

WINTER LEAGUE
CAMPIONATO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR
- Finalissima Categoria ALLIEVI –

REGOLAMENTO

ART. 1 – MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Gli atleti dovranno essere tesserati alla Federbaseball, non sono consentiti prestiti da altre società se non autorizzati dal comitato organizzatore per particolari motivi. Non potranno essere impiegati giocatori che sono stati già inseriti, a qualsiasi titolo, nel roster di un'altra società partecipante a questo torneo.

L'età dei giocatori è la seguente:

- Nati tra il 01/01/2002 e il 31/12/2004

E' ammesso tuttavia l'inserimento in roster di giocatori nati dopo il 31/12/2004, regolarmente tesserati, sotto la completa responsabilità della società di appartenenza.

Le società iscritte dovranno fornire al C.O. via e-mail all'indirizzo **baseballcustn@unisport.tn.it**, l'elenco dei componenti la squadra partecipante al torneo, contenente cognome e nome, numero cartellino FIBS, data di nascita e numero di casacca; tale elenco potrà essere integrato in ogni momento, previa comunicazione scritta (mail) al C.O.

Si richiede alle società di tenere sempre a disposizione un documento di identità dei propri atleti ed il cartellino FIBS, o, l'elenco dei propri tesserati, scaricabile dal sito FIBS, 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 saranno composte da otto giocatori.

Le partite verranno disputate al limite di 5 innings con limite di tempo; una mezza ripresa avrà termine quando saranno effettuate 3 eliminazioni oppure dopo che la squadra in attacco avrà segnato 4 punti. Il C.O. avviserà le squadre allo scoccare dei 50 minuti di gioco e da quel momento andrà completato l'inning per intero, terminato il quale la partita sarà finita.

La finale 1-2 posto sarà giocata con limite di tempo di 1 ora e 30 minuti.

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 riscaldamento del braccio.

E' ammesso il pareggio.

Il conteggio partirà da 1 ball ed 1 strike

Le misure del campo interno sono le seguenti: basi a 20 metri; pedana di lancio a 16,46 metri.

Un lanciatore può lanciare per un massimo di 3 innings per partita e 4 innings per giornata di gara; una volta sostituito nel ruolo può essere impiegato in qualsiasi ruolo, ricevitore compreso. Non vi sono limitazioni in merito al numero dei lanci.

Un ricevitore può essere impiegato per un massimo di 3 innings per partita e 4 innings per giornata di gara.

Il ruolo di lanciatore può essere ricoperto anche dalle ragazze.

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

Non vi è obbligo di schierare tutti i giocatori presentati a roster.

Una squadra non potrà ritirarsi dalla partita che sta svolgendo, pena la sconfitta per 7 a 0 e la penalizzazione di punti 1 in classifica generale.

La palla utilizzata durante il torneo è la BENSON VSPBIY 9" e sarà fornita dal C.O. E' possibile utilizzare qualsiasi tipo di mazza omologata per la categoria allievi.

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

ART. 3 – DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA

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

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

1) esito scontro diretto; 2) maggior numero di punti segnati per inning offensivo disputato durante la giornata; 3) minor numero di punti subiti per inning difensivo disputato nella giornata; 4) sorteggio

ART. 4 – SQUADRA DI CASA

E' quella indicata per prima nel calendario

ART. 5 – ARBITRI E GIUDICE UNICO

Gli arbitri sono forniti e designati dal CNA di competenza.

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

L'arbitro a sua discrezione potrà interpellare il C.O. per il solo caso di "palla che colpisce il soffitto".

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

ART. 6 – 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

In campo sono ammessi unicamente atleti, tecnici, dirigenti etc. regolarmente tesserati alla fibs e muniti di divisa da gioco.

IL COMITATO ORGANIZZATORE
Cus Trento asd – Sezione Baseball

20 MARZO 2016 - FINALE NAZIONALE ALLIEVI

9.00	CUS TRENTO	-	VICENZA BSC	-	
10.15	FORTITUDO BOLOGNA		CUS TRENTO	-	
11.30	SAN MARTINO JUNIOR	-	SAN MARINO	-	
12.45	VICENZA BSC	-	FORTITUDO BOLOGNA	-	
14.00	SAN MARINO	-	JUNIOR RIMINI	-	
15.15	JUNIOR RIMINI		SAN MARTINO JUNIOR	-	
16.45	1° Girone A		1° Girone B	-	
18.15					

REGOLE DI CAMPO PER PALATRENTO

1) IN CASO DI PALLA BATTUTA

- a. se la palla colpisce il soffitto (anche in zona di foul) al battitore viene conteggiato un foul;
- b. se la palla finisce in tribuna dopo l'apposito segnale viene accreditato un doppio (il battitore va in seconda base);
- c. se la palla finisce in tribuna (ad eccezione della zona di foul) prima dell'apposito segnale viene accreditato un singolo (il battitore va in prima base);
- d. se la palla colpisce il muro della palestra nel lato lungo dopo l'apposito segnale sia direttamente che dopo essere stata toccata da un difensore, è sempre viva in gioco;
- e. se la palla colpisce il muro della palestra nel lato lungo prima dell'apposito segnale sia direttamente che dopo essere stata toccata da un difensore, la palla rimane viva e in gioco ma al battitore ed all'eventuale corridore di prima base viene garantita la salvezza rispettivamente in prima e seconda base;
- f. se la palla colpisce qualsiasi muro della palestra senza toccare terra, e viene presa al volo da un difensore, la palla è morta, e il battitore va in prima di diritto;
- g. con palla rimbalzante che passa sotto le transenne viene accreditato un singolo (il battitore va in prima base);

2) IN CASO DI PALLA TIRATA O LANCIATA

- a. a. la medesima è sempre viva in gioco;
- b. b. se la palla supera le transenne i corridori avanzano di una base

In campo sono ammessi unicamente max tre adulti per squadra, fra tecnici, dirigenti etc.

IL COMITATO ORGANIZZATORE

Cus Trento asd – Sezione Baseball