



RÈGLEMENT SPORTIF DE L'OPEN DE FRANCE SOFTBALL 12U SAISON 2023

Annexe 24 des Règlements Généraux des Epreuves Sportives Softball

Adoptée par le Comité Directeur du 31 mai 2023

Table des matières

1	Format	2
2	Participation	2
2.1	Équipes	2
2.2	Joueurs	2
2.3	Obligations	2
2.4	Rosters	2
2.5	Réunion technique	3
3	Autorisations requises	3
4	Responsabilités	3
4.1	Équipes	3
4.2	Comité d'organisation	3
4.3	FFBS	3
5	Le jeu	3
5.1	Terrain	3
5.1.1	Clôture	3
5.1.2	Distances	4
5.1.3	Tracés	4
5.2	Matériel	4
5.2.1	Balles	4
5.2.2	Masque de protection en défense	4
5.2.3	Casque avec grille en attaque	4
5.2.4	Chaussures	4
5.3	Règles spécifiques	4
5.3.1	Matches	4
5.3.2	Points par manche	4
5.3.3	Mercy rules	4
5.3.4	Pas de but sur balle	5
5.3.5	Vol de base	5
5.3.6	Jeux au marbre	5
5.3.7	Protection des lanceurs	5
5.3.8	Protection des receveurs	5
5.3.9	Tie Break	6
5.4	Sécurité	6
	Annexe - Tracés	7

1 Format

L'Open de France Softball 12U est une compétition qui dure deux (2) jours qui se déroulera pour l'édition 2023, les 30 septembre et 1^{er} octobre 2023. Le format de la compétition dépend du nombre d'équipes inscrites et sera communiqué au plus tôt après la date limite des inscriptions par la Commission fédérale jeunes.

2 Participation

2.1 Équipes

Les équipes peuvent être des équipes de club, d'ententes de clubs validées par le Bureau fédéral, de Comité départemental ou de ligue régionale.

Il n'y a pas de limitation quant au nombre d'équipes qu'une même structure peut présenter.

Les équipes peuvent être mixtes sans restrictions de genre.

2.2 Joueurs

Les joueurs doivent être titulaires d'une licence fédérale en cours de validité et éligibles pour jouer en compétitions 12U conformément à la circulaire fédérale définissant les années de participation en compétitions nationales, régionales et départementales pour la saison en cours.

2.3 Obligations

Pour être autorisée à participer à la compétition, une équipe doit avoir rempli toutes les conditions et payé les droits d'inscription ci-après définis :

Inscription à l'Open de France	150 € + caution de 150 €	
Arbitrage	Venir avec un arbitre hors encadrement technique	ARS, AF2S ou AF3S Arbitre jeune et AF1 possibles
Scorage	Venir avec un scoreur hors encadrement technique	SF1 au minimum, Inscrit au cadre actif du Rôle Officiel des Scoreurs (au moins 2 matchs scorés en cours de saison avant l'Open Softball 12U ou 15U)
Prise en charge des officiels	Transport et hébergement à la charge de l'équipe	Indemnités arbitres et scoreurs à la charge de la fédération

2.4 Rosters

Les rosters provisoires sont à transmettre au plus tard deux (2) semaines avant la compétition, soit le 15 septembre 2023 pour l'édition 2023. Les roster définitifs sont à transmettre deux (2) jours avant la compétition, soit le 28 septembre 2023, pour l'édition 2023.

Les rosters pour la compétition sont validés lors de la réunion technique après vérification des licences et des identités, le cas échéant.

2.5 Réunion technique

La réunion technique a lieu la veille de la compétition, en présentiel ou en visioconférence. Au moins un responsable de chacune des équipes doit y participer. Lors de celle-ci, il présente des rosters de joueurs.

3 **Autorisations requises**

Les responsables de chaque équipe doivent être en mesure de présenter les éléments suivants à tout moment de la compétition pour chaque joueur inscrit sur le roster de l'équipe :

- Les autorisations des représentants légaux accordant le droit de participer à la compétition,
- Les autorisations des représentants légaux accordant le droit d'intervenir en cas d'accident (autorisation d'intervention d'hospitalisation et de soins médicaux),
- Les formulaires de droit à l'image.

4 **Responsabilités**

4.1 Équipes

Les équipes participantes sont responsables de leurs logements, nourriture et transport pendant la compétition. Le comité d'organisation pourra proposer des formules ou partenariats mais la FFBS ne pourra en aucun cas être tenue pour responsable des coûts ou tous autres événements que ces offres pourraient provoquer.

4.2 Comité d'organisation

Le comité d'organisation est responsable des aspects relatifs :

- aux terrains, vestiaires et sanitaires,
- à la restauration au terrain pendant les heures de la compétition,
- à l'hébergement (si proposé) aux équipes et officiels,
- à la mise à disposition d'une salle de réunion pour les officiels,
- aux secours présents sur place,
- à la sonorisation et à ce qui a trait aux annonces.

4.3 FFBS

La FFBS est responsable des balles pour la compétition, des récompenses et du format de la compétition. Un commissaire technique sera désigné par cette dernière afin de valider le bon déroulement de la compétition.

5 **Le jeu**

5.1 Terrain

5.1.1 Clôture

L'aire de jeu doit être clôturée (a minima avec des filets de chantier).

5.1.2 Distances

	Distance
Marbre -> 1^{ère} base (pointe du marbre > arrière de la base)	16,78m
Marbre -> clôture home run (pointe du marbre > clôture)	50m
Marbre -> backstop (pointe du marbre > bas du backstop)	5m
Marbre -> plaque pitch (pointe du marbre > avant de la plaque)	10,67m
diamètre cercle lanceur (centre au milieu de l'avant de la plaque)	2,40m

5.1.3 Tracés

Les tracés suivant doivent être réalisés (cf. annexe) :

- Lignes des fausses balles
- Couloir de course vers la 1^{ère} base (dernière moitié entre marbre et 1^{ère} base)
- Cercle de la lanceuse ou du lanceur
- Boîtes de batteuses ou de batteurs
- Boîte de receveuse ou de receveur
- Boîte de coach
- Cercles pour la batteuse ou le batteur en attente

5.2 Matériel

5.2.1 Balles

Les balles utilisées pour la compétition sont des 11" 'Softtee', elles sont fournies par la FFBS.

5.2.2 Masque de protection en défense

Le port d'un masque de protection pour les lanceuses et les lanceurs, ainsi que pour les joueurs de 1^{ère} et 3^{ème} base est obligatoire.

5.2.3 Casque avec grille en attaque

Le port d'un casque muni d'une grille est obligatoire pour le passage à la batte.

5.2.4 Chaussures

Les crampons métalliques sont interdits.

5.3 Règles spécifiques

5.3.1 Matches

Le nombre de manches par match est limité à quatre (4).

- Si au bout d'une (1) heure de jeu, les quatre (4) manches ont été jouées (ce qui inclut l'hypothèse où l'équipe recevante mène au score à la moitié de la 4^{ème} manche, et celle où l'équipe recevante mène au score dans la seconde moitié de la 4^{ème} manche), le match est considéré comme terminé.
- Si les quatre (4) manches ne sont pas terminées au bout d'une (1) heure de jeu et que les équipes sont à égalité, alors la règle du Tie Break s'applique pour toute nouvelle manche.

5.3.2 Points par manche

Le nombre de points autorisés dans une manche est de quatre (4) plus les points marqués lors de la dernière action.

5.3.3 Mercy rules

La rencontre est terminée si l'écart de point en faveur de l'une des équipes :

- est de quinze (15) points ou plus à l'issue de la 3^{ème} manche

5.3.4 Pas de but sur balle

Un batteur ayant quatre (4) balles dans son compte n'est pas autorisé à aller en première base. Il doit frapper (amorti interdit) une balle envoyée par son coach au marbre (le coach lanceur prend alors la place du lanceur sans intervenir par la suite lors de la défense. C'est le lanceur qui placé à côté fait ses jeux défensifs).

Le batteur a alors trois chances (Strike swingué) pour réussir à aller sur base. (Les deux premiers foul ball comptant pour une prise puis plus rien par la suite).

5.3.5 Vol de base

Les vols de bases ne sont autorisés que quand la balle touche le sol (lancer fou, balle passée ou lorsque le receveur relâche la balle). La prise d'avance au moment où la lanceuse ou le lanceur lâche la balle est néanmoins autorisée.

Lors d'un vol non autorisé, la balle est morte immédiatement, la coureuse ou le coureur fautif est retiré, les coureurs retournent, le lancer est annulé, le batteur continue son passage à la batte avec le compte qu'il avait avant le vol non autorisé.

5.3.6 Jeux au marbre

Lors d'un jeu au marbre (tentative de retrait d'une coureuse ou d'un coureur au marbre par la défense, jeu forcé ou non) chaque joueur veillera à éviter les contacts.

Dans cette perspective, *le coureur utilisera la partie libre du marbre et/ou privilégiera la glissade pour éviter de percuter le défenseur au marbre*. De même le défenseur devra adopter un positionnement libérant une partie du marbre et évitant au maximum un contact potentiel.

Tout jeu déclaré comme dangereux devra être sanctionné par l'arbitre :

- soit en accordant le point à l'équipe attaquante dans le cas d'un jeu dangereux du défenseur,
- soit en éliminant la coureuse ou le coureur dans le cas d'un jeu dangereux du coureur.

5.3.7 Protection des lanceurs

Afin de protéger les joueurs et d'inciter la formation des lanceurs chacun d'entre eux sera limité à cinq (5) manches par jour au poste de lanceur (une apparition dans une manche au poste comptant pour une manche). Ce décompte journalier est cumulable avec les manches jouées au poste de receveur mais il n'est pas possible, dans une même rencontre d'occuper le poste de receveur après avoir occupé celui de lanceur.

5.3.8 Protection des receveurs

Afin de protéger les joueurs et d'inciter la formation des receveurs, chacun d'entre eux sera limité à cinq (5) manches par jour au poste de receveur (une apparition dans une manche au poste comptant pour une manche). Ce décompte journalier est cumulé avec les manches jouées au poste de lanceur mais il n'est pas possible, dans une même rencontre, d'occuper le poste de lanceur après avoir occupé celui de receveur.

5.3.9 Tie Break

En cas d'égalité à la fin des cinq manches réglementaires ou du temps réglementaire, la règle du tie-break telle que définie à l'article 1.2.4 de la Règle Officielle du Softball s'applique.

5.4 Sécurité

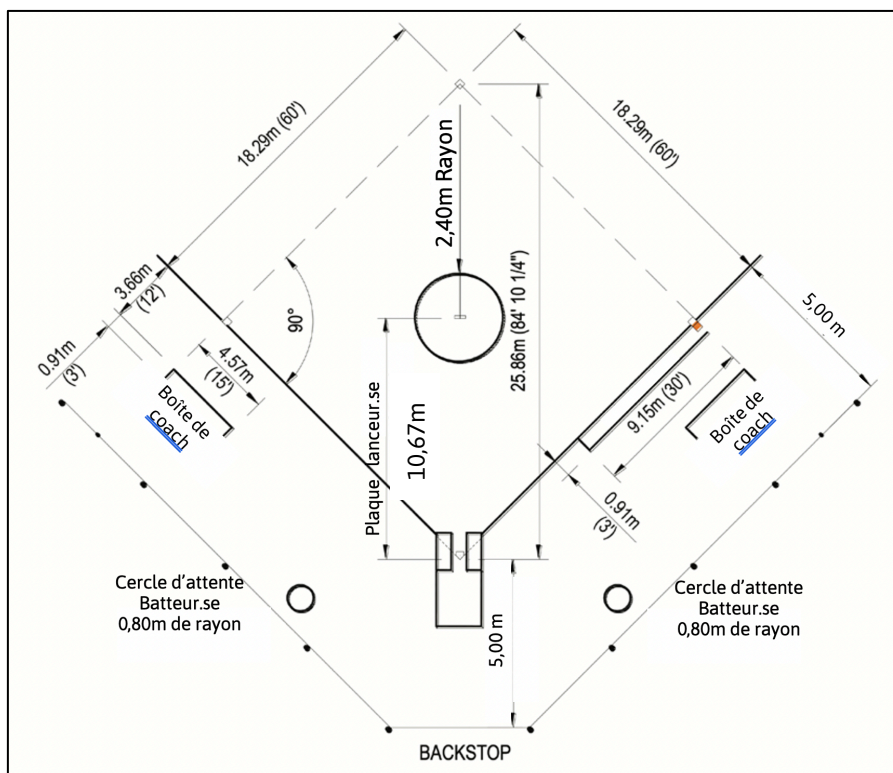
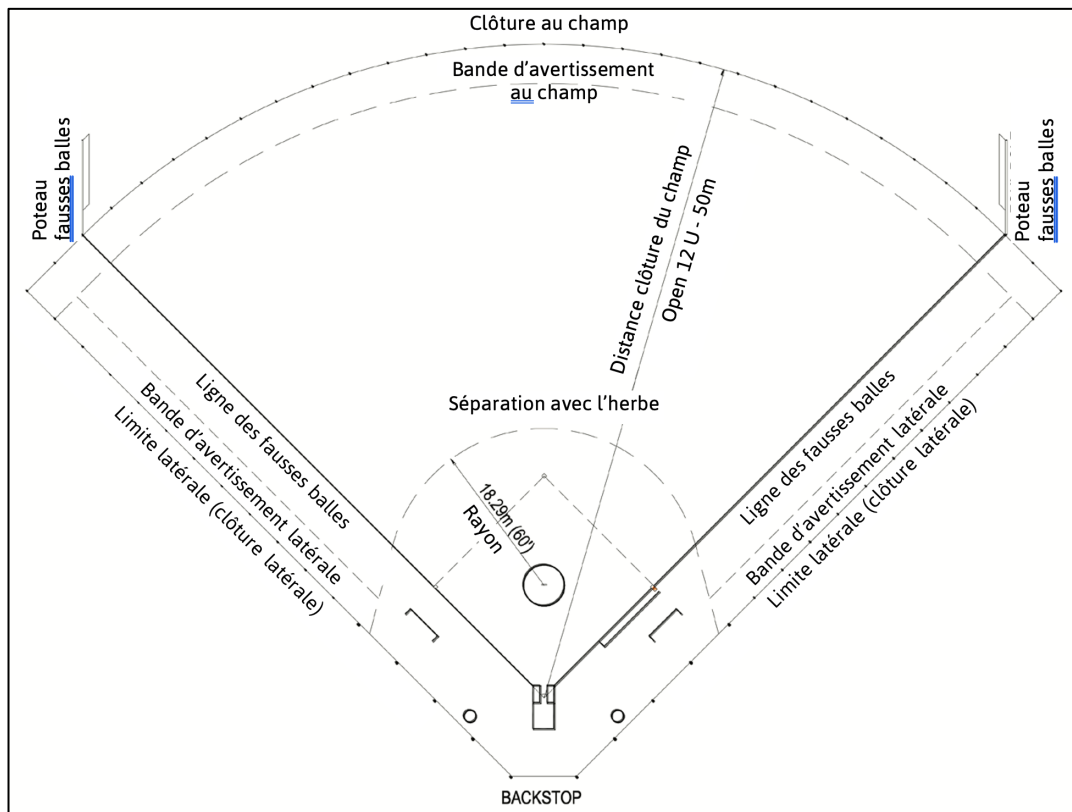
La sécurité sur le terrain et à ses abords est essentielle, aussi les responsables d'équipe devront mettre en œuvre tout ce qui pourra assurer le bon déroulement de l'Open de France, qu'il s'agisse de sécurité passive (matériel) ou active (attitude et respect des espaces dédiés).

Dans ce but la Fédération tient à rappeler quelques points en particulier :

- Les contacts entre les joueurs ne sont pas autorisés et doivent être, dans la mesure du possible évités (double base en 1ère, courses sur base, jeu au marbre).
- Au cours d'un match le batteur en attente doit se positionner dans le cercle d'échauffement qui est dans le dos du batteur en cours de passage à la batte.

Annexe - Tracés

Ligne des fausses balles : le tracé part de la pointe du marbre. La ligne « passe » sur le marbre et les bases, les bords extérieurs des lignes de fausses balles, du marbre et des bases se superposent.



Boîtes : les dimensions sont données aux coins extérieurs des boîtes, la ligne faisant partie intégrante de chacune des boîtes.

