



TORNEO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR categoria ragazzi



2006

REGOLAMENTO GIRONE TOSCANO

ART. 1 – MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- 1.1 Potranno partecipare al torneo solo le squadre delle società invitate dal Comitato Organizzatore Locale (C.O.L.) Ricordiamo a tutti i partecipanti che lo scopo principale del torneo è quello di far giocare i ragazzi, per questo raccomandiamo a tutti di tenere un comportamento sportivo.
- 1.2 L'età dei giocatori è la seguente:
-nati fra il 01/01/94 e 31/12/97.
E'ammesso tuttavia l'inserimento in roster di giocatori nati dopo il 31/12/97, sotto la completa responsabilità della società di appartenenza.
- 1.3 Le società iscritte dovranno far pervenire al C.O.L. il roster via e-mail al seguente indirizzo info@juniorfirenzebc.it, o via Fax al n. 055 607473. Detto elenco, **che potrà essere integrato per tutta la durata del torneo, previa comunicazione scritta al C.O.L. prima dell'impiego in campo dei nuovi giocatori**, dovrà essere corredato dal nominativo dell'atleta, dalla data di nascita e dal numero di casacca.
- 1.4 Si richiede alle società di tenere sempre a disposizione l'autocertificazione di identità dei propri atleti, nonché il cartellino FIBS o, in caso di nuovi tesseramenti, il mod. TAI, per poter effettuare a richiesta gli opportuni controlli; inoltre gli atleti dovranno essere in possesso della certificazione di idoneità sportiva agonistica, valida per la durata del torneo.
- 1.5 Va da sé che in caso di falsa attestazione, ferme restando le sanzioni che saranno decise dal C.O.L., 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

- 2.1 I roster delle squadre in campo conterranno al massimo 14 giocatori per incontro, in campo saranno **schierati da un minimo di 6 a un massimo di 8 elementi.**
- 2.2 Nel caso in cui una squadra non sia in grado di produrre all'inizio della gara, o di mantenere durante la medesima, il numero minimo legale di 6 (sei) atleti, la partita potrà cominciare o continuare normalmente, fermo restando il punteggio di 0 – 5 a tavolino.
- 2.3 Le partite verranno disputate al limite di 5 innings oppure di 1 ora di gioco; una mezza ripresa avrà termine quando saranno effettuate 3 eliminazioni oppure dopo che la squadra in attacco avrà segnato 3 punti.
- 2.4 Se allo scadere del tempo la squadra in trasferta ha terminato il suo attacco ed è in svantaggio, la partita si conclude con il risultato maturato a quel momento.
- 2.5 Dati i tempi serrati di svolgimento delle partite, non è consentito fare alcun allenamento preparatorio alla partita; viene consentito unicamente il mero riscaldamento del braccio della durata di non più di 5 minuti. In ogni caso il C.O.L. si riserva di abbreviare o anche eliminare questo beneficio, qualora comprometta i tempi di svolgimento del torneo.
- 2.6 **E' ammesso il pareggio.**
- 2.7 **Il conteggio del battitore partirà da 1 ball ed 1 strike.**



- 2.8 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**.
- 2.9 **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.
- 2.10 **Un lanciatore può lanciare per un massimo di 2 innings per ogni partita, fino ad un massimo di 4 innings in una giornata di gara.**
- 2.11 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.
- 2.12 I Manager potranno richiedere tempo una sola volta per inning.
- 2.13 Per tutto quanto non compreso nel presente Regolamento e nelle REGOLE DI CAMPO allegate, vale quanto previsto per il campionato cat. RAGAZZI

ART. 3 – DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA

- 3.1 Le squadre partecipanti si scontreranno fra di loro con partite di sola andata nella fase eliminatoria, suddivise in tre raggruppamenti:
Firenze con 1 girone a 5 squadre;
Grosseto con 1 girone a 4 squadre.
Lazio con 1 girone a 5 squadre;
- 3.2 **Saranno assegnati 2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta.**
- 3.3 Al termine verrà stilata la classifica. In caso di parità fra 1 o più squadre verrà tenuto conto, nell'ordine:
1) esito scontro diretto 2) minor numero di sconfitte 3) minor numero di punti subiti 4) maggior numero di punti segnati 5) sorteggio.
- 3.4 Al termine dei incontri eliminatori, le prime due squadre classificate del girone di Firenze e le vincenti del girone di Grosseto e del Lazio accederanno alle fasi finali in un concentramento a 4 squadre a Firenze.

ART. 4 – SQUADRA DI CASA

Per tutte le partite la squadra di casa sarà quella indicata per prima nel calendario ufficiale, quando non diversamente specificato.

ART. 5 – ARBITRI E GIUDICE UNICO

- 5.1 Gli arbitri sono designati dal CNA-TO
- 5.2 Ogni decisione dell'arbitro sarà inappellabile e **NON E' AMMESSO PROTESTO TECNICO**.
- 5.3 Le sanzioni disciplinari saranno esclusiva competenza del C.O.L. e saranno comunicate alle parti interessate prima dell'inizio della gara seguente.
- 5.4 Sarà cura del C.O.L. inviare a tutte le squadre partecipanti ed agli organi federali competenti regolare comunicato, con risultati e classifiche.

ART. 6 – PREMIAZIONE

Tutte le squadre saranno premiate in funzione della classifica ottenuta; inoltre verranno premiati il miglior lanciatore ed il miglior battitore del torneo

ART. 7 – NORME GENERALI

- 7.1 Il C.O.L. si riserva di apportare modifiche ulteriori al presente regolamento in qualsiasi momento.
Per quanto non previsto dal presente regolamento, vale quanto disposto dalle norme, dalle circolari e dalle carte federali.
- 7.2 Il C.O.L. declina ogni responsabilità derivante da eventuali incidenti che avvengano prima, durante e dopo lo svolgimento del torneo.

IL COMITATO ORGANIZZATORE LOCALE



REGOLE DI CAMPO

1) IN CASO DI PALLA BATTUTA:

- a) se la palla colpisce il soffitto, anche in zona di foul, senza toccare un muro laterale, il battitore è out, la palla è morta;
- b) quando la palla finisce direttamente in tribuna (ad eccezione della zona di foul)
se passa dopo l'apposito segnale viene accreditato un fuoricampo
se passa prima dell'apposito segnale viene accreditato un doppio
- c) la palla che colpisce il muro del Palazzetto, sia direttamente che dopo essere stata toccata da un difensore, E' SEMPRE VIVA E IN GIOCO;
- d) se la palla regolarmente battuta finisce, a seguito di azione di gioco difensivo, nelle panche che costituiscono dug outs, la palla è morta e i corridori avanzano di una ulteriore base.

2) IN CASO DI PALLA LANCIATA: la medesima è sempre viva in gioco

N.B.: sul campo sono ammessi max tre adulti per squadra fra tecnici, dirigenti etc.

IL COMITATO ORGANIZZATORE LOCALE