

Règlement du Tournoi Indoor de Softball Mixte des Indiens

Samedi 10 et dimanche 11 janvier 2026

Présentation:

Le tournoi Indoor des Indiens est ouvert aux joueuses et joueurs régulièrement licencié(e)s à la FFBS (y compris loisir) en catégorie Softball ou Baseball-Softball. Age des participant(e)s : né(e)s en 2008 et avant.

Toutes les rencontres sont d'une durée d'1h20 ou 7 manches (*voir le planning*).

(Le planning détaillé et définitif sera envoyé une semaine avant le tournoi et sera établi en fonction des équipes inscrites mais aussi des distances à parcourir par les clubs inscrits)

Merci aux équipes et aux arbitres de respecter scrupuleusement le calendrier des rencontres.

Tournoi à 5 équipes de Softball Mixte Fastpitch Indoor Sénior en balle molle 12 pouces, fournies par les Indiens.

Chaque équipe désigne **deux arbitres** qui seront assignés seulement quand leur équipe ne joue pas. Ces arbitres peuvent ne pas être officiels mais doivent avoir une très bonne connaissance des règles de jeu.

Ce sont les arbitres qui tiennent le timing et le score manche par manche durant toute la rencontre. Des Paper-Scores sont prévus à cet effet et se trouvent dans la boîte près du panneau d'affichage des rencontres. Chaque match est numéroté. (M1, M2....)

Les joueur(e)s ne doivent jouer qu'avec des **balles molles** dans le gymnase, y compris lors des échauffements.

Les échauffements en extérieur sont possibles **à la seule condition de prévoir une paire de chaussures spécifiques pour la pratique indoor ou un nettoyage méticuleux des chaussures** lors du retour dans le gymnase. **Merci**

Le planning officiel des matchs ne peut être modifié que par le Comité d'organisation. Tous les cas non prévus par le présent règlement seront jugés par le comité d'organisation, en présence des arbitres du match en cours.

Une buvette sera ouverte dans le hall du gymnase. Café, boissons, gâteaux...

Vous pourrez disposer de vestiaires et de douches à l'intérieur du gymnase (2 garçons + 2 filles)

Les dirigeants de chaque équipe sont chargés de faire respecter les diverses installations.

Déroulement des rencontres :

Les équipes fournissent un lineup avec nom et prénom de leurs joueu(se)s à l'équipe adverse au moment où les arbitres se présentent au marbre à l'heure de la rencontre. L'équipe citée en première reçoit la rencontre. Toutes les équipes jouent 4 matchs durant le tournoi.

9 joueur(se)s en défense sur le terrain dont 3 filles minimum et 1 garçon minimum. (Le gymnase est grand)

Jusqu'à 12 joueur(se)s peuvent être inscrit(e)s sur le line up. L'ordre de passage au bâton doit être identique durant toute la durée du match. Les 3 filles (minimum) doivent apparaître dans le lineup des 9 partant(e)s.

Batterie mixte ou entièrement féminine.

3 lancers d'échauffement pour les lanceur(se)s à chaque début de manche.

Plaques de lancer à 14 mètres du marbre pour les garçons, 13 mètres pour les filles.

Le(a) frappeur(se)r débute son Atbat avec **un compte de 1 balle et 1 strike**.

6 points maximum par manche en attaque peuvent être comptabilisés.

En cas d'égalité à la fin de la 7^{ème} manche, une seule manche supplémentaire sera jouée avec un coureur en 2^{ème} base.

Au signal de la fin du temps indiqué par l'arbitre, on termine le batteur en attaque **si et seulement s'il y a un frappeur(se) dans la boîte de frappe**.

Pas de time dans les 10 dernières minutes du temps réglementaire (sauf blessure).

Pas de limitation quant au nombre de remplacements en défense tant que les minimums sont respectés.

Port du masque obligatoire pour le catcheur, même pendant les balles d'échauffement du lanceur.

Si une balle frappée touche le plafond ou tout élément assimilé (panneaux de basket, câbles, luminaires, par exemple) :

- Le frappeur est retiré si la balle est rattrapée de volée.
- La balle est appelée « Foul Fall » si elle retombe au sol.

A partir de 2 strikes au compte, le frappeur a droit à un Foul-Ball qui touche le plafond du gymnase ou assimilé.

Au 2^{ème} Foul-Ball, le frappeur est retiré. Les coureur(e)s ne peuvent avancer.

Homerun : La zone de Homerun sera délimitée en accord avec les arbitres et le comité d'organisation.

Une balle frappée qui aura touché un mur devra donc être jouée comme si elle avait touché le sol et aucun attrapé de volée ne pourra être appelé.

Les slides « pieds en avant » sont interdits et sanctionnés d'un retrait.

FIN DE RENCONTRE et MVP : **À la fin de chaque rencontre, les arbitres rassemblent les coachs des 2 équipes pour déterminer le MVP de l'équipe adverse du match. (Merci d'indiquer Nom et Prénom sur le Paper-Score, svp)**

Les arbitres sont ensuite chargé(e)s de récupérer les balles de match, d'inscrire les scores sur le panneau des rencontres situé à l'entrée et de laisser les Paper-Scores dans la boîte prévue à cet effet (pour besoin de calcul éventuel du TQB) avec le stylo utilisé, les balles et le striker Indians éventuellement. MERCI

Classement et récompenses :

Victoire = 2 pts, Egalité = 1pt, Défaite = 0 point.

Le club des Indians souhaite que toutes les équipes assistent à la remise des récompenses prévue en fin de tournoi où un pot de l'amitié sera servi par le club. Un classement est établi de la première à la sixième place du tournoi.

Toutes les équipes seront récompensées.

En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, voici les méthodes successives qui seront appliquées :

1 - Prise en compte des résultats des rencontres entre les équipes concernées.

2 - TQB (Team Quality Balance). L'équipe qui possède le meilleur TQB (chiffre + élevé) est placée devant.

Calcul du TQB : (Nbre de points marqués divisé par le nombre de manches jouées en attaque) moins (Nbre de points encaissés divisé par le nombre de manches jouées en défense). Le TQB n'est calculé que sur les matchs concernant les équipes à égalité.

Tout cas non prévu dans ce règlement sera réglé par le club des Indians avec l'aide éventuelle des coachs présents.

Les INDIANS vous souhaitent un excellent tournoi. Have FUN !

On n'oublie pas que l'on participe, toutes et tous, à un tournoi amical. MERCI

