

## 19. MINIBASEBALL / MINISOFTBALL

L'attività del minibaseball/softball è un'attività ufficiale della F.I.B.S. non a carattere agonistico ma di avviamento e di educazione al Baseball e Softball, per tale motivo è sconsigliato organizzare tornei con fasi di eliminazione per accedere a semifinali o finali, stilare classifiche ecc...

Si dovrà sempre e comunque enfatizzare l'aspetto ludico e in caso di premiazioni è opportuno che i premi siano uguali a tutte le squadre o per i singoli atleti.

Il Minibaseball/Minisoftball:

- È un gioco che ha come caratteristica principale quella di essere "non agonistico".
- Possono parteciparvi indifferentemente bambini e bambine dai sei ai dieci anni
- L'iscrizione può essere effettuata presso i Comitati Provinciali e/o Regionali
- L'iscrizione è gratuita, non è dovuta fideiussione e può essere effettuata nel corso di tutto l'anno sportivo nei tempi.
- Possono presentare domanda di iscrizione anche le scuole
- Il tesseramento degli atleti avrà un costo di 7 Euro relativo all'assicurazione
- la modulistica necessaria per l'iscrizione e il tesseramento degli atleti può essere reperita sul sito Internet: [www.fibs.it](http://www.fibs.it). o presso i Comitati Provinciali e Regionali ove dovrà essere restituita una volta compilata
- per l'attestazione dell'idoneità fisica sarà sufficiente un certificato di sana e robusta costituzione fisica rilasciata dal medico di base.
- L'organizzazione di tornei, campionati, concentramenti, è di competenza dei Comitati Provinciali o Regionali.
- Non è dovuta alcuna tassa gara.
- Non vi sono classifiche e finali d'alcun tipo.
- La partecipazione all'attività del minibaseball/minisoftball non può essere sostitutiva alle categorie previste nella normativa "Obblighi per l'attività giovanile".

### 19.1 - REGOLAMENTO MINIBASEBALL / MINISOFTBALL (6-7 anni)

#### a) Attrezzatura

- Mazza preferibilmente in materiale gommoso oppure mazza tee ball in metallo
- Palla morbida tipo "Soft-core"
- Tee-ball
- Basi morbide e non fisse

#### b) Campo

- Distanza fra le basi = 15,39 metri
- Arco davanti casa-base = 3,8 metri
- Arco oltre il quale si schiera la difesa e che potrà essere sorpassato solo dopo che la palla è stata battuta = 11 metri
- Distanza consigliata per il fuoricampo = 30 metri

**Obiettivo principale del gioco** è imparare a battere una palla posta sul tee, correre sulle basi e comprendere la meccanica della difesa (tiro sulle basi, eliminazione forzata o per toccata, ecc) soprattutto far divertire i bambini/e

#### Regole consigliate

- Numero di giocatori per squadra: da 6 a 15
- Durata della partita: 1,5 ore (se una sola partita) o 1 ora (se più partite)
- Numero difensori: ogni squadra schiera uguale numero di difensori che si dispongono senza precisa posizione, ma occupando tutto il campo
- Ordine di battuta: in battuta si presentano uno alla volta tutti i componenti della squadra; se una squadra ha un numero inferiore di giocatori, continua a mandare i battitori fino al raggiungimento del numero dei giocatori dell'altra squadra. L'ultimo battitore prosegue la sua corsa fino a casa-base come se avesse battuto un fuoricampo
- Battuta: il battitore ha a disposizione 5 tentativi per colpire la palla sul tee
- Battuta buona: quando, all'interno delle righe di foul, supera l'arco di 3,8 metri
- Rubata: non esiste, si avanza solo su battuta

- Manager: possono disporsi in difesa per aiutare i bambini con suggerimenti.

**Nota:** le regole possono essere modificate dai due Manager di comune accordo per adattare le diverse esigenze

## **19.2 - REGOLAMENTO MINIBASEBALL / MINISOFTBALL (8-10 anni)**

### **Attrezzatura:**

- Mazza "ragazzi" in metallo
- Palla morbida tipo "Soft-core"
- Tee-ball
- Basi morbide e non fisse

### **Campo**

- Come categoria "ragazzi"

**Obiettivo principale del gioco:** in questa fase è apprendere e migliorare la capacità di battere una palla in movimento. Per ottenere questo scopo, viene rovesciata la filosofia principale del baseball/softball: non i lanciatori che cercano di non far battere, ma il proprio Manager che cercherà di fare il contrario. Il Manager, per il lancio, si posizionerà a suo piacere lanciando da sopra o da sotto, dalla distanza preferita; all'occorrenza potrà ricorrere al tee per facilitare il compito del battitore più inesperto. Altro obiettivo è quello di migliorare la corsa sulle basi e la meccanica della difesa (tiro sulle basi, eliminazione forzata o per toccata, ecc) soprattutto far divertire i bambini/e

### **Regole consigliate**

- Numero di giocatori per squadra: da 6 a 10; tutti i giocatori della squadra dovranno giocare sia in difesa che in attacco; esempio: se c'è una squadra di 15 giocatori, 10 stanno in difesa, poi si presentano in attacco e se il terzo out avviene al sesto giocatore la squadra disporrà la difesa successiva partendo dal settimo giocatore. In questo modo tutti giocano.
- Difesa: è consigliabile che i giocatori in difesa varino di ruolo il più possibile.
- Cambio di campo: dopo tre out o all'ultimo battitore. Dopo 4 strikes il battitore è eliminato. Non esiste la base per balls
- Ordine di battuta: in battuta si presentano, uno alla volta, tutti i componenti della squadra. L'ultimo battitore prosegue la sua corsa fino a casa-base, portando a casa i propri compagni, a meno che non venga eliminato prima. In questo caso i punti di questa azione non sono validi (come fosse il 3° out).
- Rubata: non esiste, si avanza solo su battuta.

**Nota:** le regole possono essere modificate dai due Manager di comune accordo per adattare le diverse esigenze