

Règlement général (commun à tous les championnats softball seniors).

Article 1 :

Le règlement des Championnats seniors Aquitains de SOFTBALL s'appuie sur les Règles officielles du softball éditées par "L'INTERNATIONAL SOFTBALL FEDERATION" (ISF) ainsi que sur les Règlements Généraux des Epreuves Sportives (RGES) de FRANCE SOFTBALL, version 2002, approuvés par le Comité Directeur de la FFBSC. Les points spécifiques aux Championnats seniors Aquitains de Softball sont développés dans les articles suivants :

Article 2 :

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

- s'acquitter des droits financiers d'inscription en championnat ;
- accepter les conditions d'engagement établies par le CD de la LABSC ;
- inscrire son ou ses équipes avant **le 15 janvier 2003**.

Article 3 :

AQUITAINE SOFTBALL, par délégation de FRANCE SOFTBALL, 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.) qui gère les Championnats seniors de Softball Féminin, Mixte et Masculin.

Article 5 :

a- Les Championnats de Softball Masculin et Mixte disputés en Aquitaine se déroulent sous forme de plateaux à 3 équipes. La durée des matchs est donc limitée à 1h30 (sauf Finale) ; pas de reprise supplémentaire à partir de 1h25 de jeu effectif.

Toutefois : une action de jeu ne pourra, en aucun cas, être interrompue par le ou les arbitres ; et les points marqués lors de cette action seront comptabilisés.

b- Toutes les rencontres de softball se déroulent le samedi. Il n'est pas interdit de demander un changement de date pour le dimanche ou une autre journée (utilisation de l'imprimé type de demande de report).

c- C'est l'équipe recevante qui envoie, 10 jours avant la date de la rencontre, une confirmation de la date, de l'heure, du lieu (plan à fournir) de la rencontre à l'équipe visiteuse.

Article 6 :

En cas d'impossibilité de jouer une rencontre pour une cause autre que celle incombant à l'un des clubs compétiteurs, dans le cas où les équipes sont sur le lieu de rencontre ou que la rencontre a débuté, l'impossibilité de jouer doit être constatée par l'arbitre en chef du terrain.

Dès le lendemain, l'arbitre doit retourner au responsable de la C.R.S.A.S. la feuille de match remplie en précisant la cause de l'impossibilité de jouer ou de l'arrêt de la rencontre.

La C.R.S.A.S. décide alors de la date de remise de la rencontre.

EQUIPE RECEVANTE

Article 7 :

En cas de report d'une rencontre pour cause d'intempéries, dans le cas où les équipes ne se déplacent pas, le club recevant doit informer :

- 1** - La C.R.S.A.S. le jour même.
- 2** - La ou les équipe(s) visiteuse(s) le plus tôt possible.
- 3** - L'arbitre en chef le plus tôt possible.
- 4** - Le scoreur du club le plus tôt possible.

La date retenue pour le report de la rencontre est obligatoirement la première journée de réserve prévue au calendrier officiel du championnat considéré.

Article 8 :

Toute rencontre non jouée à la date prévue ou toute rencontre jouée à une date modifiée sans l'accord écrit de la C.R.S.A.S. est déclarée FORFAIT pour l'équipe recevante.

Article 9 :

Toute rencontre suspendue est régie par les règlements officiels de l'ISF.

Article 10 :

Tout report de date de rencontre entre deux groupements sportifs doit faire l'objet d'une demande préalable établie sur le formulaire type édité par AQUITAINE SOFTBALL. Cette demande ne sera prise en compte qu'à la condition que le formulaire soit rempli et signé par les deux équipes intéressées et envoyé au moins 15 jours avant la date prévue de la rencontre au responsable de la C.R.S.A.S. qui a seul pouvoir de décision quant à l'approbation de la demande qui sera confirmée ou infirmée au responsable de l'équipe recevante.

Article 11 :

L'équipe "recevante" fournit la feuille de match officielle et originale préalablement remplie pour son équipe avec :

- Date, lieu, type, genre et numéro de codification 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 victorieuse de la rencontre est chargée de la feuille de match, dûment remplie et signée par les managers et le ou les arbitres, et de son envoi sous 48 heures à la C.R.S.A.S.

Article 12 :

Le responsable du traçage du terrain de l'équipe recevante doit avoir terminé le traçage de la surface de jeu 10 minutes avant le début de chaque rencontre.

LES EQUIPES EN PRESENCE

Article 13 :

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

- Pour le scoreur (scorage facultatif en mixte)
- Pour l'arbitre en chef
- Pour l'équipe adverse

FORFAIT, RECLAMATIONS, PROTETS, CONTESTATIONS

Article 14 :

Les clauses de forfait, réclamations, protêts, contestations sont définies comme suit :

- 1 - Forfait : Article 19 des R.G.E.S
- 2 - Réclamations : Article 26 des R.G.E.S
- 3 - Protêts : Article 25 des R.G.E.S
- 4 - Contestations : Article 27 des R.G.E.S

Toutes les rencontres disputées par une équipe déclarée définitivement FORFAIT lors d'une saison, ne sont pas comptabilisées dans les résultats du-dit championnat.

ARBITRAGE

Article 15 :

L'arbitrage est assuré par le club recevant. Les arbitres doivent mentionner leur N° de licence sur la feuille de match (RGES 2002 art.8.03). La tarification de l'arbitrage ne doit pas dépasser le tarif régional, même si l'arbitre est national.

15.1 - Softball Masculin :

Toutes les compétitions de Softball doivent être arbitrées par des arbitres titulaires du diplôme d'Arbitre Softball du niveau correspondant, validé pour l'année en cours.

Toutefois, AQUITAINE SOFTBALL, après approbation des règlements par le Comité Directeur de la LABSC autorise exceptionnellement un arbitre de Baseball diplômé à arbitrer une rencontre de Softball en Aquitaine, sachant que cette rencontre ne sera pas homologuée par le Comité National.

15.2 - Softball Mixte :

L'arbitrage peut être effectué par une personne non diplômée, mais obligatoirement licenciée Softball ou

Baseball, et dont la compétence est garantie par le club recevant, sachant que cette rencontre ne sera pas homologuée par le Comité National.

Article 16 :

- Tout joueur qui ne pourra présenter sa licence et son certificat médical 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 (OBLIGATOIRE), 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 ou les deux équipes en présence, ne peuvent présenter les licences et les certificats médicaux des joueurs présents sur la feuille de match.

Article 17 :

Le club recevant doit fournir autant de balles que demande l'arbitre en chef de la rencontre (3 au minimum).

Article 18 :

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

Article 19 :

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

Article 20 :

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 21 :

Le scorage est obligatoire en masculin et facultatif en mixte. Les scoreurs doivent mentionner leur N° de licence sur la feuille de match. La tarification du scorage ne doit pas dépasser le tarif régional, même si le scoreur est national.

L'équipe recevante est responsable du scorage qui doit être établi sur les feuilles officielles et originales de la FFBSA. Toute rencontre non scorage entraîne le forfait de l'équipe recevante.

Les feuilles de scorage doivent être envoyées dûment signées par le scoreur à la C.R.S.A.S sous 48 heures pour homologation de la rencontre.

Article 22 :

Toutes les compétitions officielles de Softball Masculin et de Softball Féminin régies par Aquitaine Softball se déroulent en Balle Rapide (Fast Pitch).

Toutes les compétitions officielles de Softball Mixte régies par Aquitaine Softball se déroulent en Balle Lente (Slow Pitch). Le slow pitch Aquitain est différent du slow pitch national.

Article 23 :

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

En cas de rencontres doubles, la lanceuse ou le lanceur étranger est autorisé(e) pour la rencontre paire.

Si le lanceur est étranger, le receveur doit être français.

Seuls les étrangers ayant une nationalité figurant sur la liste des pays de tradition Softball restent étrangers, les autres sont assimilés français.

En cas de non-respect de cet article, l'équipe fautive n'est pas déclarée "forfait" mais a match perdu et une pénalité financière. (voir tableau annexe des pénalités)

Article 24 :

Sont autorisés à participer aux championnats régionaux de Softball, les joueurs Seniors licenciés compétition Softball à la FFBSA ainsi que les joueurs et joueuses cadets dernière année (16 ans dans l'année) avec double surclassement (2 certificats médicaux). Voir article 29.04.02 des RGES.

Article 25 :

L'utilisation en Softball Masculin (Balle Rapide uniquement) d'un Joueur Désigné (Designated Player) est

autorisé.

Le joueur désigné est un joueur qui frappe à la place de n'importe quel joueur défensif (appelé DEFO) si les conditions suivantes sont respectées :

25.1 : Le joueur désigné est indiqué sur l'ordre à la batte (JD) dès le début de la rencontre (il n'est pas autorisé de mettre un joueur désigné en cours de rencontre).

25.2 : Un seul joueur désigné est autorisé par équipe dans une rencontre.

25.3 : Le joueur désigné peut-être supprimé en cours de match, à condition que le joueur défensif (DEFO) qu'il remplaçait frappe à sa place.

25.4 : Le joueur désigné ne peut-être remplacé que par un joueur remplaçant. Ces deux joueurs ne pourront pas se trouver dans la partie en même temps.

25.5 : Le joueur désigné est soumis à la règle du re-entry.

25.6 : Le joueur désigné peut rentrer en défense et n'est donc plus un joueur désigné. Dans ce cas, un défenseur devra sortir et le joueur défensif (DEFO) qu'il remplaçait à la frappe, prendra la place du joueur sorti dans le line-up.

25.7 : Un joueur désigné ne pourra en aucun cas, jouer uniquement en défense dans le même match.

Article 26 :

En fast pitch : le port du casque et du masque protecteur est obligatoire pour le receveur même lors de l'échauffement du lanceur.

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

Règlement du slow pitch.

REGLE N°1 : MIXITE

1.1- Les équipes engagées doivent être mixtes (3 filles au minimum sur le terrain) et comporter de 7 à 10 joueurs sur le terrain et 11 joueurs au maximum en attaque (11ème = Joueur Supplémentaire).

1.2- Une équipe n'ayant que 2 filles ne pourra jouer qu'à 8 joueurs au maximum tout au long d'un même match. Un " X " sera mentionné sur le line-up, à la position de la joueuse manquante et un retrait sera appelé à chaque passage du " X " à la batte.

1.3- Une équipe ne comprenant qu'une fille ne pourra jouer qu'avec 7 joueurs tout au long d'un même match. Un " X " sera mentionné sur le line-up à la position des 2 joueuses manquantes et un retrait sera appelé à chaque passage d'un " X " à la batte.

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

REGLE N°2 : JOUEUR SUPPLEMENTAIRE (JS)

2.1 - Une équipe pourra avoir jusqu'à 10 défenseurs et 11 attaquants (exceptés les conditions de mixité, règle n° 1). Une équipe de 11 joueurs ne pourra avoir au maximum que 10 défenseurs, mais les 11 joueurs pourront être dans l'alignement à la batte. Le 11ème joueur sera indiqué sur l'alignement comme Joueur Supplémentaire (JS). Celui-ci ne peut pas entrer en défense et ne peut pas bénéficier de la règle du "re-entry".

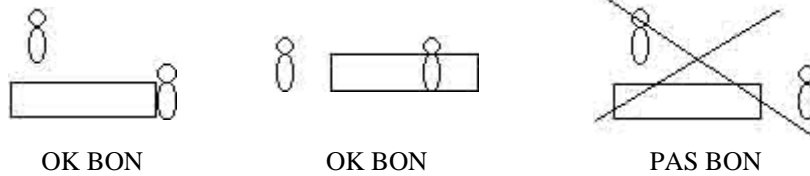
2.3 - Le nombre d'attaquant doit rester identique tout au long d'une partie, contrairement au nombre de défenseurs.

Dans le cas contraire : le ou les frappeurs manquants seront comptabilisés comme éliminés au moment où ils auraient dû passer.

Aucun frappeur supplémentaire n'est autorisé à passer au bâton (par rapport au nombre de frappeurs initial).

REGLE N° 3 : LE LANCEUR

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.



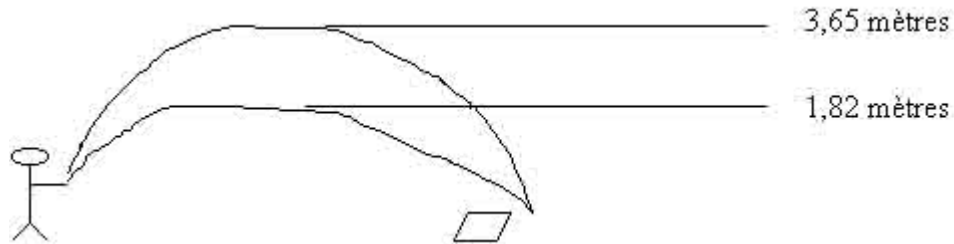
REGLE N° 4 : LE LANCER

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



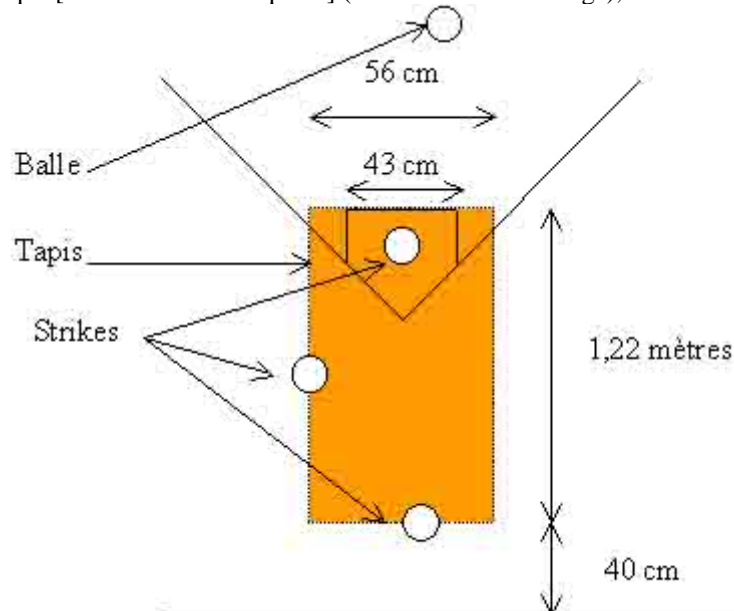
Tout lancer qui n'est pas réglementaire est appelé "ILLEGAL PITCH".

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 1ère 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 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 peut être mixte ou non.

REGLE N°7 : RE-ENTREE (re-entry)

Tout joueur, sauf le Joueur Supplémentaire (JS), 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).

REGLE N°8 : VOL DE BASE

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

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

REGLE N°10 : L'AMORTI

Les amortis sont autorisés.

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

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

12 : DOUBLE MARBRE ET LIGNE DE NON RETOUR

Le 2ème marbre, appelé marbre de course, et destiné au coureur uniquement, se situe à 19,81 m de la 3ème base et à 2 m du couloir. Une ligne de non retour doit être tracée dans le couloir marbre/3ème base, perpendiculairement, à 8 m de la 3ème base (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 3ème 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 27 :

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes en fin de saison régulière, 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 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 :

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

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

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

FINALES REGIONALES ET CHAMPIONNATS NATIONAUX

Article 28 :

Si Finales Régionales il y a, le lieu est décidé par le Bureau de la Ligue d'Aquitaine après examen des dossiers de candidatures des clubs intéressés.

Les Finales des Championnats relatifs aux différents genres opposent les deux premiers clubs de chacun des Championnats réguliers dans une rencontre en 7 manches sur terrain neutre.

Le vainqueur de chaque Finale est déclaré Champion d'Aquitaine pour le genre concerné.

Les finalistes de chaque genre accèdent au Championnat National organisé par FRANCE SOFTBALL, selon les modalités de ce Championnat.

Article 29 :

Adresse officielle de la CRSAS :

Reponsable du Championnat Masculin	Responsable du Championnat Mixte
Marcel MAGNE 13 rue des Poilus 33260 LA TESTE DE BUCH Tél. 06.22.04.05.08 Mail : marcelmagne@fr.slr.com	Jérôme NOUGER Place de la Poste 24420 SORGES Tél. 05.53.54.72.24 ou 06.03.02.37.70 Mail : jeromenouger@infonie.fr coccangels@hotmail.com

Ces personnes sont les seules interlocuteurs, pour les championnats de Softball respectifs. Toute correspondance adressée au mauvais interlocuteur ne sera pas prise en compte.

BAREME DES PENALITES

Feuille de match et feuille de scorage

- Remplissage incorrect : 8 €
- Non transmission dans les délais : 8 €
- Envoi à une mauvaise adresse : 8 €
- Utilisation d'imprimés non officiels : 4 €
- Pas de feuille de match ou de scorage : Match perdu par l'équipe recevante

Codification des rencontres

- Non utilisation de la codification des matchs : 8 €

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

Report

- Non utilisation du formulaire de report : 8 €
- Non communication de report de match : Match perdu pour les deux équipes

Arbitres

- Utilisation d'un arbitre non diplômé : 50 €(uniquement en masculin et féminin)
- Arbitre en tenue non réglementaire : Commission arbitrage

Pénalités disciplinaires

- Selon la commission de discipline

ANNEXES

Modifications récentes de règles ISF :

" Arrêt du match en Balle Rapide :
20 points d'écart à partir de la 3ème manche ;
15 points d'écart à partir de la 4ème manche ;
10 points d'écart à partir de la 5ème manche.

" Arrêt du match en Balle Lente :
20 points d'écart à partir de la 4ème manche ;
15 points d'écart à partir de la 5ème manche.

" Un "BBI" (base sur balle intentionnelle) est accordé à un frappeur (BR et BL) sur simple demande de l'équipe défensive auprès de l'arbitre. Il n'est plus nécessaire de lancer les 4 balles.

Rappel de quelques règles :

" Le slowpitch "aquain" :

- . n'autorise pas l'emploi de doubles bases partout, sauf en 1ère base ;
- . n'autorise pas l'utilisation de lignes de non retour ;
- . autorise l'amorti ;
- . autorise le vol de base à partir du moment où la balle touche le sol ou passe le marbre.

" Règle de "re-entrée" (re-entry) :

Tout joueur a le droit d'être remplacé et de revenir au jeu à condition de reprendre la même place dans l'alignement des frappeurs. Cette règle ne s'applique pas au Joueur Supplémentaire (JS) en Balle Lente.

" Un coureur ne doit pas quitter sa base avant :

le lâcher de la balle par le lanceur en Balle Rapide ;
que la balle touche le sol ou passe au dessus du marbre en Balle Lente.

" Utilisation de la double base en première base :

Lorsque le batteur court en 1ère 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.

Lorsque le batteur court à la 2ème base (et qu'il n'y a pas de jeu défensif sur la 1ère) :

Le batteur doit toucher la partie située dans le terrain (partie blanche) avant de courir vers la 2ème base.

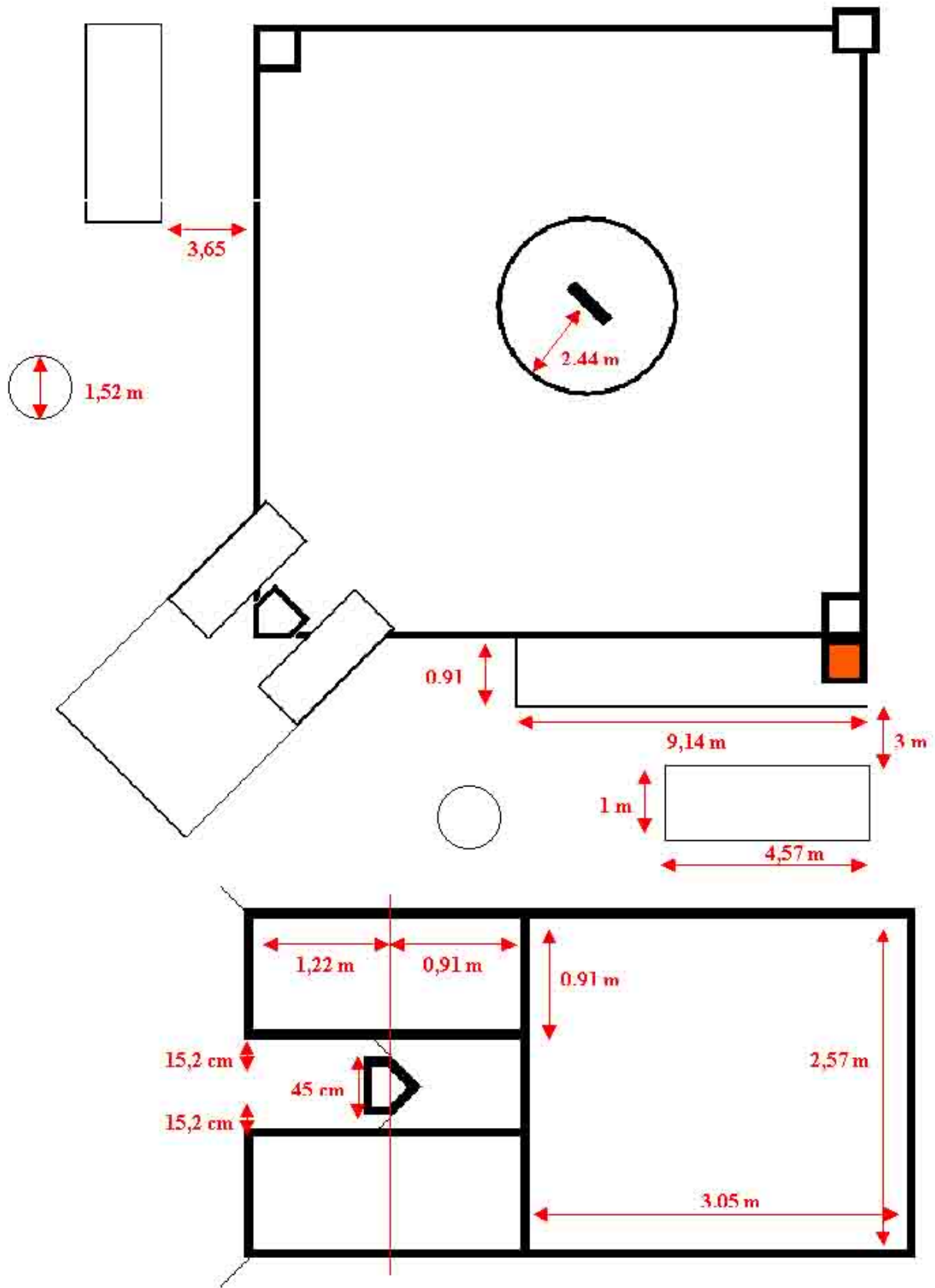
" Règle du tie-break :

Elle est utilisée à partir de la 8ème manche, en cas d'égalité à la fin de la 7ème manche.

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

" Quelques distances :

	Balle Lente			Balle Rapide	
	Féminine	Masculine	Mixte	Féminine	Masculine
Backstop	7,62 m minimum à 9,14 m maximum (du marbre au backstop)				
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.(28,02 m de la pointe du marbre au centre de la 2ème base)			18,29 m.(25,86 m de la pointe du marbre au centre de la 2ème base)	
	14,02 m.	15,24 m.	15,24 m.	13,11 m.	14,02 m.



Travail réalisé par Franck BRIONES