

Regolamento Tecnico FIBS

Disciplina Baseball5

PREMESSA

Il presente REGOLAMENTO TECNICO disciplina la partecipazione della FIBS al Trofeo CONI Kinder+Sport 2019 nel rispetto degli articoli di cui è composto il Regolamento Generale elaborato dal CONI e pubblicato sul sito istituzionale al seguente link <http://www.coni.it/it/trofeoconi.html>

Il Trofeo Coni Kinder+Sport è un progetto nazionale, con cadenza annuale, del Comitato Olimpico Nazionale Italiano promosso in sinergia con le FSN/DSA.

L'obiettivo del progetto è incrementare la collaborazione tra il CONI e le FSN/DSA/EPS nel diffondere nuove iniziative volte a valorizzare la funzione promozionale dell'attività sportiva in ambito giovanile.

Il progetto è riservato ai tesserati under 14 – limitatamente alle fasce di età 10-14 anni (nati dal 2005 al 2009) - delle ASD/SSD in regola con l'iscrizione al Registro CONI. Le ASD/SSD possono essere affiliate anche ad un EPS, purché quest'ultimo abbia attiva una convenzione con la FSN/DSA di riferimento della disciplina per la quale si partecipa al progetto.

L'effettiva partecipazione al Trofeo CONI Kinder+Sport di ogni FSN/DSA che ha aderito a livello nazionale è subordinata all'adesione al progetto con almeno 10 Regioni in tutte le sue fasi, senza ammissione di deroghe.

Modalità di partecipazione

La FIBS partecipa al Trofeo CONI Kinder+Sport 2019 con la disciplina Baseball con le seguenti specialità :
Baseball5

Il Referente Tecnico Nazionale individuato dalla FIBS per il progetto è Armando Stefanoni, mail armando.stefanoni@fibs.it, cell. +39 346 874 4893

Il progetto si articola nelle seguenti fasi:

- Fase Regionale
- Fase Nazionale

Possono partecipare tutte le Società regolarmente affiliate alla FIBS per il 2019.

Possono partecipare gli atleti under 10 nati cioè nel 2009 e 2010 e le atlete under 11 nate cioè nel 2009,2009 e 2010.

FASE REGIONALE

La fase regionale si svolgerà entro il 30 giugno 2019 ; entro il 15 marzo 2019 le strutture regionali della FIBS dovranno comunicare al CR CONI di riferimento date, sedi di svolgimento ed elenco delle Società invitate alle Fasi Regionali.

Il programma tecnico delle gare verrà deciso dai responsabili regionali in base alle Società partecipanti nel rispetto del regolamento Baseball5 approvato dal C.F.

La squadra vincente verrà ammessa alla fase nazionale.

Le strutture regionali della FIBS dovranno comunicare tempestivamente al C.R. CONI di riferimento e al referente nazionale della FIBS nome, cognome, codice fiscale, taglia della divisa sportiva degli atleti/e vincitori della fase regionale e dei due accompagnatori che prenderanno parte alla Fase Nazionale.

FASE NAZIONALE

La Finale Nazionale del Trofeo CONI Kinder+Sport 2019 si svolgerà a Crotone ed Isola di Capo Rizzuto dal 26 al 29 settembre 2019.

- *Composizione della squadra che prenderà parte alla Finale Nazionale: n. di atleti : 2 maschi e 5 femmine e 2 accompagnatori di cui 1 a carico del CONI ed 1 a carico della FIBS.*
- *Il costo del trasporto delle attrezzature sportive non è a carico del CONI.*

Il programma tecnico di gara, le caratteristiche degli impianti di gara ed i criteri per la definizione della classifica sono definiti nel regolamento appositamente approvato dal C.F. e già comunicato ai C.R. FIBS e di seguito riportato.

Le premiazioni avverranno sui campi di gara al termine di ogni competizione.

Saranno premiati gli atleti delle prime tre Regioni classificate, secondo i criteri di classifica previsti dal presente Regolamento.

Trofeo CONI 2019

Regolamento

Introduzione

Baseball5 o **B5** è una versione “da strada” del gioco del baseball classico. È una disciplina veloce, giovane e dinamica che segue gli stessi concetti base del baseball e del softball, ma che può essere giocato ovunque e implica l'utilizzo di una semplice palla di gomma.

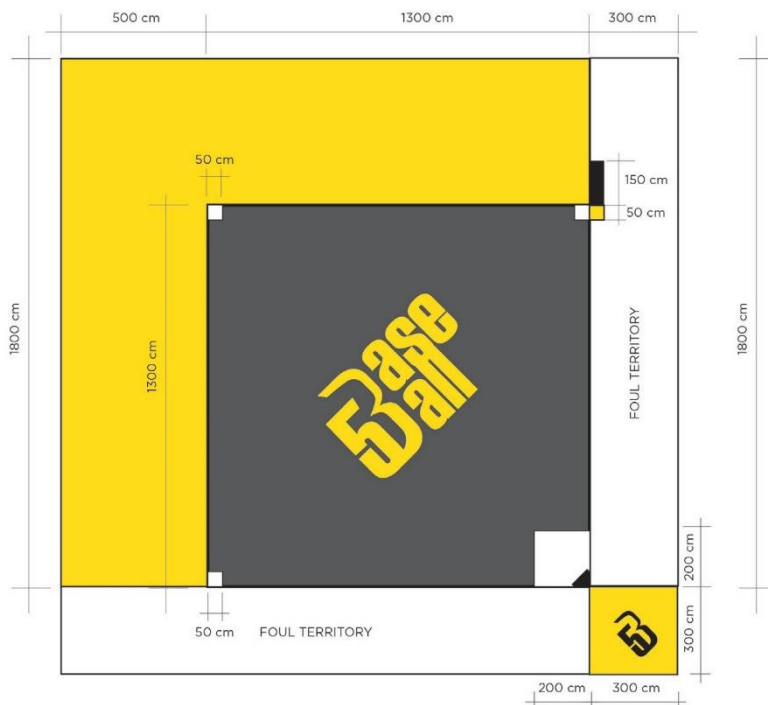
1 Il Campo

1.1 Campo interno

Il campo interno ha una forma quadrata con una base in ogni angolo. La distanza tra le basi è di 13 metri.

Partendo dal box di battuta (del battitore), dietro il piatto di casa base, (come da figura n. 1 qui sotto), le basi sono numerate in senso antiorario (prima, seconda, terza).

Figura n. 1



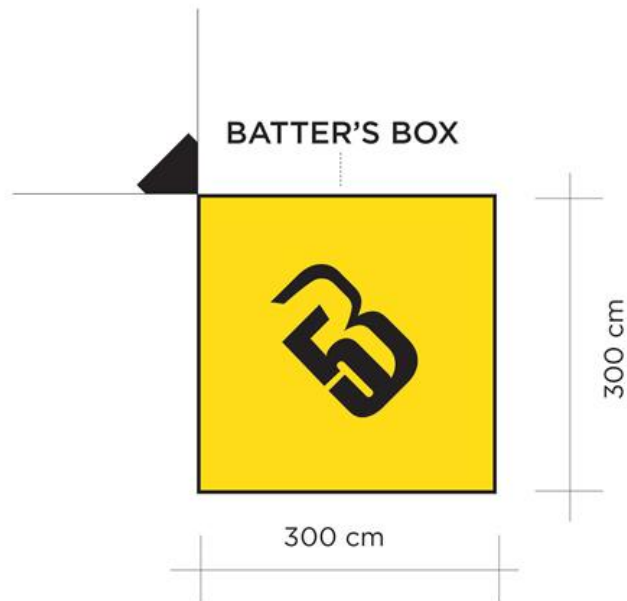
1.2 Campo (territorio valido)

Il campo "valido" ha una forma quadrata di 18 metri per lato nel quale uno degli angoli coincide con il piatto di casa base.

1.3 Box di battuta

Il box di battuta ha una forma quadrata di 3 metri per lato. E' posizionato fuori del campo "buono" ed è costruito sull'estensione delle due linee di "foul" che si incrociano all'altezza del piatto di casa base (vedi fig. 2)

Figura n. 2



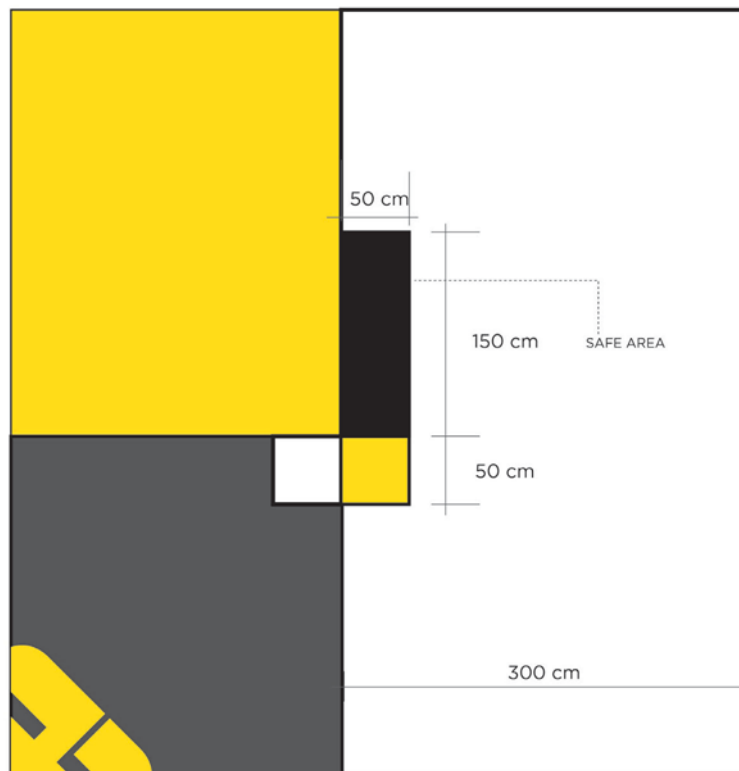
1.4 Le basi

La forma e la grandezza ideale di tutte le basi è un quadrato di 50 cm per lato. 1° e 3° base devono essere posizionate totalmente sul territorio “buono”, con un lato tangente alla linea di foul.

1.4.1 Prima base. Allo scopo di evitare scontri, la prima base è “doppia” (vedi fig. n. 3), così, mentre il gioco difensivo è fatto sulla base in campo “buono” il compito del battitore/corridore è quello di toccare la base in territorio “foul”.

1.4.2 Il battitore che sta correndo verso la prima base dopo aver messo la palla in gioco, deve toccare la base esterna e deve restare nell’area compresa tra la base e l’area di “salvezza” adiacente alla stessa e lunga 1,5 metri come mostrato dalla figura n. 3.

Figura n. 3



1.4.3 Casa base potrebbe avere la forma del piatto di casa base del baseball e del softball.

1.5 Recinzioni

L'altezza ideale delle recinzioni dovrebbe essere tra i 60 ed i 80 cm.

Comunque ogni organizzazione di campionato/torneo può decidere altri modi di delimitare il campo, come usare muri già esistenti o seguendo il terreno. In questo caso probabilmente ci sarà bisogno di prevedere delle specifiche regole di campo.

2 Preliminari di gioco

2.1 Palla

La palla da utilizzare in competizioni ufficiali è la palla ufficiale WBSC Baseball5 ball.

2.2 Inning

Un inning è la divisione di una partita di baseball che consiste in un turno di battuta per ogni squadra.

2.3 Giocatori

Il numero dei giocatori "attivi" per ogni squadra durante una partita è di 5 per tutto il tempo e di questi debbono essere in campo minimo quattro ragazze. Il numero massimo di giocatori nel roster è di 7 (5 in gioco e 2 riserve). Dei giocatori per il Trofeo CONI debbono essere almeno **5 ragazze under 11 nate cioè nel 2008 - 2009 - 2010 e massimo 2 ragazzi under 10 nati cioè nel 2009 e 2010**, tesserati FIBS ed in possesso di certificato medico agonistico. Sono previsti due accompagnatori di cui uno a carico del CONI ed uno della FIBS.

3 Regole di gioco

La squadra di casa inizia la partita in difesa e la squadra ospite la inizia in attacco. L'obiettivo della squadra che difende è quello di eliminare (fare outs) 3 giocatori della squadra che attacca in modo da scambiare i ruoli, così la squadra che difende diventa quella che attacca e viceversa.

3.1 Difesa

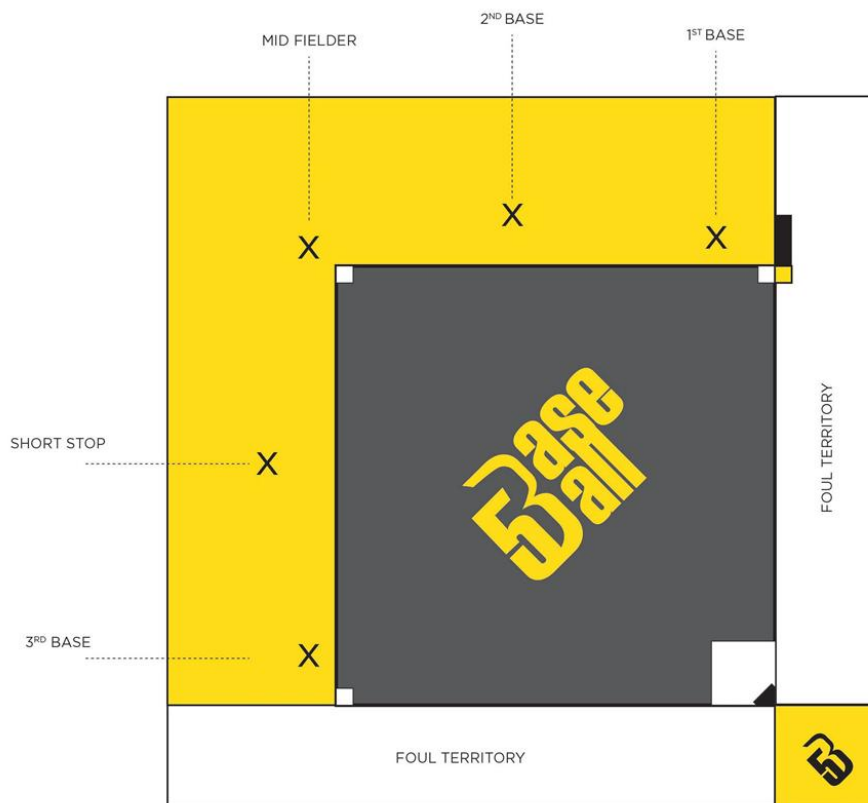
I 5 giocatori della squadra che difende devono tutti essere nella parte " valida " del campo quando il battitore colpisce la palla.

3.1.1 Posizioni:

- 1° Base
- 2° Base
- 3° Base
- Shortstop/Interbase
- Mid Fielder/Difensore centrale.

Nota: Nella figura n. 4 è indicata una tipica formazione difensiva ma i giocatori in difesa possono cambiare posizione prima di ogni azione in funzione di eventuali tattiche difensive di squadra.

Figura n. 4



3.2 Attacco

La squadra in attacco deve presentare un ordine di battuta prima dell'inizio della partita indicando l'ordine con il quale i giocatori andranno in campo dal n. 1 al n. 5. L'ordine di battuta deve essere seguito durante tutta la partita a meno che un giocatore non sia sostituito da un altro (riserva). In questo caso il giocatore subentrante deve prendere il posto del giocatore sostituito nell'ordine di battuta.

3.2.1 Battuta

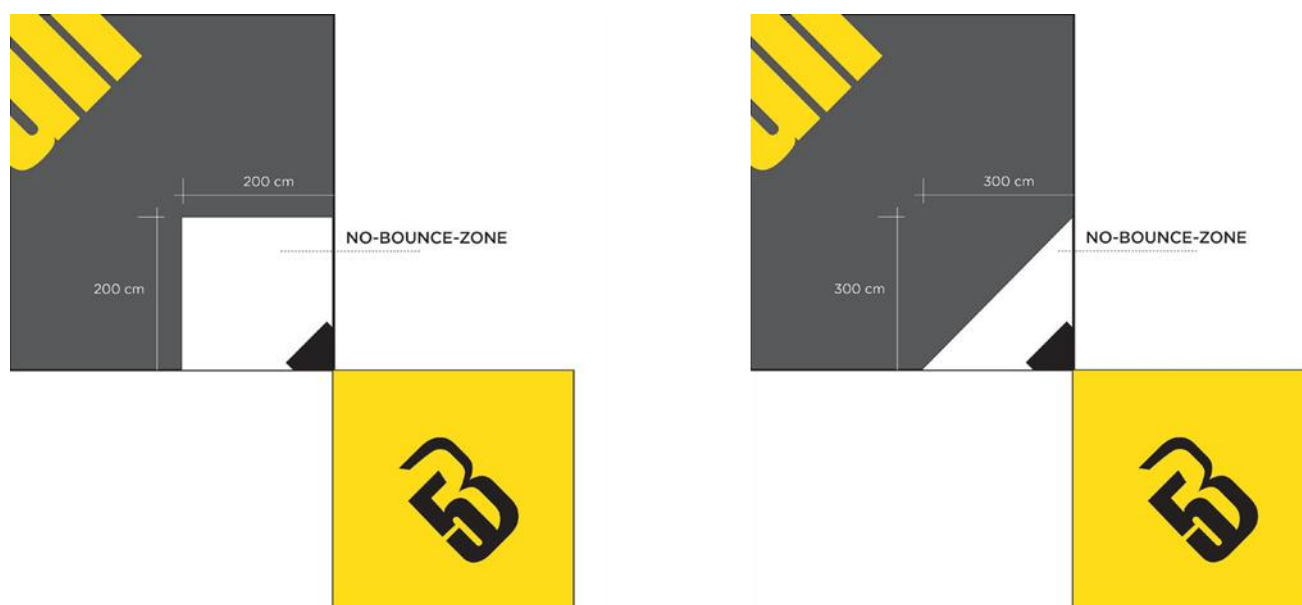
L'atto della battuta avviene mentre il battitore è interamente all'interno del box di battuta e deve rimanere all'interno delle linee finché la palla non viene colpita.

La palla deve essere colpita forte (schiacciata) o con il palmo della mano o con il pugno, con il braccio teso e deve rimbalzare almeno una volta nel campo "valido".

3.2.2 Battuta irregolare

Il primo rimbalzo deve avvenire ad una distanza di almeno 2 metri, vedi fig. n. 5, allo scopo di evitare che la palla sia colpita troppo debolmente o viceversa schiacciata con forza a terra per produrre un rimbalzo troppo alto perché la difesa possa ragionevolmente avere il tempo di compiere l'eliminazione.

Figura n. 5



3.2.3 Punti

Un giocatore segna un punto una volta completato l'intero giro delle basi nell'arco di una sessione di attacco della sua squadra, quindi dopo aver toccato nell'ordine i cuscini di 1°, 2°, 3° e casa base.

3.3 “Out”

La squadra che difende diviene squadra d'attacco dopo aver eliminato 3 giocatori avversari oppure dopo aver subito 4 punti nello stesso inning.

3.3.1 Come la squadra in difesa effettua gli “out”:

- Un difensore con la palla in mano tocca la base verso la quale il corridore è “forzato” a correre
- Un difensore prende una palla battuta prima che questa tocchi terra almeno una volta.
- Un difensore con la palla in mano tocca un corridore quando lo stesso non è a contatto con una base.

N.B.: una base può essere occupata da un solo corridore per volta.

3.3.2 Come i giocatori in attacco si auto-eliminano commettendo azioni irregolari:

- Toccando una delle linee del box di battuta nell'atto di colpire la palla durante la battuta.
- Battendo la palla in territorio foul.
- Non facendo fare almeno un rimbalzo in campo “valido” alla palla prima che tocchi le recinzioni o le scavalchi.
- Non rispettando l'ordine di battuta, battendo al posto di un compagno di squadra.
- Anticipando la corsa verso la base successiva (mentre un corridore è in base) cioè prima che il battitore colpisca la palla.
- Sorpassando un compagno durante l'azione di corsa sulle basi.
- Venendo toccati con la palla mentre due o più corridori si trovano sulla stessa base; il corridore più arretrato deve essere chiamato “out”.

NOTA: i corridori devono fare tutto il possibile per evitare scontri con i difensori. Se un arbitro decide che il corridore avrebbe potuto evitare lo scontro e non lo ha fatto, il corridore deve essere chiamato “out”.

3.4 Sostituzioni

I giocatori che sono nella formazione partente possono rientrare in gioco dopo essere stati sostituiti. Le riserve possono entrare in partita una sola volta, quindi una volta sostituiti non possono più rientrare.

4 Fine della partita

La partita finisce alla fine del 5° inning se una delle due squadre ha segnato più punti della rivale.

In caso di pareggio le squadre devono giocare un extra inning (o più) completo finché una squadra segna più punti dell'avversaria.

Se la squadra di casa dovesse essere in vantaggio nel punteggio dopo che la squadra ospite ha completato la sua 5° ripresa in attacco, la partita è finita e la squadra di casa vince.