

**WINTER LEAGUE 2024**  
**TORNEO NAZIONALE GIOVANILE DI BASEBALL INDOOR**  
**GIRONE VENETO**  
**SAN MARTINO B.A**  
**28 Gennaio - 11/25 Febbraio 2024**  
**PALESTRA SCUOLA MEDIA Barbarani via Bentegodi S. Martino B.A.**

**REGOLAMENTO**

**ART 1 – MODALITA' DI PARTECIPAZIONE**

Potranno partecipare al torneo solo le squadre delle società invitate dal Comitato organizzatore.

L'età dei giocatori è la seguente:

**-nati fra il 01/01/2012 e 31/12/2015**

Le società iscritte dovranno far pervenire al Comitato organizzatore via e-mail in anticipo sulla prima giornata ai seguenti indirizzi [sanmartinojuniorbs@gmail.com](mailto:sanmartinojuniorbs@gmail.com) [diegoegiovannal@libero.it](mailto:diegoegiovannal@libero.it) l'elenco dei componenti la squadra partecipante al torneo (roster).

Detto elenco, che **potrà essere integrato, a livello di atleti categoria ragazzi, per tutta la durata del torneo, previa comunicazione scritta al C.O. 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 di un documento di identità, nonché del cartellino FIBS o, se non disponibile, del mod. TAI; inoltre gli atleti dovranno essere in regola con l'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**

Le squadre in campo verranno composte da un minimo di 6 ad un massimo di 9 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, 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 **45 min di gioco**; una mezza ripresa avrà termine quando saranno effettuate 3 eliminazioni oppure dopo che la squadra in attacco avrà segnato **3 punti**. Un nuovo inning potrà iniziare solo se non saranno ancora trascorsi **45 minuti** dall'inizio della partita. 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, e **la squadra di casa non dovrà completare l'inning.**

**Non si dovrà completare l'inning anche se la squadra di casa è in svantaggio di più di tre punti concessi per l'attacco**

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.

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 2 innings per ogni partita, fino ad un massimo di quattro innings in una giornata di gara. E' obbligatorio cambiare il ricevitore dopo il terzo inning.

Un giocatore non può lanciare e ricevere nella stessa partita ma può essere schierato in campo in qualsiasi altro ruolo dopo aver lanciato o ricevuto.

Visti i tempi serrati **i manager potranno chiedere tempo per conferire con la squadra una sola volta per partita**. Il cambio del lanciatore non è considerato richiesta di tempo a patto che la squadra non si riunisca attorno alla pedana di lancio.

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.

Nelle semifinali e nella finale Semifinale e Finale per il primo posto in caso di pareggio di applicherà il Tie Breck immediato.

Per le finali 3°- 4° e 1° - 2 ° posto, gli inning lanciati in precedenza dai lanciatori vengono azzerati .

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

E' consentito ricoprire il ruolo di lanciatore anche alle ragazze.

Anche per loro valgono le limitazioni previste per l'utilizzo (2 inning a partita, 4 inning per giornata di gare)

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

Al torneo parteciperanno 6 squadre, divise in due gironi da tre che disputeranno un torneo eliminatorio all'italiana di andata e ritorno Nel girone all'italiana saranno assegnati 2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta.

Al termine del girone eliminatorio si verificherà una classifica determinata nel seguente modo:

Alla squadra vincente d'ogni singolo incontro sono assegnati due punti alla perdente zero punti. In caso di sospensione per pareggio sarà assegnato 1 punto per ogni squadra.

Così facendo si avrà una classifica con 1°, 2°, 3°posto per ogni girone . Le prima due classificate di ogni girone parteciperanno alla giornata delle semifinali e finali **del 25 febbraio 2024** .

In caso di parità fra una o più squadre verrà tenuto conto, nell'ordine:

- a) Vincente scontro diretto
- b) Miglior rapporto tra punti subiti e difese giocate in tutte le partite delle squadre in parità
- c) Miglior media battuta di squadra
- d) Tiro della monetina

Visti i suddetti criteri se allo scadere del tempo la squadra in trasferta ha terminato il suo attacco ed è in svantaggio, l'inning **non dovrà essere completato dalla squadra di casa.**

**Non si dovrà completare l'inning anche se la squadra di casa è in svantaggio di più di tre punti concessi per l'attacco**

### **ART. 4 – SQUADRA DI CASA**

Per tutte le partite la squadra di casa sarà quella indicata per prima nel calendario ufficiale.

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

Gli arbitri sono designati dalla società organizzatrice sentito il designatore del CNA.

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

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

Sarà cura del C.O. inviare a tutte le squadre partecipanti ed agli organi federali competenti regolare comunicato, con risultati e classifiche.

### **ART. 6 – PREMIAZIONE**

Le prime quattro squadre classificate al termine del girone di andata e ritorno 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. 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. declina ogni responsabilità derivante da eventuali incidenti che avvengano prima, durante e dopo lo svolgimento del torneo.

## ART. 8 REGOLE DI CAMPO

- a) se la palla colpisce il soffitto, anche in zona di foul, senza toccare un muro laterale, la palla è foul, e verrà dichiarata dall'arbitro palla morta.
- b) se la palla colpisce il muro della palestra nel lato **corto** ( dietro - seconda terza ) dopo aver toccato terra in territorio buono sia direttamente che dopo essere stata toccata da un difensore, E' SEMPRE VIVA IN GIOCO.
- c) se la palla colpisce il muro nel lato **lungo** della palestra ( dietro prima seconda ) dopo aver toccato terra in territorio buono senza essere stata toccata da un difensore la palla è morta il battitore va in prima di diritto e gli altri corridori avanzano di una base.
- d) se la palla colpisce il muro nel lato **lungo** della palestra ( dietro prima seconda ) dopo aver toccato terra in territorio buono e dopo essere stata toccata da un difensore, E' SEMPRE VIVA IN GIOCO.
- e) 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
- f) 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.

## INFORMAZIONI UTILI

PALESTRA SCUOLA MEDIA "BERTO BARBARANI"  
Via Bentegodi 1, San Martino B.A.

Contatti Telefonici Diego Bonamini 347 472 6866 Francesco Piccoli 347 5011395