



LIGUE DE BASEBALL & SOFTBALL DE NORMANDIE

Règlement du Championnat de Softball mixte fastpitch de Normandie Saison 2023

1. Le championnat de softball mixte de Normandie 2023 est organisé en une poule unique de 5 équipes : Rouen, Louviers, Caen, Les Andelys et Le Havre.
2. Eligibilité pour le Championnat de Normandie
 - a. Tous joueurs licenciés (au minimum en Loisir) dans un Club Normand sera éligible à jouer.
 - b. Batterie mixte ou féminine obligatoire.
 - c. 4 filles minimum par équipe sur le terrain
 - d. Obligation de l'alternance fille/garçon dans le line-up (sauf en cas de manque de garçons).
 - e. La possibilité de prêter des joueurs entre les équipes déjà inscrites est encouragé pour éviter des forfaits si possibles.
 - f. Système de pénalité, 1 point par fille manquante par manche joué va être attribué à l'équipe adverse à la fin du match. Les points de pénalité ne comptent pas pour le calcul de mercy rule.
3. Saison Régulière
 - a. La saison régulière du championnat se jouera en programme de doubleheader réparties sur 6 journées (modifiable selon les besoin des équipes et les disponibilités des terrains).
 - b. Chaque journée de championnat verra s'affronter deux équipes.
 - c. L'heure du 1er play-ball sera désigné par le calendrier et peut évoluer en fonction de la disponibilité du terrain/des équipes. Le 2ème match ne pourra débuter qu'au minimum 30 minutes après la fin du match précédent, laissant le temps aux équipes de transmettre le nouveau line-up au scorage et à celui-ci de préparer les feuilles de scorage.
 - d. Le club organisateur fournit les balles, officielles et neuves, et il assure le **scorage simplifié (au minimum)** et **l'arbitrage officiel** pour les deux matchs.
 - e. Durée des matchs :
 - ✓ 5 manches ou 1h30
 - ✓ Mercy rule officielle (15 points d'écart en fin de 3ème manche, 10 points d'écart en fin de 4ème manche)
 - ✓ **Limitation à 20 lancers par manche. (Tout lanceurs cumulés sur la manche) La manche se termine une fois la barre des 20 lancers atteinte.** L'arbitre se chargera du décompte des lancers (il peut être aidé par le scoreur ou une personne désignée avant la rencontre). Si l'équipe en défense n'a pas réussi à effectuer trois retraits à l'issus des 20 lancers elle commencera la manche suivante avec les coureurs présents sur base lors de la manche précédente. Le lanceur doit terminer son affrontement avec un frappeur même s'il dépasse les 20 pitches durant l'at bat. Ex : Le lanceur de l'équipe A affronte un nouveau



LIGUE DE BASEBALL & SOFTBALL DE NORMANDIE

frappeur en étant à 18 lancers et en ayant 2 retraits au compteur, il lance 4 balles donnant une base au frappeur de l'équipe B. La manche se termine avec 24 lancers et seulement 2 retraits, le frappeur de l'équipe B commencera donc la manche suivante en première base.

- ✓ **Nous intégrons cette nouvelle règle avec plusieurs objectifs à l'esprit : 1. Favoriser le développement des lanceurs sans frustrer les équipes. Avec la limite de lancers nous évitons des manches très longues lors des matchs avec un haut rendement de BB / Erreurs. 2. Favoriser des situations de jeux inhabituelles / rares pour les équipes en attaque / défense. Nous avons déjà pu tester ce règlement sur différents tournois et avons pu constater que les équipes étaient plus agressives au bâton avec la présence de joueurs sur base dès le début de la manche, les défenses vont également expérimenter des situations défensives plus nombreuses et importantes. Avec ce règlement nous espérons nous laisser le temps d'uniformiser le niveau des équipes (cela peut prendre plusieurs années) avec les formations destinées aux lanceurs / catcheurs (en ligne et lors des cliniques) qui auront lieu durant la saison.**
- ✓ Pas de nouvelle manche après 1h20 de jeu
- ✓ Toute manche entamée est terminée
- ✓ En cas d'égalité, la règle du Tie-break s'applique alors :
 1. Dernier joueur retiré à la manche précédente se place en 2^{ème} base
 2. On suit l'ordre du line-up

f. Classement

- ✓ Le classement se fera par le ratio du nombre de victoires sur le nombre de matchs joués
- ✓ En cas d'égalité à l'issue de la phase régulière, se verra attribuer le meilleur classement :
 - a. L'équipe n'ayant ni forfait ni défaite par pénalité
 - b. Si impossibilité d'appliquer la disposition précédente
 1. L'équipe qui a remporté le plus de rencontres entre les équipes à égalité
 2. L'équipe qui dispose du meilleur TQB = (nb de points marqués / nb de manches jouées en attaque) – (nombre de points encaissés / nb de manches jouées en défense)

4. Phases finales

a. Organisation d'un plateau final

- ✓ Organisé sur le terrain de l'équipe classée à la 1^{ère} place à l'issue de la saison régulière
- ✓ Le club organisateur fournit les balles, officielles et neuves, les feuilles de match et il assure le **scoring officiel et l'arbitrage officiel** pour les matchs.
- ✓ Le 5^{ème} joue un match de barrage contre l'équipe classée à la 4^{ème} place, qui sera home team. Le vainqueur de ce match affrontera l'équipe classée 1^{ère} en demi-finale. Le 2^{ème} jouera contre le 3^{ème} en demi-finale. La finale verra s'affronter les vainqueur de ces deux matchs. Et la petite finale verra s'affronter les perdants des demi-finales.
- ✓ Le vainqueur joue la finale

b. Durée des matchs



LIGUE DE BASEBALL & SOFTBALL DE NORMANDIE

- ✓ La demi-finale au format de la saison régulière
- ✓ Finale
 1. 7 manches ou 2h de temps de jeu ou mercy rule officielle (15 points d'écart en fin de 3^{ème} manche, 10 points d'écart en fin de 4^{ème} manche, 7 points à partir de la fin de 5^{ème} manche)
 2. Pas de limite de points par manche. Règle des 20 lancers active.
 3. Pas de nouvelle manche après 1h50 de jeu
 4. Toute manche entamée est terminée
 5. Règle du Tie-break : elle s'applique obligatoirement en cas d'égalité à la fin des 7 manches
 - a. Dernier joueur se positionne en 2^{ème} base
 - b. On suit l'ordre logique du line-up
- c. Récompenses
 - ✓ Coupe champion du Championnat de Normandie, 2^{ème} et 3^{ème} place
 - ✓ MVP masculin / MVP Féminin (Finales)

5. Documents et officiels

- a. Toutes les rencontres sont codifiées, le numéro de chaque match doit être reporté sur les feuilles de match et de scorage par la personne chargée du scorage.
- b. Les feuilles de match sont à remplir avant le début de chaque match ; elles sont de la responsabilité de l'arbitre.
- c. Chaque équipe doit présenter obligatoirement aux arbitres avant le début du 1er match de la journée le roster officiel avec photos tiré d'iclub du site de la FFBS.
- d. Les arbitres doivent obligatoirement être licenciés et diplômés. Les scoreurs de la Finale doivent obligatoirement être licenciés et diplômés, ce qui n'est pas requis pour la saison régulière.
- e. Communication des résultats, des feuilles de match et de scorage, des rosters : ils seront déposés en ligne par l'équipe recevante et sous sa responsabilité, en utilisant le lien suivant : <https://forms.gle/V1vSABxZy6nFM8eK8>.
- f. Sur les feuilles de matchs, le nom et prénom entier de chaque joueur devront être mentionnés et correctement orthographiés. Les numéros de licences devront être inscrits sur la feuille de match, sauf si l'équipe fournit l'imprimé roster qui sera alors joint à la feuille de match scannée et envoyée. En cas de fraude, le club fraudeur sera sanctionné d'une défaite par forfait pour chaque match concerné, sans préjudice des poursuites disciplinaires. La feuille de match doit être remplie dans son intégralité (code rencontre, date, terrain, officiels, catégorie, nom des équipes, cartouche score)

6. Règles particulières du softball

- a. Règle de saignement :



LIGUE DE BASEBALL & SOFTBALL DE NORMANDIE

- ✓ Si un joueur ou une joueuse doit se faire remplacer pour saignement, le (la) remplaçant(e) peut rester sur le terrain le reste de la manche pendant laquelle il ou elle est rentré(e) plus une manche supplémentaire.
- b. Règle du DP et du Flex :
 - ✓ DP : Designated Player : joueur jouant seulement en attaque dès le début du match et batte dans le line-up pour le joueur désigné FLEX listé en 10^{ème} position sur le line-up.
 - ✓ Flex : Le joueur FLEX est le joueur partant en défense pour qui le DP batte. Le FLEX peut jouer en défense à n'importe quelle position et ce quel que soit la manche.
 - ✓ Si le Flex prend la place du DP au bâton, le DP est considéré comme ayant quitté le jeu, le line-up se trouve alors réduit à 9. Le DP pourra re-rentrer une seule fois (règle 13.) soit en tant que DP, alors le line repasse à 10 joueurs, soit en tant que attaquant et défenseur, le line restant à 9 joueurs.
 - ✓ Le Flex peut être remplacé et re-rentrer une fois, soit en 10^{ème} position, ne jouant qu'en défense mais peut jouer à n'importe quelle position défensive, soit à la place de la position du DP, jouant en attaque et en défense, le line sera donc revenu à 9.
- c. La règle de l'OPO :
 - ✓ L'offensive Player Only : le DP peut jouer en défense à n'importe quel moment. Si le DP joue en défense à la place d'un joueur autre que le FLEX, ce joueur continuera à bâter mais ne jouera pas en défense (il ne sera pas considéré comme ayant quitté le jeu). Le joueur pour lequel le DP joue en défense sera référencé comme le « Offensive Player Only »
- d. La règle de la Ré-Entrée
 - ✓ Tous joueurs initialement dans le line-up peut être remplacé et revenir une fois sur le terrain à la condition d'occuper la même position dans le line-up
- e. Règle du coureur temporaire
 - ✓ Le catcheur, en position de coureur sur base, peut se faire remplacer lorsque le jeu est à deux retraits afin d'accélérer le jeu
 - ✓ Il sera alors remplacé par le joueur sensé bâter en dernier dans la situation au moment du remplacement
- f. Vol de base autorisé au lâcher de balle du lanceur/lanceuse.
- g. Après avoir pris de manière régulière la 1^{ère} base et que la balle est revenu dans le cercle du lanceur, le coureur a le droit à une prise de décision lors de son virage vers la 2, soit il revient à la 1^{ère} base soit il poursuit vers la seconde sans pouvoir revenir en arrière.
- h. Terrains : ils devront être non dangereux, aux dimensions réglementaires :
 - ✓ Plaque lanceur à 14.02m
 - ✓ Plaque lanceuse à 13.11m
 - ✓ Cercle lanceur/lanceuse avec un rayon de 2.44m
 - ✓ Distance base 18.29m
 - ✓ Backstop compris entre 7.62m et 9.14m de la pointe du marbre, sera délimité par un backstop amovible si possible ou par des plots (si distance



LIGUE DE BASEBALL & SOFTBALL DE NORMANDIE

<7.62m, positionné les plots de manière à avoir la distance la plus proche de la distance réglementaire)

✓ Limite home-run 70m

7. Forfait :

En cas de forfait, un match perdu est compté 0-9 (règle RGES). Si une équipe perd 4 matchs par forfait, elle est retirée définitivement du Championnat 2023. Ses résultats sont retirés. Une feuille de match doit être établie en cas de forfait par les officiels présents sur le terrain (arbitre – scoreur) avec les rubriques concernant l'équipe présente, signée de son coach, et transmise comme une feuille normale