



# La Gara BxC





# La gara BxC



## Utilizzo del terreno di gioco nel pre-partita

Il campo di gioco deve essere a completa disposizione della squadra di casa fino a 30 minuti prima dell'orario fissato per l'inizio della gara (infield practice e corsa sulle basi).

Il campo di gioco deve essere a completa disposizione della squadra ospite da 30 a 5 minuti prima dell'orario fissato per l'inizio della gara (infield practice e corsa sulle basi).

Gli arbitri si recheranno a casa base 5 minuti prima dell'inizio della gara per lo scambio degli ordini di battuta. Allo stesso tempo la squadra di casa si schiera in difesa. Sarà vietato provare il tiro in seconda durante questo periodo.

La squadra ospite è obbligata ad avvisare gli arbitri di un eventuale arrivo in ritardo. In caso contrario le verrà diminuito il tempo per gli esercizi preparatori all'incontro.

Gli arbitri controlleranno i documenti prima alla squadra di casa e poi alla squadra ospite.



# La gara BxC - Roster e Lineup



## ROSTER

Sul Roster sono registrati tutti i nomi dei componenti della squadra ammesse sul terreno di gioco: Giocatori non vedenti, Giocatori Vedenti, Manager, Coach e Dirigenti.

Per i giocatori **non c'è un limite al loro numero** mentre per le persone vedenti il loro numero va da un minimo di **cinque** ad un massimo di **sette** persone (il DV è un giocatore)

Una persona non registrata sul roster non potrà entrare sul terreno di gioco durante la partita.

Un giocatore, un tecnico e/o un accompagnatore può entrare sul terreno di gioco ed essere parte attiva all'incontro anche dopo l'inizio della partita, l'importante è che il suo nome sia registrato sul roster.



# La gara BxC - Roster e Lineup



## LINEUP

Il Lineup è la lista degli attaccanti di una squadra che si presenterà, nell'ordine scritto su tale foglio, al box di battuta. Il loro numero varia da un minimo di quattro ad un massimo di sette giocatori.

- ✓ Se essi sono in **quattro** si applicherà quanto descritto nella regola 5.01d.
- ✓ Se essi sono in **cinque** la squadra non potrà utilizzare il DH/DO per tutta la partita, anche se dovesse arrivare un giocatore ritardatario.
- ✓ Se essi sono in **sei** la squadra potrà utilizzare un solo DH/DO.
- ✓ Se essi sono in **sette** la squadra potrà utilizzare due DH/DO.

Il Lineup potrà essere modificato fino alla sua consegna all'arbitro capo nello scambio a casa base. Tutte le modifiche fatte dopo saranno «Sostituzioni».

In caso di contestazioni durante la partita per «Battitore fuori turno» e/o differenze tra le copie del Lineup, farà fede la copia originale conservata dagli arbitri.



# La gara BxC - Roster e Lineup



Entrambe le squadre, al momento del controllo dei documenti, devono mettere a disposizione degli arbitri quattro copie del Roster, quattro copie del Lineup ed i documenti delle persone registrate su questo documento.

**ROSTER:** Delle quattro copie del Roster, l'originale sarà trattenuta dall'arbitro capo dopo essere stata controllata e firmata in ogni sua parte, una copia sarà consegnata al classificatore ufficiale, una copia sarà consegnata alla squadra avversaria e l'ultima copia sarà trattenuta dalla squadra.

**LINEUP:** Delle quattro copie del Lineup l'originale sarà trattenuta dall'arbitro capo, una copia sarà data allo scorer mentre le altre due copie verranno usate per lo scambio a casa base (vedi).

*Cinque minuti prima dell'orario di inizio della gara l'arbitro capo chiamerà a casa base i due manager delle squadre che dovranno portare con se **due copie del Lineup**.*

*Le due copie verranno prese dall'arbitro capo il quale, una volta controllato che non ci siano differenze, ne darà una copia agli avversari e restituirà l'altra alla squadra.*



# La gara BxC



## Organizzazione dei gruppi

### **In difesa: i due vedenti schierati in campo (AM e DV) hanno il compito di:**

- Posizionare i giocatori in difesa. Si dovranno quindi istruire i propri giocatori a spostarsi “alla voce” nel modo richiesto senza dovere tutte le volte intervenire di persona.
- Raccogliere i guanti ed indirizzare o portare gli atleti alle panchine alla fine del loro turno in difesa.
- I guanti dei giocatori ospitati nel dug-out di terza base saranno posizionati nella zona foul interna sinistra tra la terza base e il prolungamento del cordino di separazione.
- I guanti dei giocatori ospitati nel dug-out di prima base saranno posizionati nella zona foul interna destra sull'erba in direzione della seconda base offensiva e lontani dal gioco.

### **In attacco: gli allenatori e/o gli assistenti dovranno:**

- Preparare il battitore ed attendere che l'arbitro lo chiami.
- Posizionarsi dietro casa base (solo uno di loro) per assistere il corridore che arriva dalla terza base.
- Accogliere in panchina i corridori eliminati e/o quelli rimasti in base tra primo e secondo inning del doppio morso.

**Nota generale:** *In caso di più partite (durante l'intergirone ed i tornei), le squadre che dovranno giocare le partite successive possono fare riscaldamento in fondo al campo, possibilmente all'esterno destro, cercando di non disturbare la gara in corso.*



# La gara BxC



## Regola 4.06

Nessuna squadra potrà iniziare una partita con meno di quattro giocatori non vedenti.

Un giocatore registrato sul roster ma assente al momento dell'appello potrà entrare in partita in qualsiasi momento. Se la sua squadra, in quel momento, sta giocando con soli quattro giocatori, egli occuperà la quinta casella del Lineup.

Se una squadra, per qualsiasi motivo, durante la gara rimane con soli tre giocatori avrà la partita persa con il punteggio di numero degli inning a zero.

La squadra di casa, se è in vantaggio, potrà giocare il suo ultimo inning di difesa con meno di quattro giocatori. La prima metà dell'ultimo inning dovrà essere giocata; se la squadra ospite pareggia la partita terminerà con il punteggio di numero degli inning a zero, se la squadra ospite passa in vantaggio sarà omologato tale risultato.

Se durante la partita una squadra rimane con meno di quattro giocatori, potrà usare un giocatore vedente bendato. Questo giocatore potrà sia difendere che battere.



# La gara BxC



## Durata della partita (Regola 4.04)

Una gara di campionato BxC ha normalmente una durata di nove innings. Per gare multiple nella stessa giornata la durata degli incontri potrà preventivamente essere accorciata a sette o cinque innings.

La gara potrà essere dichiarata conclusa anticipatamente per:

- «Manifesta superiorità»
- «Impossibilità di rimonta»
- «Impossibilità di rimonta sulla manifesta superiorità»
- «Condizioni meteo avverse».



# La gara BxC



## Manifesta superiorità

In una gara di nove innings si ha la situazione di manifesta superiorità con dieci punti di vantaggio al settimo inning (sei e mezzo per la squadra di casa).

In una gara di sette innings si ha la situazione di manifesta superiorità con otto punti di vantaggio al quinto inning (quattro e mezzo per la squadra di casa).

In una gara di cinque innings si ha la situazione di manifesta superiorità con sei punti di vantaggio al terzo inning (due e mezzo per la squadra di casa).



# La gara BxC



## Impossibilità di rimonta

Dato che in un inning una squadra può segnare un massimo di sette punti, se alla fine dell'ottavo inning (sette e mezzo per la squadra di casa) una squadra ha otto punti di vantaggio, la partita verrà chiusa per «Impossibilità di rimonta».



## La gara BxC



### **Impossibilità di rimonta sulla manifesta superiorità**

Tale situazione di gioco si verifica quando alla fine del sesto inning (cinque e mezzo per la squadra di casa) una squadra è in vantaggio di almeno 17 punti o quando durante il settimo inning una squadra segna il punto che la porta a 17 punti di vantaggio.



# La gara BxC



## Condizioni meteo avverse (nota alla 4.01a1)

In una gara di nove innings si gioca il doppio morso fino al sesto inning, in una gara di sette innings fino al quarto e in una gara di cinque innings fino al secondo.

Una gara di qualsiasi durata è considerata valida dopo che si sono giocati almeno cinque innings (quattro e mezzo se la squadra di casa è in vantaggio).

Per questo motivo, in condizioni meteo avverse o incerte, l'arbitro capo potrà insindacabilmente decidere di giocare il doppio morso fino al quarto inning anche in una gara di nove innings. Potrà prendere tale decisione in qualsiasi momento, anche a gara in corso, basterà comunicarlo ai due manager. All'arbitro capo è permesso anche cambiare decisione e tornare a disputare il doppio morso fino al sesto inning anche se in precedenza aveva deciso di utilizzarlo solo fino al quarto



# La gara BxC - Il Battitore Designato



## **Il Battitore Designato, DH (Regola 4.11)**

Il Battitore Designato (DH) va in battuta al posto di un suo compagno di squadra definito Solo Difensore (DO)

Una squadra può schierarne uno o due ma deve deciderlo prima dell'inizio della gara inserendone i nomi nel Lineup da consegnare all'arbitro capo durante lo scambio a casa base.

Durante la partita, con le opportune sostituzioni, una squadra può rinunciare al suo utilizzo.

Le sostituzioni del DH e del DO sono normate dalla regola 4.12 e 4.13



# La gara BxC - Sostituzione del DH/DO



## Sostituzione del quinto giocatore infortunato (Regola 4.13)

**Premessa:** Nel caso che una squadra rimanga con soli quattro giocatori in campo e non ha riserve disponibili in panchina può far rientrare un giocatore sostituito (Regola **5.01d**)

Se una squadra non ha riserve ma ha a disposizione uno o due DH, prima di far rientrare i giocatori sostituiti, deve rinunciare al DH facendolo giocare anche in difesa.

Se il giocatore infortunato è il DO o il DH la squadra è obbligata a rispettare le regole **4.12c** e **4.12e**



# La gara BxC - Regola del Rientro



## Regola del Rientro (Regola 4.14)

«Ogni giocatore compreso nel line-up iniziale (inclusi DH, DO e Difensore Vedente) se sostituito può rientrare in gara solo una volta (in qualsiasi momento della partita), ma restando sempre nella stessa posizione dell'ordine di battuta (o line-up).»

«**Nota:** Costituisce un'eccezione a questa regola il tipo di rientro per mancanza di sostituti, previsto dalla Norma approvata della Regola 5.01d.»

- Regola simile a quella del softball, ma senza penalità per il Rientro Illegale
- Controllo della regola demandato al C.U., con la collaborazione degli Arbitri



**Corrado Pasquali**  
**Istruttore Nazionale Arbitri**  
**Baseball per Ciechi**

