

# ADDITIF

## REGLEMENT SOFTBALL MIXTE

### CAP - BEP - BAC

#### RENCONTRES SPORTIVES

Les rencontres de softball se déroulent en 5 manches.

L'ordre des frappeurs est transmis à la table de scorage avant le début du match pour la préparation des feuilles de scorage.

Le changement de défense s'effectue si :

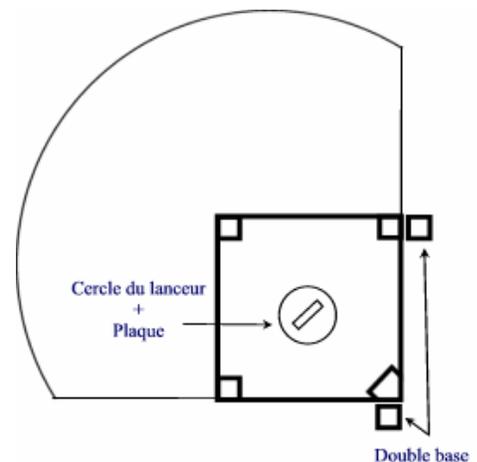
- ❖ il y a trois retraits
- ❖ l'équipe à l'attaque marque 10 points (ou 6 pts, à voir) dans sa demi- manche. Le(s) point(s) marqué(s) dans la même action que le 10<sup>ème</sup> point (ou le 6<sup>ème</sup>) est (sont) comptabilisé(s).

#### Le matériel :

- ❖ Les balles autorisées sont les balles de match softball en cuir.
- ❖ Le port du casque protecteur, du masque, du plastron ainsi que des jambières et une coquille est conseillé pour le receveur. Si ce dernier ne porte pas un des équipements, il devra se mettre en retrait du frappeur à environ 4 mètres.
- ❖ Seul le port de crampons souples est accepté. Les crampons métalliques sont interdits.

#### Le terrain:

- ❖ La plaque des lanceurs est à 14 mètres pour un lanceur masculin et 12 mètres pour un lanceur féminin.
- ❖ La distance entre les bases est de 19 – 20 mètres.  
Pour éviter un jeu dangereux au niveau des contacts, on peut utiliser :
  - la double base en première base
  - Une ligne ou un second marbre peut être placé perpendiculairement à la ligne de 3<sup>ème</sup> base à la hauteur du marbre.
- ❖ La ligne de home run est fixée à 65 mètres et doit être matérialisée par des repères visuels (cônes, filet, bandes de signalisations...)
- ❖ Si l'écran arrière ne peut être placé à 8 m du marbre, deux balles seront placées à 8 m du marbre chacune dans l'alignement des lignes Marbre - 1B et Marbre - 3B.



#### Marquage optionnel:

En cas d'absence de marquage, seul l'arbitre peut décider de la validité de la frappe ou du point.

#### Le jeu:

- ❖ Après deux retraits (éliminés), si le receveur est sur les buts, il pourra être remplacé par le dernier retrait (de la manche) afin que ce dernier soit prêt lors du retour de son équipe à la défensive.
- ❖ Tout contact est interdit entre joueurs: lors d'un jeu sur base, le coureur doit éviter le défenseur qui joue la balle, ou qui détient la balle. Pour cela il utilisera soit la plaque de la double première base soit le double marbre.
- ❖ Tout contact entraîne l'élimination du coureur.  
Toutefois si le défenseur n'était pas en position de jouer la balle, le coureur obtient automatiquement la base suivante.
- ❖ Les deux pieds doivent être collés sur la plaque du lanceur au début du lancer.
  - Le pas d'élan est interdit.
  - Le lancer dit sous marin est interdit.

Le vol de base est autorisé à partir du moment où la balle est lâchée par le lanceur

# Rencontre indoor

## **Le matériel:**

Les balles autorisées sont les balles de match softball dites « molles ».

## **Le terrain:**

La plaque des lanceurs est à 13 mètres.

La distance entre les bases doit s'approcher au maximum de 19 - 20 mètres.

La double base en première base est obligatoire.

Il doit de plus y avoir des protections contre les murs à l'arrivée en 1B et au marbre.

Une ligne ou un second marbre doit être placé perpendiculairement à la ligne de 3<sup>ème</sup> base à la hauteur du marbre.

La ligne de home run est fixée selon les gymnases et doit être matérialisée par des repères visuels clairement définis avant le premier match.

## **Le jeu:**

Toute balle frappée qui touche le plafond du gymnase est considérée comme fausse balle. Toutefois, si la défense la rattrape en vol, le frappeur est éliminé. Est considéré comme apparenté au plafond, toute structure non verticale supérieure au mur. Toute balle frappée qui touche les murs du gymnase dans le territoire de bonne balle reste au jeu mais si elle est rattrapée de volée, il n'y a pas de retrait. Toutefois, si après l'impact, elle est déviée directement en territoire de fausse balle, le frappeur se voit crédité de la première base.

Dans le cas d'une balle coincée sur le territoire de bonnes balles par un équipement sportif suite à une frappe, la balle est morte et le batteur va en 1B, les coureurs obligés d'avancer au maximum d'une base.

Dans le cas où la balle vient dans un équipement sportif (but, banc, ...), sans être bloquée par celui-ci, en ne permettant pas un jeu sans danger, l'arbitre doit crier « balle morte » et faire gagner aux coureurs une base de plus que lors du démarrage de l'action.

Dans le cas d'un relais en dehors du terrain, les coureurs gagnent une base supplémentaire.

Dans le cas d'un lancer en dehors du terrain, les coureurs gagnent une base.