

AIBXC onlus

Associazione Italiana Baseball giocato da ciechi



Associazione autonoma aderente a:

FIBS *Federazione Italiana Baseball Softball*

REGOLAMENTO TECNICO INTEGRATIVO

PARTITA ORIGINALE DI BXC - BASEBALL PER CIECHI



CASALECCHIO DI RENO - BOLOGNA - ITALIA 16 OTTOBRE 1994

© Copyright 2011, AIBxC - Associazione Italiana Baseball giocato da Ciechi

Autore: Alfredo Mell

Il testo è stato depositato presso la SIAE ed è contraddistinto dal numero 2011000478 del 3 febbraio 2011.

La traduzione, l'adattamento totale o parziale, la riproduzione con qualsiasi mezzo (compresi le fotocopie, i microfilm, la scansione ottica), nonché la memorizzazione elettronica, sono riservati per tutti i paesi.

REGOLAMENTO TECNICO INTEGRATIVO

Il presente Regolamento prende origine da quello del Baseball.
Ogni controversia in esso dovrà trovare soluzione, restando le regole del Regolamento Tecnico Integrativo della Aibxc onlus prevalenti.

1. IL CAMPO DA GIOCO – DIAMANTE

È quello da baseball opportunamente modificato. (vedi Disegno 1)

1.1. Zona buona (fair)

È compresa entro i seguenti confini.

- 1.1.1.** La linea di foul di terza, dalla terza base originale e per **36,57 m** verso la recinzione, (foul di sinistra)
- 1.1.2.** La linea originale tra terza base e seconda base (escluse le basi).
- 1.1.3.** La bisettrice del campo, dalla seconda base per **25,20 m** verso la recinzione, (foul di destra)
- 1.1.4.** L'arco di cerchio con raggio di **64 m** e origine a casa base, che va dalla linea di foul di sinistra alla linea del foul di destra. Questa misura è da considerarsi misura minima. Il C.A.A. ha la facoltà di modificarla all'inizio di ogni stagione agonistica. Tale misura sarà adottata dal momento della notifica in poi. È

1.2. Zona fallo (foul)

È tutta la zona del Campo esterna alla zona buona. Le basi originali di seconda e terza sono considerate zona foul così come la linea (cordino) tra le due basi. Il corridore in terza base a contatto con il cuscino è considerato elemento neutro del gioco e parte integrante del cuscino stesso.

La palla battuta che colpisce il cuscino o il corridore in terza e il cuscino di seconda e che prosegue in zona buona, è da considerarsi sempre no pitch (la battuta si ripete senza aggiungere uno strike).

1.3. Percorso delle basi

La distanza geometrica tra casa base e seconda base è di **50,90 m**;

- 1.3.1.** Per i giocatori donna e ragazzi sino al compimento del 15mo anno di età la distanza è di **46,94 m**;
- 1.3.2.** Per le ragazze sino al compimento del 15mo anno età la distanza è **42,98 m**.
Le distanze tra seconda base e terza base e tra terza base e casa base sono confermate in **27,43 m**.

1.4. Casa base (del battitore)

È la casa base originale.

- 1.4.1.** Per i giocatori donna e ragazzi sino al compimento del 15mo anno di età la casa base è contrassegnata con un segnale (cerchio di gomma) spostato verso la terza base di **3,96 m**.
- 1.4.2.** Per le ragazze sino al compimento del 15mo anno di età la casa base è contrassegnata con un segnale (cerchio di gomma) spostato verso la terza base di **7,92 m**.

1.5. Prima base

1.5.1. È un quadrato di metallo protetto da una superficie di gomma avente misure regolamentari (**38x38 cm**) . Fissata al terreno può occultare un dispositivo sonoro.

1.5.1.1. Per i giocatori donna e ragazzi sino al compimento del 15mo anno di età la prima base é contrassegnata con un segnale (cerchio di gomma) spostato verso la seconda base di **3,96 m**.

1.5.1.2. Per le ragazze sino al compimento del 15mo anno di età la prima base é contrassegnata con un segnale (cerchio di gomma) spostato verso la seconda base di **7,92 m**.

1.5.1.3. La posizione della prima base é indicata in via escludente successiva da:

1.5.1.3.1. Dispositivo sonoro elettronico e da segnali non sonori per le corse di donne, ragazzi e ragazze.

1.5.1.3.2. Suggestore con palette e da segnali non sonori per le corse di donne, ragazzi e ragazze.

1.5 bis

Qualora un/a battit-ore/rice rinunci alla sua posizione avanzata (come suo diritto) per battere dalla posizione normale nel box di battuta dovrà, nella corsa, passare sulla prima base sonora come da regolamento.

Il/La giocat-ore/rice al momento del suo turno di battuta segnalerà all'Arbitro la sua nuova posizione di battuta. Gli Ufficiali di gara dovranno poi giudicare il "Passaggio in Prima" di conseguenza.

1.6. Seconda Base d'arrivo e partenza

1.6.1. È un quadrato di gomma imbottita con i bordi rastremati avente misure regolamentari (38x38 cm) e altezza non superiore a 2,5 cm. fissata al terreno.

1.7. Seconda base difensiva

È la base originale.

1.8. Terza base d'arrivo

È un quadrato di gomma imbottita con i bordi rastremati avente misure regolamentari (**38x38 cm**) e altezza non superiore a **2,5 cm**. fissata al terreno.

1.9. Terza base di partenza

È la base originale.

1.10. Casa base (del corridore) o traguardo punto

È un traguardo di 3,96 m, delimitato da due segnali (cerchi di gomma) a cavallo della casa base originale - **1,98 m** a destra in direzione prima base e **1,98 m** nel foul di sinistra.

1.11. Le misure

Le misure utilizzate nella predisposizione del Campo da gioco e desunte da questo regolamento, (Basi, Basi di categoria, Bolli del Traguado Punto, Coni della linea del Fuoricampo, Cordino 3za>2da, Zona di sicurezza in Seconda base ed altre eventuali), sono accettate tal quali **alla chiamata di "Gioco"** di inizio della partita. La loro eventuale inesattezza rilevata successivamente non è ragione per la modifica dei giudizi e delle decisioni arbitrali.

2. GLI ATTREZZI

2.1. Palla

Di gomma, di forma e peso regolamentari con cinque fori contenente due bubboli di ottone. (vedi schema 1).

2.2. Mazza

Regolamentare per baseball e softball.

2.3. Guanto

Di qualsiasi forma purché regolamentare per baseball e softball.

2.4. Palette

Di legno o di plastica della grandezza delle mani aventi obbligatoriamente un feltro all'interno per il paio utilizzato in seconda base e due feltri all'interno per il paio utilizzato in terza base.

2.5. Base sonora

Vedi schema 2

3. IL GIOCO

3.1. Le squadre

Sono composte da **5 giocatori ciechi e da un vedente**. E' tuttavia consentito il gioco anche a squadre composte da **4 giocatori ciechi e da un vedente**. (vedi Appendice 1).

3.2. Le riprese

Sono normalmente **da sette a nove** per singole partite nella giornata, (Semifinali e Finali) e **da cinque a sette** per doppie partite nella giornata. La scelta del numero delle riprese è tuttavia demandata agli Enti organizzatori.

3.3. La conquista delle basi e del punto

Può essere tentata su di una battuta buona (che giunge in territorio buono dopo avere rimbalzato almeno una volta in territorio foul) ed evitando le eliminazioni. È battitore-corridore (**BC**) il giocatore che ha battuto la palla in territorio buono e tenta la conquista della base. È corridore (**C**) chi ha conquistato una base.

3.3.1. La Prima base.

In quanto base da conquistare, è soppressa. Essa tuttavia deve essere toccata o aggirata. È da considerarsi valido anche il passaggio di parte del corpo del corridore sulla proiezione in alto della base stessa (escluse le braccia aperte ad ali distanti dal corpo). Per essere valido, il passaggio sulla prima base deve avvenire al **solo primo tentativo**.

Ciò vale anche per la prima base o segnale non sonoro per le corse:

a) di battitori-corridori donne/ragazzi (**v.1.5.1.1**)

b) di battitori-corridori ragazze. (**v.1.5.1.2**)

3.3.2. La Seconda base.

È il primo obiettivo del BC. E' conquistata dal BC che, dopo avere battuto regolarmente la palla in territorio buono e aggirata o toccata la prima base (di spettanza), tocca il cuscino della **seconda base d'attacco** prima che la palla difesa arrivi in possesso saldo del Difensore Vedente (**DV**), toccando egli la **seconda base difensiva**.

3.3.3. La Terza base.

È conquistata quando il Corridore, partito regolarmente da cuscino di seconda base a seguito di una battuta di un compagno in territorio buono, tocca il cuscino della terza base d'attacco prima che la palla difesa arrivi in possesso saldo del DV, toccando egli la seconda base difensiva.

3.3.4. La Casa base (ovvero il Punto).

È conquistata quando il corridore, partito regolarmente dal cuscino di terza base a seguito di una battuta di un compagno in territorio buono, supera il traguardo di casa base prima che la palla difesa arrivi in possesso del DV, toccando egli la seconda base difensiva. Per essere considerato valido il punto, l'attraversamento del **traguardo punto** deve avvenire al **solo primo tentativo**.

3.3.5. Il contatto con le basi.

La base (seconda o terza) è conquistata, ove la difesa non abbia già effettuato la eliminazione, al momento in cui il corridore la tocca con una parte del suo corpo. L'abbandono del contatto avvenuto non è occasione di eliminazione.

3.3.6. Gli stacchi dalle basi.

Il BC può iniziare la sua corsa per la conquista della seconda base dopo avere battuto la palla. Il corridore è obbligato a mantenere il contatto con la base di partenza (seconda o terza) sino a che l'Arbitro di terza base (U3) non gridi "**BUONA**" e questo avviene quando la palla, battuta regolarmente, entra in territorio buono superando la linea originaria Seconda Base – Terza base.

Il corridore di seconda parte dalla base d'attacco modificata su cui è giunto salvo. Il corridore di terza, che è arrivato sulla base d'attacco modificata, parte dalla base originale.

3.3.7. Le battute extrabase.

La conquista di una base extra (la terza per il BC e il Punto per il corridore di seconda) è consentita soltanto su azione susseguente al tiro del difensore. In questa azione i Suggeritori possono dare ai corridori sia indicazioni verbali sia aggiustamenti di direzione nella sola fase di ripartenza dalla seconda base o dalla terza base.

Il suggeritore di terza potrà battere regolarmente le palette per il corridore proveniente dalla seconda base; l'Arbitro non darà nessuna indicazione al corridore proveniente dalla terza base.

Nel doppiare la terza base, il corridore non è tenuto a toccare la terza base di partenza (originale del baseball), deve tuttavia toccare regolarmente la terza base d'arrivo.

Il corridore che lascia la base già conquistata prima della chiamata buona dell'arbitro è dichiarato "OUT".

Il corridore che dopo il tiro del difensore **lascia la base** già conquistata può **solo avanzare**; o conquista la base successiva o è dichiarato "OUT".

Il punto segnato dal corridore partito dalla seconda base è considerato valido anche se, successivamente, la difesa del DV in seconda, sulla medesima azione, effettua il terzo eliminato sul BC che ha doppiato la seconda base non raggiungendo la terza base (non obbligato).

3.3.8. Il fuoricampo.

Una palla battuta regolarmente, difesa o meno, che raggiunga l'arco di cerchio posto a 64 m da casa base è considerata Fuoricampo. La linea del fuoricampo è la tangente interna del segnale o dei segnalatori.

Una palla battuta buona che tocchi la linea-segnale, i segnalatori o la linea immaginaria tra di essi è da considerarsi fuoricampo. (Disegno 2).

Il battitore segna il punto senza pericolo di eliminazione e così i corridori eventualmente sulle basi. Non è previsto gioco d'appello sul fuoricampo; né sul battitore, né su eventuali corridori. Se una palla battuta buona e completamente fermatasi viene mandata da un difensore in fuoricampo, essa non è da considerarsi fuoricampo.

Al contrario, se una palla battuta buona e ancora in movimento, è mandata dal difensore in zona fuoricampo, la battuta è da considerarsi fuoricampo.

3.3.9. La linea di foul Seconda base – Terza base

La linea segnata a terra da un cordino tra la seconda base e la terza base originali è zona foul. Per essere considerata buona una palla che abbia già rimbalzato almeno una volta la deve superare **completamente**. Una palla battuta che colpisca la linea (cordino) è quindi da considerarsi buona nel suo proseguire. (Disegno 3).

3.3.10. Interferenza del Difensore Cieco (v.4.1)

3.3.11. Interferenza del Difensore Vedente (v.4.2)

3.3.12. Interferenza dell'assistente sul monte (v.4.3)

3.4. Battitore Designato (DH)

E' possibile usare un battitore designato (**Designated Hitter – DH**) che andrà a battere per un qualsiasi difensore - Solo Difensore (**Defender Only – DO**) a condizione che venga inserito nel line-up prima dell'inizio della partita.

La regola del battitore designato stabilisce quanto segue :

- a) il DH ed il DO possono essere sostituiti in qualsiasi momento da un giocatore che non sia ancora entrato in partita. La squadra non perde la possibilità di usare il DH;
- b) il DH ed il DO possono scambiarsi i ruoli una sola volta nella partita. La squadra non perde la possibilità di usare il DH;
- c) il DH può entrare in difesa al posto del DO (che viene rimosso dalla gara). In questo caso la sua squadra perde la possibilità di usare il DH per il resto della partita;
- d) il DH può entrare in difesa per qualsiasi altro difensore (che viene rimosso dalla gara). In questo caso il DO (od un suo sostituto non ancora entrato in partita) andrà a giocare in attacco per il giocatore sostituito e la sua squadra perde la possibilità di usare il DH per il resto della partita;
- e) il DO può entrare in attacco al posto del DH (che viene rimosso dalla gara). In questo caso la sua squadra perde la possibilità di usare il DH per il resto della partita;
- f) il DO può entrare in attacco per qualsiasi altro battitore (che viene rimosso dalla gara). In questo caso il DH (od un suo sostituto non ancora entrato in partita) andrà a giocare in difesa per il giocatore sostituito e la sua squadra perde la possibilità di usare il DH per il resto della partita.

3.5. Le eliminazioni avvengono:

3.5.1. Al box di battuta

Per **Strike Out** quando il battitore accumula tre strikes prima di essere riuscito a battere una palla buona in territorio buono. Le occasioni di strike sono le seguenti:

3.5.1.1. Battuta mancata.

3.5.1.2. Battuta che termina in zona foul.

3.5.1.3. Palla colpita al di sopra della testa.

3.5.1.4. Per Gioco pericoloso "**Fly Out**" quando il battitore colpisce la palla e la manda direttamente, al volo, sia in zona buona difensiva sia nelle zone foul alla sinistra e alla destra di essa.

3.5.2. In prima base

Per Gioco d'Appello (chiamata obbligata per l'arbitro che la ravvisa), se il BC gira per la seconda base all'interno della prima base sonora se uomo, o delle rispettive basi o segnali di spettanza non sonori se donna o ragazzo e ragazza. Il passaggio non compiuto regolarmente al primo tentativo non consente recuperi; il BC è eliminato (**v. 3.3.1**).

3.5.3. In seconda base

Per **Base obbligata**, quando la palla battuta buona e difesa giunge in presa salda in possesso del DV toccando egli la seconda base difensiva prima che il BC abbia toccato la seconda base d'attacco.

Una palla battuta "**buona**" e fatta rientrare in zona foul interna dall'azione involontaria (a giudizio dell'arbitro) di un difensore è da considerarsi **no pitch** a meno che, tale palla, non abbia già superato un difensore.

3.5.4. In terza base

Per base obbligata, quando la palla battuta buona e difesa giunge in presa salda in possesso del Difensore vedente toccando egli la seconda base difensiva prima che il corridore abbia toccato la terza base di attacco.

3.5.5. A casa base

3.5.5.1. Per base obbligata quando la palla battuta buona e difesa giunge in presa salda in possesso del Difensore vedente toccando egli la seconda base difensiva prima che il corridore abbia superato il traguardo punto.

3.5.5.2. Per gioco d'Appello se il corridore non centra al primo e unico tentativo il **traguardo punto** indipendentemente dai tempi della giocata difensiva. (v. 3.3.4)

3.5.6. Sui tentativi di battuta extrabase

3.5.6.1. Per base obbligata quando la palla tirata dal difensore é recuperata dal DV e questi raggiunge la seconda base, prima che il corridore abbia conquistato il suo obiettivo (terza base o punto).

3.5.7. Per gioco d'appello

3.5.7.1. Quando si accerti che il corridore non abbia regolarmente doppiato, al primo tentativo, la prima base (v.3.3.1)

3.5.7.2. Abbia lasciato il cuscino di seconda o di terza prima della chiamata "**BUONA**" dell'Arbitro.

3.5.7.3. Non abbia attraversato regolarmente al primo tentativo il traguardo di casa base (v. 3.3.5)

3.5.7.4. Abbia lasciato la base regolarmente, ma non abbia proseguito tentando un rientro su gioco forzato.

NB: A un corridore che lascia la base, anche regolarmente, non è consentito il rientro (v. 3.3.7.)

3.5.7.5. L'arbitro che ravvisi ragioni per chiamare Appello lo deve fare obbligatoriamente e indipendentemente dall'appello della squadra avversaria.

3.5.8. Per interferenza del corridore (v.5.1)

3.5.9. Per interferenza del suggeritore e intervento non consentito (v.5.2)

3.5.10. Ordine di battuta - Terzo out

Può accadere che una azione difensiva produca più eliminati di quanti ne occorrono per completare la ripresa. Ciò non é motivo per modificare l'ordine di battuta. Il primo battitore della ripresa successiva sarà quello che segue nell'Ordine di battuta l'ultimo battitore della ripresa che si è appena conclusa.

ILLUSTRAZIONE

RUOLI DIFENSIVI

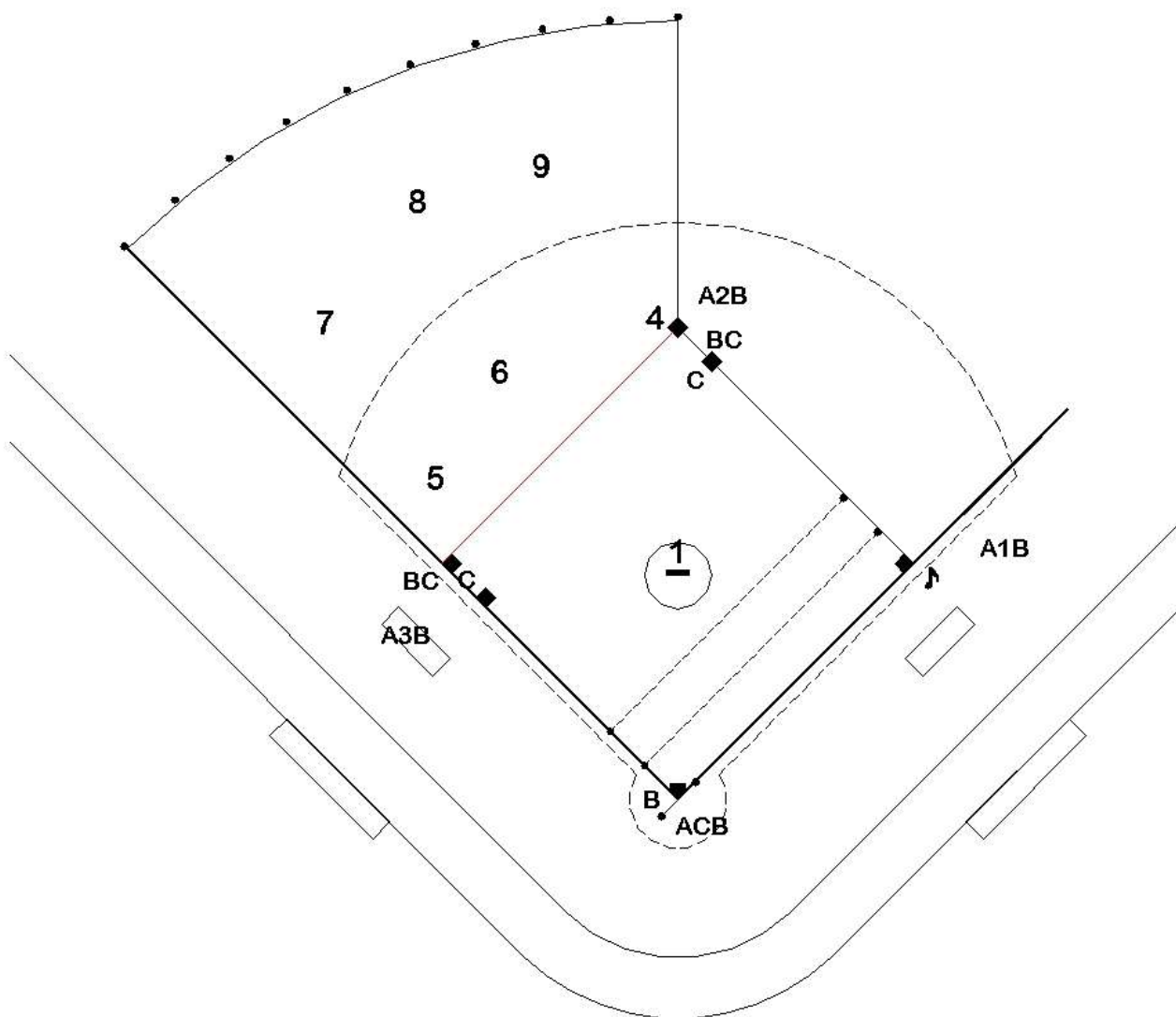
- 1** Dirige la difesa
Prende la palla in foul
Tira la palla all'Arbitro Capo
- 4** Prende i tiri
Elimina i Battitori ed i Corridori
- 5 7 8 9** Raccogliono le battute a terra
e le tirano al difensore vedente
in Seconda Base (4)

RUOLI DI ATTACCO

- B** Batte e corre sulle Basi
- C** Corre sulle basi
- BC** Coach di Base

RUOLI DEGLI ARBITRI

- A1B** Assiste il Corridore
Giudica il passaggio in 1a Base
- A2B** Giudica le eliminazioni in 2a Base
Giudica se la palla è Buona o Foul
- A3B** Giudica le eliminazioni in 2a Base
Giudica se la palla è Buona o Foul
- ACB** Dà la palla al Battitore
Posiziona il Battitore
Chiama "Gioco"
Giudica le eliminazioni a Casa



4. INTERFERENZE DIFENSIVE

Penalità: Il BC conquista la seconda base e tutti i corridori avanzano di una base ove non sia previsto altro.

4.1. Interferenza del Difensore Cieco

Compie Interferenza il Difensore Cieco che nel tentativo di recuperare una palla giudicata buona invada la zona foul interna.

4.2. Interferenza del Difensore vedente

- Compie interferenza il DV che non si attenga ai dettami della regola sulla Zona di Sicurezza in Seconda base (**v. 4.2.1**).
- Compie interferenza il DV che non essendo a contatto con la base tocchi la palla battuta, in qualsiasi punto del campo buono (**Fair Zone**).
- Se il DV staccato dal cuscino di seconda intercetta una palla battuta buona che, a giudizio dell'arbitro, avrebbe potuto terminare in Fuoricampo, l'arbitro punirà l'interferenza, **anche non intenzionale**, mandando a punto il battitore e ogni corridore sulle basi.
- Compie interferenza il DV che, non essendo a contatto della base, intercetti una palla non ancora tirata, o in qualche modo inviatagli anche non in modo intenzionale, da un difensore cieco.
- Compie Interferenza il DV che, durante la fase di gioco, dia indicazioni alla difesa ad eccezione del richiamo "**Due, Due**" che localizza, per i difensori ciechi, la seconda base.
- Compie interferenza il DV che tocca con una parte del corpo o con il guantone la palla che non ha ancora superato il cordino.

Il corridore sarà considerato salvo.

4.2.1. Area di Sicurezza in Seconda Base

Tra la Seconda base di arrivo del BxC e la seconda base del DV (originale del Baseball) è disegnata sul terreno un'Area di Sicurezza composta da 4 distinte Zone: A, B, C e D

Zona A – Un trapezio (base maggiore m 2,44 – base minore m 0,38 – altezza m 1,00)

Zona B – Un rettangolo (base m 2,44 – altezza m 1,00) e prolungamenti a destra e sinistra.

Zona C – Un rettangolo (base m 2,44 – altezza m 1,96)

Zona D – Un rettangolo (base m 2,44 – altezza m 23,47)

La palla tirata che per qualsiasi ragione si fermi nelle zone B e C è morta. Ad ogni corridore è attribuita la base verso cui era diretto.

DIFENSORE VEDENTE (DV)

Durante le azioni di gioco al DV di seconda:

- è consentito penetrare in **zona A** solo mantenendo il contatto con il cuscino di seconda,
- non è consentito in alcun modo penetrare nelle **zone B e C**
- è consentito attraversare la **zona D** solo dopo che il corridore abbia sorpassato la linea tra le **zone D e C**.

In caso di infrazione a questo dispositivo l'Arbitro chiamerà Interferenza (difensiva).

Al **BC** sarà assegnato l'arrivo salvo in seconda e ad ogni altro corridore sulle basi, l'avanzamento di una base.

BATTITORE – CORRIDORE (BC)

Al BC proveniente dalla prima base è concessa libera azione in **zona C** (+C1 e C2) ma non può né penetrare in **zona B** (+ B1 e B2) né in **zona A** (+ A1 e A2).

In caso di prima infrazione a questo dispositivo l'arbitro ammonirà il BC. In caso di seconda infrazione, nella medesima partita, l'arbitro allontanerà il BC dal gioco; subito in caso di chiamata **Out**, a fine ripresa in caso di chiamata **Salvo**. Le ammonizioni non trasformate in allontanamenti sono annullate con la fine della partita.

4.3 Interferenza dell'Assistente sul Monte (AM)

Penalità: Il BC conquista la seconda base ed ogni corridore avanza di una base.

- Compie interferenza l'AM che entri in territorio buono prima che sia completata un'azione.
- Compie interferenza l'AM che dia alla difesa, durante l'azione, indicazioni di gioco.
- Compie interferenza l'AM che intervenga sul gioco.

5. INTERFERENZE DELL'ATTACCO

- interventi non consentiti -

5.1. Interferenze dei corridori

Compie interferenza il Corridore che invade, o anche solo minacci di invadere, nel percorso tra la seconda e la terza base, il territorio della Difesa.

Penalità: Il corridore è chiamato eliminato. La palla è morta.

L'eventuale corridore di terza rientra in base e il BC conquista la seconda base.

5.2. Interferenze e Interventi non consentiti dei Suggestori

- Compie interferenza il Suggestore che in qualche modo ostacoli la regolare difesa del DV in seconda.

Penalità: È chiamato eliminato il giocatore coinvolto nell'interferenza. La palla è morta. I corridori rientrano alle basi di partenza (**v.4.2.1**).

- Compie intervento non consentito il Suggestore che aiuti fisicamente il corridore a toccare la base.

Penalità: Il corridore è chiamato out, la palla resta viva in gioco.

- Compie intervento non consentito il Suggestore che suggerisca in qualsiasi modo la partenza del corridore prima del "BUONA" dell'Arbitro.

Penalità: Il corridore è chiamato out, la palla resta viva in gioco.

- Compie intervento non consentito il Suggestore che indichi cosa fare al corridore di terza non obbligato, dopo la chiamata "BUONA".

Penalità: Il corridore è chiamato out, la palla resta viva in gioco.

- Compie intervento non consentito chiunque all'interno del campo fornisca ai corridori aiuti non regolamentari.

Penalità: Il corridore favorito è chiamato out, la palla resta viva in gioco.

6. ALLARME PER EVITARE SCONTRI

L'allarme per evitare scontri interrompe il gioco e la palla è morta.

Se gridato dall'Arbitro o all'interno della squadra che lo ha generato produce i seguenti effetti:

- **Da azione difensiva:** il BC e gli eventuali corridori conquistano la base successiva; tranne il corridore di terza non obbligato a cui il suggeritore abbia dato in precedenza il regolare segnale di "STAI" o equivalente.
- **Da azione di attacco:** è chiamato eliminato il giocatore coinvolto nell'interferenza. La palla è morta. I corridori rientrano alle basi di partenza; il BC, ove non eliminato, conquista la seconda base. (v. 5.1)

Nota: Se l'allarme è gridato da avversario sarà l'arbitro a giudicarne la congruità e a far valere gli effetti di questa regola o la non congruità e chiamare Interferenza.

Le chiamate d'allarme dovranno essere fatte a voce alta e saranno le seguenti:

- **STOP DIFESA** – nel caso di pericolo di scontri difensivi.
- **STOP ATTACCO** - nel caso di corridori che deviano dai percorsi normali.

7. MALFUNZIONAMENTO ATTREZZI

7.1. Palla in avaria

Se per qualsiasi ragione la palla perde la sua funzionalità, l'arbitro interrompe il gioco. I corridori rientrano alle loro basi, il battitore al box di battuta a meno che la Difesa non abbia ottenuto almeno l'eliminazione. Comunque la squadra danneggiata potrà scegliere.

7.2. Prima base in avaria

Se per qualsiasi ragione la Base Sonora elettrica, eventualmente utilizzata, cessa di trasmettere i suoni, l'arbitro interrompe il gioco annullandolo, a meno che il battitore-corridore abbia comunque conquistato la seconda base.

8. VEDENTI IN CAMPO

(Vedi Disegno 5)

8.1. Il difensore vedente in seconda (DV)

Prende i tiri dei difensori ciechi per le eliminazioni per base obbligata.

Può raccogliere direttamente le battute, in territorio buono, e le palle inviategli non intenzionalmente da un difensore cieco, senza staccarsi dalla base. Nel corso dell'azione può inoltre chiamare "mia" per evitare scontri.

In entrambi i casi il DV elimina il solo BC; al momento dell'eliminazione la palla diviene morta e gli eventuali corridori di seconda e di terza rientrano alle rispettive basi di partenza.

Se il DV, a contatto con la base raccoglie, o semplicemente tocca, una palla battuta prima che questa entri nella zona buona sarà considerata **interferenza difensiva** ed il corridore sarà salvo. In entrambi i due casi se, a giudizio dell'arbitro, la palla intercettata avrebbe potuto finire in zona fuoricampo egli è tenuto a concedere il fuoricampo.

8.2. L'assistente della difesa (AdD)

E' piazzato sul monte di lancio.

Non gli é permesso ne entrare in zona buona durante l'azione di gioco ne dare suggerimenti alla difesa. Ha il compito di recuperare le palle battute in foul.

Ha la responsabilità di fermare, con indicazioni a voce alta, i giocatori che rischiano una collisione durante l'azione di difesa.

8.3. I suggeritori

Uno di essi, munito di palette o fischietto in assenza di base sonora, é piazzato nei pressi dell'angolo interno del cuscino di prima base. A lui non sono consentite le indicazioni a voce.

Quello di seconda è piazzato alle spalle della seconda base. Dirige e ferma, battendo le mani e/o le palette (con almeno un feltro all'interno), la corsa del corridore che sopraggiunge dalla prima. Al momento del "BUONA" deve essere almeno a un metro di distanza dal corridore.

Quello di terza protegge dalle battute foul il corridore di terza, dirige e ferma, battendo le mani e/o le palette (ambidue con i feltri all'interno), la corsa del corridore proveniente dalla seconda. Al momento del "BUONA" deve essere almeno a un metro del corridore.

Non é consentito ai Suggeritori dare indicazioni a voce.

Al Suggeritore di seconda è consentito bloccare sulla linea tra le zone C e B il corridore proveniente dalla prima base. Compie intervento non consentito il Suggeritore di base che **aiuti fisicamente** il corridore a toccare la base.

Penalità: il corridore e' chiamato out, la palla resta viva in gioco.

È consentito al Suggeritore di terza di suggerire a un corridore non obbligato a correre a casa base di restare fermo "**STAI**" sulla base solo se lo fa **prima** della chiamata "BUONA" dell'arbitro e non interferisce con la difesa.

Infrangere questa regola è ragione di Interferenza Offensiva.

9. ARBITRI

Arbitro capo o di Casa Base, ha il compito di:

- Consegnare la palla al battitore.
- Chiamare **GIOCO**, gli **STRIKES**, gli **STRIKE OUT**, i **FLY OUT**,
- Giudicare gli arrivi a casa base (**OUT / SALVO**).
- A fine partita deve redigere il Referto.

Arbitri di Base, hanno il compito di:

- Definire il passaggio della palla "**BUONA**" in zona buona.
- Di chiamare gli eliminati in prima (**Appello**), in seconda e in terza;
- Di gridare "**IN FLY**" sulle palle battute che stiano andando in volo verso la zona difensiva;
- Di chiamare il Fuoricampo.

Le chiamate di "**GIOCO**" e di "**BUONA**" sono parte strutturale ed ineludibile del gioco. Una giocata che si sia svolta senza una di esse é da considerarsi nulla e il gioco riprende dalla situazione che la precedeva.

Chiamate non univoche sulla stessa giocata da parte di due arbitri e per la sola ragione di "BUONA" o "FOUL" e "IN FLY-OUT" o "IN FLY-BUONA" sono, **a giudizio dell'Arbitro Capo**, ragione di annullamento delle chiamate.

APPENDICE 1 - BASEBALL XC 4+1

Il Baseball XC può essere giocato regolarmente anche da squadre di 4 ciechi più 1 vedente. In questo caso è necessario un aggiustamento regolamentare - ciò perché l'Ordine di Battuta (**OB**) non può essere in alcun modo alterato per cui tutte le volte che nell'ordine di battuta si incontra il quinto giocatore mancante alla squadra **viene addebitato un eliminato**.

Se un corridore giunto salvo su di una base non può più proseguire il gioco (per qualsiasi ragione) e non è disponibile nella sua squadra un giocatore che lo possa sostituire, pur tuttavia rimanendo essa composta di almeno **4 giocatori**, egli è dichiarato eliminato, per appello (**APP**), in quanto lascia la base non sostituito.

APPENDICE 2 – LIVELLI DI ASSISTENZA

LA 1 - Arbitro capo o di Casa Base

Chiama il battitore, gli consegna la palla e lo piazza orientato nel box di battuta. Chiama **GIOCO** prima di ogni tentativo di battuta per favorire l'individuazione spaziale della casa base. Libera la zona di casa base dalla mazza. Dice a voce alta **OUT** o **SALVO** al corridore che sopraggiunge dalla terza avvertendolo così che deve interrompere la sua corsa. Fa ciò dopo essere arretrato verso la recinzione dietro casa base in modo da potere eventualmente fermare il corridore che non si sia, per qualsiasi ragione, arrestato.

LA 2 - Arbitro di Base

Avvisa, con la chiamata "**BUONA**" che i corridori possono partire. Fa le chiamate di **IN FLY** e di **IN FLY OUT** o **IN FLY BUONA**.

LA 3 - Assistente dell'Attacco - Suggeritore in seconda base.

Localizza battendo le mani e/o le palette due volte, prima della battuta, la posizione della seconda base. Segnala, battendo le mani e/o le palette, al BC la direzione della corsa e il momento in cui arrestarla. A fine ripresa difensiva **convoglia i difensori verso la panchina** per il loro turno di battuta.

LA 4 Assistente dell'Attacco - Suggeritore in terza base

Localizza battendo le mani e/o le palette tre volte, prima della battuta, la posizione della terza base. Segnala, battendo le mani e/o le palette al corridore di seconda la direzione della corsa e il momento in cui arrestarla. Protegge il corridore di terza dalle battute in foul. Alla fine della ripresa difensiva, convoglia i difensori verso la panchina per il loro turno di battuta.

LA 5 Assistente dell'Attacco, Terzo suggeritore e/o indicatore neutrale (in caso di mancanza e/o avaria del dispositivo sonoro in prima base)

Localizza battendo le mani e/o le palette e/o un fischietto, la posizione della prima base. Segnala battendo le mani e/o le palette e/o un fischietto al battitore - corridore la posizione della prima base.

LA 6 Difensore vedente in seconda

Chiama il tiro al difensore che ha effettuato la raccolta. A fine ripresa d'attacco aiuta i giocatori a occupare la loro posizione difensiva.

LA 7 Assistente della Difesa

Raccoglie la battute foul. A fine ripresa d'attacco aiuta i giocatori a occupare la loro posizione difensiva. Li ridispone ove occorra dopo ogni fase di gioco.

APPENDICE 3 - I LIVELLI DI SICUREZZA

LS 1 Durante la battuta.

Sono totali in quanto il battitore è chiamato a proporsi da sé la palla.

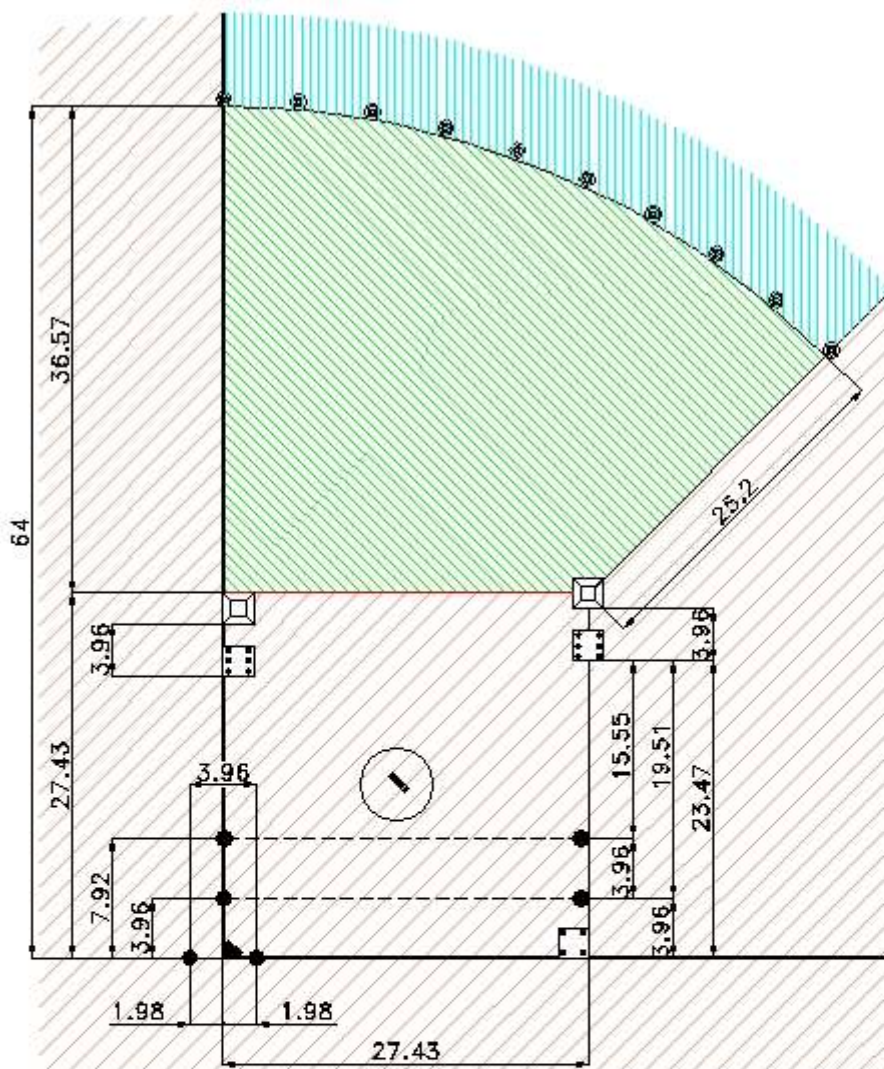
LS 2 Durante la corsa basi.

- Dalla casa base alla seconda base, oltrepassando la prima base, il territorio è sgombro da ostacoli. La corsa è chiamata, col battito delle mani e/o delle palette, dal suggeritore di seconda. L'arrivo sulla seconda base è assistito.
- Dalla seconda alla terza base. Viene disegnata davanti alla linea seconda - terza originale una linea parallela anticipata di 3,96 m. Il territorio alla sinistra di questa corsia è sgombro da ostacoli. Il corridore deve evitare di portarsi oltre 3,96 metri alla destra della linea perché quella è zona buona per la difesa e può esserci un difensore intento alla raccolta della palla. La corsa verso la terza base è chiamata, col battito delle mani e/o delle palette, dal suggeritore di terza. L'arrivo è assistito. Non esiste pericolo di incrociare la palla battuta perché al corridore è concesso di muoversi dalla seconda base solo se, e quando, la palla abbia superato la linea originale seconda - terza, arretrata rispetto alla sua corsia di 3,96 m.
- Dalla terza base alla casa base. Il territorio è completamente sgombro da ostacoli. Il pericolo di collisione con una battuta foul è salvaguardato dal Suggeritore di terza che ferma la palla. La corsa è fermata da un giudizio (SALVO! OUT!) gridato dall'Arbitro. L'arbitro è, in questa fase, arretrato verso la recinzione dietro casa base dove può eventualmente fermare fisicamente un corridore che non si sia per qualsiasi ragione arrestato. Un Dirigente e/o Assistente della squadra all'attacco è piazzato all'altezza del back stop in linea con l'arrivo del corridore proveniente dalla terza e ferma il corridore che non si sia regolarmente fermato alle chiamate dell'Arbitro e sia andato oltre l'arbitro stesso.

LS 3 Durante la difesa.

- L'Assistente alla difesa, piazzato sul monte, ha il compito di allarmare i difensori sulla eventuale pericolosità di una giocata.
- Su palla battuta al volo con probabilità di atterrare direttamente in Zona buona, gli arbitri chiamano tempestivamente " IN FLY" consentendo ai difensori di chinarsi e/o proteggersi il volto e il capo con il guanto.

Diagramma 1 DIAMANTE del BASEBALL giocato da Ciechi (BxC)




BASI E SEGNALI FUORI SCALA

 TERRITORIO BUONO

 TERRITORIO FOUL

 FUORICAMPO


 CORDINO 2a-3a



Basi originali 3a-2a-CB



Basi A1BxC 3a-2a e 1a

 Basi di categoria

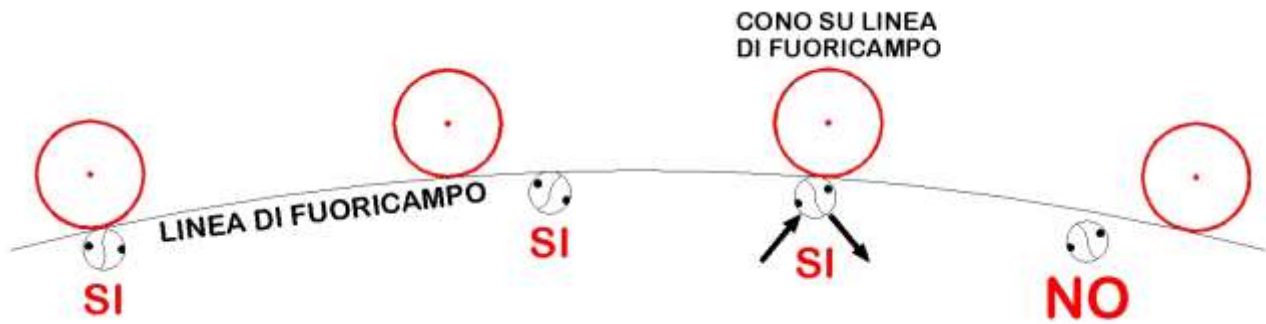


Traguardo punto (CB - BxC)

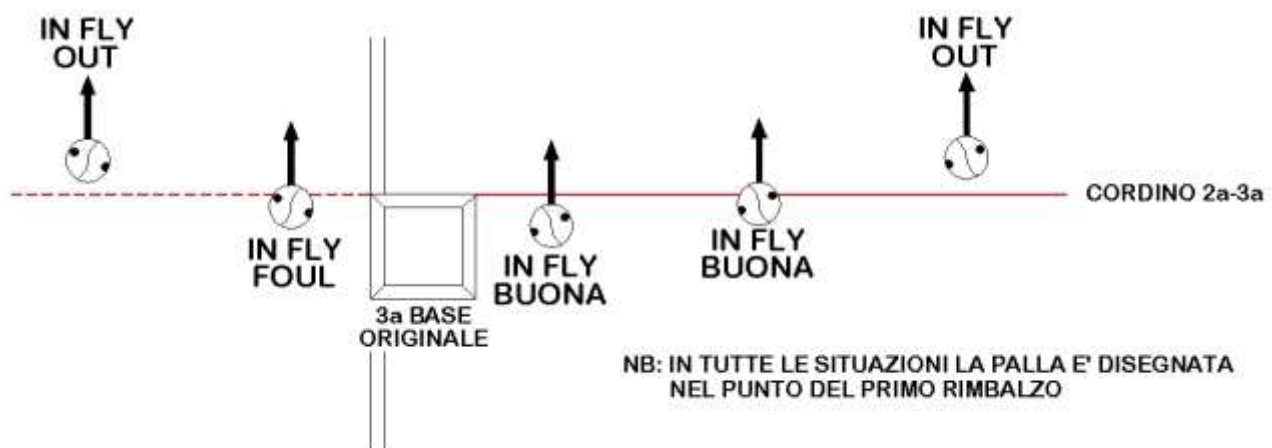
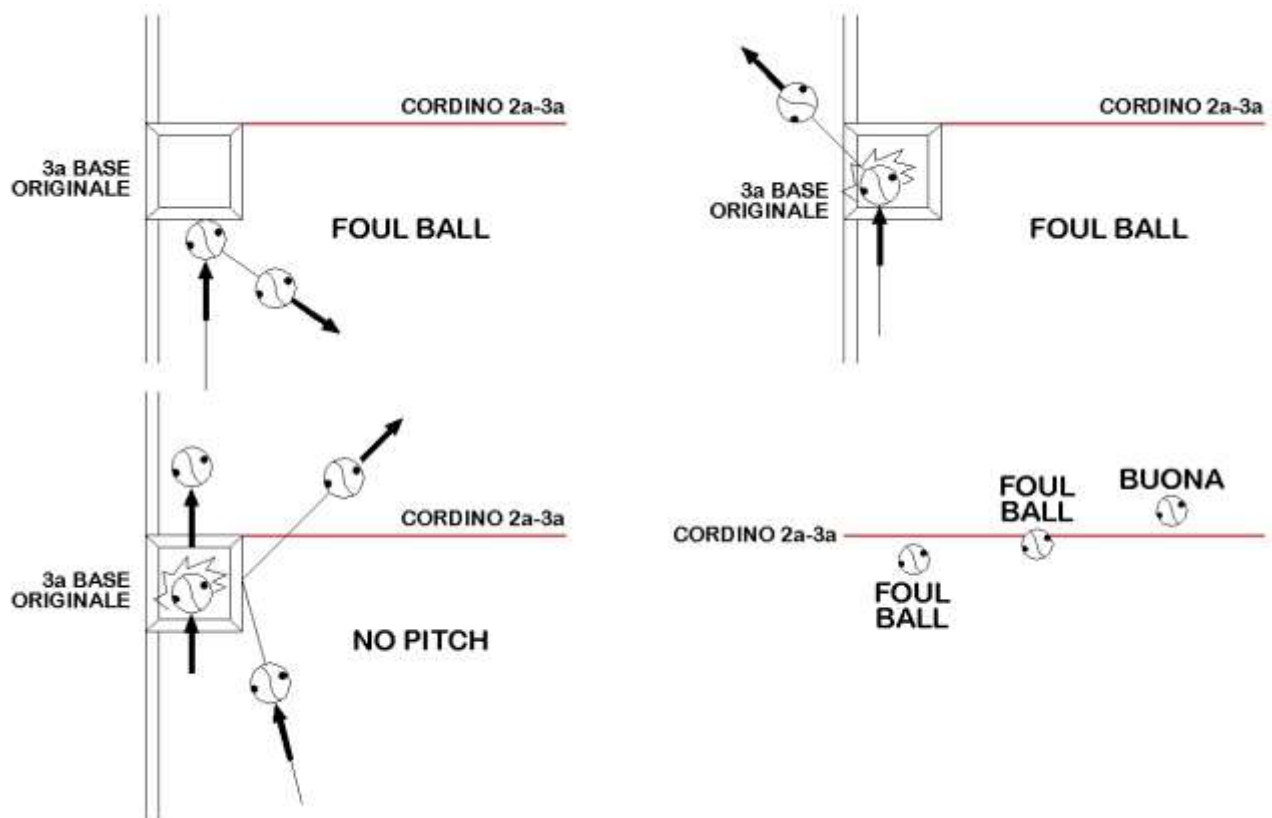


Coni linea di fuoricampo

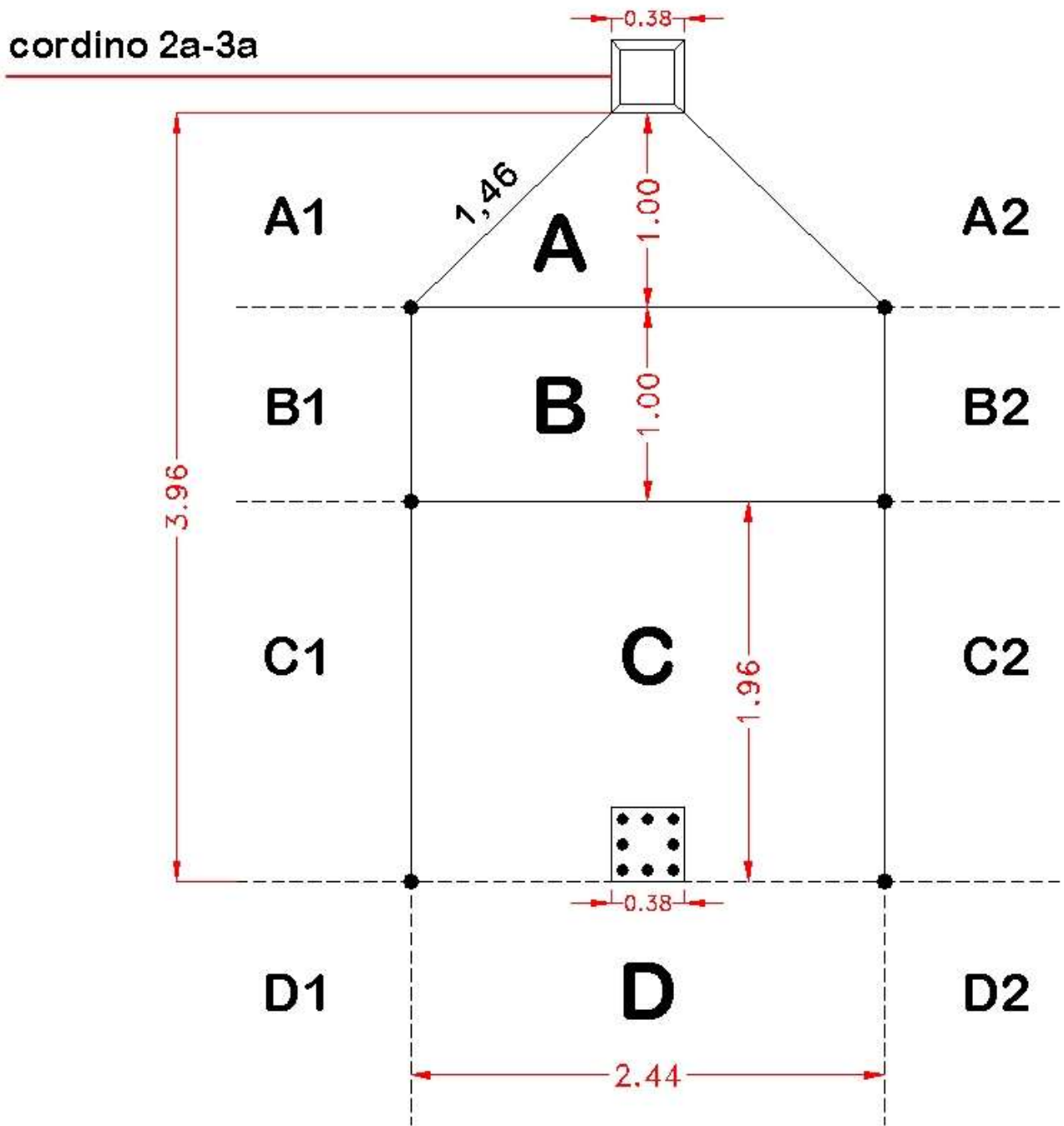
Disegno 2 – IL FUORICAMPO



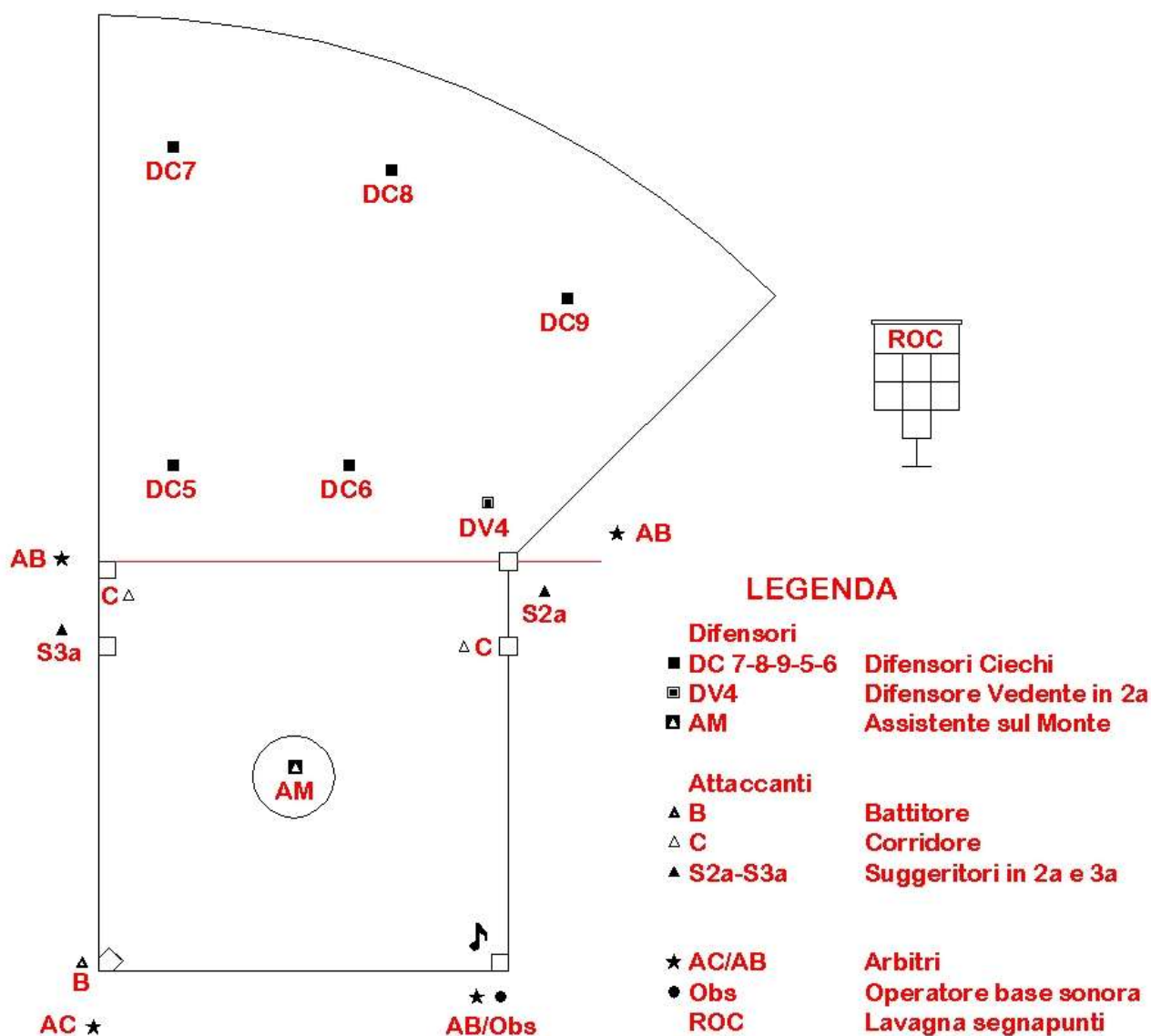
Disegno 3 – BUONA / FOUL BALL / NO PITCH IN FLY BUONA / IN FLY OUT



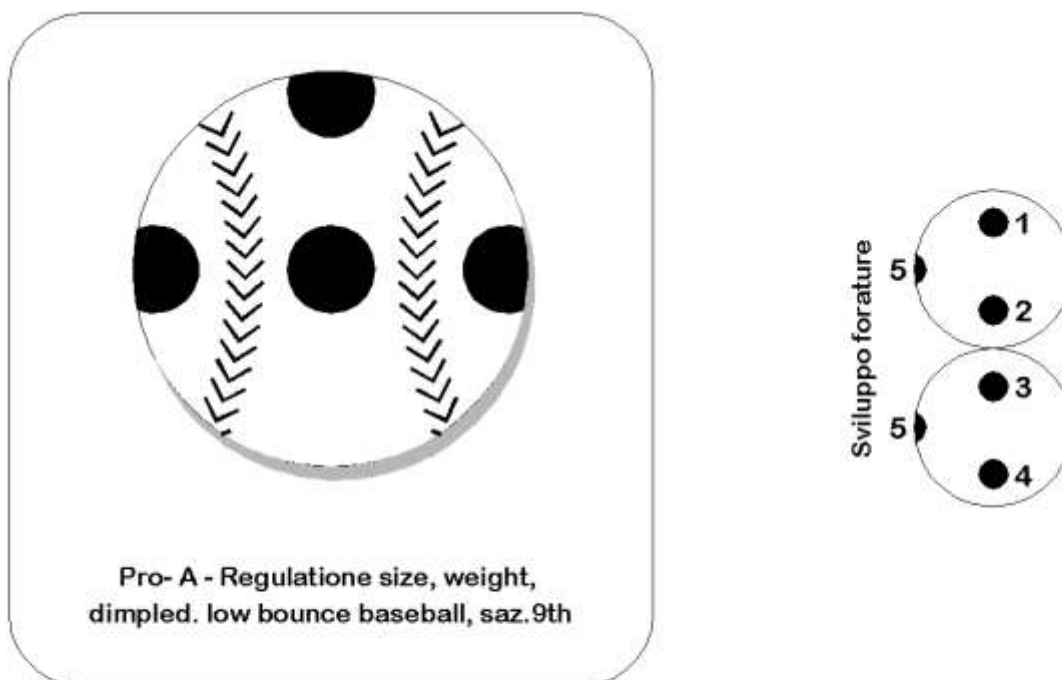
Disegno 4 – ZONA DI SICUREZZA IN SECONDA BASE



Disegno 5 – GIOCATORI, ASSISTENTI, ARBITRI IN CAMPO

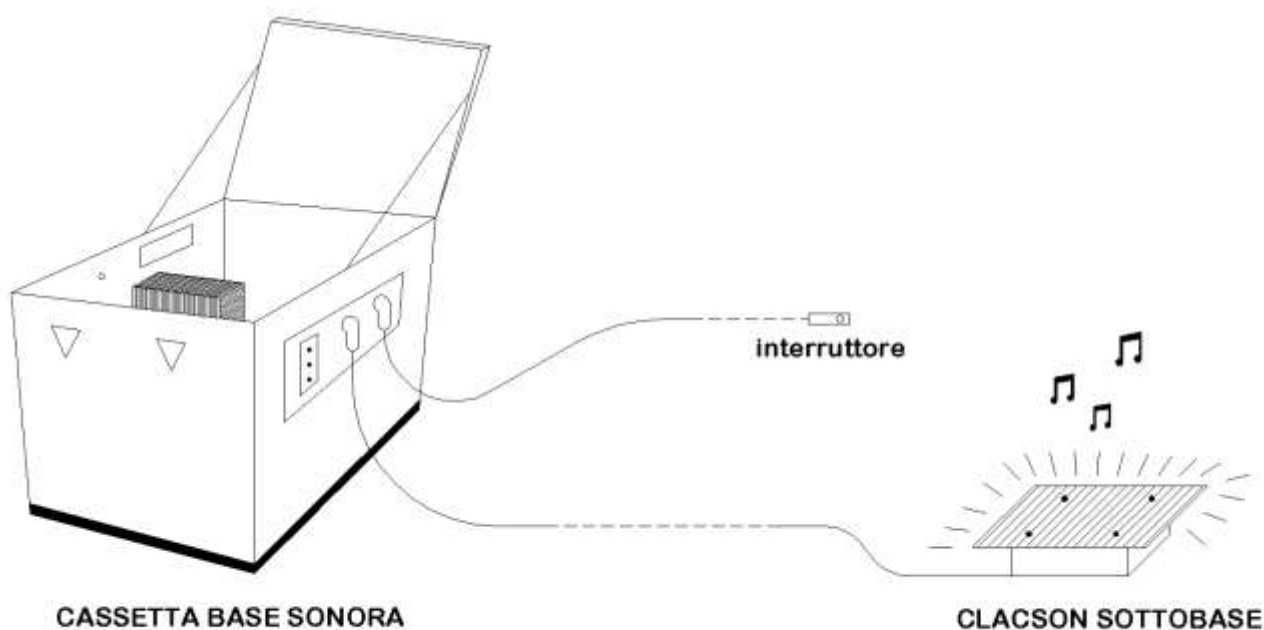


Schema 1 – LA PALLA SONORA



Kenko ball ditta Nagase Kenko modelli A o AA forata con 1 foro da 18mm e 4 da 16mm collocati eccentricamente (vedi Sviluppo Foratura)
Bubboli (due) di ottone ditta Mare modello OL (mm 24x21)

Schema 2 – PRIMA BASE SONORA "EP 2505237 PATENT"



Schema elettronico reperibile presso la sede dell'AIBxC

REGOLAMENTO DI ATTIVITA' AGONISTICA E SPORTIVA (articolo 16.3 dello Statuto)

Norma generale: Coloro che aderiscono all'attività agonistica e sportiva dell'AIBxC prendono il solenne impegno a osservare nei rapporti personali e di gioco, la massima lealtà e correttezza di forma e sostanza

1. GLI ISCRITTI: I gruppi o Squadre

- 1.01** Si definisce Gruppo agonistico (**GA**) o squadra, l'aggregazione volontaria di persone di cui almeno sette di esse siano cieche (**B1-11**) o ipovedenti (**B2-12** e **B3-13**) e abbiano la dichiarata intenzione (**iscrizione**) di partecipare all'attività agonistica dell'**AIBxC Onlus**.
Si definisce Gruppo sportivo (**GS**) l'aggregazione volontaria di persone che abbiano la dichiarata intenzione (**iscrizione**) di partecipare all'attività sportiva dell'**AIBxC**.
- 1.02** L'adesione del Gruppo all'AIBxC e le aggregazioni all'interno di GA e GS, sono totalmente indipendenti da qualsiasi adesione e/o tesseramento ad altre Organizzazioni, Associazioni, Leghe e Federazioni sportive e non.
- 1.03** Un Gruppo Agonistico é considerato iscritto al momento dell'accertata regolarità della sua richiesta scritta di iscrizione all'attività agonistica. Il Presidente o il Responsabile di un Gruppo agonistico o Squadra che si iscrive alla attività agonistica dell'AIBxC deve essere a tutti gli effetti Socio dell'Associazione (vedi **articolo 5** dello Statuto).
Un Gruppo Sportivo é considerato iscritto al momento dell'accertata regolarità della sua richiesta di iscrizione all'attività sportiva.
- 1.04** L'iscrizione all'attività agonistica avviene inoltrando l'apposito modulo **IAA** compilato in ogni sua parte essenziale.
Ad esso vanno contestualmente o successivamente allegati:
- **Elenco dei giocatori (EG):** L'iscrizione vale per tutti i nominativi riportati sul modulo.
- **Le Richieste di Tesseramento** dei Giocatori nuovi o di quelli che cambiano Gruppo (**TG**). Vedi **2.04**
- 1.05** Il termine ultimo per l'iscrizione all'attività agonistica é, salvo diverse disposizioni, stabilito per l'ultimo giorno feriale di febbraio.
- 1.06** L'iscrizione all'attività sportiva avviene inoltrando una semplice richiesta scritta.
- 1.07** Non é previsto alcun termine di tempo per l'iscrizione all'attività sportiva.

2 – GLI ISCRITTI: Le persone

2.01 GLI ISCRITTI: Le persone

- I Giocatori ciechi (**B1-11**)
- I Giocatori ipovedenti (**B2-12 e B3-13**)
- I Giocatori vedenti
- Gli Allenatori
- Il Commissario all'Attività agonistica
- Gli Arbitri
- I Classificatori
- I Dirigenti - Assistenti
- I Medici di squadra
- I Massaggiatori
- Chiunque abbia manifestato nei modi previsti la propria adesione.

2.02 La cessazione di persona iscritta avviene per:

- La cessazione di persona iscritta avviene per:
- Abbandono di fatto
- Allontanamento
- Cessazione dell'AIBxC.

2.03 Il tesseramento, o iscrizione formale, é obbligatorio per:

- Giocatori ciechi (**B1-11**)
- Giocatori ipovedenti (**B2-12 e B3-13**)
- Giocatori vedenti
- Gli Allenatori
- Il Commissario all'Attività agonistica
- Gli Arbitri
- I Classificatori
- I Dirigenti - Assistenti
- Dirigente responsabile (**DR**) ed eventuale Dirigente testimone alle firme (**DTF**).

Esso avviene nei modi previsti dal presente RAA.

2.04 Il tesseramento deve essere rinnovato per i giocatori che cambiano Gruppo nell'anno. Sono considerate valide le richieste di tesseramento di anni precedenti dei giocatori che nell'anno non cambiano Gruppo agonistico. Resta obbligatorio il tesseramento per i giocatori di nuova iscrizione.

2.05 Il tesseramento di giocatori ciechi (**B1**) e ipovedenti (**B2 e B3**) mai tesserati può avvenire in qualsiasi momento della stagione agonistica.

2.06 I giocatori ciechi e ipovedenti entrano a fare parte di un Gruppo con la sottoscrizione della Tessera. Ciò li vincola al Gruppo per l'intera e sola stagione agonistica.

2.07 I giocatori vedenti con l'intento di giocare quale difensore vedente in seconda e/o svolgere il ruolo di suggeritore sulle basi si iscrivono all'AIBxC senza vincolo di appartenenza a un Gruppo. L'AIBxC richiede per il difensore vedente di seconda la sua permanenza all'interno di un solo Gruppo per l'intera stagione agonistica.

2.08 Il Dirigente Responsabile e il Dirigente Testimone alle firme, quest'ultimo obbligatoriamente vedente, segnalati all'atto dell'iscrizione, sono vincolati al loro Gruppo per tutta la stagione agonistica. Essi possono essere sostituiti da altri, ma non possono cambiare Gruppo prima del termine della stagione agonistica. Non è necessaria la presenza del Dirigente Testimone alla firme se il Dirigente Responsabile è persona vedente.

- 2.09** Durante la stagione agonistica non é consentito a un Gruppo Agonistico di restare privo di almeno un Dirigente vedente.
- 2.10** I trasferimenti e i prestiti sono operazioni nei confronti delle quali non é previsto alcun vincolo o formalità da parte dell'AIBXC. Tuttavia essi non possono avvenire all'interno della stagione agonistica.
- 2.11** I giocatori ciechi e ipovedenti all'atto della firma della Tessera affermano di conoscere i rischi dei danni fisici che si possono conseguire con la pratica del BxC. Per detti danni e loro conseguenze essi liberano da ogni responsabilità l'AIBxC nelle persone di tutti i suoi Soci ed Iscritti all'Attività Agonistica e l'autorizzano a stipulare, per loro conto, un'Assicurazione. L'AIBxC non é perciò obbligata ad assicurare i giocatori.
- 2.12** I giocatori ciechi e ipovedenti, per poter partecipare all'attività agonistica organizzata dall'AIBxC, devono essersi sottoposti a visita medica ed essere stati da essa licenziati idonei a svolgere attività sportiva nell'anno in corso.

3 – ATTIVITÀ

- 3.01** L'attività agonistica organizzata dall'AIBxC assume le forme di:
- Campionato Italiano
 - Coppa Italia
 - Tornei
 - Partite dimostrative
 - Partite internazionali
- 3.02** La partecipazione all'attività agonistica dell'AIBxC Onlus é consentita a coloro che vi si sono iscritti.

4 – DIREZIONE, CONTROLLO E REGISTRAZIONE PARTITE

- 4.01** Le partite di BxC sono dirette da uno o più arbitri e registrate da un Classificatore
- 4.02** Gli Arbitri rappresentano l'AIBxC e/o la FIBS (Federazione Italiana Baseball Softball) e sono responsabili del corretto svolgimento tecnico della partita esprimendo per questo, giudizi e decisioni. Essi sono responsabili altresì dell'osservanza delle regole di sicurezza e della disciplina in campo.
- 4.03** I giudizi arbitrali riguardano l'accertamento della dinamica di un fatto di gioco. Le decisioni arbitrali riguardano l'applicazione delle norme del Regolamento al fatto. I giudizi e le decisioni arbitrali sono insindacabili e non modificabili. Tuttavia per quanto riguarda le sole decisioni l'arbitro é tenuto prima di confermarle a ascoltare le ragioni, brevi e espresse in modo civile, della parte che da esse si ritenga danneggiata. Non sono previsti protesti miranti a inficiare il risultato finale di una partita conclusa.
- 4.04** Il Referto o rapporto arbitrale (e/o la registrazione del Classificatore sotto scritta dall'arbitro) trasmesso all'AIBxC vale quale omologazione del risultato della partita.
- 4.05** I Classificatori rappresentano l'AIBxC e/o la FIBS e sono responsabili dell'esatta registrazione dello svolgimento tecnico della partita.

5 – ATTIVITA' AGONISTICA P.D.

- 5.01** L'AIBxC assume quale definizione di principio la imprescindibilità della posta in palio quale premio ai vincitori delle partite da essa organizzate per Campionati e/o Tornei. La posta in palio, quale accumulazione di punteggio in classifica, può essere differenziata per le diverse fasi ma mai assente.
- 5.02** L'AIBxC organizza una Stagione Agonistica che comprende: il Campionato Italiano, la Coppa Italia, Tornei Nazionali di BxC.
Vi partecipano le squadre dei Gruppi che hanno presentato per esso regolare iscrizione.
- 5.02bis** L'AIBxC organizza Tornei Internazionali.
- 5.03** L'iscrizione all'attività agonistica dell'AIBXC da parte di un gruppo implica la partecipazione al Campionato nazionale e alla Coppa Italia di BxC. E' tuttavia prevista la concessione di deroghe motivate. Per l'iscrizione alla Attività Agonistica può essere prevista una tassa e una caparra.
- 5.04** La formula del Campionato, della Coppa Italia e dei Tornei sono a cura del Commissario all'Attività Agonistica.
- 5.05** Le classifiche, parziale e finale, del Campionato e dei Tornei saranno comunicate ai Gruppi dall'AIBxC.
- 5.06** I campi di gioco sono quelli regolari per baseball seniores completi degli accessori indispensabili. Altre tipologie possono essere utilizzate purché consentano gli spazi minimi di sicurezza.
- 5.07** La sicurezza deve essere garantita su ogni campo di gioco. Esso deve essere libero da ostacoli. Eventuali scale a scendere dalle panchine (dug-out) devono essere protette segnalate e descritte dai giocatori. Norma di comportamento sicuro possono essere lette alle squadre prima dell'inizio delle partite.
- 5.08** Sono considerati accessori indispensabili del campo:
Le basi originali: CB, 2a e 3a
Le basi piatte: 1a, 2a e 3a e i segnali piatti di Casa base e prima per donne, ragazzi e ragazze.
Il congegno sonoro della 1a base (sostituibile con persona che batte mani o palette o fischiotto)
I segnali piatti che delimitano il traguardo punto.
Il/i segnale/i della linea del fuoricampo
Il segnale (cordino) tra 3a e 2a
La Zona di sicurezza (cordini) in Seconda base.
- 5.09** Le palle necessarie allo svolgimento della partita sono reperibili presso l'AIBxC.

6 – SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

- 6.01** La durata della partita é fissata in sette o nove riprese. Per partite di doppio incontro giornaliero l'AIBXC può fissare la durata delle partite in cinque o sette riprese.
- 6.02** Le partite di sette riprese sono giocate, nelle prime 4 riprese con il sistema del doppio morso. Ogni squadra resta in campo per 2 riprese difensive consecutive, fino alla 4a ripresa poi si proseguirà con riprese singole fino alla settima. Per partite di 9 riprese il doppio morso sarà giocato fino alla 6a per poi proseguire a ripresa singola fino alla 9a. Per le partite di 5 riprese il doppio morso sarà solo nelle prime 2. Le riprese supplementari si giocano singolarmente.
- 6.03** L'AIBXC accetta il pareggio quale risultato naturale di una partita.
- 6.04** Se alla fine della 3a ripresa (per partite di 5 riprese), della 5a ripresa (per partite di 7 riprese), della 7a (per partite di 9 riprese) una squadra fosse in vantaggio di almeno 6-8-10 punti, avrà la partita vinta per Manifesta Superiorità. Ogni squadra potrà segnare, nella sua ripresa di attacco, fino ad un massimo di 5 punti, che potranno aumentare (fino ad un max di 7) in quanto saranno presi in considerazione anche quelli segnati alla fine dell'azione di gioco. Nella ripresa successiva il primo battitore sarà quello che dovrà battere seguendo l'ordine di battuta.
- 6.04 bis FORMULA DEL TIE BREAK:** Si giocherà con 1 eliminato e basi piene. All'inizio della ripresa, i due Allenatori si incontreranno a Casa Base ed indicheranno, nello stesso momento, all'Arbitro Capo, l'Atleta che andrà in battuta. La seconda e la terza base saranno occupate rispettivamente dai due giocatori che lo precedono nell'ordine di battuta. Per le eventuali riprese successive si seguirà l'ordine di battuta normale.
- 6.05** 30' (trenta minuti) prima dell'inizio della partita gli arbitri controllano la regolarità della sistemazione del campo e degli accessori indispensabili, nel particolare:
- Il terreno di gioco deve essere libero da ostacoli.
 - Lo stacco tra terra rossa ed erba deve essere rastremato e non più alto di 2,54cm
 - Non vi devono essere gradini e buche nella zona di corsa basi.
 - Le basi piatte devono essere ben fissate al terreno.
 - La base sonora (se disponibile) deve essere funzionante.
 - Il cordino 3a - 2a e la Zona di Sicurezza di seconda devono essere allestiti.
- 6.06** Se gli arbitri accertano qualche irregolarità nel campo o negli accessori sono tenuti a invitare il Responsabile della squadra di casa (o del Comitato Organizzatore) a provvedere a rimuoverne le cause.
- 6.07** Il risultato di una partita prevista di **cinque** riprese e sospesa per impraticabilità del campo è da considerarsi valido a tutti gli effetti quando sia stata giocata completamente:
- La prima parte della quarta ripresa essendo in vantaggio la squadra di casa.
 - La quarta ripresa completa essendo in vantaggio la squadra ospitata.
 - La terza ripresa completa essendo il punteggio in parità.

Il risultato di una partita prevista di **sette** riprese è da considerarsi valido a tutti gli effetti quando sia stata giocata completamente:

- La prima parte della quinta ripresa essendo in vantaggio la squadra di casa
- La quinta ripresa completa essendo in vantaggio la squadra ospitata.
- La quarta ripresa completa essendo il punteggio in parità e solo nelle partite che valgano per una classifica e non per la definizione del passaggio di turno, (Semifinali e Finale) per le quali questo comma non è da considerarsi valido.

6.08 L'arbitro capo è l'unico a potere giudicare sulla impraticabilità del campo.

6.09 10' (dieci minuti) prima dell'inizio della partita i dirigenti delle due squadre in campo devono rendere disponibile al Classificatore (o all'Arbitro capo) l'Elenco dei giocatori, (E/OB) firmato e in duplice copia e i cartellini dei giocatori. L'Arbitro di Casa base, o il Classificatore, procederà all'appello e alla verifica dell'identità.

6.10 La partita può iniziare soltanto se ambedue le squadre sono in grado di schierare in campo e alla battuta almeno 4 (quattro) giocatori.

A nessuna squadra è consentito entrare in campo con soli quattro giocatori risultandone disponibili altri nell'Elenco (E/OB)

6.11 La impossibilità di una squadra di schierare in campo o alla battuta all'inizio della partita almeno 4 giocatori è ragione della sua sconfitta convenzionale con il punteggio del numero delle riprese previste a zero.

6.12 Se la presente o sopravvenuta impossibilità di schierare in campo almeno quattro giocatori è contemporanea per le due squadre, entrambe subiscono la sconfitta convenzionale. (X-0 / 0-X)

6.13 Se una squadra inizia la partita con quattro giocatori avrà un eliminato automatico ogni volta che l'ordine di battuta incontra il quinto battitore assente. (**vedi RTG - Appendice 1**). Il battitore che entra a partita in corso in una squadra che ha iniziato in quattro prenderà il quinto posto nell'ordine di battuta. Una squadra partita con cinque giocatori e che resta in quattro avrà un eliminato per regola ogni volta che l'ordine di battuta incontrerà la posizione del battitore uscito. È consentito ad una squadra impossibilitata a schierare più di tre giocatori ciechi di utilizzare un giocatore vedente che indossi la benda solo dopo che almeno il primo battitore della partita abbia concluso il suo turno. Una squadra con meno di quattro giocatori ciechi non può iniziare la partita.

6.14 La squadra ospitante può giocare, la prima parte dell'ultima ripresa difensiva di una partita in cui essa è in vantaggio di almeno un punto, anche con meno di quattro difensori in campo. Non le sarà consentito presentarsi alla battuta nella sua ultima ripresa d'attacco con meno di quattro battitori. Per cui, alla fine della sua ultima ripresa difensiva,

- Vince se ha mantenuto il vantaggio
- Perde X a Zero in caso di parità.
- Perde con il punteggio finale della partita se gli avversari la sopravanzano.

6.14 bis La squadra che perda, per infortunio, uno dei cinque giocatori in campo non avendo più sostituti, può fare rientrare un giocatore, sostituito in precedenza, che dovrà occupare la stessa posizione di battuta dell'infortunato.

- 6.15** Passati i **30'** (trenta minuti) regolamentari di attesa per una squadra (o per entrambe) che non si sia presentata in campo, l'arbitro può attribuire partita persa alla squadra assente (o ad entrambe le assenti).
- 6.16** L'arbitro che riceva entro 30' (trenta) dall'ora di inizio della partita l'avviso che la squadra non presente in campo é in arrivo può decidere di prolungare l'attesa a sua discrezione.
- 6.17** Un giocatore purché regolarmente tesserato può entrare a partita iniziata anche se non era presente al momento dell'appello. È sufficiente che si presenti all'arbitro che ha facoltà di procedere alla sua identificazione.
- 6.18** Alle squadre é fatto divieto di presentare in campo giocatori:
- Non tesserati
 - Tesserati con altri Gruppi
 - Ciechi, ipovedenti o vedenti senza benda
 - L'arbitro impedirà il gioco ai giocatori di queste categorie.

7 – GIOCATORI CIECHI, IPOVEDENTI, VEDENTI

- 7.01** Tutti i giocatori (ciechi ed ipovedenti) in campo dovranno usare la benda ed occhiali ritenuti idonei dall'AIBxC.
- 7.02** E' ammesso per ogni squadra l'utilizzo, a partita iniziata, al massimo di un vedente che indossi la benda nel solo caso che non vi siano a disposizione più di tre giocatori ciechi o ipovedenti.
- 7.03** La benda di tipo regolamentare viene fornita dall'AIBXC. Di altri tipi di bende, e/o occhiali, gli arbitri devono accertare la conformità sostanziale al tipo regolamentare.
- 7.04** Tutti i giocatori in fase di attacco devono presentarsi al box di battuta con la maschera già propriamente indossata e la possono rimuovere solamente a azione conclusa. In fase difensiva devono indossare propriamente la benda prima del "Gioco" dell'arbitro.

REGOLAMENTO DI DISCIPLINA

(Art 16.4 dello Statuto)

Norma generale: *Coloro che aderiscono all'attività agonistica e sportiva dell'AIBXC prendono il solenne impegno a osservare nei rapporti personali e di gioco, la massima lealtà e correttezza di forma e sostanza.*

1 – PROVVEDIMENTI

1.01 Definizioni

Richiamo: Sollecitazione a rimuovere le condizioni di pericolo, disturbo e/o a non ripetere azioni pericolose e/o non regolamentari.

Ammonizione: Prima indicazione disciplinare volta a far sì che non si ripetano azioni di gioco pericolose e/o non regolamentari o infrazioni ai principi di massima lealtà e correttezza di forma e sostanza nei rapporti personali e di gioco.

Espulsione: Segue l'Ammonizione e punisce il ripetersi delle condizioni che avevano prodotto la stessa. Colpisce direttamente azioni che prevedono l'ammonizione ove esse siano palesemente gravi. Riguarda le persone in campo.

Allontanamento: Provvedimento nei confronti di chi disturba **da fuori** il campo il gioco. Segue il primo e il secondo richiamo.

Deferimento: Azione dell'Arbitro Capo che con breve e motivata relazione informa il Giudice unico (**G.U.**) di un'azione avvenuta **in campo** prima, durante o dopo la partita significativamente lesiva dei principi di massima lealtà e correttezza di forma e sostanza nei rapporti personali e di gioco (vedi Norma generale).

Squalifiche: Il Giudice Unico, le cui decisioni sono inappellabili, ha facoltà di comminare provvedimenti di sospensione dal gioco (Squalifiche) in misura massima di **tre partite** che saranno le prime che lo squalificato incontrerà dopo la squalifica indipendentemente da eventuali evoluzioni del calendario.

Se il Giudice Unico ravvisa comportamenti tali da necessitare ulteriori più gravosi provvedimenti investirà di ciò il Consiglio Direttivo.

1.02 Comminatori

Sono autorizzati a comminare Provvedimenti Disciplinari specifici per ruolo:

- Gli Arbitri in campo,
- Il Giudice Unico,
- Il Commissario all'Attività Agonistica,
- Il Consiglio Direttivo dell'AIBXC.

1.03 Il Giudice Unico

Il Giudice Unico è organismo monocratico ed è nominato dal Presidente dell'AIBXC.

2 – LA SICUREZZA GENERALE

La Sicurezza: La Squadra ospitante e/o il Comitato Organizzatore, oltre agli obblighi specificatamente descritti (**vedi 6.05 del R.A.A.**), deve preoccuparsi che ogni misura di sicurezza sia stata presa perché i giocatori in campo e nell'area ad esso afferente non abbiano a incorrere in incidenti.

Gli Arbitri hanno a disposizione per fare rispettare questa regola i provvedimenti di Richiamo e Deferimento

3 – II SILENZIO

Il Silenzio è condizione fondamentale per lo svolgimento regolare del gioco. Ad esclusione delle comunicazioni e dei segnali sonori standard previsti dal regolamento del gioco (palla sonora, base sonora, fischietto, battito mani o palette, chiamata regolamentare della palla da parte del vedente di seconda, chiamate e giudizi e decisioni arbitrali) nessun altro suono o rumore deve disturbare l'azione di gioco.

Ai difensori impegnati nella difesa e nella ricerca della palla è consentito darsi informazioni a voce.

Gli Arbitri hanno a disposizione per fare rispettare questa regola i provvedimenti di Richiamo, Espulsione e Allontanamento.

4 – LA BENDA

La benda regolamentare fornita dall'AIBxC, o il suo sostituto approvato, deve essere indossata in modo appropriato. Qualora gli avversari ravvisino irregolarità, potranno solo rivolgersi all'arbitro per chiederne la verifica. L'arbitro è l'unico autorizzato ad intervenire su questo argomento.

L'arbitro che ravvisi rimozioni anche solo parziali della benda, ha a disposizione, per far rispettare questa regola, i provvedimenti di: Richiamo, Sanzione Tecnica Difensiva (battitore corridore conquista la seconda ed ogni eventuale corridore avanza di una base), Sanzione Tecnica Offensiva (il battitore o il corridore è chiamato eliminato e la palla è morta) ed Espulsione su recidiva.

5 – RINUNCIA DELLA PARTITA

L'AIBxC, attraverso il suo Commissario all'Attività Agonistica, porrà a carico dei Gruppi che non abbiano presentato regolarmente in campo la loro squadra, secondo il Calendario Ufficiale e le sue modifiche comunicate con prassi usuale, una penale di classifica uguale ai punti di classifica in palio.

INDICE

Allarme per evitare scontri – 6.1 da azione difensiva, 6.2 da azione in attacco, 6.3 chiamato da avversario, 6.4 modalità di chiamata

Arbitri – RTG 9 competenze, LA1 assistenza prima di “GIOCO”, LA2 competenze, RAA 4 giudizi, decisioni, referto, RAA 6.08 praticabilità del campo

Assistente della difesa sul monte – 4.3 interferenza, 8.2 competenze, LA7 assistenza, LS3 allarma la difesa su possibili pericoli

Battitore – 3.5.1 strike out, 3.5.1.4 fly out

Battitore corridore – 3.5.2 passaggio in prima, 4.2.2 assegnazione della base, 4.2.3 zona di sicurezza, 4.2.4 infrazione zona di sicurezza, 4.3 assegnazione della base, 5.1 assegnazione della base, 7.2 prima base in avaria,

Battitore designato (DH) – 3.4 regolamento

Battitore solo difensore (DO) – 3.4 regolamento

Battuta buona – 3.3 definizione, 3.3.6 palla buona, 3.3.9.cordino 2[^]-3[^],

Battuta extrabase – 3.3.7 definizione, 3.5.6.1 eliminazione

Battuta in fly (buona, foul, out) – DIS.3, 3.5.1.4 zona out, 3.3.9.cordino 2[^]-3[^], LS3 sicurezza

Battuta no pitch – DIS.3, 1.2 colpisce la seconda base, la terza o il suo corridore, 3.5.3 difensore la rimanda in zona foul

Cambio campo – RAA 6.02

Casa base del battitore – 1.4 definizione

Casa base del corridore o traguardo punto – 1.10 definizione, 3.3.4 punto valido, 3.3.7 terzo out su extrabase, 3.3.5.1 eliminazione su tempo, 3.3.5.2 eliminazione per primo tentativo 3.5.7.3 primo tentativo

Classificatore – RAA 4.05 responsabilità

Corridore – 3.3.7 partenza anticipata, 3.3.7 su extrabase se parte non può ritornare, 4.2.2 avanzamento di una base, 4.3 avanzamento di una base, 5.1 interferenza invade zona difesa, 6.1 allarme stop difesa, 6.2 interferenza allarme stop attacco, append.1 si infortuna e non c'è sostituzione

Difensore cieco – 4.1 interferenza

Difensore vedente – 4.2 interferenze, 4.2.1 area sicurezza, 8.1 competenze, LA6 assistenza

Durata della gara – 3.2 normativa

Fuoricampo – DIS.2, 3.3.8 definizione, 4.2.C interferenza difensore vedente, 8.1 interferenza difensore vedente

Giocatori ciechi, ipovedenti, vedenti – RAA 7

Giocatore donna – 1.3.1 definizione e misure delle basi, 1.4.1 misure casa base, 1.5.1.1 misure prima base

Giocatore ragazza – 1.3.2 definizione e misure delle basi, 1.4.2 misure casa base, 1.5.1.2 misure prima base

Giocatore ragazzo – 1.3.1 definizione e misure delle basi, 1.4.1 misure casa base, 1.5.1.1 misure prima base

Giocatore uomo – 1.3 misure delle basi

Guanto – 2.3 definizione

Interferenza offensiva – 5.2.5 chiunque (ad esclusione dei suggeritori) fornisca aiuti al corridore

Linea di foul 2[^] 3[^] base - 3.3.9 definizione

Malfunzionamento attrezzi: – 7.1 palla, 7.2 prima base

Manifesta inferiorità – RAA 6.04

Mazza – 2.2 definizione

Misure del campo – 1.3 Casa-base seconda, 1.11 contestazione

Ordine di battuta – 3.5.10 più di tre out

Palette – 2.4 definizione

Palla – 2.1 definizione, 7.1 in avaria

Prima base – 1.5.1 definizione, 1.5.1.3.1 e 2 dispositivo sonoro o suggeritore, 2.5 disegno, 3.3.1 passaggio, 3.5.2 eliminazione, 3.5.7.1 eliminazione, 7.2 in avaria

Reclamo tecnico – 1.11 misure del campo

Seconda base d'arrivo e partenza – 1.6.1 definizione, 3.3.2 arrivo salvo, 3.3.5 contatto con la base, 3.3.6 partenza, 3.5.3 eliminazione, 3.5.7.2 partenza anticipata, 3.5.7.4 non avanza su forzato,

Seconda base difensiva – 1.7 definizione,

Squadra – DIS.5, 3.1 composizione, append.1 giocare in 4 con out fisso RAA 6

Suggeritore in prima base o Assistente all'attacco e/o indicatore neutrale –

8.3.1 competenze, LA5 assistenza

Suggeritore in seconda base o Assist. all'att. – 3.3.7 su battuta extrabase,

5.2.1 Interferenza sul difensore vedente, 5.2.2 aiuta il corridore, LA3 assistenza

5.2.3 suggerisce la partenza, 8.3.2 competenze, DIS.4, 8.3.4 può bloccare il corridore,

Suggeritore in terza base o Assist. all'att. – 3.3.7 su battuta extrabase,

5.2.2 aiuta il corridore, 8.3.5 può suggerire la partenza,

5.2.3 non può suggerire la partenza, 5.2.4 non può suggerire al corridore non forzato,

8.3.3 competenze, 8.3.5 può suggerire "STAI" al corridore non forzato, LA4 assistenza

Svolgimento della partita – RAA 6

Terza base d'arrivo – 1.8 definizione, 3.3.3 arrivo salvo, 3.3.5 contatto con la base,

3.3.7 può non toccare la base, 3.5.4 eliminazione, 3.5.7.2 partenza anticipata

3.5.7.4 non avanza su forzato,

Terza base di partenza – 1.9 definizione, 3.3.6 partenza

Tie break – RAA6.04 bis

Zona buona – DIS.1, 1.1 definizione e misure

Zona foul – DIS.3, 1.2 definizione

Zona o area di sicurezza in seconda base – DIS.4, 4.2.1 misure e normativa

NOTE

NOTE

AIBXC ONLUS

Associazione Italiana Baseball giocato da Ciechi

Via G. Bottonelli, 70 • 40132 BOLOGNA • ITALIA • Tel + fax 051 564224 • Info@albxc.it

www.albxc.it