

# FORMULE SPORTIVE

## TOURNOI DE LA MADELEINE – DIMANCHE 4 NOVEMBRE 2012

### Equipes Participantes :

**BK Paris, Ronchin Dragons 1, Ronchin Dragons 2, Valenciennes Vipères et La Madeleine Lords.**

### Regular Season – Round robin général en matches aller

- 50 minutes de jeu ou 5 manches – 10 minutes entre les matches
- Victoire 2 points – Nul 1 point
- Bonus Attaque (12 points ou plus marqués) : + 1 point
- Bonus Défense (5 points ou moins encaissés) : + 1 point

	<u>Yankee Stadium II</u>	<u>Comiskey Park II</u>	<u>Repos/Arb</u>
10:00	Ronchin 2 - La Madeleine	Valenciennes – Ronchin 1	Paris
11:00	BK Paris – Ronchin 1	La Madeleine – Valenciennes	Ronchin 2
12:00	BK Paris – Ronchin 2	Ronchin 1 - La Madeleine	Valenciennes
13:00	Ronchin 2 - Valenciennes	La Madeleine - BK Paris	Ronchin 1
14:00	Valenciennes - BK Paris	Ronchin 1 - Ronchin 2	La Madeleine

A l'issue du Round Robin, les équipes sont classées en fonction des points marqués de la première à la cinquième place.

### FINALES :

*Le principe de jeu reste le même que celui de la saison régulière mais les finales se jouent en 2 matches gagnants de 25 mn.*

*Pour déterminer l'équipe qui reçoit le premier match lors des phases finales, c'est le nombre de points marqués en saison régulière qui prime. En cas d'égalité, on se reporte au Point 11 du règlement.*

*Les finales pouvant se dérouler en 3 matches, les horaires prennent en compte les situations les moins favorables. En fonction du déroulement des matches, le planning horaire sera réévalué.*

	<u>Yankee Stadium II</u>	<u>Comiskey Park II</u>
	<u>Matches de classement</u>	<u>Demie Finale</u>
	<b>4<sup>ème</sup> – 5<sup>ème</sup></b>	<b>2<sup>ème</sup> – 3<sup>ème</sup></b>
15h00	Match #1	
15h30	Match #2	
16h00	Match #3 si nécessaire	
	<u>Finale de League</u>	<u>3<sup>ème</sup> Place</u>
	<b>1<sup>er</sup> – Winner 2 Vs 3</b>	<b>Loser 2/3 – Winner 4 Vs 5</b>
16h45	Match #1	
17h15	Match #2	
17h45	Match #3 si nécessaire	
<b>18h15</b>	<b>Remise de récompenses</b>	
<b>18h30</b>	<b>Fin du tournoi</b>	

# **REGLES PARTICULIERES DU TOURNOI**

## **1. ARBITRE**

Les arbitres sont fournis par les équipes participantes qui doivent mettre à disposition 2 arbitres de plaque lorsque l'équipe ne joue pas. Des arbitres de plaques seront désignés en fonction des disponibilités.

Un programme donnant le nom de l'arbitre de plaque désigné pour arbitrer le match sera remis en début de tournoi dans la mesure du possible.

La feuille de match est constituée du score manche par manche des 2 équipes. Celui-ci est validé par l'arbitre du match.

REGULAR SEASON : Le document est remis au coach de l'équipe victorieuse à l'issue du match qui doit le transmettre à l'organisation.

En cas de match nul, document à remettre par l'équipe qui reçoit.

PHASES FINALES : Le document est remis à l'organisation à l'issue du match par l'arbitre.

## **2. LICENCES**

L'organisation du tournoi n'ayant pas les moyens de vérifier les licences de l'intégralité des joueurs sur toute la durée de la compétition, les clubs engagent les joueuses et joueurs participants en connaissance de cause. Il est de la responsabilité du Président de chaque club ayant une équipe engagée de s'assurer que les compétiteurs sont en règle. Le LORDS BASEBALL SOFTBALL CLUB et les arbitres des rencontres ne pourront être tenus responsables en cas de défaut de licence.

## **3. SCOREUR**

Le scorage n'est pas pris en charge par l'organisation du tournoi. Par contre, les coachs des 2 équipes désignent à l'arbitre un joueur de leur équipe qui se charge de noter les points marqués par les 2 équipes manche par manche. Charge est aux arbitres de valider les points marqués après une action qui aura permis de scorer auprès de ces personnes. Elles peuvent être remplacées en cours de partie. L'un des marqueurs se tiendra à proximité d'un tableau de score visible de tous. Si le 2<sup>o</sup> marqueur constate un écart, il doit en référer à l'arbitre immédiatement.

## **4. RECOMPENSES ET TITRES**

A l'issue du tournoi seront attribuées les récompenses suivantes :

Coupe Vainqueur du Tournoi

Coupe au 2<sup>o</sup>

MVP de la Finale

## **5. REGLES DE SALLE**

FOUL BALL : Toute balle qui touche le plafond puis le sol est foul ball. Si elle est rattrapée de volée, frappeur retiré, balle en jeu.

Toute balle qui touche un mur dans le territoire des foul ball est foul ball même rattrapée de volée.

Toute balle qui touche un mur dans le territoire des fair ball est au jeu même rattrapée de volée.

Note : les paniers de basket fixés au plafond sont considérés comme faisant partie du plafond. Ceux fixés aux murs sont considérés comme faisant partie des murs.

Tous les équipements de salle qui ne peuvent être retirés font partie du terrain de jeu. Si la balle les touche, celle-ci est au jeu. Si elle reste coincée, le jeu est arrêté, tous les joueurs avancent d'une base.

## **6. TERRAINS**

Les terrains sont implantés en fonction des dimensions de la salle et respecteront au maximum les dimensions réglementaires mais certaines différences pourront apparaître avec les règles officielles. Plaque lanceur à 13 m.

## **7. MATERIEL**

Grille au minimum pour les receveurs.

Bijoux visibles interdits.

## **8. EQUIPES**

En défense, les équipes sont composées de 8 joueurs, dont 4 féminines minimum.

En attaque, les équipes peuvent présenter 9 frappeurs.

L'ordre de frappe doit alterner 1 masculin et 1 féminin. Exception en fin et début de line-up.

La batterie est obligatoirement mixte ou féminine.

## **9. DUREE DES MATCHES**

**Regular Season :** Matches de 5 manches ou 50 minutes (limite signalée par une sirène).

Equipe non présente à l'heure indiqué du programme : défaite par forfait 5-0. Pas de points de bonus.

Limite de temps : première demi-manche en cours : on prend le score à la fin de la manche précédente.

Limite de temps : dernière demi-manche en cours : on prend le score indiqué au moment de la sirène au terme de l'action en cours.

**Exception :** si l'équipe qui termine la manche en attaque menait au terme de la manche précédente et perd dans la dernière demi-manche lorsque la limite de temps est atteinte, le score de la manche incomplète n'est pas pris en compte.

Le match s'arrête impérativement lorsque le signal sonore retentit.

**Phases finales :** voir la description dans l'organisation sportive.

## 10. DEROULEMENT DU MATCH

### Echauffement du lanceur

5 lancers en début de match. 5 lancers pour un nouveau lanceur. Pas de lancers d'échauffement à partir de la 2<sup>e</sup> manche.

### Accélération des matches

Chaque frappeur se présente au marbre avec un compte de 1 balle – 1 strike.

2 foul ball pendant la présence à partir du 2<sup>e</sup> Strike : batteur retiré.

La rotation des équipes doit prendre 30 secondes au maximum.

L'arbitre peut envoyer le premier batteur en première base si l'équipe en défense dépasse ce délai.

D'une manière générale, toute manœuvre qui consiste à ralentir le déroulement du match doit être sanctionnée par l'arbitre (temps de prise de signaux excessifs, délai entre les lancers, venue au bâton lente, ...).

L'arbitre peut accorder des balles au lanceur ou des strikes au batteur ou l'envoyer directement en première base.

### Vestiaires et annexes

Les vestiaires resteront ouverts durant les matches. L'organisation du tournoi décline toute responsabilité en cas de vol.

L'organisation demande aux responsables de veiller à ce que la propreté des lieux soit respectée, l'obtention de nos salles dépend de l'implication de tous. De nombreuses poubelles seront à disposition.

L'accès au bureau et à la salle de Direction (à l'étage) est exclusivement réservé à l'organisation, aux coachs et aux responsables d'équipes.

Toute personne non habilitée sera renvoyée sur les aires de jeu.

L'escalade des tribunes est interdite. Les responsables d'équipes seront sollicités en cas de manquement à cette règle.

### Feuille de Match – Regular Season

La feuille de match est remise par l'arbitre au coach de l'équipe victorieuse. Celle-ci doit être remise dans les meilleurs délais au responsable de la Gestion Sportive. Dans le cas contraire, l'équipe fautive se verra retirer 1 point de son total. Le crédit de la victoire restera à l'équipe et le score retenu sera de 5-0 sans application des points de bonus.

Pour les phases finales, les arbitres restent responsables de la feuille de match à transmettre à l'organisation.

## 11. CLASSEMENTS

En cas d'égalité de points dans les classements à la fin de la Regular Season, les équipes sont départagées par :

- le rapport victoire/défaite sur le tournoi  
L'équipe qui a le plus de victoires passe devant
- le rapport aux matches particuliers (qui a gagné entre les équipes ex aequo) :  
L'équipe qui a gagné sur l'autre passe devant
- le nombre de points marqués dans les matches qui ont opposé les équipes concernées  
L'équipe qui a marqué le plus de point passe devant
- le nombre de points encaissés dans les matches qui ont opposé les équipes concernées  
L'équipe qui a encaissé le moins de points passe devant
- le nombre de points marqués sur l'ensemble de la Regular Season  
L'équipe qui a le plus de points marqués passe devant
- le nombre de points encaissés sur l'ensemble de la Regular Season  
L'équipe qui a encaissé le moins de points passe devant

### Phases Finales :

- o A partir des phases finales, les matches se joueront selon la formule définie sur le programme. Le principe reste le même que lors de la saison régulière avec le déclenchement d'une sirène pour le début et la fin des matches. L'équipe la mieux classée est Hometeam pour les 1<sup>er</sup> et, éventuellement 3<sup>ème</sup> matches.
  - 3 matches nuls : voir les règles ci-dessus.
  - 1 victoire/1 nul/1 défaite : 1<sup>er</sup> critère point average sur les finales. 2<sup>ème</sup> critère match joué en saison régulière contre l'équipe, 3<sup>ème</sup> critère est le point average depuis le début du tournoi.
- o Les règles qui régissent ces matches sont les mêmes qu'en saison régulière.
- o En fonction du déroulement des matches, l'organisation pourra avancer les horaires des rencontres lorsque cela sera possible. Pour des raisons d'organisation, cette option sera mise en place lorsque 2 finales se termineront en même temps.

## 12. REGLEMENTS

En dehors de ces dispositions particulières, les règlements qui s'appliquent sont ceux du Comité de réglementation de la Fédération Internationale de Softball, disponibles auprès de l'organisation et les RGES de la Fédération Française de Baseball – Softball.

### NOTE IMPORTANTE :

L'organisation se réserve le droit de modifier le déroulement des épreuves et les règlements intérieurs. Néanmoins la version définitive sera remise à chaque équipe participante la veille par messagerie et en début de tournoi. Tout litige sera examiné et tranché par le responsable de la Gestion Sportive qui a tous pouvoirs sur le tournoi afin de garantir son fonctionnement et sa sécurité.

## POUR VOUS PROPOSER LE MEILLEUR TOURNOI, JOUEZ LE JEU ...

... où quelques règles élémentaires à suivre pour nous permettre de continuer à organiser des rencontres au Romarin.

### **1. Faites le maximum pour être présents à l'ouverture du tournoi.**

Le timing est extrêmement serré dès le début des matches et il sera impossible de tenir les délais si une équipe arrive en retard. Dans le cas où l'équipe concernée n'est pas présente à l'horaire indiqué de son match celui-ci sera perdu par forfait 5 à 0. Possibilité d'accès à la salle à partir de 9h15.

### **2. N'apportez pas de nourriture et des boissons de l'extérieur !**

Nous mettons en place un stand qui vous proposera un choix varié à des tarifs raisonnables. C'est pourquoi nous demandons à l'ensemble des joueurs présents de prendre leur repas au stand prévu sur place.

### **3. Respect des installations.**

Le Complexe Sportif du Romarin nous est attribué ponctuellement pour des manifestations exceptionnelles. Un règlement de salle, joint avec les présents documents sera affiché sur les aires de jeux, les couloirs et les vestiaires.

Nous demandons aux coaches des équipes de les faire respecter pour le bien de tous et le maintien de la confiance que la municipalité place en nous depuis plus de 10 ans.

### **4. Eclatez-vous !**

La réussite du tournoi passe avant tout par votre implication et votre bonne humeur. Nous apportons les meilleurs ingrédients possibles dans la recette mais vous et votre équipe participez à la mise en œuvre du plat. N'hésitez pas à mettre l'ambiance, faites preuve de bon esprit !

### **5. Clôture du tournoi...**

Votre équipe est déçue de ne pas accéder aux finales ? C'est normal, même si le tournoi est placé sous le signe du Fun, on joue pour gagner.

Une cérémonie de clôture est organisée juste après la finale et c'est beaucoup plus sympa si les équipes participantes sont présentes. De plus, vous devez l'avoir prévu dans votre planning, non ?

A très bientôt.  
**Le Bureau LORDS BSC.**