



LIGUE LORRAINE

REGLEMENT SOFTBALL MIXTE BALLE LENTE

1) CHAMPIONNAT SOFTBALL MIXTE BALLE LENTE :

(Regroupement extérieur et intérieur)

Règlement :

Application des RGES.

Règlement spécifique :

1) Composition équipe mixte

Licencié (e) s softball senior, junior, cadet

-senior : licence avec tampon du médecin ou certificat médical

-junior : licence et certificat de simple sur classement à chaque regroupement

-cadet : licence et certificat de double sur classement par médecin du sport à renouveler tous les 3 mois, impératif à chaque regroupement

En SALLE

8 joueurs (attaque & défense)

Dont 3 filles ou 3 garçons minimum (mixité sur le terrain)

En EXTERIEUR

10 joueurs (attaque & défense)

Dont 3 filles ou 3 garçons minimum (mixité sur le terrain)

EQUIPE COMPLETEE :

Minimum autorisé en salle et en extérieur : 7 licenciés (ées)

-dont 2 filles ou 2 garçons de l'équipe d'origine.

-sera complétée par le nombre de joueur correspondant au lieu (salle ou extérieur) dans le respect de la mixité sur le terrain.

EQUIPE « FORFAIT »

-Equipe absente

-Equipe n'ayant pas le minimum autorisé.

-Equipe de 6 licenciés (ées) minimum peut jouer, complétée dans le respect de la mixité sur le terrain.

2) Offensive (en salle et extérieur)

- Pas de slide
- Retour sur base, ventral, main en avant autorisé
- Pas de vol de base (départ du coureur seulement lors du contact de la balle avec la batte)
- A deux prises, une *foul-ball* entraîne le retrait du frappeur
- Présence d'un marbre de course (pour valider le point, le coureur doit marcher sur ce marbre)
- Ligne de non retour entre la 3^{ème} base et le marbre initial
- Pas d'amorti (bunt)

3) lanceur et receveur

- Batterie mixte obligatoire
- Le lanceur doit avoir au moins 1 pied en contact avec la plaque (l'autre peut se trouver derrière et non sur le côté de la plaque) durant le lancer.
- Moulinet interdit
- Le lancer doit avoir une trajectoire en cloche avec hauteur minimale de 1,83m et maximale de 3,66m
- Distance de la plaque du lanceur (filles & garçons) :
En salle et en Extérieur : 15,24m
- Pas de tapis de marbre.

4) Sécurité

- Port du casque obligatoire en attaque (salle & extérieur)
- Crampons métal interdits
- Balle : en intérieur : Balle en tissus et en extérieur : Balle dure
- Marbre de course obligatoire (pour éviter tout contact avec le receveur sur le marbre initial)

5) Règles particulières

- Lignes de non retour entre la 3^{ème} base et le marbre, matérialisé au sol par une ligne perpendiculaire au couloir de course, de 1,50m de long.

Quelque soit le jeu (forcé ou non), tout attaquant qui franchit cette ligne est obligé de continuer sa course, en aucun cas, il peut revenir en arrière.

En salle et en extérieur : 5 mètres du marbre

- Marbre de course, de même dimension que le marbre initial, pour valider le point, le coureur doit impérativement toucher ce marbre en le franchissant.

En salle et en extérieur: même hauteur que le marbre initial, mais à 1,50m de la ligne de course

-Balle touchant le plafond et rattrapée de volée : le frappeur est retiré et la balle n'est pas au jeu.

- Distance entre les bases :

En salle : 16m (minimum)

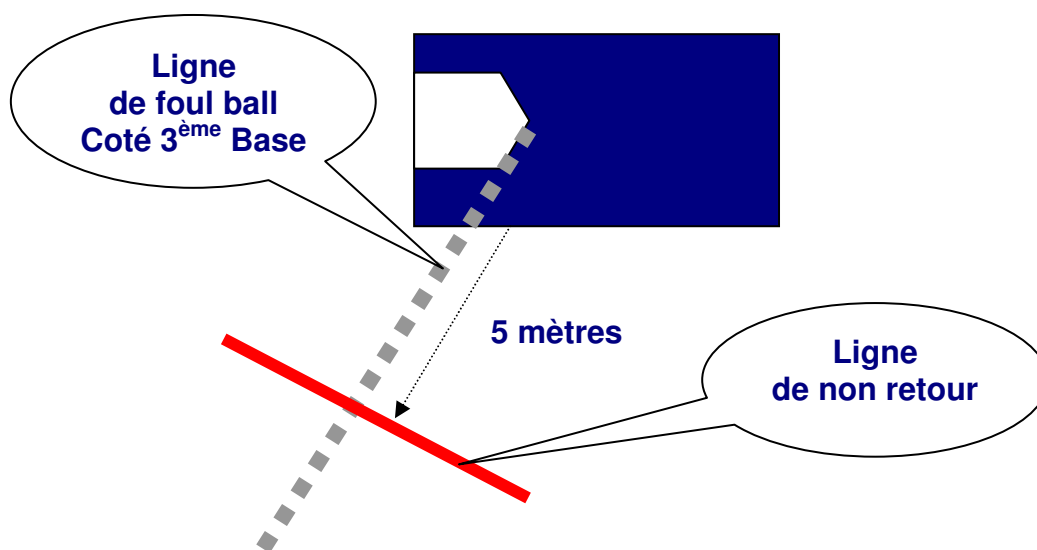
En extérieur : 19,81m

- Distance plaque lanceur mixte : (R.G.E.S)

En salle et en extérieur : 15,24m

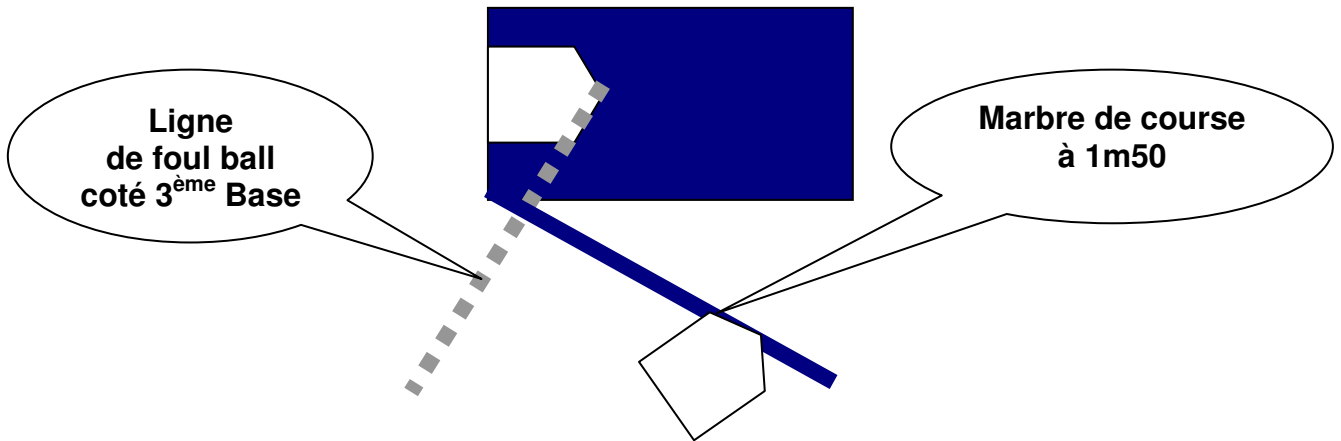
- Distance ligne de non-retour :

En salle et en extérieur : 5m du marbre



- Distance marbre de course :

En salle et en extérieur : 1,50 m de la ligne de course, mais à la même hauteur que le marbre initial



Rappel zone de prise en SOFTBALL balle lente : (réf. Règlement officiel section 74)

« Espace au-dessus du marbre, situé entre l'épaule arrière du frappeur et ses genoux, lorsque celui-ci adopte sa position naturelle au bâton. »

-zone de strike "imaginaire", l'arbitre principal (au marbre) en a l'entière appréciation. De ce fait, lorsqu'une balle tombe sur le marbre, ce n'est pas son point de chute uniquement qui valide un strike, mais l'entrée ou non de la balle dans cet « espace au-dessus du marbre.... A partir des genoux et jusqu'à l'épaule arrière.... »

Arbitrage en salle :

Rappel :

- 3 prises (strike) = retiré
- 2 prises + 1 fausse balle = retiré
- 1 prise + 2 fausses balles = retiré
- 3 fausses balles = retiré

En salle, toute balle frappée touchant le plafond ou un élément suspendu (poutre, panneaux de basket, etc.) sera comptée fausse balle. (Donc 3 fausses balles = retiré)

6) Durée des matchs

- Match en 7 manches

7) Arbitrage et scorage

- chaque club recevant a la responsabilité de contacter les clubs qui se déplacent et de leur fournir les informations nécessaires, (lieu, horaires, planning) une semaine, au moins, avant la date du regroupement.

- chaque club recevant doit fournir les feuilles de match officielles en 3 volets, pas de photocopies, pour toutes les rencontres du regroupement.(1 pour la commission sportive,1 pour le club recevant, 1 pour le club visiteur)

- ces feuilles de matchs doivent être dûment complétées et signées par les personnes concernées (arbitres, scoreurs, capitaines des 2 équipes) et remises le plus rapidement possible au responsable du club recevant, qui les transmettra au responsable de la commission sportive SOFTBALL de la Ligue Lorraine.

Evelyne Charpentier: evelynecharpentier@hotmail.com

Seul les matchs, avec une feuille de match officielle, remplie correctement seront comptabilisés dans le classement final.

- chaque club doit confirmer sa présence au club organisateur une semaine à l'avance.

- L'arbitrage se fait par les arbitres diplômés de l'équipe d'arbitrage.

- chaque club participant à un regroupement doit nommer des arbitres et des scoreurs (scorage simplifié) dans son équipe, qui officieront lorsque celle-ci ne joue pas.

-l'arbitrage du premier match sera assuré par les arbitres diplômés de l'équipe qui organise le regroupement.

-10h30 : début du premier match pour toutes les journées du championnat.

8) Egalité

- En cas d'égalité, il n'y aura pas de manche supplémentaire, le match nul sera pris en compte.

9) Barème des points pour le classement final

Match gagné = 3 points

Match nul = 2 points

Match perdu = 1 point

Pour les équipes complétées :

Match gagné = 2 points

Match nul = 1 point

Match perdu = 0 point

Pour les équipes forfait :

- Match (joué ou non), considéré comme match perdu (0 point) pour l'équipe "forfait" et considéré comme match gagné (3 points) pour l'équipe adverse (complète ou non).
- Score des matchs (joués ou non), quelque soit le score réel : 0/7 (Score comptabilisé dans le classement "points pris" "point contre")
- Si 2 équipes sont "forfait", le score (les 7 points) de leur rencontre (jouée ou non), sera comptabilisé uniquement en " point contre" puisque Ce match est perdu pour les 2 équipes.

Qualification pour les phases finales : un seul club qualifié

10) Contacts des clubs :

<u>CLUB</u>	<u>PRESIDENT</u>	<u>TEL</u>
<u>EPINAL POP FLY</u>	<u>SCHERRER CHRISTIAN ProIs88@hotmail.fr</u>	<u>06 31 96 33 54 03 29 62 54 08</u>
<u>LUNEVILLE SHINSTAPES</u>	<u>MERCY PASCAL</u>	
<u>METZ COMETZ</u>	<u>NOBILE CHRISTELLE christelle-nobile@orange.fr</u>	<u>06 25 63 67 98</u>
<u>CHARLEVILLE RAZORBACKS</u>	<u>BAUCHART FREDERIC ardennesbaseball@wanadoo.fr</u>	<u>06 70 34 29 69</u>