REGOLAMENTO BOLOGNA BASEBALL INDOOR

ANNO 2019 – 2020

La manifestazione, a carattere non agonistico, è articolata su due distinti tornei, denominati – secondo le età dei partecipanti – SENIOR LEAGUE e JUNIOR LEAGUE.

SENIOR LEAGUE

PARTECIPANTI:
Società affiliate al CONI FIBS, composte da giocatori nati DOPO il giorno 01/01/2008.
I giocatori dovranno essere tesserati per il CONI FIBS e quindi in regola rispetto alle normative previste dalla medesima organizzazione, con particolare riguardo alla certificazione medica. Potranno essere utilizzati anche giocatori, sempre tesserati CONI FIBS, di altre società affiliate al CONI FIBS, previa richiesta delle società utilizzatrici e concessione di nulla osta da parte delle società di appartenenza.
Potrà partecipare una sola squadra per società.
I giocatori di categoria Junior League potranno essere inseriti nelle squadre Senior League.
Ogni società dovrà inviare all'organizzazione del torneo i roster, distinti per ogni squadra iscritta, con eventuali nulla osta, almeno 2 giorni prima dell'inizio della manifestazione, agli indirizzi e-reggio@libero.it e fis0694@virgilio.it
Per i tesserati DOPO il 1/11/2019 e fino al 31/12/2019, per i quali potrebbe non essere possibile operare sul gestionale FIBS, occorrerà tenere a disposizione la documentazione prevista per il tesseramento (mod TAI o TAS e ricevuta del versamento della relativa tassa di tesseramento)
I roster potranno essere integrati in qualsiasi momento con ulteriori giocatori, nuovi tesserati per la medesima società, previa comunicazione agli organizzatori almeno 24 ore prima del loro utilizzo e successiva presa visione dei documenti che attestano l'avvenuto tesseramento.
Gli adulti, accompagnatori in campo, dovranno essere tesserati CONI FIBS a qualsiasi titolo, ed inseriti in roster
OBBLIGHI PER LE SOCIETA':
Ogni società dovrà mettere a disposizione un impianto indoor per ogni squadra iscritta, per almeno una giornata di gare (=4 incontri), oppure richiederlo all'Organizzazione
La società, responsabile per quella giornata di gara, dovrà mettere a disposizione gli arbitri, che dovranno essere tesserati FIBS, a qualsiasi titolo.
Dovrà raccogliere i roster delle squadre partecipanti, che le società sono tenuti a fornire, e consegnargli agli organizzatori od alle persone da questi indicate, insieme con il cartellino dei risultati (punteggio per inning)
La società è responsabile per eventuali eventi, che avvenissero durante lo svolgimento delle gare, all'interno dell'impianto da lei messo a disposizione.
E' inoltre responsabile della presenza di un DAE e di proprio personale regolarmente addestrato all'uso del medesimo ed in possesso di idonea certificazione, da esibire a semplice richiesta dell'altra squadra o dell'organizzazione, per quanto riguarda la/le giornate di gara in cui è organizzatore.

CAMPI DI GIOCO:
Le basi avranno una distanza di m 15.
La distanza della pedana di lancio sarà minimo pari a tre metri.
Vi è una fascia di gioco, del raggio di m 5, nella quale se, dopo la battuta, la palla permane, l'azione è nulla, il lancio è NO PITCH; solo il ricevitore potrà giocare la palla, a suo rischio e pericolo.
E' introdotta la doppia base sul sacchetto di prima (una bianca per il difensore ed una rossa per il

corridore)
Nel caso in cui il campo sia di forma rettangolare, il fuoricampo effettuato sul lato corto consentirà l'avanzamento massimo di due basi.

SVOLGIMENTO DELLE GARE:
Le regole sono quelle previste per la categoria “under 12” baseball, fatti salvi i seguenti punti:

1) Ogni squadra può normalmente schierare in campo da un minimo di 6 ad un massimo di 9 giocatori. Può essere schierato il diamante (5 giocatori) e fino a 4 esterni, NON il lanciatore Visto che le palestre sono normalmente rettangolari, gli esterni devono essere posizionati in campo esterno, quindi a centro/sinistra; visto il carattere non agonistico del torneo si auspica che gli adulti in campo cooperino tutti per la applicazione della norma;
2) Le partite si disputano sulla distanza di 6 inning o 1 ora di gioco; il cambio della squadra in difesa avverrà obbligatoriamente dopo 4 punti segnati
3) gli avanzamenti sulle basi avverranno unicamente su battuta; ogni altro avanzamento sarà considerato irregolare ed i corridori dovranno ritornare sulla base occupata prima dell’inizio dell’azione irregolare; l’azione di battuta si considera conclusa quando la palla perviene al lanciatore esterno;
4) non è consentito effettuare la smorzata (bunt): in tal caso (giudizio arbitrale) il battitore è out, la palla è “morta”
5) il lanciatore esterno (adulto al seguito della squadra in attacco) può tirare liberamente da sopra o sottomano, tranne quanto evidenziato per il materiale di gioco; non può partecipare all’azione difensiva: in caso contrario il battitore è out, la palla è considerata “morta”,
   Se il lanciatore esterno viene colpito dalla palla battuta perché non riesce ad evitarla (giudizio arbitrale), la palla è “morta” ed il lancio non è valido
   Se il lanciatore esterno tira quattro ball, il battitore è out
6) un giocatore sostituito non può rientrare in campo, se non per permettere alla squadra di raggiungere il numero minimo legale (6 giocatori).
7) le regole di campo vengono definite dalla società responsabile della giornata di gare, e comunicate alle squadre partecipanti prima dell’inizio della giornata di gara;
8) non è consentita alcuna forma di riscaldamento che non sia il normale movimento del braccio, entro comunque l’orario previsto per l’inizio dell’incontro;
9) previo accordo fra gli allenatori/accompagnatori di entrambe le squadre, possono andare a battere tutti i giocatori presenti in campo;
10) RUOLO DI PRIMA BASE e RICEVITORE: un stesso giocatore può essere mantenuto in questo ruolo MAX 2 RIPRESE nella stessa gara
11) Le squadre che disputano la seconda, terza o quarta gara della giornata, devono essere presenti almeno 30 minuti prima dell’inizio della gara, in modo da poter anticipare, ove possibile, l’inizio della gara, nel caso di termine anticipato della partita precedente.

FORMULA: verrà definita sulla base del numero delle squadre partecipanti, e comunicata prima dell’inizio del torneo a tutte le squadre partecipanti.

MATERIALE ED EQUIPAGGIAMENTO:
La società responsabile della giornata dovrà fornire le palle da gioco indoor, che dovranno essere marca BENSON o WILSON, colore giallo o bianco, 9 pollici

Le squadre potranno utilizzare liberamente le mazze in spugna, la cui anima è in plastica. La mazza non può essere modificata.

Può essere utilizzata anche la mazza integralmente in gomma prodotta dalla ditta PALLANDIA.
In tal caso il lanciatore esterno DEVE tirare al battitore di sopramano, e non softoss

Non sono ammesse altre mazze.

I ricevitori dovranno utilizzare obbligatoriamente maschera con paragola, elmetto da ricevitore, pettorina. Non è obbligatorio l'utilizzo degli schinieri.

Il battitore ed i corridori dovranno indossare l'elmetto con DOPPIO paraorecchie

I giocatori di sesso maschile devono indossare la conchiglia protettiva

Giocando in palestra, è obbligatorio utilizzare scarpe da ginnastica o calzature analoghe che siano DIVERSE da quelle utilizzate per accedere alla palestra, ed ovviamente PULITE

Il comitato organizzatore si riserva la facoltà di modificare in qualsiasi momento il presente regolamento, previa informativa e sottoscrizione ulteriore del medesimo da parte delle società partecipanti.

JUNIOR LEAGUE

PARTECIPANTI:
Società affiliate al CONI FIBS, composte da giocatori nati DOPO il giorno 01/01/2010.
Inoltre sono ammessi i giocatori, nati nell'anno 2009, tesserati DOPO il 01/09/2019.
I giocatori dovranno essere tesserati per il CONI FIBS e quindi in regola rispetto alle normative previste dalla medesima organizzazione, con particolare riguardo alla certificazione medica. Potranno essere utilizzati anche giocatori, sempre tesserati CONI FIBS, di altre società affiliate al CONI FIBS, aventi sede in Emilia Romagna e non partecipanti a questo torneo, previa richiesta delle società utilizzatrici e concessione di nulla osta da parte delle società di appartenenza.
Potrà partecipare una sola squadra per società.
I giocatori di categoria Junior League potranno essere inseriti nelle squadre Senior League della propria società.
Ogni società dovrà inviare all'organizzazione del torneo i roster, distinti per ogni squadra iscritta, con eventuali nulla osta, almeno 2 giorni prima dell'inizio della manifestazione agli indirizzi mail e-reggio@libero.it e fis0694@virgilio.it
Per i tesserati DOPO il 1/11/2019 e fino al 31/12/2019, per i quali potrebbe non essere possibile operare sul gestionale FIBS, occorrerà tenere a disposizione la documentazione prevista per il tesseramento (mod TAI o TAS e ricevuta del versamento della relativa tassa di tesseramento)
I roster potranno essere integrati in qualsiasi momento con ulteriori giocatori, nuovi tesserati per la medesima società, previa comunicazione agli organizzatori almeno 24 ore prima del loro utilizzo e successiva presa visione dei documenti che attestano l'avvenuto tesseramento.
Gli adulti, accompagnatori in campo, dovranno essere tesserati CONI FIBS a qualsiasi titolo, ed inseriti in roster
OBBLIGHI PER LE SOCIETA':
Ogni società dovrà mettere a disposizione un impianto indoor per ogni squadra iscritta, per almeno una giornata di gare (=4 incontri), oppure richiederlo all'Organizzazione.
La società, responsabile per quella giornata di gara, dovrà mettere a disposizione gli arbitri, che dovranno essere tesserati FIBS, a qualsiasi titolo.
Dovrà raccogliere i roster delle squadre partecipanti, che le società sono tenuti a fornire, e consegnargli agli organizzatori od alle persone da questi indicate, insieme con il cartellino dei risultati (punteggio per inning).
La società è responsabile per eventuali eventi, che avvenissero durante lo svolgimento delle gare, all'interno dell'impianto da lei messo a disposizione.
E' inoltre responsabile della presenza di un DAE e di proprio personale regolarmente addestrato all'uso del medesimo ed in possesso di idonea certificazione, da esibire a semplice richiesta

dell’altra squadra o dell’organizzazione, per quanto riguarda la/le giornate di gara in cui è organizzatore.

CAMPI DI GIOCO:
Le basi avranno una distanza di m 15.
La distanza della pedana di lancio sarà minimo pari a tre metri.
Non vi è una fascia di gioco NO PITCH
E' introdotta la doppia base sul sacchetto di prima (una bianca per il difensore ed una rossa per il corridore)

SVOLGIMENTO DELLE GARE:
Le regole sono quelle previste per la categoria “under 12” baseball, fatti salvi i seguenti punti:

1) Ogni squadra può schierare in campo da un minimo di 6 ad un massimo di 9 giocatori. Può essere schierato il diamante (6 giocatori) e fino a 3 esterni. Visto che le palestre sono normalmente rettangolari, gli esterni devono essere posizionati in campo esterno, quindi a centro/sinistra; visto il carattere non agonistico del torneo si auspica che gli adulti in campo cooperino tutti per la applicazione della norma.
   Per accordo fra gli accompagnatori di entrambe le società, potrà essere messo in campo un numero maggiore di atleti per squadra. Gli atleti in più andranno schierati RIGOROSAMENTE in campo ESTERNO.
2) Le partite si disputano sulla distanza di 5 inning o 1 ora di gioco, con cambio della squadra in difesa dopo 3 punti segnati;
3) gli avanzamenti sulle basi avverranno unicamente su battuta; ogni altro avanzamento sarà considerato irregolare ed i corridori dovranno ritornare sulla base occupata prima dell’inizio dell’azione irregolare; ogni battuta può consentire l'avanzamento massimo per due basi.
4) non è consentito effettuare la smorzata (bunt): in tal caso (giudizio arbitrale) il battitore è out, la palla è “morta”
5) il lanciatore esterno (adulto al seguito della squadra in attacco) può tirare liberamente da sopra o sottomano; non può partecipare all’azione difensiva: in caso contrario il battitore è out, la palla è considerata “morta”,
   Se il lanciatore esterno viene colpito dalla palla battuta perché non riesce ad evitarla (giudizio arbitrale), la palla è “morta” ed il lancio non è valido
   Se il lanciatore esterno tira quattro ball, il battitore è out
   Una volta ottenuti 3 strike, può essere utilizzato il batting – tee, a richiesta dell'allenatore della squadra in attacco, oppure si può optare per tirare altri due lanci (ball o strike): in quest’ultimo caso, se il battitore non colpisce la palla, è out.
6) un giocatore sostituito non può rientrare in campo, se non per permettere alla squadra di raggiungere il numero minimo legale (6 giocatori)
7) le regole di campo vengono definite dalla società responsabile della giornata di gare, e comunicate alle squadre partecipanti prima dell’inizio della giornata di gara;
8) non è consentita alcuna forma di riscaldamento che non sia il normale movimento del braccio, entro comunque l’orario previsto per l’inizio dell’incontro;
9) previo accordo fra gli allenatori/accompagnatori di entrambe le squadre, possono andare a battere tutti i giocatori presenti in campo;
10) RUOLO DI LANCIATORE: uno stesso giocatore può essere mantenuto in questo ruolo MAX 1 RIPRESA nella stessa gara
11) RUOLO DI PRIMA BASE e RICEVITORE: un stesso giocatore può essere mantenuto in questo ruolo MAX 2 RIPRESE nella stessa gara
12) Le squadre che disputano la seconda, terza o quarta gara della giornata, devono essere presenti almeno 30 minuti prima dell’inizio della gara, in modo da poter anticipare, ove possibile, l’inizio della gara, nel caso di termine anticipato della partita precedente

FORMULA: verrà definita sulla base del numero delle squadre partecipanti, e comunicata prima dell'inizio del torneo a tutte le squadre partecipanti

MATERIALE ED EQUIPAGGIAMENTO:
La società responsabile della giornata dovrà fornire le palle da gioco indoor, che saranno di marca BENSON o WILSON, BIANCA O GIALLA, misura 8,5 o 9 pollici.

Le squadre dovranno utilizzare mazze in spugna. L'anima delle stesse deve essere in plastica. La mazza non può essere modificata

I ricevitori dovranno utilizzare obbligatoriamente maschera con paragola, elmetto da ricevitore, pettorina.

Il battitore ed i corridori dovranno indossare l'elmetto con DOPPIO paraorecchie

I giocatori di sesso maschile devono indossare la conchiglia protettiva

Giocando in palestra, è obbligatorio utilizzare scarpe da ginnastica o calzature analoghe che siano DIVERSE da quelle utilizzate per accedere alla palestra, ed ovviamente PULITE

Il comitato organizzatore si riserva la facoltà di modificare in qualsiasi momento il presente regolamento, previa informativa e sottoscrizione ulteriore del medesimo da parte delle società partecipanti.

Bologna, _____

Per ricezione ed accettazione: società _____

Il presidente _____