



.WINTER LEAGUE 2016

CAMPIONATO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR - categoria ragazzi - GIRONE TOSCANA

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

Scopo della manifestazione è far giocare gli atleti, fornendo loro l'opportunità di cimentarsi con i coetanei prima dell'inizio della stagione federale, nel rispetto delle regole e della correttezza in campo.

L'età dei giocatori è la seguente:

- nati dopo il 1/01/2004.

Le società iscritte dovranno fornire al C.O. via e-mail all'indirizzo info@juniorfirenzebc.it l'elenco dei componenti la squadra partecipante al torneo.

Il roster potrà essere integrato per tutta la durata del torneo, previa comunicazione scritta al C.O. prima dell'impiego in campo dei nuovi giocatori, dovrà essere corredato dal nominativo dell'atleta, dal numero di casacca e dalla data di nascita. Non potranno essere impiegati giocatori che sono stati già inseriti nel roster di un'altra società partecipante a questo torneo ne appartenenti a lista bloccata di ulteriori squadre della stessa società, pena perdita della gara.

Si richiede alle società di tenere sempre a disposizione l'autocertificazione di identità dei propri atleti, nonché il mod. RIN o, in caso di nuovi tesseramenti, il mod. TAI, per poter effettuare a richiesta gli opportuni controlli; inoltre gli atleti dovranno essere muniti di copia della idoneità sportiva agonistica, valida per la durata del torneo, da esibire prima dell'impiego in campo.

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 otto giocatori

Dati i tempi serrati di svolgimento delle partite, non è consentito fare agli allenatori ed alle squadre alcun allenamento preparatorio alla partita nel piano di gioco; viene consentito unicamente il mero riscaldamento del braccio. Le squadre sono tenute a rispettare TASSATIVAMENTE gli orari previsti, se dopo 10 minuti, dall'ora prevista, una o entrambe le squadre non sono pronte per iniziare il gioco la partita viene omologata con la sconfitta per 5-0 per la/e squadra/e inadempiente/i senza disputare l'incontro.

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; N.B.: in caso di fuoricampo da 2 o 4 basi valgono solo i punti per arrivare al limite ma viene assegnato al battitore il valore della battuta. Trascorsi 50 minuti non avrà inizio un nuovo inning e se allo scadere dei 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. Eccezione: la finale 1° posto dura 60 minuti o 5 innings senza controllare ai 50 minuti.

Il conteggio partirà da 1 ball ed 1 strike.

E' ammesso il pareggio in tutte le gare di girone. Nella altre partite in caso di parità per designare la formazione vincente verrà tenuto conto nell'ordine:



- **Maggior numero di corridori lasciati in terza base**
- **Maggior numero di corridori lasciati in seconda base**
- **Maggior numero di corridori lasciati in prima base**
- **Minor numero di basi su ball concesse**
- **Maggior numero di strike out effettuati**
- **Sorteggio**

I Manager potranno richiedere tempo una sola volta per inning.

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, similamente 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, il ricevitore riceve massimo 3 innings per partita.

Non vi sono preclusioni di ruolo per giocatori di sesso femminile.

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 SOFT CORE 8,5, fornita dal C.O..

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 **nove** squadre partecipanti saranno suddivise in tre gironi di qualificazione da tre squadre e si incontreranno tra 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:

a) esito scontro diretto; b) minor quoziente numero punti subiti/innings effettivamente giocati in difesa; c) maggior quoziente numero punti fatti/inning effettivi in attacco; d) sorteggio.

- 1) Al termine dei 3 gironi eliminatori, le prime classificate accederanno alle semifinali,
- 2) le seconde classificate disputeranno incontri di ripescaggio per definire la migliore seconda, 2 A - 2 B, la cui vincente incontrerà la 2 C, la vincente del secondo incontro andrà in semifinale, le perdenti disputeranno la finale per il 5° posto.
- 3) Le terze classificate dei gironi eliminatori si incontreranno tra loro per definire le posizioni dal 7° al 9° posto con la sequenza 3 A - 3 B la cui vincente incontrerà in finale per il 7° la vincente tra la (perdente 3A - 3B) contro la 3 C.
- 4) Le vincenti delle semifinali accederanno alla Finale per il 1° posto, le perdenti a quella per il 3° posto
- 5) La finale per il 1° posto avrà la durata di 60 minuti o 5 innings di gioco: in caso di parità sarà ammesso 1 extrainning con la regola del tie-break del softball e in caso di ulteriore parità si considererà quanto stabilito dall'Art. 2 c. 5



ART. 4 – SQUADRA DI CASA

*Per tutte le partite la squadra di casa è quella indicata per prima nel calendario ufficiale.
Nelle finali dal 1° al 3° posto la home team viene designata per sorteggio.*

ART. 5 – ARBITRI E GIUDICE UNICO

Gli arbitri sono designati dal CNA-FI

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 ottenuta.

Sono previsti anche premi individuali, secondo le modalità decise dal Comitato Organizzatore, che verranno comunicate prima dell'inizio della manifestazione.

Ogni squadra dovrà partecipare alle premiazioni, pena l'esclusione dalle successive manifestazioni Winter League, sia di Firenze che 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 C.O. declina ogni responsabilità derivante da eventuali incidenti che avvengano prima, durante e dopo lo svolgimento del torneo.

IL COMITATO ORGANIZZATORE



**REGOLE DI CAMPO
PALAMATTIOLI ITI L. DA VINCI
Via Benedetto Dei Firenze,
ingresso atleti da via Dei Caboto**

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 a sinistra dell'apposito segnale viene accreditato un fuoricampo se passa a destra 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