

Torneo Internazionale di baseball juniores "Enzo Civelli"
Italia (Friuli Venezia Giulia) 1- 7 agosto 2004

Regolamento del Torneo

Norme tecniche

- a) I giocatori dovranno avere l'età di 16, 17 o 18 anni nell'anno di gara (nati nel 1986, 1987 e 1988)
 - b) Le squadre sono divise in gruppi (a seconda del numero delle iscrizioni)
 - c) Le gare si svolgeranno su nove (9) riprese secondo le norme 4.10 a) del regolamento tecnico di gioco
 - d) Tipo di competizione (secondo il numero di squadre partecipanti)
- prima fase: le squadre saranno divise in gruppi; ogni gruppo gioca un torneo all'italiana
- seconda fase: le squadre di ogni gruppo giocheranno i play off e la finale
la squadra ospitante sarà decisa per sorteggio

Adesioni

Le richieste di adesione dovranno pervenire al Comitato Organizzatore unitamente alla tassa di iscrizione di Euro 250,00

Calendario del Torneo

Il calendario del torneo sarà redatto dal Comitato Organizzatore ed approvato dalla Commissione Tecnica incaricata per il torneo. Nel caso di più partite programmate nello stesso giorno sullo stesso campo sarà previsto un intervallo di 15 minuti tra le partite.

Ogni squadra potrà giocare al massimo due partite nello stesso giorno. In caso di ritiro di una o più squadre prima dell'inizio del torneo la Commissione Tecnica potrà annullare le relative partite o fissare un nuovo calendario secondo le norme previste dal presente Regolamento.

Norme di gioco

- a) Le partite saranno giocate secondo il Regolamento Tecnico di Gioco del baseball dell'anno precedente all'anno di svolgimento del Torneo.
- b) La norma 6.10 relativa al battitore designato non è applicabile
- c) In tutte le partite, l'arbitro capo deve porre fine alle stesse qualora dopo la fine della 7^a ripresa, 6 e ½ per la squadra di casa, esista una differenza di 10 o più punti nel risultato fra le due squadre .
- d) E' fatto obbligo di indossare l'elmetto con protezione di ambedue le orecchie oltre che per il battitore e tutti i corridori anche al battitore in attesa del suo turno.

Line-ups

Almeno 30 minuti prima dell'ora fissata per l'inizio della gara, i managers dovranno presentare al Classificatore Ufficiale il line-up che verrà usato ai soli fini della comunicazione. Il line-up ufficiale sarà consegnato all'arbitro capo alla riunione al piatto di casa base prima dell'inizio della partita, copia di questo dovrà essere consegnato anche al classificatore ufficiale.

Il line-up dovrà includere il nome, numero della divisa e posizione in campo di ogni giocatore nell'ordine di battuta iniziale.

Tutti gli altri giocatori presenti nel roster approvato saranno considerati come possibili sostituti per tutte le partite.

Parità delle squadre alla fine della fase di qualificazione

In caso di parità fra le squadre alla fine della fase di qualificazione, nell'ambito di ogni gruppo, le norme che definiscono l'esatta posizione in classifica, a tutti gli effetti, sono nell'ordine le seguenti:

1. Le partite fra le squadre aventi, nel proprio gruppo, eguale classifica.
2. Il numero di punti concessi diviso per il numero di inning giocati in difesa nelle partite fra le squadre aventi, nel proprio gruppo, eguale classifica.
3. Il numero di punti guadagnati sul lanciatore concessi dalla squadra diviso per il numero di inning giocati in difesa nelle partite fra le squadre aventi, nel proprio gruppo, eguale classifica.
4. La più alta media di battuta nelle partite fra le squadre aventi, nel proprio gruppo, eguale classifica.
5. Sorteggio con il lancio della monetina.

Qualora alla fine di ciascun punto vi siano ancora squadre in parità, dopo aver classificato quelle non più in parità, l'ordine per definire la classifica tra le restanti squadre inizia di nuovo al punto 1.

Partite Forfait

Una partita forfait avrà il risultato di 9 – 0 per la squadra vincente con nove riprese giocate per ciascuna squadra e saranno prese in considerazione tutte le statistiche (eccetto per il lanciatore vincente e perdente) fino al punto motivo del forfait.

Reclami

- a) I protesti relativi al torneo ed agli aspetti della partita, al di fuori dal campo di gioco, dovranno essere presentati alla Commissione Tecnica del Torneo e decisi secondo il Regolamento Tecnico di Gioco del baseball dell'anno precedente all'anno di svolgimento del Torneo. La decisione della Commissione Tecnica sarà finale.
- b) Qualsiasi protesto relativo agli aspetti tecnici della partita sulla non applicazione o non interpretazione del Regolamento Tecnico di Gioco del baseball, dovrà essere fatto immediatamente all'arbitro-capo. Il protesto scritto, indicante il numero della norma relativa allo stesso, dovrà essere consegnato alla Commissione Tecnica entro dieci minuti dal momento in cui la squadra ha comunicato all'arbitro capo che intendeva mettere la partita sotto protesto. Dopo aver consultato gli arbitri, la Commissione Tecnica prenderà una decisione prima della continuazione della partita. La decisione sarà finale.
- c) Qualsiasi protesto dovrà essere scritto in inglese da parte di un dirigente responsabile e consegnato alla Commissione Tecnica accompagnato da una garanzia di 20 (venti) Euro prima che il protesto possa essere preso in esame. Se il reclamo verrà respinto la somma a garanzia sarà trattenuta.

Penalità

La Lista delle penalità da applicare è la seguente

Al giocatore o tecnico espulso dal campo per aver insultato un altro giocatore o tecnico:

- a) Prima volta nel Torneo – ammonizione
- b) Seconda volta nel Torneo – sospensione per una partita durante il Torneo
- c) Terza volta nel Torneo – sospensione per il resto del Torneo

Al giocatore o tecnico espulso dal campo per aver insultato un arbitro

- a) prima volta nel Torneo – sospensione per una partita durante il Torneo
- b) seconda volta nel Torneo – sospensione per tre partite durante il Torneo

- c) terza volta nel Torneo – sospensione per il resto del Torneo

Al giocatore o tecnico espulso dal campo per tentata aggressione – senza contatto fisico – verso un altro giocatore o tecnico

- d) prima volta nella competizione – ammonizione
- e) seconda volta nella competizione – sospensione per una partita nella competizione
- f) terza volta nella competizione – sospensione per tre partite nella competizione

Dug-Outs

La squadra di casa dovrà sempre prendere posto dugout di 3[^] base e la squadra ospite nel dugout di 1[^] base. Solo le persone previste dal regolamento ed incluse nel roster approvato sono autorizzate a permanere nel dugout della propria squadra.

Partite sospese

Tutte le partite sospese per l'oscurità sia che siano considerate partite regolamentari o meno, dovranno essere considerate sospese e riprese dal momento in cui sono state sospese sempre che le stesse siano determinanti ai fini della classifica. In caso contrario saranno considerate "Partite Regolamentari Pari".

Nel caso una partita sia sospesa per motivi climatici, dovrà essere preso in considerazione, prima di tutto, se la partita è andata avanti abbastanza per diventare una partita regolamentare, per cui:

- a) qualsiasi partita sospesa per motivi climatici prima di diventare una partita regolamentare, sarà considerata come non disputata e dovrà essere rigiocata dall'inizio.
- b) Se la partita è diventata una partita regolamentare, dovrà essere preso in considerazione se la squadra ospite ha pareggiato o si è portata in vantaggio nell'inning incompleto, e la squadra di casa non ha avuto la possibilità di riportarsi in parità o di riportarsi in vantaggio: in questo caso la partita è una partita "sospesa" e continuerà in una successiva data stabilita dalla Commissione Tecnica.
- c) Se la partita sospesa è una partita regolamentare e non sussistono le condizioni di cui al punto precedente, il punteggio finale dovrà essere quello dell'ultimo inning completo.

Tutte le partite sospese in parità o non disputate dovranno essere rimesse in calendario dalla Commissione Tecnica ed il Comitato Organizzatore in modo da riprenderle od iniziarle dopo l'ordine di sospensione.

La programmazione di queste partite dovrà avere la priorità da parte della Commissione Tecnica in modo da completarle non appena possibile.

Tuttavia, qualora ci siano difficoltà determinate dalla data di chiusura del Torneo, saranno rimesse in calendario solo le partite importanti ai fini della determinazione delle squadre finaliste.

A nessuna squadra sarà richiesto di giocare più di due partite nello stesso giorno, eccetto nel caso dovuto a circostanze eccezionali e previa accordo tra ambedue le squadre che sono interessate al fatto.

Qualora nel corso di una partita sussista un problema all'impianto di illuminazione che non permetta la continuazione della stessa in tempi ragionevoli ed è impossibile ogni ulteriore azione, la partita dovrà considerarsi sospesa. Qualora l'impianto di illuminazione sia rimesso in funzione, la partita dovrà continuare dallo stesso punto in cui la stessa è stata interrotta a causa della mancanza di illuminazione.

Norme per accelerare le gare

Gli arbitri dovranno rigorosamente porre in atto le seguenti norme per accelerare le gare:

- I. Dovrà essere rispettata la regola dei 20 secondi per il lanciatore.
- II. Al battitore sarà richiesto di restare nel box di battuta a meno che non chieda "tempo" e l'arbitro ritenga che la richiesta è ragionevole. Solo dopo che l'arbitro avrà concesso l'interruzione il battitore potrà uscire dal box di battuta.
- III. Al lanciatore partente saranno concessi otto lanci di riscaldamento che similmente possono essere effettuati dai sostituti lanciatori al loro primo ingresso in campo mentre all'inizio di ogni turno di difesa saranno concessi al lanciatore non più di quattro lanci. Se una squadra non completa i lanci di allenamento in un tempo ragionevole, l'arbitro può farli terminare chiamando "play ball". Qualora il ricevitore titolare sia l'ultimo battitore della ripresa oppure sulle basi come corridore, la squadra dovrà predisporre affinché un ricevitore sostituto dotato di tutte le protezioni di sicurezza sia in grado di assistere il lanciatore nei lanci di riscaldamento.
- IV. Quanto un battitore effettui un fuoricampo, i componenti della sua squadra non sono autorizzati a contattarlo finché lui non ha toccato il piatto di casa base. Per una non osservanza di questa norma l'arbitro ammonirà il manager e nel caso si ripeta, il manager della squadra sarà espulso.
- V. Solo un interno alla volta può recarsi a conferire con il lanciatore, e solo una volta per inning.
- VI. Al manager o ai coaches sono concesse tre visite sul monte durante l'intera partita per parlare con il lanciatore (una visita è quella nella quale il lanciatore non viene rimosso dalla partita). Dopo la terza visita, una ulteriore visita sul monte dovrà avere come risultato la rimozione del lanciatore dalla partita. Se la partita va agli extra innings, sarà permessa una ulteriore visita ogni extra tre innings. Due visite sul monte nello stesso inning, allo stesso lanciatore, avrà come risultato la rimozione del lanciatore dalla partita. Solo un interno può andare sul monte di lancio assieme al Manager o ai Coaches.
- VII. Saranno permessi alle squadre non più di tre "incontri offensivi" per partita. Sarà considerato un incontro offensivo ogni qual volta un manager o un coach ritarderà la partita per un colloquio con un giocatore, sia che sia il battitore, un corridore in base, un battitore che sta andando nel box di battuta, o un altro coach. Se la partita va agli extra innings sarà permessa una ulteriore visita ogni extra tre innings. Se questa norma viene violata il manager sarà espulso.

Mazze

Il torneo sarà giocato con mazze di legno. E' ammesso l'uso delle mazze in alluminio.

Palle

La palla ufficiale del torneo è la Wilson A1010 HS1

Riunione tecnica

La riunione Tecnica del Torneo si svolgerà il giorno 31 luglio nel pomeriggio

Dopo la verifica degli atleti, la Commissione Tecnica illustrerà alle Delegazioni delle squadre quanto segue:

- Condotta della partita
- Norme di gara
- Palla ufficiale
- Programma degli allenamenti
- Norme per gli allenamenti
- Protesti
- Espulsioni
- Trasporto delle squadre

- Sanzioni/penalità nei confronti di squadre e giocatori
- Informazione sulla fase finale
- Comunicazione tra la Commissione Tecnica e le squadre
- Informazioni generali

Trofei e premi

- Il titolo di campione in Battuta del Torneo sarà assegnato sulla base di quanto previsto dal Regolamento Tecnico di Gioco del Baseball. In caso di parità, la decisione sarà basata sulla Media Bombardieri determinata secondo quanto previsto dal Regolamento Tecnico di Gioco del Baseball.
- Il lanciatore con la migliore media di punti guadagnati, ed il lanciatore con il miglior record di partite vinte e perse del Torneo sarà determinato quanto previsto dal Regolamento Tecnico di Gioco del Baseball. I candidati per entrambi i titoli dovranno aver lanciato almeno un numero di innings pari o superiore all'80% del numero delle partite in calendario per la propria squadra. In caso di parità per la assegnazione di questi titoli, il lanciatore che ha lanciato più innings vincerà il titolo.
- In caso di parità per la classifica dei Punti Battuti a casa, il campione sarà il giocatore con il minor numero di Presenze alla Battuta.
- In caso di parità per la classifica dei Punti Segnati il campione sarà il giocatore con il minor numero di Turni alla Battuta. In caso di parità per la classifica delle Basi Rubate il Campione sarà determinato dalla Percentuale fra le Basi Rubate ed i tentativi effettuati dal Corridore (Basi Rubate più Colti Rubando).
- La determinazione dei campioni indicati ai punti a, b, c e d sarà basata sulle statistiche alla fine del torneo.
- Il giocatore più utile (MVP) ed il miglior difensore saranno selezionati da un gruppo composto da un componente dello staff tecnico di ogni squadra, un componente della Commissione Tecnica ed un componente del Comitato Organizzatore.
- I premi previsti saranno:

primo posto	squadra: Trofeo	Individuale: Medaglia d'oro
secondo posto	squadra: Trofeo	individuale: Medaglia argento
terzo posto	squadra: Trofeo	Individuale: Medaglia bronzo
- I premi individuali saranno:

Campione di Battuta	Trofeo
Lanciatore con la miglior media Punti Guadagnati	Trofeo
Lanciatore con la miglior media di partite vinte-perse	Trofeo
Maggior numero di Punti Battuti a Casa	Trofeo
Maggior numero di fuori campo	Trofeo
Maggior numero di basi rubate	Trofeo
Maggior numero di Punti Segnati	Trofeo
Miglior Difensore	Trofeo
Giocatore più utile (MVP)	Trofeo