

WINTER LEAGUE
CAMPIONATO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR
- categoria ALLIEVI -
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 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 partecipante, 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 allievi

L'età dei giocatori è la seguente:

- Nati dopo il 1/1/2005

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 saranno composte da otto giocatori.

Le partite verranno disputate al limite di 6 innings oppure di una ora di gioco; una mezza ripresa avrà termine quando saranno effettuate 3 eliminazioni oppure dopo che la squadra in attacco avrà segnato 3 punti

Trascorsi 55 minuti di gioco non si darà inizio ad un nuovo inning.

Allo scadere dei 60 minuti verrà portato a termine l'inning in corso solamente se il risultato finale non è matematicamente acquisito. In caso di partita matematicamente decisa verrà decretata la fine e la stessa verrà omologata con il punteggio ottenuto al termine dell'ultimo inning completo giocato.

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 21 metri; pedana di lancio a 16,46 metri.

Un lanciatore può lanciare per un massimo di 3 innings per partita e 5 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 senza limitazioni di inning e di ruoli

Il ruolo di lanciatore può essere ricoperto anche dalle ragazze.

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 (EASTON SOFTOUCH 9") sarà fornita dal C.O.

E' obbligatorio l'utilizzo della mazza di legno; per chi lo desidera l'organizzazione metterà a disposizione alcune mazze; le squadre possono chiaramente utilizzare mazze personali.

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

Le dieci squadre partecipanti, suddivise in due gironi da cinque squadre, 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) maggior numero di punti segnati per inning offensivo disputato, calcolato sulle partite disputate fra le squadre aventi uguale classifica; 3) minor numero di punti subiti per inning difensivo disputato, calcolato sulle partite disputate fra le squadre aventi uguale classifica; 4) sorteggio

Successivamente le squadre classificate al 1° e 2° posto dei due gironi disputeranno, il giorno 17 febbraio 2019, le semifinali e finali col seguente programma:

SEMIFINALI

1° CLASSIFICATA GIRONE B – 2° CLASSIFICATA GIRONE A (inc 1)

1° CLASSIFICATA GIRONE A – 2° CLASSIFICATA GIRONE B (inc 2)

FINALE 3° e 4° POSTO

PERDENTE INC. 1 – PERDENTE INC. 2

FINALE 1° e 2° POSTO

VINCENTE INC. 1 – VINCENTE INC. 2

Le partite di finale avranno la durata di una ora o 6 inning di gioco; in caso di parità, dopo i 6 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° e 2° posto: la partita durerà 6 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 classificate dal 3° al 5° posto nel proprio girone si scontreranno con le squadre dell'altro girone, secondo classifica.

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-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 – NORME GENERALI

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

REGOLE DI CAMPO

DATO IL CONTESTO IN CUI SI SVOLGONO LE PARTITE, SONO NECESSARI ALCUNI ADATTAMENTI.

IN PARTICOLARE:

A) in caso di palla BATTUTA:

1) se la palla colpisce il soffitto, la palla è chiamata foul ball

2) se la palla finisce in tribuna (ad eccezione ovviamente delle zone di foul)

viene accreditato un doppio;

3) se la palla colpisce il muro del palazzetto a sx della DEADLINE (Striscia bianca e rossa), sia direttamente che dopo essere stata toccata da un difensore, è accreditata una base; se la palla colpisce il muro del palazzetto a dx della DEADLINE, E' SEMPRE VIVA IN GIOCO;

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

B) in caso di palla LANCIATA:

la medesima è sempre viva in gioco

N.B.: con l'unico intento di non creare confusione sul terreno di gioco, si fa obbligo alle società partecipanti di non inserire in panchina, a nessun titolo, adulti in numero superiore a tre. Eventuali fotografi al seguito delle squadre sono ammessi in campo solo su autorizzazione del tavolo ed, ovviamente, durante le premiazioni.

IL COMITATO ORGANIZZATORE