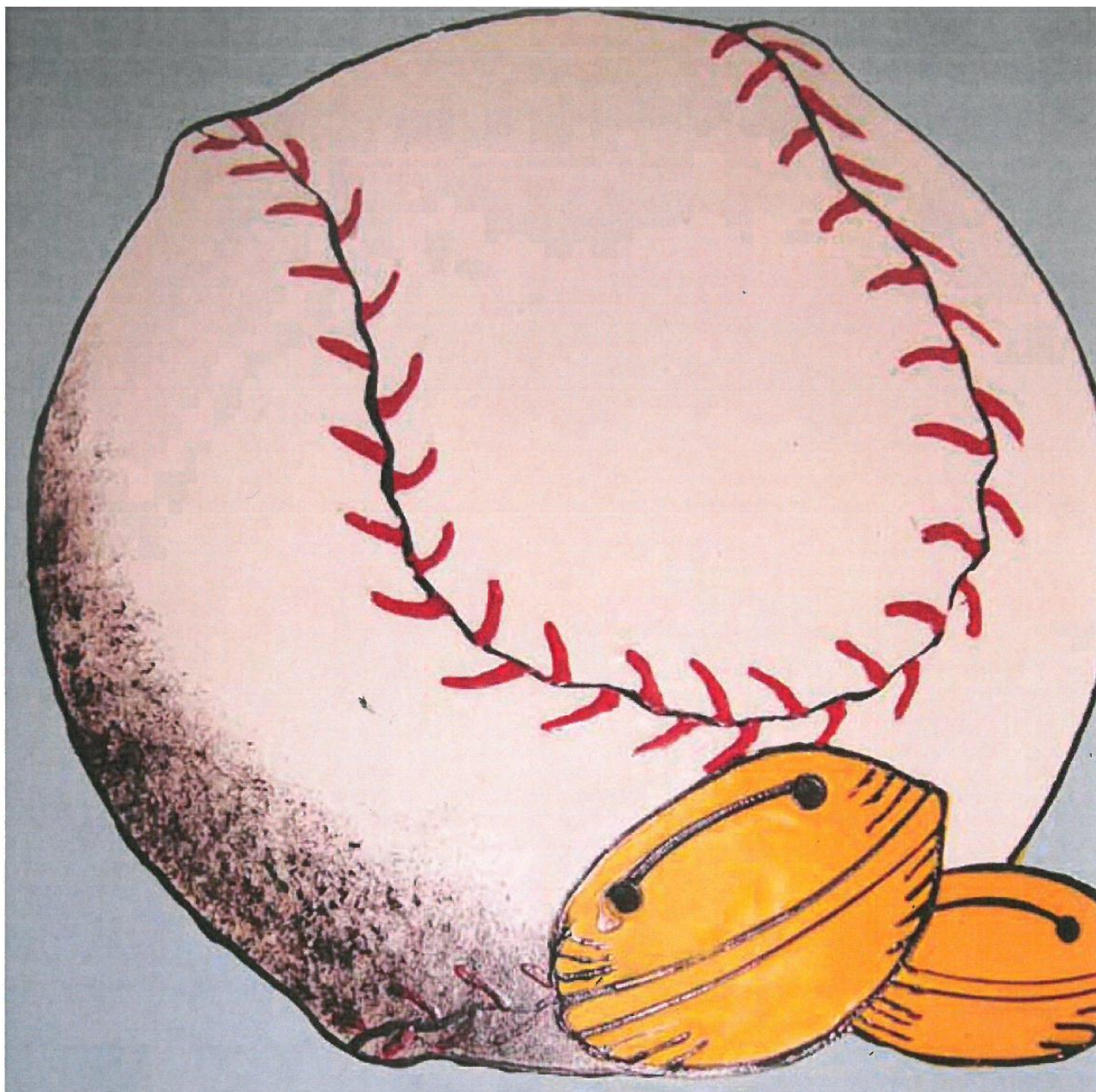


REGOLAMENTO ATTIVITÀ AGONISTICA E SPORTIVA



AIBxC Onlus

Norma generale

I tesserati, gli affiliati e gli altri soggetti dell'ordinamento sportivo devono comportarsi secondo i principi di lealtà e correttezza in ogni funzione, prestazione o rapporto comunque riferibile all'attività sportiva. I tesserati e gli altri soggetti dell'ordinamento sportivo cooperano attivamente all'ordinata e civile convivenza sportiva

1.00 - GLI ISCRITTI: Gruppi o Squadre	Pag. 4
1.01 - Gruppo agonistico (GA) e Gruppo sportivo (GS)	Pag. 4
1.02 - Adesione	Pag. 4
1.03 - Iscrizione del Gruppo	Pag. 4
1.04 - Iscrizione all'Attività Agonistica	Pag. 4
1.05 - Tempi per l'Attività Agonistica	Pag. 4
2.00 - GLI ISCRITTI: Le Persone	Pag. 5
2.01 - Gli iscritti: le Persone	Pag. 5
2.02 - La cessazione di Persona iscritta	Pag. 5
2.03 - Tesseramento	Pag. 5
2.04 - Cambio di GS	Pag. 5
2.05 - Primo tesseramento	Pag. 6
2.06 - Adesione	Pag. 6
2.07 - Difensore Vedente (DV) ed Assistenti	Pag. 6
2.08 - DR e DTS	Pag. 6
2.09 - Obbligo	Pag. 6
2.10 - Trasferimenti e prestiti	Pag. 6
2.11 - Visita medica	Pag. 6
3.00 - ATTIVITÀ	Pag. 7
3.01 - Attività agonistica	Pag. 7
3.02 - Partecipazione	Pag. 7

4.00 - CONTROLLO E REGISTRAZIONE DELLE PARTITE	Pag. 7
4.01 - Giudizi e decisione arbitrali	Pag. 7
4.02 - Il rapporto arbitrale	Pag. 7
4.03 - Classificatori	Pag. 8
4.04 - Comitato Tecnico (CT)	Pag. 8
5.00 - ATTIVITÀ AGONISTICA P.D.	Pag. 8
5.01 - Posta in palio	Pag. 8
5.02 - Stagione agonistica	Pag. 8
5.03 - Tornei internazionali	Pag. 8
5.04 - Formule	Pag. 8
5.05 - Classifiche	Pag. 9
5.06 - Terreno di gioco	Pag. 9
5.07 - Sicurezza	Pag. 9
5.08 - Accessori indispensabili	Pag. 9
6.00 - PRELIMINARI DELLA PARTITA	Pag. 10
6.01 - Controlli	Pag. 10
6.02 - Elenco dei giocatori	Pag. 10
6.03 - Disponibilità del campo nel pre-gara	Pag. 10
6.04 - Forfait	Pag. 10
6.05 - Proroga di 30 minuti	Pag. 10
6.06 - Divieti generali	Pag. 11
6.07 - Intervallo tra due partite	Pag. 11
Appendice alla 6.03	Pag. 12

1.00 - GLI ISCRITTI

(GRUPPI o SQUADRE)

1.01 - GRUPPO AGONISTICO E GRUPPO SPORTIVO

Si definisce Gruppo agonistico (**GA**) o squadra, l'aggregazione volontaria di persone di cui almeno **7** di esse siano cieche (**B1-11**) o ipovedenti (**B2-12** e **B3-13**) e abbiano la dichiarata intenzione (iscrizione) di partecipare all'attività agonistica della **LIBCI**.

Si definisce Gruppo sportivo (**GS**) l'aggregazione volontaria di persone che abbiano la dichiarata intenzione (iscrizione) di partecipare all'attività sportiva della **LIBCI**.

1.02 - ADESIONE

L'adesione del Gruppo alla **LIBCI** e le aggregazioni all'interno di **GA** e di **GS**, sono totalmente indipendenti da qualsiasi adesione e/o tesseramento ad altre Leghe, Organizzazioni, Associazioni e Federazioni sportive e non.

1.03 - ISCRIZIONE DEL GRUPPO

Un **GA** è considerato iscritto al momento dell'accertata regolarità della sua richiesta scritta di iscrizione all'attività agonistica. Il Presidente o il Responsabile di un **GA** o di un **GS** che si iscrive all'attività agonistica della **LIBCI** deve essere a tutti gli effetti socio dell'associazione.

Un **GS** è considerato iscritto al momento dell'accertata regolarità della sua richiesta di iscrizione all'attività sportiva.

1.04 - ISCRIZIONE ALL'ATTIVITÀ AGONISTICA

L'iscrizione all'attività agonistica avviene attraverso il portale **FIBS**:

<http://tesseramento.fibs.it/>

a) L'elenco dei giocatori (**EG**): si comunica attraverso il portale **FIBS**:

<http://tesseramento.fibs.it/>

b) Le Richieste di Tesseramento si fanno attraverso il portale **FIBS**:

<http://tesseramento.fibs.it/>

1.05 - TEMPI PER L'ATTIVITÀ AGONISTICA

Il termine ultimo per l'iscrizione all'attività agonistica è il 31 Dicembre di ogni anno.

2.00 - GLI ISCRITTI (LE PERSONE)

2.01 - GLI ISCRITTI: Le persone

- I Giocatori ciechi (**B1-11**)
- I Giocatori ipovedenti (**B2-12 e B3-13**)
- I Giocatori vedenti
- Gli Allenatori
- I Dirigenti - Assistenti
- I Medici di squadra
- I Massaggiatori
- Il Segretario
- Gli Arbitri
- I Classificatori
- Chiunque abbia manifestato nei modi previsti la propria adesione.

2.02 - LA CESSAZIONE DI PERSONA ISCRITTA

La cessazione di persona iscritta avviene per:

- Abbandono di fatto
- Allontanamento
- Cessazione della **LIBCI**.

2.03 - TESSERAMENTO

Il tesseramento, o iscrizione formale, avviene nei modi previsti dal Presente Regolamento di Attività Agonistica e Sportiva ed è obbligatorio per:

- Giocatori ciechi (**B1-11**)
- Giocatori ipovedenti (**B2-12 e B3-13**)
- Giocatori vedenti
- Gli Allenatori
- I Dirigenti - Assistenti
- Dirigente responsabile (**DR**) ed eventuale Dirigente testimone alle firme (**DTF**).
- Il Segretario
- Gli Arbitri
- I Classificatori

2.04 - CAMBIO DI GS

Il tesseramento deve essere rinnovato per i giocatori che cambiano Gruppo nell'anno. Sono considerate valide le richieste di tesseramento di anni precedenti dei giocatori che nell'anno non cambiano Gruppo agonistico. Resta obbligatorio il tesseramento per i giocatori di nuova iscrizione.

2.05 - PRIMO TESSERAMENTO

Il tesseramento di giocatori ciechi (**B1**) e ipovedenti (**B2** e **B3**), mai tesserati, può avvenire in qualsiasi momento della stagione agonistica.

2.06 - ADESIONE

I giocatori ciechi e ipovedenti entrano a fare parte di un Gruppo con la sottoscrizione della Tessera. Ciò li vincola al Gruppo per l'intera e sola stagione agonistica.

2.07 - DIFENSORE VEDENTE (DV) E ASSISTENTI

I giocatori vedenti con l'intento di giocare quale difensore vedente (**DV**) in seconda e/o svolgere il ruolo di Assistente sulle basi si iscrivono alla **LIBCI** senza vincolo di appartenenza a un Gruppo. La **LIBCI** richiede per il **DV** la sua permanenza all'interno di un solo Gruppo per l'intera stagione agonistica.

2.08 - DR e DTS

Il Dirigente Responsabile (**DR**) e il Dirigente Testimone alle firme (**DTS**), quest'ultimo obbligatoriamente vedente, segnalati all'atto dell'iscrizione, sono vincolati al loro Gruppo per **tutta la stagione agonistica**. Essi possono essere sostituiti da altri, ma non possono cambiare Gruppo prima del termine della stagione agonistica. *Non è necessaria la presenza del Dirigente Testimone alla firme se il Dirigente Responsabile è persona vedente.*

2.09 - OBBLIGO

Durante la stagione agonistica non è consentito a un **GA** di restare privo di almeno un Dirigente vedente.

2.10 - TRASFERIMENTI E PRESTITI

I trasferimenti e i prestiti sono operazioni nei confronti delle quali non è previsto alcun vincolo o formalità da parte della **LIBCI**. Tuttavia essi non possono avvenire all'interno della stagione agonistica.

2.11 - VISITA MEDICA

I giocatori ciechi e ipovedenti, per poter partecipare all'attività agonistica organizzata dalla **LIBCI**, devono essersi sottoposti a visita medica agonistica ed essere stati da essa licenziati idonei a svolgere attività sportiva nell'anno in corso.

3.00 - ATTIVITÀ

3.01 - ATTIVITÀ AGONISTICA

L'attività agonistica organizzata dalla **LIBCI** assume le forme di:

- a) Campionato Italiano
- b) Coppa Italia
- c) Tornei
- d) Partite dimostrative
- e) Partite internazionali

3.02 - PARTECIPAZIONE

La partecipazione all'attività agonistica della **LIBCI** è consentita a coloro che vi si sono iscritti.

4.00 - CONTROLLO E REGISTRAZIONE DELLE PARTITE

4.01 - GIUDIZI E DECISIONI ARBITRALI

I giudizi arbitrali riguardano l'accertamento della dinamica di un fatto di gioco mentre le decisioni arbitrali riguardano l'applicazione delle norme del Regolamento.

I giudizi arbitrali sono insindacabili e non modificabili, mentre, per quanto riguarda le sole decisioni, l'arbitro è tenuto, prima di confermarle, ad ascoltare le ragioni, brevi e espresse in modo civile, della parte che da esse si ritenga danneggiata. Non sono previsti protesti miranti a inficiare il risultato finale di una partita conclusa.

4.02 - IL RAPPORTO ARBITRALE

Al termine della partita gli Ufficiali di Gara devono compilare il rapporto arbitrale sugli appositi moduli, predisposti dalla **FIBS**, così come stabilito dal Regolamento Organico. Il rapporto arbitrale costituisce documento ufficiale riservato.

Il modulo del rapporto arbitrale deve essere compilato in ogni sua parte e deve contenere, oltre l'indicazione e il risultato della gara, l'esposizione obiettiva, in forma concisa, di tutti i fatti e gli incidenti relativi allo svolgimento della gara stessa.

Al rapporto arbitrale devono essere allegate le liste dei giocatori e ogni altro documento inerente la gara.

4.03 - CLASSIFICATORI

I Classificatori rappresentano la **FIBS** e sono responsabili dell'esatta registrazione dello svolgimento tecnico della partita. A fine gara deve confrontare il suo ruolino ufficiale con il cartellino promemoria arbitrale. In caso di differenti conclusioni farà testo il rapporto arbitrale.

4.04 - IL COMITATO TECNICO (CT)

Il Segretario o il Comitato Tecnico (**CT**) potranno intervenire durante la stagione agonistica per interpretare l'applicazione del Regolamento a situazioni di gioco verificatesi durante lo svolgimento delle gare che non fossero di facile interpretazione, comunicandole, tramite Circolare Attività Agonistica, in maniera corretta ed autentica.

5.00 - ATTIVITÀ AGONISTICA P.D.

5.01 - POSTA IN PALIO

La **LIBCI** assume quale definizione di principio la imprescindibilità della posta in palio quale premio ai vincitori delle partite da essa organizzate per Campionati e/o Tornei. La posta in palio, quale accumulazione di punteggio in classifica, può essere differenziata per le diverse fasi ma mai assente.

5.02 - STAGIONE AGONISTICA

La **LIBCI** organizza una Stagione Agonistica che comprende: il Campionato Italiano, la Coppa Italia, Tornei Nazionali di BxC. Vi partecipano le squadre dei Gruppi che hanno presentato per esso regolare iscrizione.

5.03 - TORNEI INTERNAZIONALI

La **LIBCI** organizza Tornei Internazionali.

5.04 - FORMULE

La formula del Campionato, della Coppa Italia e dei Tornei sono a cura della **LIBCI** con l'approvazione della **FIBS**.

5.05 - CLASSIFICHE

Le classifiche saranno visibili sul sito **FIBS**.

5.06 - TERRENO DI GIOCO

I terreni di gioco sono quelli regolari per baseball seniores completi degli accessori indispensabili (**Reg. 5.08 RAAS**). Altre tipologie di terreni di gioco possono essere utilizzate purché consentano gli spazi minimi di sicurezza.

5.07 - SICUREZZA

La sicurezza deve essere garantita su ogni terreno di gioco. Esso deve essere libero da ostacoli. Eventuali scale a scendere dalle panchine (dug-out) devono essere protette segnalate e descritte ai giocatori. Norma di comportamento sicuro possono essere lette alle squadre prima dell'inizio delle partite.

5.08 - ACCESSORI INDISPENSABILI

- Le basi originali: Casa Base e Seconda Base
- Le basi piatte di arrivo/partenza: 1a, 2a e 3a, i segnali del traguardo punto e i segnali di prima base per donne, ragazzi e ragazze.
- Il congegno sonoro della 1a base (vedi **2.08 Nota 2** del **RTI**).
- I coni in plastica sulla linea del fuoricampo
- Il cordino tra Zona Buona e Zona Foul Interna
- Il cordino della Zona di Sicurezza in Seconda base.

6.00 - PRELIMINARI DELLA PARTITA

6.01 - CONTROLLI

30' (trenta minuti) prima dell'inizio della partita gli arbitri controllano la regolarità della sistemazione del campo e degli accessori indispensabili, nel particolare:

- a) Il terreno di gioco deve essere libero da ostacoli.
- b) Lo stacco tra erba e terra rossa deve essere rastremato e non più alto di 2,54cm
- c) Non vi devono essere gradini e buche nella zona di corsa basi.
- d) Le basi piatte devono essere ben fissate al terreno.
- e) La base sonora (se disponibile) deve essere funzionante.
- f) Il cordino di separazione e la zona di sicurezza in 2a base devono essere allestiti

6.02 - ELENCO DEI GIOCATORI

10' (dieci minuti) prima dell'inizio della partita i dirigenti delle due squadre in campo devono rendere disponibile agli arbitri ed al Classificatore l'elenco dei giocatori (**E/OB**) firmato e in triplice copia e i cartellini dei giocatori. L'arbitro di Casa base procederà all'appello e alla verifica dell'identità.

6.03 - DISPONIBILITÀ DEL CAMPO NEL PRE-GARA

I **25** minuti antecedenti l'inizio della partita dovranno essere così impiegati:

- a) Da **25** a **15** minuti prima dell'inizio della partita il campo sarà a disposizione per l'infield practice della squadra di casa.
- b) Da **15** a **5** minuti prima dell'inizio della partita il campo sarà a disposizione per l'infield practice della squadra ospite.
- c) I restanti **5** minuti saranno a disposizione degli arbitri per lo scambio degli ordini di battuta fra i manager o allenatori delle due squadre a casa base e per lo schieramento in campo della squadra che partirà in difesa.

***Nota:** Durante questo periodo gli arbitri ricorderanno ai due allenatori o manager le norme di comportamento da tenere durante la gara.*

6.04 - FORFAIT

Passati i **30'** (trenta minuti) regolamentari di attesa per una squadra (o per entrambe) che non si sia presentata in campo, l'arbitro può attribuire partita persa per forfait alla squadra assente (o ad entrambe le assenti).

6.05 - PROROGA DI 30 MINUTI

L'arbitro capo, che riceva entro **30'** (trenta minuti) dall'ora di inizio della partita l'avviso che la squadra non presente in campo è in arrivo, può decidere di prolungare l'attesa a sua discrezione.

6.06 - DIVIETI GENERALI

Alle squadre è fatto divieto di presentare in campo giocatori:

- a)** Non tesserati
- b)** Tesserati con altri Gruppi Sportivi
- c)** Ciechi, Ipovedenti o Vedenti senza benda

L'arbitro impedirà il gioco ai giocatori di queste categorie.

6.07 - INTERVALLO TRA DUE PARTITE

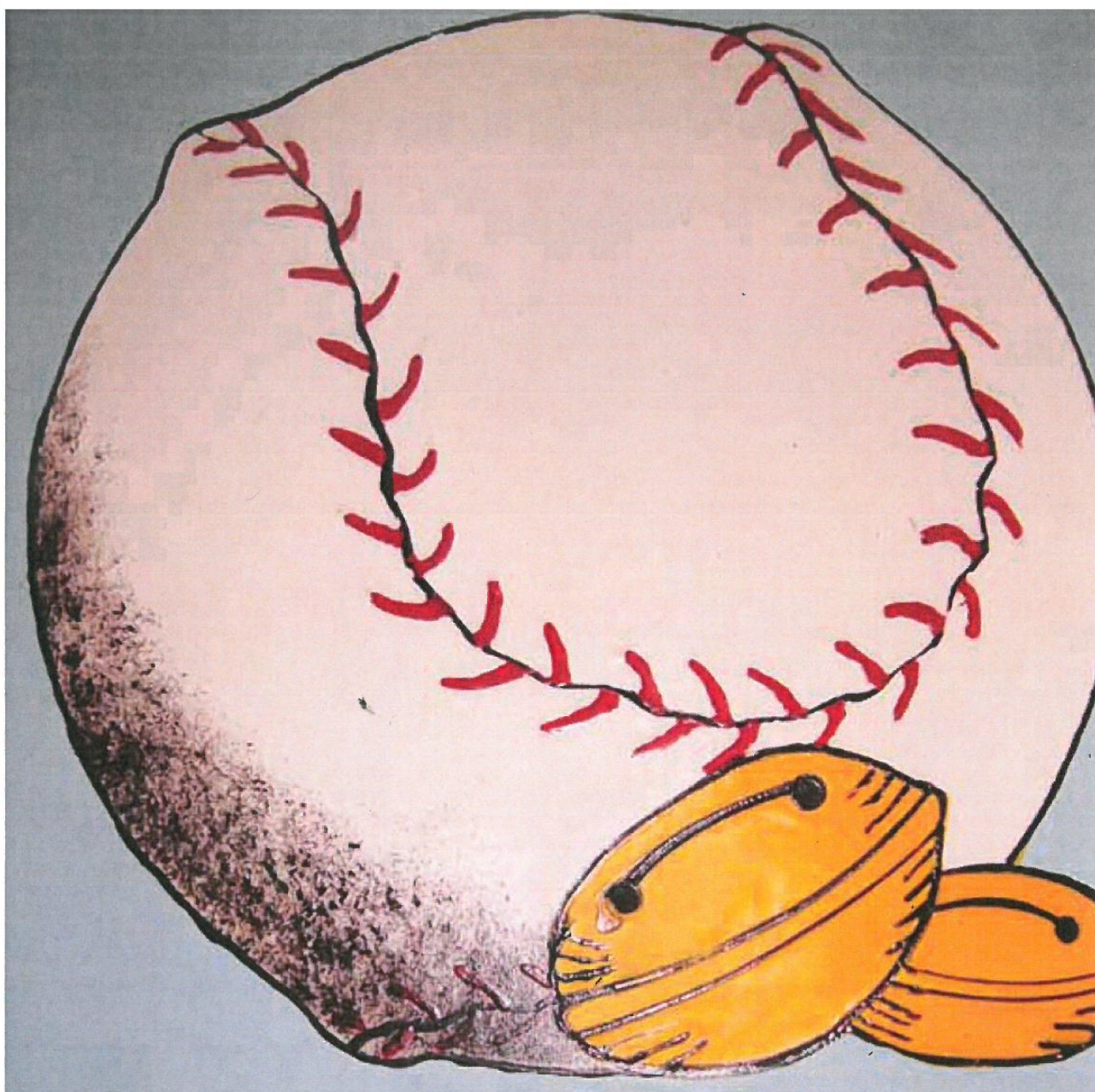
- a)** L'intervallo tra due partite, in condizioni metereologiche normali, è fissato in minuti 15. Tuttavia l'arbitro capo della partita da disputare ha facoltà di modificare tale limite solo in caso di maltempo e/o condizioni esterne che impediscono il regolare svolgimento della partita (tutto ciò che impedisce ai giocatori di sentire la pallina e/o la base sonora).
- b)** Nel caso di partite multiple tra più di due squadre, il campo, per 10 minuti dei 15 previsti per l'intervallo, sarà a completa disposizione della squadra che non ha ancora giocato. I restanti 5 minuti saranno utilizzati per lo scambio degli ordini di battuta, lo schieramento della squadra in difesa e la chiamata del battitore.
- c)** Se la partita sarà disputata tra due squadre che non hanno ancora giocato, il tempo di intervallo verrà portato a minuti 20. L'utilizzo del campo di gioco durante tale tempo verrà così suddiviso:
 - 1.** 8 minuti per la squadra che partirà in attacco
 - 2.** 8 minuti per la squadra che partirà in difesa e che dovrà restare in campo
 - 3.** 4 minuti per lo scambio degli ordini di battuta e la chiamata del battitore.

**Come si deve organizzare il gruppo
(appendice alla Nota della regola 6.03c RAAS)**

- a) I due allenatori schierati in campo (**AM** e **DV**) hanno il compito di:
- 1) Posizionare i giocatori in difesa (vedi **6.11c RAAS**). Si dovranno quindi istruire i propri giocatori a spostarsi “alla voce” nel modo richiesto senza dovere tutte le volte intervenire di persona.
 - 2) Raccogliere i guanti ed indirizzare o portare gli atleti alle panchine alla fine del loro turno in difesa.
 - i. I guanti dei giocatori ospitati nel dug-out di terza base saranno posizionati nella zona foul oltre il cordino di separazione.
 - ii. I guanti dei giocatori ospitati nel dug-out di prima base saranno posizionati nella zona foul dietro la seconda base e lontani dal gioco.
- b) Gli allenatori od assistenti in panchina dovranno accogliere i giocatori e prepararli alla battuta.
- c) Un Assistente della squadra in attacco deve, come da Regolamento, essere posizionato dietro casa base per assistere il corridore che arriva dalla terza base.
- d) I battitori dovranno attendere che l'arbitro li chiami.

Nota: *In caso di più partite (durante l'intergirone ed i tornei), le squadre che dovranno giocare le partite successive possono fare riscaldamento in fondo al campo, possibilmente all'esterno destro, cercando di non disturbare la gara in corso.*

REGOLAMENTO di DISCIPLINA



AIBxC Onlus

Norma generale

I tesserati, gli affiliati e gli altri soggetti dell'ordinamento sportivo devono comportarsi secondo i principi di lealtà e correttezza in ogni funzione, prestazione o rapporto comunque riferibile all'attività sportiva. I tesserati e gli altri soggetti dell'ordinamento sportivo cooperano attivamente all'ordinata e civile convivenza sportiva

1.00 - I PROVVEDIMENTI	Pag. 15
1.01 - Definizioni	Pag. 15
1.02 - Comminatori	Pag. 15
1.03 - Il Giudice Sportivo	Pag. 15
2.00 - LA SICUREZZA GENERALE	Pag. 16
3.00 - IL SILENZIO	Pag. 16
4.00 - MANOMISSIONE DELLA MASCHERA	Pag. 16
5.00 - RINUNCIA DELLA PARTITA	Pag. 16
ANNOTAZIONI	Pag. 17

1.00 - I PROVVEDIMENTI

1.01 - DEFINIZIONI

- a) RICHIAMO:** Sollecitazione a rimuovere le condizioni di pericolo, disturbo e/o a non ripetere azioni pericolose e/o non regolamentari.
- b) AMMONIZIONE:** Prima indicazione disciplinare volta a far sì che non si ripetano azioni di gioco pericolose e/o non regolamentari o infrazioni ai principi di massima lealtà e correttezza di forma e sostanza nei rapporti personali e di gioco.
- c) ESPULSIONE:** Segue l'Ammonizione e punisce il ripetersi delle condizioni che avevano prodotto la stessa. Colpisce direttamente azioni che prevedono l'ammonizione ove esse siano palesemente gravi. Riguarda le persone in campo.
- d) ALLONTANAMENTO:** Provvedimento nei confronti di chi disturba da fuori il campo il gioco. Segue il primo e il secondo richiamo.
- e) SQUALIFICHE** Il Giudice Sportivo, le cui decisioni sono inappellabili, ha facoltà di comminare provvedimenti di sospensione dal gioco (Squalifiche) in misura massima di tre partite che saranno le prime che lo squalificato incontrerà dopo la squalifica indipendentemente da eventuali evoluzioni del calendario.

1.02 - COMMINATORI

Il Giudice Sportivo pronuncia in prima istanza, senza udienza e con immediatezza su tutte le questioni connesse allo svolgimento delle gare.

1.03 - IL GIUDICE SPORTIVO

Il Giudice Sportivo è un organo monocratico (**Art.28** RdG FIBS).

2.00 - LA SICUREZZA GENERALE

La Squadra ospitante e/o il Comitato Organizzatore, oltre agli obblighi specificatamente descritti, deve preoccuparsi che ogni misura di sicurezza sia stata presa perché i giocatori sul terreno di gioco e nelle aree ad esso adiacenti non abbiano a incorrere in incidenti (Introduzione alla **Regola 7.00** e **Regola 7.05 dell'RTI** e **Regola 5.08 RAAS**).

3.00 - IL SILENZIO

Il Silenzio è condizione fondamentale per lo svolgimento regolare del gioco. Ad esclusione delle comunicazioni e dei segnali sonori standard previsti dal regolamento del gioco (palla sonora, base sonora, fischietto, battito mani o palette, chiamata regolamentare della palla da parte del vedente di seconda, chiamate e giudizi e decisioni arbitrali) nessun altro suono o rumore deve disturbare l'azione di gioco.

Norma approvata: Solo ai difensori non vedenti impegnati nella difesa e nella ricerca della palla è consentito darsi informazioni a voce.

Gli Arbitri hanno a disposizione per fare rispettare questa regola i provvedimenti di Richiamo, Espulsione e Allontanamento (Vedi **1.01a**, **1.01c** e **1.01d RdD**).

4.00 - MANOMISSIONE DELLA MASCHERA

La maschera regolamentare fornita dalla **LIBCI**, o il suo sostituto approvato, deve essere indossata in modo appropriato. Qualora gli avversari ravvisino irregolarità, potranno solo rivolgersi all'arbitro capo, tramite il loro manager, per chiederne la verifica. L'arbitro è l'unico autorizzato ad intervenire su questo argomento.

L'arbitro che ravvisi rimozioni anche solo parziali della maschera, si dovrà attenere a quanto descritto nella **Regola 3.05 dell' RTI**.

5.00 - RINUNCIA DELLA PARTITA

Il Giudice Sportivo porrà a carico dei Gruppi che non abbiano presentato regolarmente in campo la loro squadra, secondo il Calendario Ufficiale e le sue modifiche comunicate con prassi usuale, una penale di classifica uguale ai punti di classifica in palio.

AIBxC Onlus

**Associazione Italiana Baseball giocato da Ciechi
Via Francesco Baracca 5/L - 40132 Bologna - ITALIA
Tel + Fax 051 383290 - info@libci.it - info@aibxc.it**

www.aibxc.it