

Ligue Île-de-France de Baseball, Softball



RÈGLEMENT 2026

15U RÉGIONAL BASEBALL

Gestionnaire de Championnat :

Bruno Brelle

brellebruno@gmail.com

Tél: 06 12 78 11 15

SOMMAIRE

ARTICLE 1 : COMPÉTENCE	3
ARTICLE 2 : OBJECTIFS	3
ARTICLE 3 : CONDITIONS DE PARTICIPATION	3
ARTICLE 4 : TITRE	3
ARTICLE 5 : FORMULE SPORTIVE	3
TOURNOI DE QUALIFICATION - 21 et 22 mars	4
SAISON RÉGULIÈRE	4
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	6
11.1 Tournoi de qualification et poule basse	6
11.2 Poule haute	6
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 RÉSULTATS	7
ARTICLE 18 : UNIFORMES ET ÉQUIPEMENTS	7
ARTICLE 19 : CLASSEMENT	8
ARTICLE 20 : BALLES	8
20.1 Tournoi de qualification et poule basse	8
20.2 Poule haute	8
ARTICLE 21 : BATTES	8
ARTICLE 22 : RECEVEUR	8
ARTICLE 23 : LANCEUR	8
ARTICLE 24 : DÉCOMPTE DES LANCERS	9
ARTICLE 25 : FEUILLE DE DÉCOMPTE DES LANCERS	9
ARTICLE 26 : PENALITES	9
ANNEXE	10

ARTICLE 1 : COMPÉTENCE

1.1 La Commission Régionale Sportive Jeunes, ci-après désignée « C.R.S.J. », est responsable de la mise en place, de l'organisation et de la gestion du Championnat IDF 15U Régional 2026 de Baseball.

1.2 En complément des Règlements Généraux des Épreuves Sportives (R.G.) et des règles officielles de jeu publiées par la Fédération Française de Baseball et de Softball (FFBS), ce règlement mentionne les caractéristiques du Championnat 15U Régional de Baseball de la Ligue Île-de-France de Baseball, Softball.

ARTICLE 2 : OBJECTIFS

2.1 Cette compétition permet aux équipes de catégorie 15U des clubs affiliés ou rattachés à la Ligue IDF de Baseball, Softball, ci-après désignée « Ligue », de s'affronter sous forme de championnat.

2.2 Cette compétition permet de déterminer le champion d'Île-de-France 15U 2026.

2.3 Cette compétition permet de déterminer les équipes autorisées à participer au championnat de France baseball 15U 2026.

ARTICLE 3 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

3.1 Ce championnat s'adresse aux joueurs et joueuses né(e)s en 2011, 2012, 2013, (surclassement 2014), <https://ffbs.fr/wp-content/uploads/2025/09/4s.Annees-de-Participation-2026.pdf>.

(Les joueurs nés en 2014 ne sont pas autorisés à jouer en poule haute en raison des balles cuir)

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 sera désigné Champion d'Île-de-France 15U de Baseball 2026.

4.2 Conformément aux R.G. en vigueur, la C.R.S.J. fixe le classement définitif en application de la section VI des R.G. 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 La C.R.S.J. détermine la formule sportive en fonction du nombre d'équipes inscrites.

Le championnat est divisé en 2 poules de niveau. La répartition des équipes dans ces poules se fait en fonction des résultats sportifs de celles-ci lors du tournoi de qualification, un même club ne peut pas avoir d'équipe dans une même poule.

TOURNOI DE QUALIFICATION - 21 et 28 mars

- Les équipes sont réparties en plateaux en fonction du classement du championnat 2025
- Chaque équipe de chaque plateau se rencontre en match de 1h30 en format double bracket.

SAISON RÉGULIÈRE

5.2 Le programme des rencontres s'étale du mois de mars au mois de juillet.

5.3 Le championnat se déroule en format aller/retour et une finale pour la poule haute 1er contre 2ème.

ARTICLE 6 : CALENDRIER

6.1 La première équipe citée pour les rencontres sur le calendrier est désignée « home team » et reçoit le match sur son terrain.

6.2.1 L'impossibilité de jouer doit être signifiée par le coach de l'équipe recevante 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 qui reçoit.

7.2 L'équipe qui reçoit doit s'assurer de la disponibilité du terrain où se déroule la journée.

7.3 L'équipe qui reçoit doit fixer l'heure de la rencontre et en informer l'équipe adverse au plus tard 6 jours avant la rencontre, en respectant les préconisations de la C.R.S.J.

7.4 Pour la première rencontre de la journée organisée sur le terrain, la programmation de l'heure précédant le « play ball » s'organise ainsi (si disponibilité du terrain) :

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

ARTICLE 8 : DÉROULEMENT DES RENCONTRES

Le championnat se déroule en format aller/retour et une finale pour la poule haute 1er contre 2ème.

Les équipes de la poule haute se rencontrent en double programme (2x5 manches).

Les équipes de la poule basse se rencontrent en programme simple (1x7 manches).

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 2ème base et aucun retrait.

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

8.3 Le résultat d'une rencontre interrompue par la pluie est homologué si 4 manches ont été terminées ou si l'équipe « home team » compte plus de points que l'équipe adverse à partir du milieu de la 4ème manche.

8.4 En cas de domination manifeste d'une des deux équipes (10 points d'écart ou plus en fin de 5ème ou 6ème manche, ou si l'équipe « home team » mène de 10 points d'écart ou plus dans le bas de la 5ème ou 6ème manche), la fin du match est déclarée par « mercy rule ».

8.5 Pour le tournoi positionnement, les matchs se jouent en 7 manches ou 1h30. Aucune nouvelle manche ne commence au-delà de cette limite. Toute manche commencée est terminée, sauf si l'équipe recevant mène au score.

8.6 Dans les matchs joués avec une limitation de temps, il est interdit de changer le receveur au cours d'une manche, sauf en cas de blessure du receveur.

ARTICLE 9 : ROTATION DES ÉQUIPES

9.1.1 La rotation des équipes intervient après que la défense ait effectué 3 retraits dans la manche ou que l'équipe offensive a marqué au moins 5 points dans la manche.

Cette règle de limite de point par manche ne s'applique plus à partir du début de la 7ème manche.

9.1.2 Avant la 7ème manche, une équipe peut marquer plus de 5 points et tous les points marqués au-delà de cette limite sont comptabilisés jusqu'à ce que l'équipe en défense bloque le jeu et que l'arbitre appelle l'arrêt du jeu (« time »).

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'après avoir joué une manche en défense et un passage à la frappe.

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 Tournoi de qualification et poule basse

La distance entre les bases est de 23 mètres.

La plaque de lanceur se situe à une distance de 16,45 mètres de la pointe du marbre.

Le home run est situé à une distance de 76,20 mètres.

11.2 Poule haute

La distance entre les bases est de 27,43 mètres.

La plaque de lanceur se situe à une distance de 18,44 mètres de la pointe du marbre.

Le home run est situé à une distance de 98 mètres.

11.3 L'écran arrière se situe à une distance comprise entre 11 mètres à 18,25 mètres.

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

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 7-0.

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

ARTICLE 13 : ARBITRES

La rencontre est arbitrée par deux arbitres diplômés, inscrits au cadre actif de la commission régionale arbitrage baseball pour l'année en cours.

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

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

L'arbitre en chef signe 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

Dans le cadre de la compétition, l'établissement des feuilles de match se fait de manière électronique via le module sportif de l'extranet fédéral, conformément aux dispositions des Articles 206 et 214 et règlements généraux fédéraux.

Les line-up et feuilles de score doivent être les documents fédéraux officiels.

La feuille de match devra comporter le nom de onze joueurs au minimum. Le non-respect de cette obligation entraînera pour le club fautif une pénalité financière, par joueur manquant.

ARTICLE 16 : FEUILLES DE SCORE

Les feuilles de scores sont fournies par le club recevant.

https://ffbs.fr/wp-content/uploads/2024/11/feuillescoreage_FFBS.pdf

ARTICLE 17 : COMMUNICATION DES RÉSULTATS

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://uploads.liguebsc-idf.fr/upload-documents>), en choisissant 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 : UNIFORMES ET ÉQUIPEMENTS

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

18.2 Le port des crampons métalliques est interdit.

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

18.4 Le casque avec grille de protection est conseillé pour le frappeur.

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

18.6 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.

18.7 Les arbitres doivent être en tenue officielle.

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

18.9 Les coachs de base doivent porter un casque de protection.

ARTICLE 19 : CLASSEMENT

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

19.2 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.

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

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

19.3.3 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 20 : BALLES

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.

20.1 Tournoi de qualification et poule basse

La balle officielle de ce championnat est la balle de baseball de marque Wilson ou Champro compression de taille 9".

20.2 Poule haute

Les balles utilisées doivent être conformes à la circulaire « [Balles Officielles Baseball – saison 2026](#) ».

ARTICLE 21 : BATTES

Les battes utilisées doivent être conformes à la circulaire « [Battes Officielles Baseball – saison 2026](#) ».

(RAPPEL : LES BATTES AUTORISÉES NE SONT PAS IDENTIQUES EN FONCTION DES BALLES UTILISÉES)

ARTICLE 22 : RECEVEUR

22.1 Les receveurs peuvent jouer un maximum de 7 manches par jour à ce poste.

Les joueurs nés en 2014 peuvent jouer un maximum de 6 manches par jour à ce poste.

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

22.3 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 23 : LANCEUR

23.1 Les lanceurs peuvent effectuer un maximum de 85 lancers sur une période de 3 jours, avec repos imposé comme spécifié dans l'annexe 10 des RGES. **De 75 lancers sur une période de 3 jours pour les joueurs nés en 2014.**

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

23.3 Les lancers d'échauffement ne sont pas comptabilisés.

23.4 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.

23.5 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.

ARTICLE 24 : DÉCOMpte DES LANCERS

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

24.2 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.

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

24.4 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 25 : FEUILLE DE DÉCOMpte DES LANCERS

Voir l'annexe ci-dessous.

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 RG (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	