

**XXI WINTER LEAGUE 2017 – 2018**  
**CAMPIONATO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR**  
**- categoria ragazzi -**  
**GIRONE EMILIA ROMAGNA**

**REGOLAMENTO**

**ART. 1 – MODALITA' DI PARTECIPAZIONE**

Potranno partecipare al torneo le squadre delle società invitate dal Comitato organizzatore. Gli atleti dovranno essere tesserati alla Federbaseball. Non sono ammessi prestiti.

Le società iscritte dovranno fornire al C.O. via e-mail all'indirizzo [organizzazione@winterleague.it](mailto:organizzazione@winterleague.it) l'elenco (roster) dei componenti la squadra partecipante al torneo, **CORREDATE DALLA DOCUMENTAZIONE RELATIVA AL TESSERAMENTO PRESSO CONI FIBS** (stampata tesserati dal sito FIBS)

Il roster dovrà essere corredato dal nominativo dell'atleta, dal numero di casacca, dalla data di nascita e dal numero del cartellino.

Il roster non ha limitazioni di numero e potrà essere integrato in qualsiasi momento, da atleti comunque tesserati per la società iscritta, informando per iscritto (mail) il C.O. ed esibendo la documentazione dell'avvenuto tesseramento.

Non potranno comunque essere impiegati giocatori che sono stati già utilizzati in campo da altra società che partecipa alla Winter League categoria ragazzi

L'età dei giocatori è la seguente:

- Nati dopo il 1/1/2006

Si richiede alle società di tenere sempre a disposizione l'autocertificazione di identità dei propri atleti, nonché la copia della idoneità sportiva, valida per la durata del torneo, da poter esibire a richiesta.

Va da sé che in caso di falsa attestazione dei dati anagrafici degli atleti, ferme restando le sanzioni decise eventualmente dal C.O., ogni forma di responsabilità civile da ciò conseguente sarà in carico unicamente alla società che schiera in campo l'atleta.

**ART. 2 – SVOLGIMENTO DELLE GARE**

Le squadre in campo vengono composte da nove giocatori

Le partite verranno disputate al limite di 5 innings oppure di 60 minuti di gioco; una mezza ripresa avrà termine quando saranno effettuate 3 eliminazioni oppure dopo che la squadra in attacco avrà segnato 3 punti

Se allo scadere di 50 minuti di gioco la squadra in trasferta ha terminato il suo attacco ed è in svantaggio, la partita si conclude con il risultato maturato a quel momento.

Trascorsi 55 minuti di gioco non si darà inizio ad un nuovo inning, ed il risultato finale sarà quello in essere a quel momento

E' ammesso il pareggio

Dati i tempi serrati di svolgimento delle partite, non è consentito fare agli allenatori ed alle squadre alcun allenamento preparatorio alla partita; viene consentito unicamente il mero riscaldamento del braccio.

Il conteggio partirà da 1 ball ed 1 strike

Le misure del campo interno sono quelle previste per la categoria "ragazzi"; tuttavia, per incentivare gli atleti a battere, viene allargata l'ampiezza del piatto di casa base, portandolo da 43 a 50 cm di larghezza.

E' introdotta la doppia base sul sacchetto di prima, similmente a quanto avviene nel softball, onde ridurre il rischio di contatti e conseguenti infortuni.

Non è consentito il riscaldamento del battitore nella zona antistante casabase, per ragioni di sicurezza; il battitore potrà attendere il suo turno in panchina, con già il caschetto indossato, oppure riscaldarsi **OLTRE** le panchine, in direzione degli esterni. Si pregano arbitri, allenatori e dirigenti di cooperare all'osservanza di questa disposizione, nell'interesse di tutti.

Non viene sanzionato il balk; nel caso in cui questo venga chiamato dall'arbitro, la palla è morta, il conto sul battitore rimane invariato ed i corridori tornano alla base di partenza.

Un lanciatore può lanciare per un massimo di 2 innings per partita, fino ad un massimo di 4 innings nella giornata di gara, a prescindere dal numero di incontri. Non vi sono limiti di numero di lanci. Il lanciatore può essere impiegato in qualsiasi altro ruolo.

Il ruolo di lanciatore può essere ricoperto anche dalle ragazze.

Non vi è obbligo di schierare in campo tutti i giocatori a referto.

Non sono ammesse più di DUE interruzioni della gara per partita da parte di ogni squadra; gli UDG dovranno annotare ogni richiesta e segnalarla alla squadra; alla TERZA richiesta di tempo la partita proseguirà, ma la squadra che avrà fatto richiesta, perderà a tavolino col punteggio di 5 a 0

Il cambio di lanciatore non è una richiesta di interruzione; lo diventa nel momento in cui la squadra o parte di essa si dovesse riunire

Una squadra non potrà ritirarsi dalla partita che sta svolgendo, pena la sconfitta per 5 a 0 e la penalizzazione di punti 1 in classifica generale

La palla utilizzata durante il torneo sarà la BENSON 9", fornita dal C.O.

Potranno essere utilizzate solo mazze in metallo regolarmente omologate per la Little League, oppure mazze in legno, anche non omologate; non potranno essere utilizzate mazze in gomma o in metallo omologate per l'utilizzo della palla Kenko.

Per tutto quanto non compreso nel presente articolo e nelle REGOLE DI CAMPO allegate, vale quanto previsto per il campionato cat. RAGAZZI

### **ART. 3 – DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA**

Le squadre partecipanti, suddivise in due gironi, si incontreranno fra di loro con partite di sola andata.

Saranno assegnati 2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta.

Al termine verrà stilata la classifica. In caso di parità fra una o più squadre verrà tenuto conto, nell'ordine:

1) esito scontro diretto; 2) differenza punti, calcolata sulle partite disputate fra le squadre aventi uguale classifica; 3) maggior numero di punti segnati, calcolato sulle partite disputate fra le squadre aventi uguale classifica; 4) sorteggio

Successivamente le squadre classificatesi al 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> posto disputeranno, il giorno 25 febbraio 2018, le semifinali e finali col seguente programma:

#### **SEMIFINALI**

1<sup>a</sup> CLASSIFICATA GIRONE B – 2<sup>a</sup> CLASSIFICATA GIRONE A (inc 1)

1<sup>a</sup> CLASSIFICATA GIRONE A – 2<sup>a</sup> CLASSIFICATA GIRONE B (inc 2)

#### **FINALE 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> POSTO**

PERDENTE INC. 1 – PERDENTE INC. 2

#### **FINALE 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> POSTO**

VINCENTE INC. 1 – VINCENTE INC. 2

Le partite di finale avranno la durata di una ora o 5 inning di gioco; in caso di parità, dopo i 5 innings regolamentari o trascorsa una ora di tempo, per determinare l'esatta posizione in classifica, verrà effettuato il sorteggio.

SOLO nella finale per il 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> posto: la partita durerà 5 innings senza limiti di tempo; in caso di parità, verrà consentito un inning supplementare; perdurando la parità, verrà comunque effettuato il sorteggio. La partita verrà interrotta nel caso in cui il risultato risulti matematicamente acquisito.

Nella stessa giornata, le squadre classificatesi dal 3<sup>a</sup> posto in poi nel proprio girone si scontreranno con le squadre dell'altro girone, secondo classifica.

SI PRECISA CHE GLI ORARI DELLE GARE VERRANNO DEFINITI PRIMA DI TUTTO UTILIZZANDO UN CRITERIO LOGISTICO, PRIVILEGIANDO LE SQUADRE PIU' DISAGIATE NEGLI SPOSTAMENTI

### **ART. 4 – SQUADRA DI CASA**

Per tutte le partite la squadra di casa è quella indicata per prima nel calendario ufficiale.

In tutte le finali posto la squadra di casa viene designata per sorteggio.

#### **ART. 5 – ARBITRI E GIUDICE UNICO**

Gli arbitri sono designati dal CNA-ER

Ogni decisione dell'arbitro sarà inappellabile e non è ammesso protesto tecnico

Le sanzioni disciplinari saranno di esclusiva competenza del C.O. e saranno comunicate alle parti interessate prima dell'inizio della gara seguente.

#### **ART. 6 – PREMIAZIONI**

Ogni squadra verrà premiata in rapporto alla classifica ricevuta.

Sono previsti anche premi individuali, secondo le modalità decise dal Comitato Organizzatore.

Ogni squadra dovrà partecipare al completo alle premiazioni, pena l'esclusione dalle successive manifestazioni Winter League, sia di Bologna che di altri gironi appartenenti allo stesso circuito.

#### **ART.7 – NORME GENERALI**

Il C.O. si riserva di apportare modifiche ulteriori al presente regolamento in qualsiasi momento.

### **IL COMITATO ORGANIZZATORE**

#### **WINTER LEAGUE 2017 - 2018 CAMPIONATO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR - categoria ragazzi – GIRONE EMILIA ROMAGNA**

I campionati indoor trovano giustificazione nel far giocare a baseball i ns ragazzi in periodi inusuali per il nostro sport, non certo in una motivazione unicamente agonistica.

Si è visto che ciò è possibile, sia pure con svariati “compromessi”.

Il buon senso ed il rispetto verso ufficiali di gara, avversari e noi stessi sono indispensabili per poter fare attività in queste condizioni assolutamente particolari.

#### **CENTRO UNIVERSITARIO RECORD - BOLOGNA REGOLE DI CAMPO**

In caso di palla BATTUTA:

- 1) se la palla colpisce il soffitto, anche in zona di foul, senza toccare un muro laterale, il battitore è out, la palla è morta;
- 2) se la palla finisce in tribuna (ad eccezione ovviamente delle zone di foul) , o,nella zona di foul di destra, colpisce direttamente il muro nella zona colorata in bianco (oltre i 3 m di altezza), viene accreditato un fuoricampo;
- 3) fatto salvo quanto previsto nel punto 2, se la palla colpisce il muro del palazzetto, sia direttamente che dopo essere stata toccata da un difensore, E' SEMPRE VIVA IN GIOCO;
- 4) se la palla regolarmente battuta finisce, a seguito di azione di gioco difensiva, nei dug outs oppure a giudizio dell'arbitro non è più giocabile, i corridori avanzano di una ulteriore base;

In caso di palla LANCIATA: la medesima è sempre viva in gioco

N.B.: in campo sono ammessi max tre adulti per squadra, fra tecnici, dirigenti etc; eventuali fotografi al seguito delle squadre sono ammessi in campo solo su autorizzazione del tavolo ed, ovviamente, durante le premiazioni

#### **PALACUS – BOLOGNA REGOLE DI CAMPO**

In caso di palla BATTUTA:

- 1) se la palla colpisce il soffitto, anche in zona di foul, senza toccare un muro laterale oppure il supporto semovente del tabellone basket (viciniore al soffitto medesimo) VIENE

**CHIAMATA FOUL BALL;**

2) se la palla colpisce il muro delle tribune del palazzetto, sia direttamente che dopo essere stata toccata da un difensore, a DESTRA della DEADLINE (linea bianco rossa apposta sulle tribune medesime), la palla è morta, il battitore ed i corridori avanzano di una base;

se la palla viene battuta a SINISTRA della DEADLINE, la palla è sempre viva in gioco;

3) se la palla finisce in tribuna, viene accreditato un DOPPIO;

4) se la palla regolarmente battuta finisce, a seguito di azione di gioco difensiva, nei dug outs od in altro sito, in cui, a giudizio dell'arbitro, non risulta giocabile, i corridori avanzano di una ulteriore base;

In caso di palla tirata dal lanciatore: la medesima è sempre viva in gioco.