbitre en chef.

19.7 Les arbitres doivent être en tenue officielle.

19.8 Les scoreurs ne doivent pas porter la tenue d'une équipe.

ARTICLE 20 : CLASSEMENT

20.1 Le classement est établi par la C.R.S.J. sur la base des seules rencontres homologuées définitivement.

20.2 Les classements sont établis en fonction du ratio de victoires de chaque club participant au championnat. Le ratio de victoires est calculé en divisant le nombre de victoires obtenues par le nombre de rencontres jouées, pour chaque équipe participante.

20.3.1 En cas d'égalité pour un titre ou une qualification, la C.R.S.J. fait application de la méthode suivante :

20.3.2 L'équipe n'ayant ni forfait (absence sur le terrain), ni défaite par pénalité, est classée devant.

20.3.3 En cas d'impossibilité d'appliquer les dispositions de l'article 20.3.2 des présents règlements, il sera fait application des dispositions des articles 36.03 des R.G.E.S. Baseball.

ARTICLE 21 : BALLEES

21.1 Pour chaque rencontre de championnat, le club recevant est tenu de présenter à l'arbitre autant de balles neuves officielles, que nécessaire, pour la durée de la rencontre.

21.2 La balle officielle de ce championnat est la balle de baseball molle de taille 9 pouces.

21.3 Lors d'une rencontre de championnat, le club recevant ne peut changer de marque ou de référence de balle en cours du jeu.

ARTICLE 22 : BATTES

22.1 Au cours de chaque rencontre de championnat, les joueurs ne peuvent utiliser que des battes agréées par la fédération décrit dans le tableau suivant.

	Taille maximum de la batte en pouces	Diamètre du baril en pouces et centimètres	Ratio taille en pouces / poids en onces	Puissance identifiée dans les spécifications affichées sur la batte
18U	34 (86,36 cm)	2 pouces 5/8 ou 6,66 cm soit 20,94 cm de circonférence	Entre 0 et -5	Label BPF (1) valeur 1.15 BBCOR USA Baseball
15U	33 (83,82 cm)	2p ¼ (5,72 cm) ou 2p 5/8 (6,66 cm)	Entre -5 et -10	Label BPF (1) valeur 1.15 USA Baseball
12U	32 (81,28 cm)	2p ¼ (5,72 cm) ou 2p 5/8 (6,66 cm)	Entre -8 et -14	
9U	30 (76,20 cm)	2p ¼ (5,72 cm) ou 2p 5/8 (6,66 cm)	Entre -9 et -14	
6U	26 (50,80 cm)	2p ¼ (5,72 cm) ou 2p 5/8 (6,66 cm)	Entre -9 et -14	

(1) BPF = Bat Performance Factor

ARTICLE 23 : RECEVEUR

23.1 Les receveurs peuvent jouer un maximum de 6 manches par jour à ce poste.

23.2 Un lancer reçu dans une manche compte pour une manche complète.

23.3 Un joueur ayant atteint sa limite au poste de receveur peut jouer à n'importe quelle autre position, y compris au poste de lanceur.

ARTICLE 24 : LANCEUR

24.1 Le lanceur est positionné à une distance de 14 mètres de la pointe du marbre.

24.2 Les lanceurs peuvent effectuer un maximum 75 lancers sur une période de 2 ou 3 jours, avec du repos imposé comme spécifié dans l'annexe 11 des RGES (situation exceptionnelle dans notre championnat).

Ou 50 lancers pour un lanceur 9U surclassé.

L'objectif de cette règle est de protéger les jeunes joueurs et joueuses. La C.R.S.J. recommande fortement de faire tourner vos lanceurs, surtout en début de saison, en limitant le compte de lancers par bras à moins de 50. Cela servira aussi de développer un nombre plus grand de lanceurs, qui servira aussi votre club pour les tournois et autres compétitions.

24.3 Le lanceur ayant atteint cette limite est autorisé à terminer le batteur en cours.

24.4 Les lancers d'échauffement ne sont pas comptabilisés.

24.5 Le but sur balles intentionnel correspondant à l'octroi de la première base donné par l'arbitre, suite à la demande du coach, n'est pas autorisé.

24.6 Une fois retiré du poste de lanceur, un joueur peut occuper n'importe quelle autre position en défense, y compris le poste de receveur, mais il ne pourra plus retourner au poste de lanceur dans cette rencontre.

24.7 Le lanceur ne peut pas effectuer de pick-off car les coureurs doivent rester en contact avec leur base tant que le lancer n'a pas franchi le marbre. En cas de départ anticipé de la part du coureur, l'arbitre retirera le joueur incriminé.

24.8 La règle du balk ne s'applique pas, celle le 3ème strike relâché st joué.

24.9 Un lancer irrégulier effectué par le lanceur, avec ou sans coureurs sur bases, est appelé « ball » par l'arbitre.

ARTICLE 25 : DÉCOMPTE DES LANCERS

25.1 Le club recevant assure le décompte des lancers pour les deux équipes.

25.2 La personne désignée pour cette fonction ne peut pas être le scoreur, ni un membre de l'encadrement de l'une des deux équipes de la rencontre en cours.

25.3 La personne désignée pour cette fonction doit officier dans un espace séparé des équipes, être d'une complète impartialité, et avoir un comportement exemplaire.

25.4 Les feuilles de décompte des lancers du modèle officiel de la Ligue (ANNEXE) sont fournies par le club recevant, et renseignées par la personne désignée pour cette fonction.

ARTICLE 26 : PENALITES

Les pénalités sportives et financières sont votées par le comité directeur de la ligue et s'appliquent en lieu et place de celles prévues aux R.G.E.S. (voir annexe sur site de la ligue : liguebsc-idf.fr)

ANNEXE

NUMERO DE RENCONTRE :

DATE :

EQUIPE

NOM DU MARQUEUR :

Nom :									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110

Nom :									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110

Nom :									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110

Nom :									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110