

Trofeo CONI 2018

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.

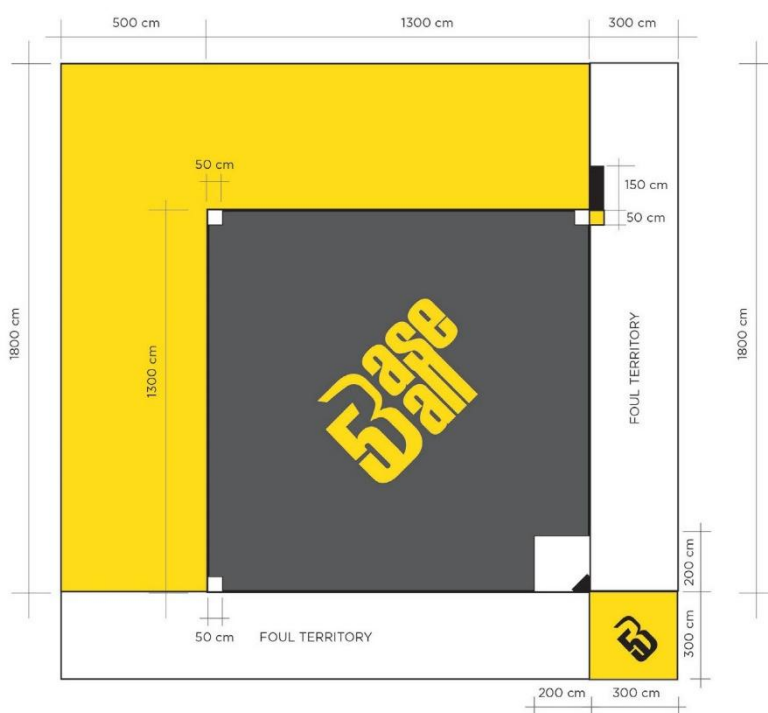
1 Il Campo

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





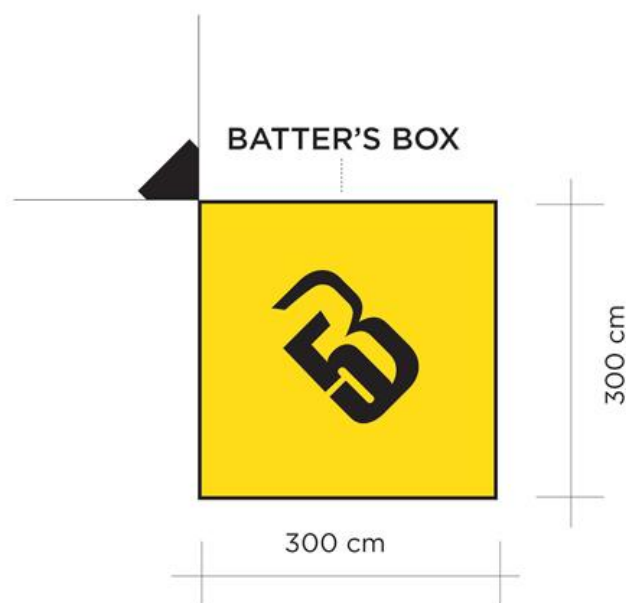
1.2 Campo (territorio valido)

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.

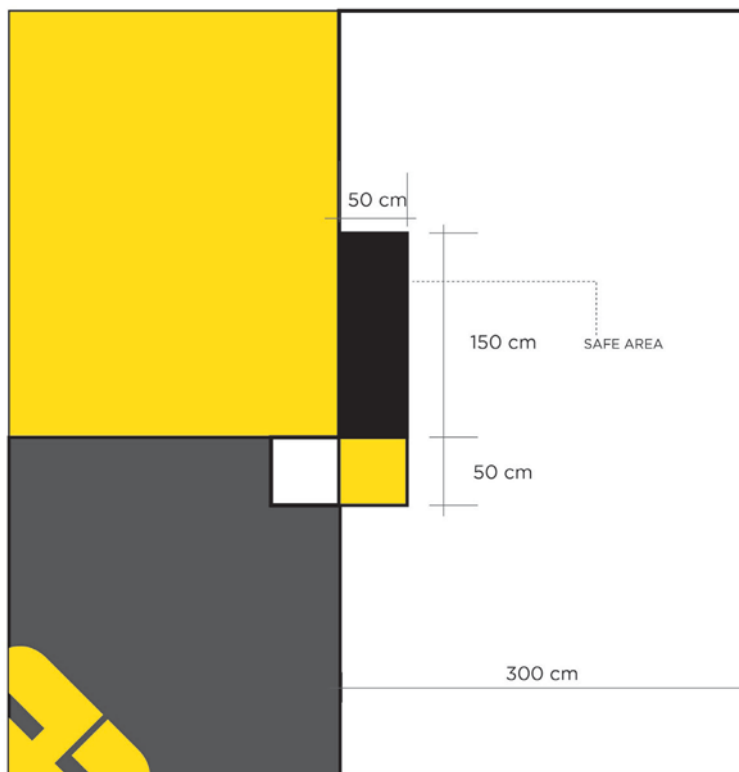
1.4.1 Prima base. Allo scopo di evitare scontri, la prima base è “doppia” (vedi fig. n. 3), così, mentre il gioco difensivo è fatto sulla base in campo “buono” il compito del battitore/corridore è quello di toccare la base in territorio “foul”.

#playeverywhere



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.

#playeverywhere



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 2007 - 2008 - 2009 e massimo 2 ragazzi under 10 nati cioè nel 2008 e 2009**, tesserati FIBS ed in possesso di certificato medico agonistico. Sono previsti due accompagnatori.

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:

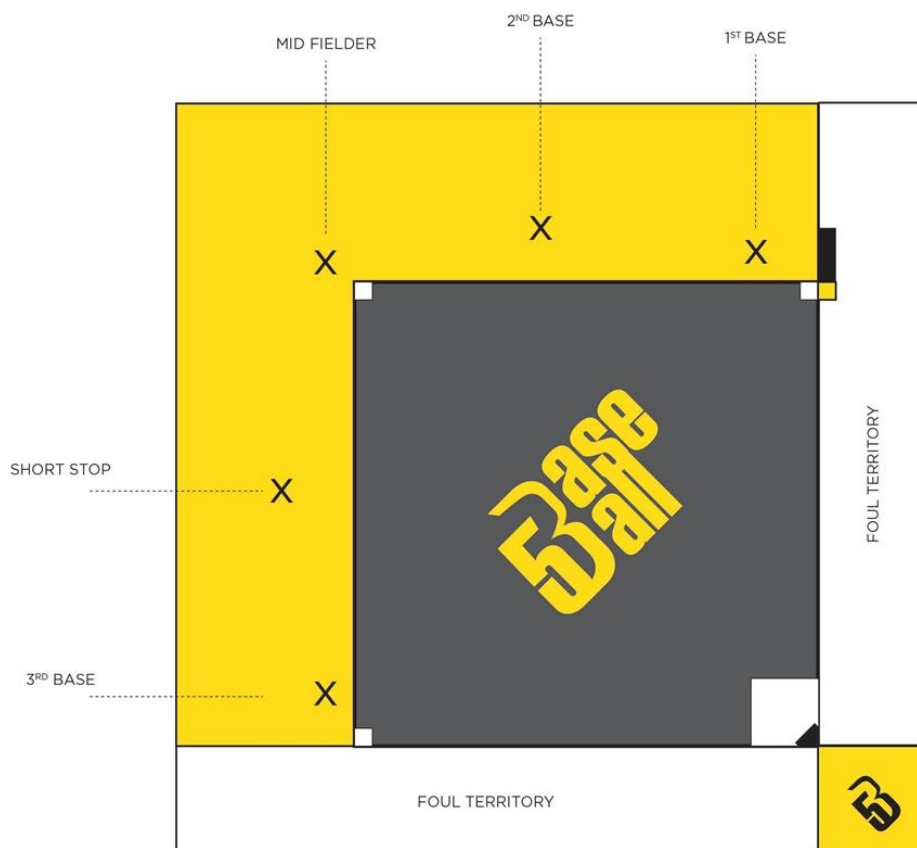
- 1° Base
- 2° Base
- 3° Base
- Shortstop/Interbase
- Mid Fielder/Difensore centrale.

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.

#playeverywhere



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 (schiaffeggiata) o con il palmo della mano o con il pugno e deve rimbalzare almeno una volta nel campo "valido".

3.2.2 Battuta irregolare

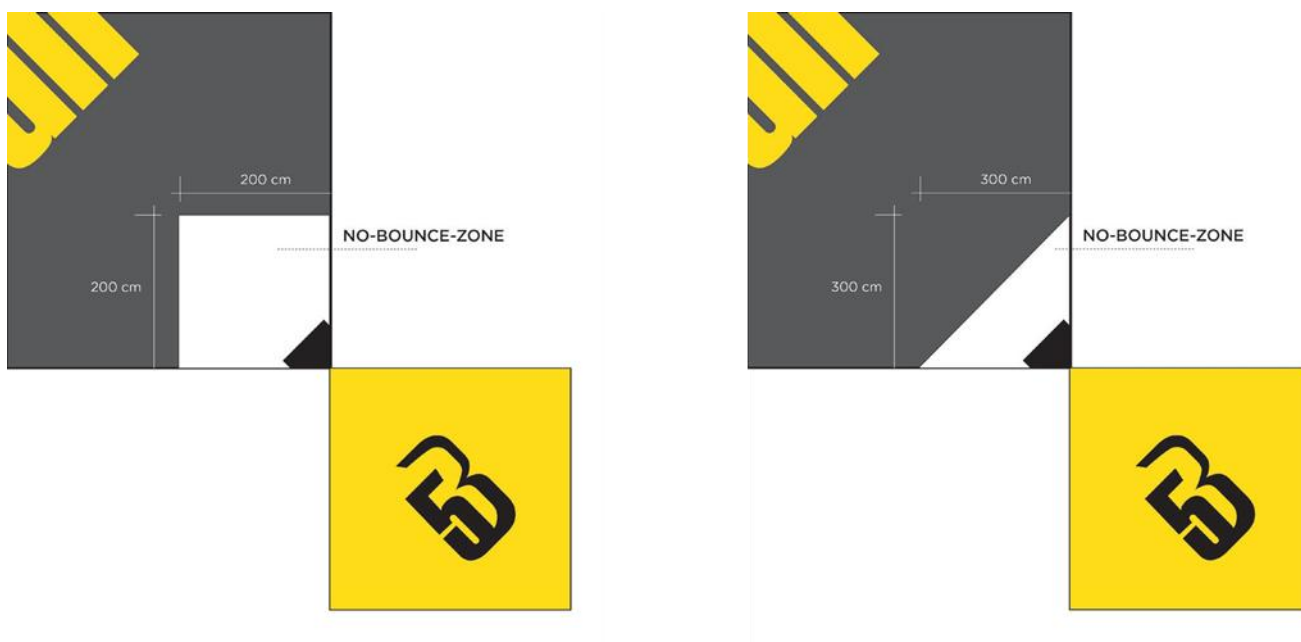
Il primo rimbalzo deve avvenire ad una distanza di almeno 2 metri, vedi fig. n. 5, allo scopo di evitare che la palla sia colpita troppo debolmente o viceversa schiacciata con forza a

#playeverywhere



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 deve eliminare 3 giocatori avversari in ogni inning per cambiare e diventare la squadra d'attacco

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.

#playeverywhere



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.

#playeverywhere