

**WINTER LEAGUE 2003**  
**TORNEO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR**  
**-categoria ragazzi –**

**REGOLAMENTO GIRONE TOSCANO**

**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 2003

L'età dei giocatori è la seguente:

**-nati fra il 01/01/91 e 31/12/94-**

**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.**

Le società iscritte dovranno far pervenire al C.O.L. l'elenco dei componenti la squadra partecipante al torneo (roster) via e-mail a uno tutti i seguenti indirizzi ([juniorfirenze@fiorentinabaseball.it](mailto:juniorfirenze@fiorentinabaseball.it), [monica.mare@tin.it](mailto:monica.mare@tin.it), [roberto.ricci@telecomitalia.it](mailto:roberto.ricci@telecomitalia.it)) o per Fax al n. 055 607473 o 055 613783.

Detto elenco, che **potrà essere integrato, a livello di atleti categoria ragazzi, 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, dal numero di casacca e dalla data di nascita.

Si richiede alle società di fornire i propri atleti dell'autocertificazione di identità, nonchè 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.

**ART. 2 – SVOLGIMENTO DELLE GARE**

I roster delle squadre in campo conterranno al massimo 14 giocatori per incontro, in campo saranno schierati 8 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 6 (sei), 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 della durata di non più di 5 minuti. In ogni caso il C.O. si riserva di abbreviare o anche eliminare questo beneficio qualora questo comprometta i tempi di svolgimento del torneo.

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

### **ART. 3 – DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA**

Le 10 squadre partecipanti si scontreranno fra di loro con partite di sola andata, suddivise in due raggruppamenti:  
Arezzo con 1 girone a 4 squadre;  
Firenze con 2 gironi da 3 squadre.

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.

Al termine dei primi incontri le prime due classificate di Arezzo accederanno alle semifinali incontrando le vincenti dei 2 gironi di Firenze. Le seconde e terze classificate dei gironi eliminatori di Firenze svolgeranno finali di consolazione tra loro.

### **ART. 4 – SQUADRA DI CASA**

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

### **ART. 5 – ARBITRI E GIUDICE UNICO**

Gli arbitri sono designati dal CNA-TO

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

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

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**

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.

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**

#### **FASE FINALE**

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

#### **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) o colpisce il muro sopra i 2 m. viene accreditato un fuoricampo da 2 basi se passa tra 1° e 2° base, da 4 basi se passa tra la 2° e la 3° base;
- c) se la palla colpisce il muro della palestra sotto i 2 m., 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 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 tre adulti per squadra fra tecnici, dirigenti etc. (devono giocare i ragazzi, non gli adulti...)