

PARMA WEST LEAGUE U12

TORNEO INDOOR 2026



“I campionati indoor trovano giustificazione nel far giocare a baseball i ns ragazzi in periodi inusuali per il nostro sport, non certo in una motivazione unicamente agonistica.

Si è visto che ciò è possibile, sia pure con svariati “compromessi”.

Il buon senso ed il rispetto verso ufficiali di gara, avversari e noi stessi sono indispensabili per poter fare attività in queste condizioni assolutamente particolari.”

REGOLAMENTO

ART.1 - MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- ❖ Potranno partecipare al torneo le squadre delle società invitate dal Comitato organizzatore. Gli atleti dovranno essere regolarmente tesserati alla FIBS.
- ❖ **Non sono ammessi prestiti.**
- ❖ Le società iscritte dovranno fornire al Comitato Organizzatore l'elenco (roster) dei componenti la squadra partecipante al torneo, corredata della documentazione relativa al tesseramento presso CONI FIBS nonché la copia della idoneità sportiva che dovrà essere valida per tutta la durata del torneo e l'autocertificazione di identità dei propri atleti.
- ❖ Il roster dovrà essere corredato dal nominativo dell'atleta, dal numero di casacca, dalla data di nascita e dal numero del cartellino.
- ❖ Il roster non ha limitazioni di numero e potrà essere integrato in qualsiasi momento, da atleti comunque tesserati per la società iscritta, informando per iscritto (mail) il C.O. ed esibendo la documentazione dell'avvenuto tesseramento.
- ❖ **Il roster aggiornato con le presenze deve essere consegnato ad ogni inizio giornata per tutte le giornate di gioco al Comitato organizzatore.**
- ❖ Non potranno comunque essere impiegati giocatori che sono stati già utilizzati in campo da altra società che partecipa alla Winter League categoria ragazzi.
- ❖ Annate dei giocatori ammessi 2014,2015,2016 e 2017.
- ❖ **E' concessa una deroga speciale per poter inserire max n°3 ragazzi di annata 2013 al 1° anno di attività, in campo possono essere schierati max n°2 alla volta in qualsiasi ruolo salvo quello del lanciatore.**

ART.2 - SVOLGIMENTO DELLE GARE

- ❖ Le squadre in campo vengono composte da nove giocatori, **in caso di assenze è possibile schierare in difesa otto giocatori.**
- ❖ Tutti i giocatori a disposizioni inseriti nel referto devono obbligatoriamente scendere in campo e devono essere obbligatoriamente in divisa.
- ❖ I tecnici ammessi in campo devono essere rigorosamente in divisa e riconoscibili.
- ❖ Le partite di girone verranno disputate al limite di cinque (5) riprese o un'ora e 15 minuti; una mezza ripresa avrà termine quando saranno effettuate 3 eliminazioni oppure dopo che la squadra in attacco avrà segnato 3 punti.
- ❖ Le partite di finale del girone GOLD e DIAMOND verranno disputate al limite delle sei (6) riprese o un'ora e 30 minuti.

- # Trascorsi un'ora e 10 minuti di gioco (per le finali GOLD e DIAMOND un'ora e 25 minuti) non si darà inizio ad un nuovo inning, ed il risultato finale sarà quello in essere a quel momento.
- # Allo scadere della ora e 15 minuti di gioco verrà portato a termine l'inning in corso solamente se il risultato finale non è matematicamente acquisito. In caso di partita matematicamente decisa verrà decretata la fine e la stessa verrà omologata con il punteggio ottenuto al termine dell'ultimo inning completo giocato.
- # E' ammesso il pareggio.
- # Dati i tempi serrati di svolgimento delle partite, non è consentito fare agli allenatori ed alle squadre alcun allenamento preparatorio alla partita; viene consentito unicamente il mero riscaldamento del braccio.
- # Le misure del campo interno sono quelle previste per la categoria "ragazzi"; tuttavia, per incentivare gli atleti a battere, viene allargata l'ampiezza del piatto di casa base, portandolo da 43 a 50 cm di larghezza.
- # Non è consentito il riscaldamento del battitore nella zona antistante casabase, per ragioni di sicurezza; il battitore potrà attendere il suo turno in panchina, con già il caschetto indossato, oppure riscaldarsi OLTRE le panchine, in direzione degli esterni.
Si pregano allenatori e dirigenti di cooperare all'osservanza di questa disposizione, nell'interesse di tutti.
- # Sulla regolamentazione delle visite sul monte del manager ,le richieste tempo e la sostituzione dei lanciatori, si fa riferimento alla DAA agonistica federale, si rammenta dati i tempi serrati di svolgimento delle partite al buon senso dei manager di farne un uso consapevole.
- # Una squadra non potrà ritirarsi dalla partita che sta svolgendo, pena la sconfitta per 5 a 0 e la penalizzazione di punti 1 in classifica generale.

1. GIRONE GOLD e DIAMOND

- 1.1 Il conteggio sul battitore partirà da un ball e uno strike
- 1.2 E' vietata l'esecuzione del bunt in tutte le sue forme (sacrificio, sorpresa, finto bunt e slash).
- 1.3 Non è ammessa la base intenzionale.
- 1.4 Tutti i giocatori inseriti nel roster devono giocare almeno due (2) riprese in difesa nell'arco della giornata e, due (2) turni in battuta,
 - 1.4.1 Si precisa che in caso di partita singola giornaliera tutti i giocatori nel roster devono almeno fare un (1) turno in battuta e almeno una (1) ripresa in difesa.

2. GIRONE YOUNG

- 2.1 E' vietata l'esecuzione del bunt in tutte le sue forme (sacrificio, sorpresa, finto bunt e slash).
- 2.2 Non è ammessa la base intenzionale.
- 2.3 Non è ammessa la rubata.
- 2.4 Tutti i giocatori inseriti nel roster devono essere presenti nel line up (battono tutti), il line up rimane invariato per tutto l'arco della giornata (es. se al termine della prima partita l'ultimo battitore è il settimo del line up nella seconda partita il primo a battere è l'ottavo del line up.)
- 2.5 E' consentito in qualsiasi ripresa il rientro in campo di un giocatore precedentemente sostituito in qualsiasi ruolo nella stessa partita salvo le seguenti limitazioni:
 - 2.5.1 Un lanciatore sostituito non può ritornare in campo come lanciatore nella stessa partita.

ART. 3 - DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA

1. GIRONE GOLD e DIAMOND

- 1.1 Le otto (8) squadre partecipanti si incontreranno in una prima fase a due gironi (A e B) e incontreranno solo in gare di andata per un totale di tre (3) partite disputate per ogni squadra, al termine verrà stilata una classifica che determinerà gli abbinamenti della fase INTERGIRONE.
- 1.2 Nella fase Intergirone la 1^a e 2^a classificata del girone GOLD incontrerà la 3^a e 4^a classificata del girone DIAMOND e viceversa.
- 1.3 La somma delle due classifiche (fase a gironi e intergirone) determinerà gli abbinamenti delle finali dal 1° al 8° posto.

1.4 In caso di pareggio le norme che definiscono l'esatta posizione in classifica a tutti gli effetti sono:

- 1.4.1 Esito scontro diretto.
- 1.4.2 Differenza punti subiti / punti fatti.

2. GIRONE YOUNG

- 2.1 Le cinque (5) squadre partecipanti al girone si incontreranno in un unico girone in solo andata per un totale di quattro (4) partite disputate per ogni squadra.
- 2.2 Al termine della fase a girone verrà stilata una classifica per determinare gli abbinamenti delle semifinali, la 1^a classificata incontrerà la 4^a classificata la 2^a classificata incontrerà la 3^a classificata.
- 2.3 Le vincenti delle semifinali disputeranno la finale 1° e 2° posto, le perdenti delle semifinali disputeranno una finalina di consolazione con la 5^a classificata.

3. TUTTI I GIRONI

- 3.1 Per tutte le gare disputate verranno assegnati due (2) punti per la vittoria, uno (1) punto per il pareggio e zero (0) punti per la sconfitta.
- 3.2 Vengono assegnati ulteriori punti bonus nelle seguenti situazioni:
 - 3.2.1 **Bonus attacco**, la squadra che segna a multipli di quattro (4) sia che vinca, pareggi o perda, ottiene + 1 punto in classifica. (es. 4 punti segnati +1 punto, 8 punti segnati +2 punto, 12 punti segnati +3 punti).
 - 3.2.2 **Bonus difesa**, la squadra che perde con uno scarto di quattro (4) o meno punti, ottiene + 1 punto in classifica.
N.B. i punti bonus verranno assegnati nelle gare della fase dei gironi di andata e intergirone, nella fase semifinali e finali si tiene in considerazione il punteggio della partita.

ESEMPI:

Partita che finisce con il punteggio di 6:4:

La squadra vincente prende due punti per la vittoria + un punto bonus attacco totale tre punti.
La squadra perdente prende zero punti per la sconfitta + un punto bonus attacco + un punto bonus difesa totale due punti.

Partita che finisce con il punteggio di 9:4:

La squadra vincente prende due punti per la vittoria + due punti bonus attacco totale quattro punti.
La squadra perdente prende zero punti per la sconfitta + un punto bonus attacco e zero punti bonus difesa totale un punto.

ART. 4 - SQUADRA DI CASA

- ✦ La squadra di casa è la prima menzionata nel calendario ufficiale stilato dal C.O. mediante sorteggio, la quale dovrà posizionarsi nelle panchine lato prima base.

ART. 5 - LANCIATORI E RICEVITORI

1. GIRONE GOLD e DIAMOND

- 1.1 Ogni lanciatore potrà lanciare per un massimo di 2 (due) riprese per partita, fino ad un massimo di 3 (tre) riprese totali per giornata in caso di 2 (due) partite giornaliere o, un massimo di 4 (quattro) riprese nel caso di 3 (tre) partite giornaliere.
- 1.2 Anche un solo lancio verrà considerata una ripresa lanciata.
- 1.3 Il lanciatore terminate le riprese lanciate potrà essere schierato in qualsiasi ruolo difensivo anche in quello di ricevitore salvo non superare un totale di 4 (quattro) riprese totali in entrambi ruoli nella stessa partita.
- 1.4 Il ruolo di lanciatore può essere ricoperto anche dalle ragazze.

- 1.5 Ogni ricevitore potrà ricevere per un massimo di 2 (due) riprese per partita per ogni partita prevista nella giornata.
- 1.6 Il ricevitore se sostituito potrà essere schierato in qualsiasi altro ruolo difensivo anche in quello di lanciatore salvo non superare un totale di 4 (quattro) riprese totali in entrambi i ruoli nella stessa partita.

2. GIRONE YOUNG

- 2.1 Ogni lanciatore potrà lanciare per un massimo di 2 (due) riprese per partita, fino ad un massimo di 3 (tre) riprese totali per giornata in caso di 2 (due) partite giornaliere o, un massimo di 4 (quattro) riprese nel caso di 3 (tre) partite giornaliere.
- 2.2 Anche un solo lancio verrà considerata una ripresa lanciata.
- 2.3 Il lanciatore terminate le riprese lanciate potrà essere schierato in qualsiasi ruolo difensivo anche in quello di ricevitore salvo non superare un totale di 4 (quattro) riprese totali in entrambi ruoli nella stessa partita.
- 2.4 Il ruolo di lanciatore può essere ricoperto anche dalle ragazze.
- 2.5 Ogni ricevitore potrà ricevere per un massimo di 2 (due) riprese per partita per ogni partita prevista nella giornata.
- 2.6 Il ricevitore se sostituito potrà essere schierato in qualsiasi altro ruolo difensivo anche in quello di lanciatore salvo non superare un totale di 4 (quattro) riprese totali in entrambi i ruoli nella stessa partita.
- 2.7 **REGOLA SPECIALE nel caso il lanciatore lancia tre ball consecutivi subentra il coach pitch, il coach pitch ha a disposizione max tre lanci e non diventa difensore in caso di battuta diretta, ma difende il lanciatore rimasto in campo.**

ART. 6 - ARBITRI – GIUDICE UNICO

- ⚡ Tutte le partite saranno arbitrate da arbitri ufficiali federali.
- ⚡ Ogni decisione dell'arbitro sarà inappellabile e non è ammesso protesto tecnico.

ART. 7 - PALLINE UTILIZZATE

- ⚡ La palla utilizzata nel torneo sarà la BENSON SOFT 9" o, in alternativa la TEAMMATE SOFTCORE TM100 9".

ART. 8 - MAZZE UTILIZZATE

- ⚡ Per l'utilizzo delle mazze si fa riferimento al regolamento mazze FIBS per l'attività giovanile 2026 salvo che la mazza non può superare la lunghezza di 31" (78,74cm).
- ⚡ Il differenziale tra lunghezza e peso deve essere compreso fra -9 e -13. Il diametro del barrel non può superare i 2 5/8"
E' ASSOLUTAMENTE VIETATO L'USO DI MAZZE CON IL BARREL di 2" e 3/4"
- ⚡ Possono essere utilizzate mazze in legno anche non omologate, non sono ammesse mazze in gomma o in metallo omologate per l'utilizzo con la palla KENKO.

ART. 9 - NORME GENERALI

- ⚡ Il C.O. si riserva di apportare modifiche ulteriori al presente regolamento in qualsiasi momento.
- ⚡ Tutto ciò che non è menzionato nel presente regolamento e nelle regole di campo allegate si fa riferimento al CAA federale del campionato U12.

REGOLE DI CAMPO

LA BATTUTA SE:

- ❖ Colpisce il soffitto all'altezza del diamante è considerata palla morta e non viene modificato il punteggio sul battitore.
- ❖ Colpisce il soffitto in zona foul la battuta viene considerata foul e varia il punteggio sul battitore.
- ❖ Colpisce il soffitto in zona esterni viene considerata doppio.
- ❖ Colpisce direttamente la parete mobile divisoria a soffitto è considerato doppio.
- ❖ Finisce di rimbalzo oltre le transenne o in tribuna in zona sinistra del campo e considerato doppio.
- ❖ Cade direttamente oltre le transenne o direttamente in tribuna in zona sinistra del campo e colpisce direttamente la fascia di copertura sopra alle finestre in plexiglass in zona destra del campo, è considerato fuoricampo.
- ❖ Cade direttamente oltre la zona centrale del campo delimitata dalle transenne, è considerato fuoricampo.

LA PALLA LANCIATA SE:

- ❖ Finisce e si incastra nelle strutture della palestra o nelle panchine delle squadre, il corridore avanzerà di una base, oltre a quella acquisita nella fase di gioco.
- ❖ Finisce oltre le barriere di protezione dietro al ricevitore, il corridore avanzerà solo di una base.