

Il presente regolamento è la traduzione del protocollo che attualmente utilizza la la WBSC per il supporto del video replay che ha lo scopo di aiutare la crew arbitrale per permettere il più alto livello di correttezza nelle chiamate nelle partite. Di seguito sono elencate le linee generali da seguire, le chiamate che possono essere riviste e il protocollo per chiedere la revisione della chiamata.

LINEE GUIDA GENERALI:

- 1) Ogni team manager può chiedere una solo challenge nei sette (7) inning di gioco.
- 2) I manager possono solo richiedere il challenge per quelle chiamate elencate nella lista "Chiamate passibili di challenge da parte dei manager"
- 3) Se la chiamata viene cambiata a casa del challenge richiesto, il manager avrà ancora a disposizione il challenge. Se la chiamata, al contrario, resta, il manager perde la sua possibilità di chiamare il challenge.
- 4) Se il gioco va agli extra inning, ogni team riceve un (1) extra challenge.
- 5) Dall'inizio del sesto inning, la crew degli arbitri può revisionare ogni chiamata passibile di challenge, indipendentemente dal fatto che i challenge a disposizione del manager siano stati usati o no. (ECCEZIONE: potenziale chiamata di fuori campo, palle buone/foul, interferenza degli spettatori sono passibili di challenge in ogni momento come scritto nella sezione "chiamate passibili di challenge da parte degli arbitri").

PROTOCOLLO PER IL CHALLENGE:

- 1) su una chiamata da parte dell'arbitro e completamento di un gioco, un manager che vuole richiedere il challenge può farlo entro dieci (10) secondi, segnalandolo all'arbitro capo con la sua mano.
- 2) Il manager ha venti (20) secondi successivi al punto 1 per decidere se vuole effettuare il challenge o lasciare decadere la sua richiesta.
- 3) Se si fa il challenge di una chiamata, il manager deve andare dall'arbitro capo e indicargli che la chiamata è stata sottoposta a challenge.
- 4) Se è possibile fare challenge, l'arbitro capo dovrà segnalare la chiamata che viene sottoposta a challenge. L'arbitro capo e l'arbitro che ha effettuato la chiamata andranno nell'area video riservata per comunicare attraverso le cuffie con il responsabile dei challenge.
- 5) Quando un challenge è richiesto dall'arbitro capo, entrambi i manager devono essere informati che la chiamata è posta sotto challenge.
- 6) Gli arbitri a cui è assegnato il compito di rivedere la chiamata con il challenge a video devono valutare il replay e fare la chiamata finale, su cui si baserà l'arbitro capo.
- 7) Dopo il completamento del challenge richiesto, l'arbitro capo segnalerà se la chiamata resta uguale oppure se è stata cambiata.
- 8) La chiamata fatta dagli arbitri addetti al video è definitiva e non può essere discussa da nessun membro di qualsiasi squadra. Qualsiasi membro di una squadra che contesta tale decisione sarà automaticamente espulso.



- 9) La squadra in difesa deve restare in campo dopo il terzo out in un inning se è richiesta una chiamata di challenge dal manager della squadra opposta. Se il challenge è richiesto, la squadra resterà in campo finché non sarà annunciata la decisione arbitrale.
- 10) Per le squadre in difesa, il manager deve richiedere il challenge di una chiamata prima di segnalare un possibile cambio di lanciatore o una base concessa intenzionalmente.
- 11) Per le squadre in attacco, il manager deve richiedere il challenge prima che il lanciatore entri nel warning track o attraversi le linee di foul (eccezione: l'arbitro capo può permetterlo se la squadra in difesa indica il cambio lanciatore/ base intenzionale in modo volutamente accelerato per prevenire la richiesta di challenge)

CHIAMATE PASSIBILI DI CHALLENGE DA PARTE DEI MANAGER:

- 1) Corsa sulle basi
 - a) Corridore che supera il corridore davanti a lui;
 - b) Giochi di "time play"
 - c) Salto di base da parte di un corridore in avanzamento. La difesa deve fare appello prima di chiedere il challenge.
 - d) Pesta e corri di uno o più corridori
 - e) Corridore/i che non torna a toccare una base quando richiesto
- 2) Palla presa/ non presa
 - a) Qualsiasi giocata provata da un esterno
 - b) Qualsiasi giocata di un interno se è forzato ad uscire nel campo esterno per fare il gioco
 - c) I giochi degli interni non possono essere rivisti nel challenge (nota: il limite è posto dall'arbitro).
- 3) Buona/foul
 - a) la palla deve cadere nella posizione o oltre la posizione dell'arbitro di prima o terza. La palla che termina davanti all'arbitro non può essere passibile di challenge.
- 4) Giochi forzati
 - a) qualsiasi gioco forzato su qualsiasi base
- 5) Colpito da un lancio
 - a) qualsiasi giocatore colpito da un lancio è passibile di challenge;
 - b) se è colpito durante un check swing, il check swing deve essere chiesto prima di chiedere il challenge



6) Possibile fuori campo

- a) Un qualsiasi possibile fuori campo può essere passibile di challenge (nota: il manager può chiedere all'arbitro capo il challenge senza che questo conti come challenge. La crew degli arbitri può controllare su un potenziale fuori campo se ha dei dubbi. Se l'arbitro capo non concede il challenge il manager può chiedere il challenge)

7) Collision rule

- a) Qualsiasi tipo di collisione su ogni base è passibile di challenge
- b) Le chiamate di salvo/out possono essere passibili di challenge in caso di violazione della collision rule (nota: se ci sono più giochi, il manager deve indicare subito su quale gioco intende fare challenge)

8) Situazione di non fuoricampo

- a) qualsiasi palla/ giocatore che entra in territorio di palla morta
- b) interferenza dello spettatore
- c) regole specifiche di regole di campo
- d) palla bloccata durante un gioco (nota: si può chiedere il challenge anche su una palla bloccata che il difensore prova ad estrarre per giocare)
- e) posizionamento dei corridori dopo una chiamata di non-fuoricampo. La chiamata che porta alla richiesta di challenge può essere passibile di challenge

9) Slide rule

- a) quando un corridore rende difficile/impedisce ad un difensore mentre fa una scivolata in buona fede su un tentativo di doppio gioco
 - i) se entrambe le chiamate sono a favore dell'attacco (salvo/salvo), la difesa può chiedere il challenge
 - ii) se entrambe le chiamate sono a favore della difesa (out/out), l'attacco può chiedere il challenge
 - iii) se una chiamata è a favore della difesa e una dell'attacco (out/salvo, salvo/out) entrambe le squadre possono richiedere il challenge (ECCEZIONE: se la chiamata è un terzo out)

NOTE:

- il difensore deve provare a fare un tiro affinché si possa fare una chiamata di challenge;
- gli arbitri nel campo determinano se è un doppio gioco o un non tiro da parte della difesa;
- se entrambe le chiamate sono passibili di challenge, il manager deve decidere subito su quale intende chiedere il challenge;
- le chiamate originali sul campo determinano se un gioco richiede una o più richieste di challenge. Una squadra che è stata penalizzata per la richiesta



di un challenge, può ancora richiedere il challenge su una chiamata precedente su cui il manager non aveva intenzione di chiedere il challenge. Questa richiesta di challenge di un manager o dell'arbitro capo deve essere fatta immediatamente dopo la decisione ufficiale da parte dell'addetto al Replay.

10) Giochi di toccata

- a) Un corridore potenzialmente spinto fuori non può essere passibile di challenge

CHIAMATE PASSIBILI DI CHALLENGE DA PARTE DEGLI ARBITRI:

- 1) Qualsiasi chiamata passibile di challenge dall'inizio del 6° inning.
- 2) Possibili fuori campi
- 3) Situazioni in cui si chiedere il conteggio come:
 - a) Conto a casa
 - b) Out
 - c) Risultato
- 4) Line up corretto/scorretto
- 5) Sostituzioni
- 6) Challenge di regole passibili di protesta dal manager
- 7) per chiedere/ chiarire se una chiamata può essere passibile di challenge
- 8) challenge di regole di campo