

WINTER LEAGUE 2013 - 2014
CAMPIONATO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR
- categoria ragazzi -
REGOLAMENTO FINALI NAZIONALI

ART. 1 – MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Le squadre designate per le finali, sulla base di quanto previsto dalle normative Winterleague, per poter rendere effettivo il proprio diritto, dovranno accettare per iscritto e preventivamente il presente regolamento e le regole di campo.

Gli atleti dovranno essere tesserati alla Federbaseball per la società di appartenenza per l'anno 2014. Non potranno aver giocato durante la Winter League 2013 – 2014 in altre formazioni.

L'età dei giocatori è la seguente:

- Nati dopo il 1/1/2002

Le società iscritte dovranno fornire al C.O. entro VENERDI 7 MARZO 2014, alle ore 12, via e-mail all'indirizzo organizzazione@winterleague.it e fis0694@virgilio.it l'elenco dei componenti la squadra partecipante al torneo.

Il Roster dovrà essere corredato dal nominativo dell'atleta, dal numero di casacca e dalla data di nascita.

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

Va da sé che in caso di falsa attestazione dei dati anagrafici degli atleti o della certificazione medica, 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

Il costo di partecipazione alla finale, a parziale copertura delle spese per gli impianti e per gli arbitri, è pari a 200 EUR, da pagarsi all'arrivo agli impianti di gioco.

ART. 2 – SVOLGIMENTO DELLE GARE

Le squadre in campo vengono composte da nove giocatori.

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 sopra citato, 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 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.

ECCEZIONE: esclusivamente nella finale 1^ae 2^a posto, in caso di fuoricampo, verranno accreditati tutti i punti segnati tramite il medesimo (in teoria, in tal caso, una squadra potrebbe segnare fino a 6 punti in un inning).

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.

Viene inserita la doppia base, al fine di evitare i contatti fra corridore e difensore di prima base; la base del corridore verrà evidenziata in colore rosso.

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

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, ove l'impianto lo consenta, 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.

Un lanciatore può lanciare per un massimo di 2 innings per partita, fino ad un massimo di 4 innings nella giornata di gara;

Il ruolo di lanciatore può essere ricoperto anche dalle ragazze.

Non vi sono limiti per l'utilizzo dei ricevitori; il ricevitore può ricoprire successivamente il ruolo di lanciatore senza limitazioni e viceversa

Non vi è l'obbligo di schierare in campo tutti i giocatori a referto.

Non sono ammesse più di DUE interruzioni della gara per partita da parte di ogni squadra; gli UDG dovranno annotare ogni richiesta e segnalarla alla squadra; alla TERZA richiesta di tempo la partita proseguirà, ma la squadra che avrà fatto richiesta, perderà a tavolino col punteggio di 5 a 0

Il cambio di lanciatore non è una richiesta di interruzione; lo diventa nel momento in cui la squadra o parte di

essa si dovesse riunire

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 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 sei squadre partecipanti, suddivise in due gironi da tre, e 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 due o più squadre verrà tenuto conto, nell'ordine:

- 1) esito scontro diretto;
- 2) minor numero di punti subiti per inning;
- 3) maggior numero di punti segnati per inning;
- 4) differenza punti, calcolata sulle partite disputate fra le squadre aventi uguale classifica;
- 5) maggior numero di corridori messi in base;
- 6) sorteggio

Successivamente le squadre disputeranno le finali col seguente programma:

FINALE 5^a e 6^a posto: 3^a CLASSIFICATA GIRONE A – 3^a CLASSIFICATA GIRONE B

FINALE 3^a e 4^a posto: 2^a CLASSIFICATA GIRONE A – 2^a CLASSIFICATA GIRONE B

FINALE 1^a e 2^a posto: 1^a CLASSIFICATA GIRONE A – 1^a CLASSIFICATA GIRONE B

Le partite di finale per il 3^a e 4^a posto e 5^a e 6^a posto avranno la durata di una ora o 5 innings di gioco, in caso di parità, verrà effettuato il sorteggio.

(solo per la finale 5^a e 6^a posto e 3^a e 4^a posto)

Se, giocati 4 innings completi di gioco, una delle squadre è in svantaggio di almeno 4 punti, la partita si conclude col punteggio acquisito in quel momento, indipendentemente dal tempo trascorso.

La partite di finale per il 1^a e 2^a posto avrà la durata di una ora o 5 inning di gioco; in caso di parità, dopo i 5 innings regolamentari o trascorsa una ora di tempo, verrà consentito fino a due inning supplementari, al termine dei quali, perdurando la parità, verrà comunque effettuato il sorteggio.

(solo per la finale 1^a e 2^a posto)

Se, giocati 4 innings completi di gioco, una delle squadre è in svantaggio di almeno 7 punti, la partita si conclude col punteggio acquisito in quel momento, indipendentemente dal tempo trascorso.

ART. 4 – SQUADRA DI CASA

Per tutte le partite la squadra di casa è quella indicata per prima nel calendario ufficiale. Per le finali la squadra di casa è definita per sorteggio.

ART. 5 – ARBITRI E GIUDICE UNICO

Gli arbitri sono designati dal CNA-ER

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

Le sanzioni disciplinari verso tesserati saranno di competenza della COGR Emilia Romagna

ART. 6 – PREMIAZIONE

Tutte le squadre saranno premiate in funzione della classifica ottenuta; saranno inoltre premiati, oltre al miglior lanciatore ed al miglior battitore della giornata di finale.

Le squadre partecipanti sono tenute a partecipare alla premiazione, qualunque sia la loro classifica. Ciò per evidenti motivi di immagine e per rispetto nei confronti del lavoro di tanti volontari.

La mancata partecipazione alla premiazione comporterà l'esclusione da tutte le future manifestazioni del circuito Winterleague, ovunque si svolgano.

ART. 7 – NORME GENERALI

Il C.O. si riserva di apportare modifiche al presente regolamento od alle regole di campo in qualsiasi momento, previa comunicazione alle squadre interessate.

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 2013 - 2014
CAMPIONATO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR
- categoria ragazzi -

I campionati indoor trovano giustificazione nel far giocare a baseball i ns ragazzi in periodi inusuali per il nostro sport, non certo in una motivazione agonistica.

Si è visto che ciò è possibile, sia pure con svariati “compromessi”.

Il buon senso ed il rispetto verso ufficiali di gara, avversari e noi stessi sono indispensabili per poter fare attività in queste condizioni assolutamente particolari.

CENTRO UNIVERSITARIO RECORD - BOLOGNA
REGOLE DI CAMPO

a) in caso di palla BATTUTA:

1) se la palla colpisce il soffitto, anche in zona di foul, senza toccare un muro laterale, il battitore è out, la palla è morta;

2) se la palla finisce in tribuna (ad eccezione ovviamente delle zone di foul) , o, nella zona di foul di destra, colpisce direttamente il muro nella zona colorata in bianco (oltre i 3 m di altezza), viene accreditato un fuoricampo;

3) se la palla colpisce il muro del palazzetto, sia direttamente che dopo essere stata toccata da un difensore, E' SEMPRE VIVA IN GIOCO;

4) se la palla regolarmente battuta finisce, a seguito di azione di gioco difensiva, nei dug outs, i corridori avanzano di una ulteriore base;

b) in caso di palla tirata dal lanciatore: la medesima è sempre viva in gioco

N.B.: in campo sono ammessi max tre adulti per squadra, fra tecnici, dirigenti etc; eventuali fotografi al seguito delle squadre sono ammessi in campo solo in occasione delle premiazioni.

PALACUS – BOLOGNA
REGOLE DI CAMPO

a) in caso di palla BATTUTA:

1) se la palla colpisce il soffitto, anche in zona di foul, oppure il supporto semovente del tabellone basket (viciniore al soffitto medesimo) VIENE CHIAMATA FOUL BALL;

2) se la palla colpisce il muro delle tribune del palazzetto, sia direttamente che dopo essere stata toccata da un difensore, a DESTRA della DEADLINE (linea bianco rossa apposta sulle tribune medesime), la palla è morta, il battitore ed i corridori avanzano di una base;

se la palla viene battuta a SINISTRA della DEADLINE, la palla è sempre viva in gioco;

3) se la palla finisce in tribuna, viene accreditato un DOPPIO;

4) se la palla regolarmente battuta finisce, a seguito di azione di gioco difensiva, nei dug outs, i corridori avanzano di una ulteriore base;

b) in caso di palla tirata dal lanciatore: la medesima è sempre viva in gioco

N.B.: in campo sono ammessi unicamente max tre adulti per squadra, fra tecnici, dirigenti etc.

