

Règlements Généraux des Epreuves Sportives (RGES) de softball approuvés par le Comité Directeur de la FFBS. Les points spécifiques à la coupe d'aquitaine sont développés dans les articles suivants :

Article 2 :

Pour inscrire une équipe dans un championnat officiel, un groupement sportif doit :

- accepter les conditions d'engagement
- inscrire son ou ses équipes avant le **13 septembre 2009**.

Article 3 :

AQUITAINE SOFTBALL, par délégation de la FFBS, est l'organisme responsable de la mise en place, de l'organisation et de la gestion des compétitions de Softball en Aquitaine.

Article 4 :

Toutes les compétitions régionales de Softball sont organisées sous le contrôle de la Commission Régionale Sportive d'AQUITAINE SOFTBALL (C.R.S.A.S.)

Article 5 :

a- La compétition se déroule en 2 phases:

1^{ère} phase : Simple round robin, l'équipe recevant étant la 1^{ière} nominé

2^{ème} phase : Phases de classement

La durée des matchs est limité à 1h15, aucune manche ne sera entamé si moins à moins de 10 mn de la fin du temps règlementaire. Toute manche débutée doit être complété, sauf ci cela n'a plus d'incidence sur le vainqueur de la rencontre. La finale n'est pas limitée en temps et se jouera en 7 manches

b- La compétition se déroule les 10 et 11 octobre 2009.

Article 6 :

L'équipe « accueillante » fournit les feuilles de match officielles et originales.

- Date, lieu, type (*indoor-extérieur*), style (*slowpitch-fastpitch*), genre (*féminin-mixte-masculin*) et code de la rencontre ;
- Nom de l'équipe et nom de la ville ;
- Nom et prénom des joueurs ;
- Position ;
- Numéro de licence ;
- Nom du manager.

L'équipe organisatrice est responsable de la communication des feuilles de matchs au responsable de la commission sportive softball aquitaine.

LES EQUIPES EN PRESENCE

Chaque équipe doit fournir à l'arbitre en chef, avant le début de chaque rencontre 3 copies de l'alignement au bâton :

- Pour l'arbitre en chef ;
- Pour l'équipe adverse.

ARBITRAGE

Article 7 :

L'arbitrage est assuré par les clubs participants en fonction du planning communiqué. L'équipe désignée pour arbitrer sera responsable de la tenue du score manches par manches.

Les arbitres doivent être titulaires d'un diplôme d'arbitre baseball ou softball.

Article 8 :

- Tout joueur qui ne pourra présenter sa **licence** et son **certificat médical** en cours de validité ne sera pas autorisé à participer à une rencontre.

- Aucun N° de licence ne peut être écrit "en cours" sur la feuille de match.

- L'arbitre d'une rencontre vérifie les licences, les certificats médicaux de simple ou double surclassement (**OBLIGATOIRES**), les numéros de dossard des joueurs, l'alignement au bâton de chaque équipe, avant le début de la rencontre. Il a le droit de vérifier l'identité de chaque joueur inscrit sur la feuille de match.

Il a le devoir d'interdire de faire jouer la rencontre, si l'une des équipes en présence, ne peut présenter les licences et les certificats médicaux des joueurs présents sur la feuille de match.

Article 9 :

Chaque club devra fournir lors de son arrivée sur le site de la compétition 3 balles de matchs. Les balles utilisées sont des **balles molles** (exemple : *BENSON « T »* ; ou *Covee/Diamond CD-SFT 12* ; ou *Easton Softouch* ; ...). Les balles tissées sont interdites.

Article 10 :

L'arbitre en chef est responsable de la tenue uniforme de chaque joueur, joueuse et coach présents sur le terrain.

Article 11 :

Les arbitres doivent officier dans une tenue représentative du corps arbitral et avoir un comportement exemplaire.

Article 12 :

Rappel de la note ministérielle : Il est interdit de fumer et de boire de l'alcool sur un terrain de jeu ou dans les abris de joueurs.

SCORAGE

Article 13 :

Le scorage est facultatif

Article 14 :

Seuls deux joueurs (ou joueuses) étrangers sont autorisés à figurer sur la feuille de match.

Article 15 :

Sont autorisés à participer à la coupe d'aquitaine de Softball, les joueurs Seniors licenciés **compétition Softball** à la FFBS ainsi que les joueurs et joueuses cadets dernière année avec double surclassement.

Article 16 :

En slow pitch : le port du masque est obligatoire pour le receveur **même lors de l'échauffement du lanceur.**

Article 17 :

En SlowPitch, une équipe doit présenter 10 joueurs en défense.

Le non respect de cette règle entraînera la défaite (7 à 0) pour l'équipe fautive, mais pas de forfait.

Toutefois une équipe avec moins de 8 joueurs en SlowPitch sera déclarée FORFAIT avec encaissement d'une caution.

Règlement spécifique du mixte *(en bleu les règlements particuliers au slowpitch aquitain).*

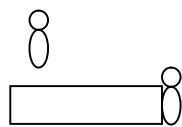
REGLE N°1 : MIXITE

Les équipes engagées doivent être mixtes (3 filles au minimum sur le terrain et 1 garçon au minimum).

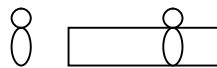
Le non respect de cette règle entraînera la défaite (7 à 0) pour l'équipe fautive, mais pas de forfait.

REGLE N° 3 : LE LANCEUR EN SLOWPITCH

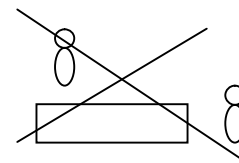
Un pied doit obligatoirement être en contact avec la plaque (jusqu'au lâcher de la balle) et rester en contact durant le lancer avec la plaque ou le sol (draguer le sol). Le pied pivot n'a pas d'importance. Ce n'est pas forcément le pied droit pour un lanceur droitier.



OK BON



OK BON



PAS BON

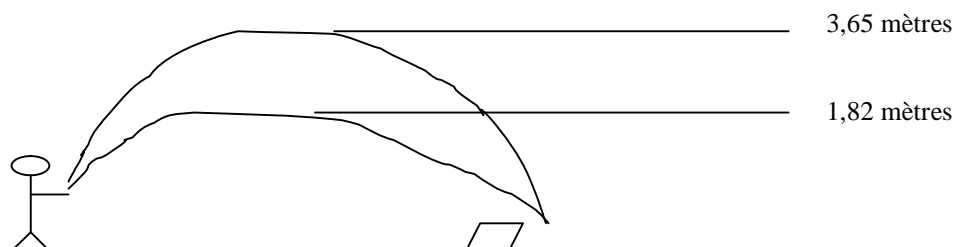
REGLE N° 4 : LE LANCER EN SLOWPITCH

Le lanceur ne doit pas faire de moulinet ! Il doit lancer sous forme de pendule.

Arc de la balle :

Minimum : plus haut que la tête du lanceur : 1,825 mètres

Maximum : 2 X 1/2 la taille du lanceur : 3,650 mètres



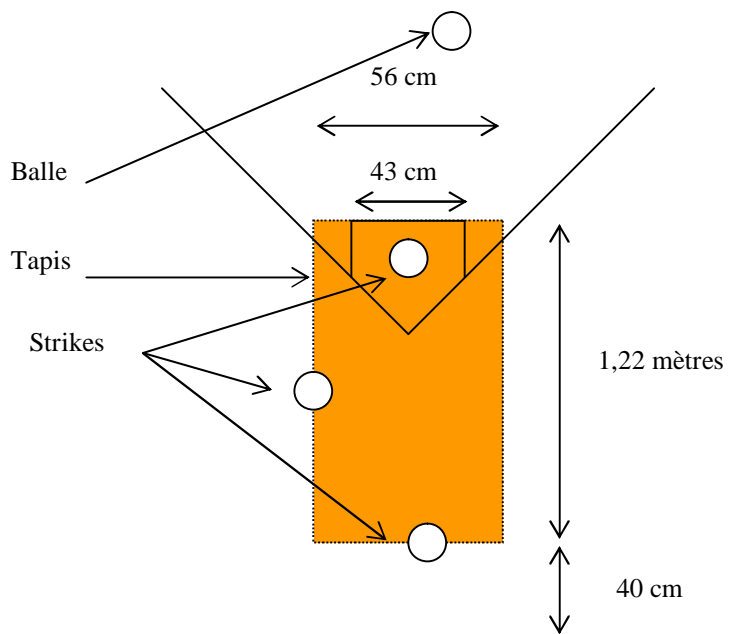
Tout lancer qui n'est pas réglementaire est appelé "ILLEGAL PITCH".

L'arbitre doit annoncer ILLEGAL PITCH dès qu'il s'aperçoit d'une irrégularité. Le frappeur peut alors choisir :

- soit de laisser passer la balle et il lui sera compté une balle ;
- soit de frapper la balle, mais à ses risques. Il n'y a alors plus d'illégal pitch et le jeu continue. Si le frappeur manque la balle un strike lui est compté.

Un lancer qui touche le frappeur (Hit By Pitch) vaut une balle (pas de 1^{ère} base).

Si la balle touche le tapis [ou morceau de moquette] (cf. ci-dessous en orange), elle est strike sauf si illégal pitch.



La ligne qui est derrière le tapis ou morceau de moquette (tracé obligatoire !) a pour objectif d'interdire au receveur de s'approcher trop près du frappeur et au frappeur de reculer trop près du receveur lors du lancer.

REGLE N°5 : LES DISTANCES

Voir chapitre suivant : ANNEXES.

REGLE N°6 : LA BATTERIE

Elle est libre en SlowPitch.

REGLE N°7 : RE-ENTREE (re-entry)

Tout joueur du line-up de départ, peut être remplacé et revenir dans la partie une seule fois, à condition de reprendre la même place à la batte (un joueur et son substitut ne pourront être en jeu en même temps). En mixte, le joueur et son remplaçant sont du même sexe.

REGLE N°8 : VOL DE BASE EN SLOWPITCH

Le vol de base est autorisé dès que la balle touche le sol ou passe au-dessus du marbre.

REGLE N°9 : L'ELIMINATION SUR FOUL BALL EN SLOWPITCH

A partir de 2 strikes, un batteur a droit à 2 foul ball. Un 3^{ème} foul ball entraîne l'élimination du frappeur.

REGLE N°10 : L'AMORTI EN SLOWPITCH

Les amortis sont interdits et entraînent le retrait du frappeur. La balle est morte et les coureurs reviennent à leur base.

REGLE N°11 : BUT SUR BALLE (BB) ET BUT SUR BALLE INTENTIONNEL (BBI)

11.1 : En SlowPitch, le lanceur ou la lanceuse n'a pas besoin de lancer ses 4 balles, il lui suffit de l'annoncer à l'arbitre.

11.2 : En SlowPitch, dans le cas d'un BBI ou BB (4 balles et 0 strike), sur n'importe quel frappeur, le frappeur suivant a le choix d'aller en 1^{ère} base ou de frapper. C'est l'arbitre qui doit signaler ce choix au frappeur.

REGLE N°12 : DOUBLE MARBRE ET LIGNE DE NON RETOUR EN SLOWPITCH

Le 2^{ème} marbre, appelé marbre de course, et destiné au coureur uniquement, se situe à 19,81 m de la 3^{ème} base et à 2 m du couloir. Une ligne de non retour doit être tracée dans le couloir marbre/3^{ème} base, perpendiculairement, à 6,40 m du marbre (voir croquis en annexe).

Le coureur qui dépasse la ligne de non retour est obligé de continuer sa course vers le marbre, sauf situation de balle frappée en fly ou situation de base non touchée : dans ces deux cas le coureur peut à tout moment tenter de revenir toucher la 3^{ème} base. Pour les défenseurs, lorsqu'un coureur dépasse la ligne de non retour, la tentative de retrait au marbre se fait en jeu forcé : le défenseur touche le marbre habituel et le coureur touche le marbre de course.

CAS D'EGALITE

Article 18 :

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes, le classement s'effectue de la manière suivante :

1 – L'équipe qui n'a pas de forfait est classée devant la ou les autres.

Le classement s'effectuera ensuite entre les équipes non départagées par ce critère.

Si l'égalité persiste :

2 – L'équipe qui n'a pas ou qui a le moins de points de pénalité (joueurs ou entraîneurs punis) est classée devant la ou les autres

joueur ou entraîneur puni : expulsion = 2 points de pénalité pour l'équipe.

avertissement = 1 point de pénalité pour l'équipe.

Si l'égalité persiste :

3 – Prise en compte uniquement des matchs ayant opposé pendant le championnat les équipes à égalité.

L'équipe qui possède le ratio défensif le plus faible est classée devant la ou les autres.

$$\text{Ratio défensif} = \frac{\text{Total des points encaissés}}{\text{Nombre de manches jouées}}$$

Si l'égalité persiste :

4 – Prise en compte uniquement des matchs ayant opposé pendant le championnat les équipes à égalités.

L'équipe qui possède le ratio offensif le plus élevé est classée devant la ou les autres.

$$\text{Ratio offensif} = \frac{\text{Total des points marqués}}{\text{Nombre de manches jouées}}$$

Si l'égalité persiste :

5 – tirage au sort.

Article 19 :

Tout cas non prévu par le règlement sera soumis à la décision du commissaire technique de la compétition ou à défaut par le responsable de la commission sportive softball.

5. BAREME DES PENALITES

Feuille de match et feuille de scorage

- Remplissage incorrect : 8 €
- Utilisation d'imprimés non officiels : 4 €
- Pas de feuille de match ou de scorage : Match perdu par l'équipe « accueillante » et/ou 40 €

Joueurs et Coachs

- Utilisation d'un joueur non qualifié : 34 €
- Manager ou coach non licencié : 34 €

Forfait

- Premier forfait : 1° caution
- Deuxième forfait : 2° caution et exclusion du championnat

Arbitres

- Utilisation d'un arbitre non diplômé : Match perdu par l'équipe « accueillante » et/ou 40 €
- Arbitre en tenue non réglementaire : Commission arbitrage

Pénalités disciplinaires

- Selon la commission de discipline.

6. ANNEXES

6.1 Rappel de quelques règles :

- Arrêt du match en Slowpitch : 20 points d'écart à partir de la 4^{ème} manche ;
15 points d'écart à partir de la 5^{ème} manche.

→ Le slowpitch "aquitain" :

- impose l'emploi d'une double base en 1^{ère} base et d'un double marbre ;
- impose l'utilisation d'une ligne de non retour entre la 3^{ème} base et le marbre ;
- autorise le vol de base à partir du moment où la balle touche le sol ou passe le marbre.
- interdit le vol du marbre sur "balle passée" en raison du jeu en "double marbre".

→ Un coureur ne doit pas quitter sa base avant :

- que la balle touche le sol ou passe au dessus du marbre en Slowpitch.

→ Utilisation de la double base en première base :

- Lorsque le batteur court en 1^{ère} base :

En règle générale, la partie située dans le terrain (partie blanche) est réservée au défenseur alors que la partie située en "foulball" (partie orange) est attribuée au frappeur-coureur. Toutefois si le défenseur est obligé de se positionner dans la zone de "foulball" pour attraper la balle relayée par un équipier, il est autorisé à toucher la partie orange et, par conséquent, le coureur la partie blanche.

- Lors d'une frappe en champ extérieur sans jeu défensif sur la 1^{ère} base :

Le batteur peut toucher n'importe quelle partie de la base.

→ **Utilisation du double marbre :**

Tout jeu défensif au marbre, à partir du moment où le coureur en direction du marbre a dépassé la ligne de non retour, se fait en jeu forcé : le défenseur touche le marbre qui lui est réservé et le coureur touche le 2^{ème} marbre.

→ **Règle du tie-break :**

Elle est utilisée à partir de la 8^{ème} manche, en cas d'égalité à la fin de la 7^{ème} manche. Si une partie est limitée en temps le tie-break est également utilisé en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire.

Cela consiste dès le début de la manche, à placer le dernier batteur de la manche précédente en 2^{ème} base.

→ **Quelques distances :**

	Balle Lente			Balle Rapide	
	Féminine	Masculine	Mixte	Féminine	Masculine et Mixte
Backstop	7,62 m minimum à 9,14 m maximum (<i>du marbre au backstop</i>)				
Clôture	80,77 m. mini	91,44 m. mini	83,82 m. mini à 91,44 m. maxi	67,06 m. mini	76,20 m. mini
Bases	19,81 m. (<i>28,02 m de la pointe du marbre au centre de la 2^{ème} base</i>)			18,29 m. (<i>25,86 m de la pointe du marbre au centre de la 2^{ème} base</i>)	
Plaque lanceur (<i>distance prise de la pointe du marbre au bord avant de la plaque lanceur</i>).	14,02 m.	15,24 m.	15,24 m.	13,11 m.	14,02 m.

