



**REGOLAMENTO TORNEO PROVINCIALE INDOOR  
CITTA' DI BOLOGNA  
ANNO 2009/2010**

**PARTECIPANTI:**

- 1) società affiliate FIBS, con giocatori tesserati alla Federbaseball, anche tramite tesseramento minibaseball, nati dopo il 1/1/98
- 2) Sarà possibile utilizzare anche atleti tesserati per l'anno 2009 per altra società, in presenza di regolare nulla osta rilasciato dalla società di appartenenza e previa comunicazione al RAAR FIBS, almeno 48 ore prima della prima giornata di campionato;
- 3) Le società devono inviare Roster delle squadre entro il 13/11 all'indirizzo [m.fornasari@fibsemiliaromagna.it](mailto:m.fornasari@fibsemiliaromagna.it) ed essere in possesso dello stesso durante tutti gli incontri perché sia a disposizione degli arbitri/organizzazione.
- 4) Sarà possibile aggiornare il roster durante il torneo ma non potranno esservi trasferimenti di atleti fra squadre diverse.

**OBBLIGHI A CARICO DELLE SOCIETA'**

Le società dovranno mettere a disposizione un impianto adeguato per almeno mezza giornata di gare (max 4 incontri).

L'arbitraggio sarà a carico della squadra indicata come responsabile nel calendario, così come il servizio di guardiania dell'impianto (comprensivo della zona riservata al pubblico)

**CAMPI DI GIOCO**

Le basi avranno una distanza di m. 15; la distanza della pedana di lancio sarà minimo a m. 3; il giocatore schierato in difesa per il lanciatore esterno dovrà posizionarsi, al momento del lancio, all'interno di un quadrato di 2 x 2, opportunamente segnato; è introdotta la doppia base sul sacchetto di prima (una per il difensore, di colore bianco, ed una per il corridore, di colore rosso)

**SVOLGIMENTO DELLE GARE**

Le regole sono quelle previste per la categoria "ragazzi", fatti salvi i seguenti punti:



- 1) ogni squadra può schierare in campo da un minimo di 6 ad un massimo di 9 giocatori;
- 2) le partite si disputano sulla distanza di 6 inning o 1 ora di gioco;
- 3) gli avanzamenti sulle basi avverranno unicamente su battuta; ogni altro avanzamento sarà considerato irregolare e 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 giocatore schierato in difesa per il lanciatore esterno se all'interno del quadrato di cui sopra.
- 4) il lanciatore esterno (allenatore della squadra in attacco) può tirare liberamente da sopra o da sottomano; non può partecipare all'azione difensiva: in caso contrario il battitore è out, la palla è considerata "morta".  
Se il lanciatore esterno (allenatore della squadra in attacco) viene colpito dal battitore perchè non riesce ad evitare la palla battuta (giudizio arbitrale), la palla è "morta" ed il lancio viene considerato non valido.  
Quando il lanciatore esterno effettua quattro ball, il battitore è out
- 5) un giocatore sostituito non può rientrare in campo, se non per permettere alla squadra di raggiungere il numero minimo legale (6 giocatori).
- 6) valgono le regole di campo che verranno definite in seguito dal C.P. e comunicate alle società partecipanti prima dell'inizio del torneo
- 7) non è consentita alcuna forma di riscaldamento che non sia il normale movimento del braccio, entro comunque il tempo previsto per l'inizio dell'incontro.
- 8) non è consentito effettuare la smorzata (bunt): in tal caso (giudizio arbitrale) il battitore è out, la palla è morta ed i corridori ritornano sulla base di partenza.

## **CLASSIFICA**

Saranno assegnati due punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta. In caso di parità si determinerà l'esatta posizione in base ai seguenti criteri:

- scontro diretto;
- miglior differenza complessiva fra punti segnati e punti subiti;
- minor numero di punti subiti;
- maggior numero di punti segnati;
- sorteggio.

La squadra responsabile dell'incontro dovrà inviare i risultati delle partite



Comitato Provinciale Bologna

## **MATERIALE ED EQUIPAGGIAMENTO**

La società responsabile della palestra dovrà fornire le palle da gioco (kenball KBS 9 o 8 1/2 pollici o simili, colore bianco o giallo)

- 1) potranno essere utilizzate solo mazze di spugna;
- 2) i ricevitori dovranno utilizzare obbligatoriamente l'attrezzatura regolamentare (maschera con paragola, elmetto da ricevitore, pettorina, schinieri);
- 3) il battitore ed il corridore dovranno indossare l'elmetto con **DOPPIO** paraorecchie;
- 4) i giocatori di sesso maschile devono indossare la conchiglia protettiva.

E' obbligatorio utilizzare scarpe da ginnastica o calzature analoghe che siano **DIVERSE** da quelle utilizzate per accedere alla palestra, ed ovviamente **PULITE**.