

WINTER LEAGUE 2004
TORNEO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR
GIRONE DI VERONA
8 - 22 - 29 Febbraio 2004

REGOLAMENTO

ART 1 – MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Potranno partecipare al torneo solo le squadre delle società invitate dal Comitato organizzatore.

Gli atleti dovranno essere tesserati alla Federbaseball per l'anno 2004

L'età dei giocatori è la seguente:

-nati fra il 01/01/92 e 31/12/95-

L'adesione definitiva dovrà pervenire al comitato organizzatore tramite e-mail o posta entro e non oltre il 15 Gennaio 2004

Le società iscritte dovranno far pervenire al C.O. via e-mail a tutti i seguenti indirizzi (info@sanmartinobaseballjunior.it - info@dynos.it) entro il 31 gennaio '04 l'elenco dei componenti la squadra partecipante al torneo (roster).

Detto elenco, che **potrà essere integrato, a livello di atleti categoria ragazzi, 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.

Si richiede alle società di fornire i propri atleti dell'autocertificazione di identità, nonché del cartellino FIBS o, se non disponibile, del mod. TAI; inoltre gli atleti dovranno essere muniti di copia della idoneità sportiva agonistica valida per tutta la durata del torneo.

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

Al loro primo arrivo le squadre dovranno versare al comitato organizzatore la quota di iscrizione pari a 150 EURO.

Il C.O. provvederà a fornire un sacchetto pasto per ogni giocatore, per un dirigente e per un tecnico.

Adiacente il palazzetto è attivo comunque un servizio bar.

ART. 2 – SVOLGIMENTO DELLE GARE

Le squadre in campo verranno composte da un minimo di 6 ad un massimo di 9 elementi.

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, la partita potrà cominciare o continuare normalmente, fermo restando il punteggio di 0 – 5 a tavolino.

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.

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.

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.

E' ammesso il pareggio.

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.

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 3 innings per ogni partita, fino ad un massimo di sei innings in una giornata di gara.

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.

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

In deroga a quanto previsto dall'attuale regolamento della categoria ragazzi, e' consentito ricoprire il ruolo di lanciatore anche alle ragazze.

Anche per loro valgono le limitazioni previste per l'utilizzo (3 inning a partita, 6 inning per giornata di gare)

ART. 3 – DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA

Al torneo parteciperanno 8 squadre divise in due gironi da 4. Il girone 1 giocherà l'8 Febbraio. Il girone 2 il 22 Febbraio 2004

Le 4 squadre partecipanti di ogni girone si scontreranno fra di loro con partite di sola andata

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

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 punti subiti; 3) maggior numero di punti segnati; 4) sorteggio.

Semifinali e Finali del 29 febbraio 2004

Le prime due squadre classificate di ogni girone, si scontreranno in maniera incrociata in semifinale contro le prime due squadre del girone opposto, (prima girone A- seconda girone B - prima girone B- seconda girone A)

Le vincenti degli incontri di semifinale disputeranno la finale per il primo e secondo posto

Le perdenti degli incontri di semifinale disputeranno la finale per il terzo e quarto posto

La vincente avrà diritto alla partecipazione alla finale nazionale di Bologna (vedi <http://winterleague.baseball.it/>)

Le seconde due squadre classificate di ogni girone, si scontreranno in maniera incrociata in semifinale contro le seconde due squadre del girone opposto, (terza girone A- quarta girone B - terza girone B- quarta girone A)

Le vincenti degli incontri di semifinale disputeranno la finale per il quinto e sesto posto

Le perdenti degli incontri di semifinale disputeranno la finale per il settimo e ottavo posto

ART. 4 – SQUADRA DI CASA

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

ART. 5 – ARBITRI E GIUDICE UNICO

Gli arbitri sono designati dal CNA Veneto

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

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

Sarà cura del C.O. 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

Il C.O. 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.

Il C.O. declina ogni responsabilità derivante da eventuali incidenti che avvengano prima, durante e dopo lo svolgimento del torneo.

IL COMITATO ORGANIZZATORE

WINTER LEAGUE
TORNEO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR
- categoria ragazzi -

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) se la palla finisce in tribuna (ad eccezione della zona di foul) viene accreditato un fuoricampo;
- c) se la palla colpisce il muro della palestra, sia direttamente che dopo essere stata toccata da un difensore, **E' SEMPRE VIVA IN GIOCO;**
- d) se la palla regolarmente battuta finisce, a seguito di azione di gioco difensiva, nelle panche che costituiscono dug outs, 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 quattro adulti per squadra fra tecnici, dirigenti etc

ORGANIZZAZIONE CONGIUNTA
DYNOS VERONA – SAN MARTINO BASEBALL JUNIOR

Tel di riferimento: Stefano Burato 347 3172855 – Paolo Castagnini 338 2030334

Web sites www.sanmartinobaseballjunior.it

www.dynos.it

<http://winterleague.baseball.it/>

e-mail info@sanmartinobaseballjunior.it

info@dynos.it

Campo di gioco

8 e 22 Febbraio Palazzetto Univ. Gavagnin Via Montelungo

29 Febbraio Finali 1° - 4° Palazzetto Universitario M. Gavagnin Via Montelungo

29 Febbraio Finali 5° - 8° Palazzetto Universitario Facoltà Via Casorati

Ingresso dal parcheggio Campo Ragazzi Dynos lato Bocciodromo
(i due palazzetti distano 150 mt tra loro a piedi e 1km in auto)