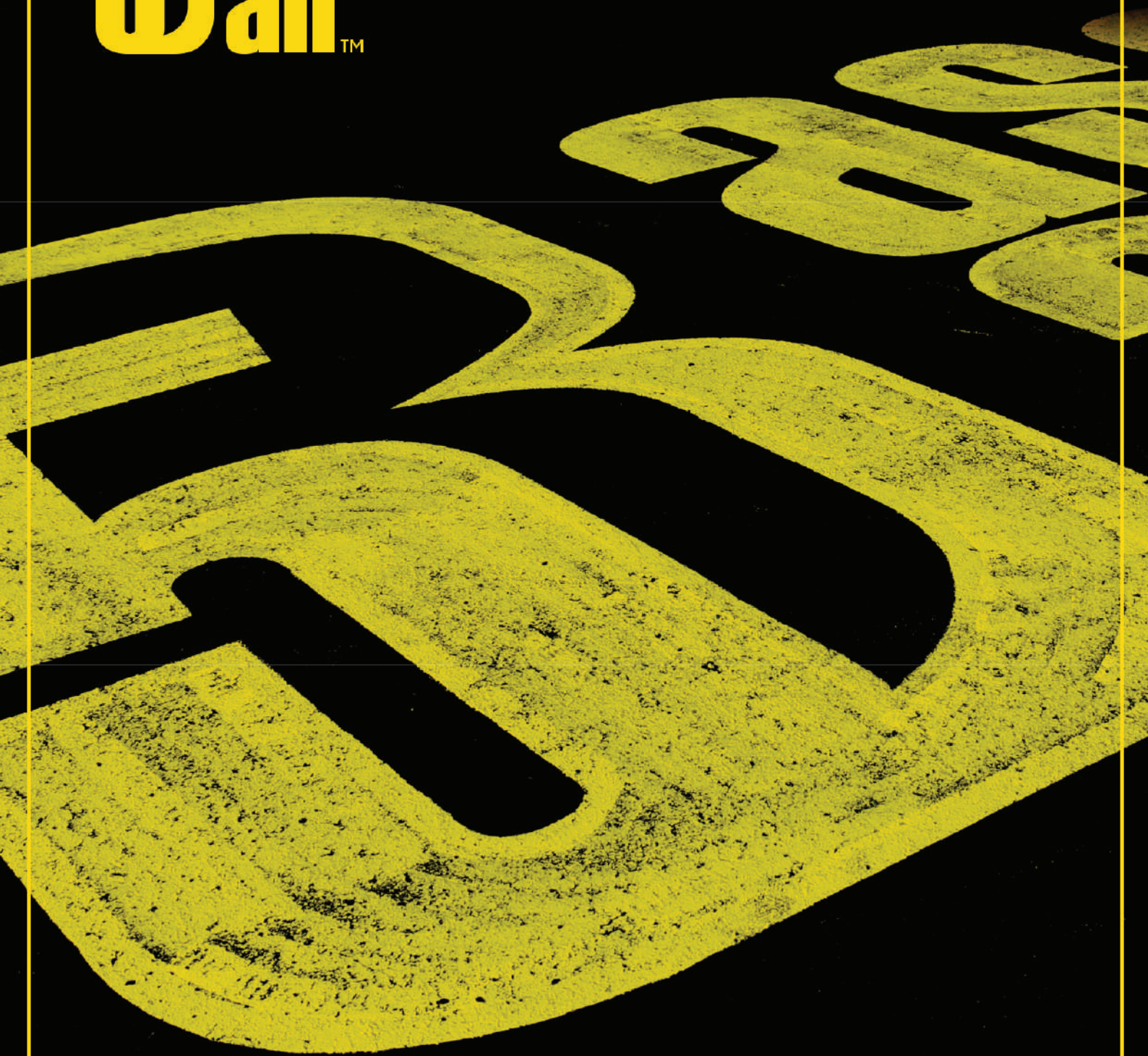


WBSC

BaseballTM



**WBSC - REGOLAMENTO
UFFICIALE DEL BASEBALL5 2022**

#playeverywhre

WBSC - REGOLAMENTO UFFICIALE DEL BASEBALL5

LISTA DEI CONTENUTI

Il campo	03
Preliminari di gioco	07
Regole di gioco	09
Termine della partita	14
Allegato	15



INTRODUZIONE

Il Baseball5™ o B5 è la versione ‘da strada’ dei classici giochi del baseball e del softball. È uno sport veloce, giovane e dinamico, che segue gli stessi principi delle sue discipline madri.

Il Baseball5™ può essere giocato ovunque e necessita solamente di una pallina di gomma.

IL CAMPO

CAMPO INTERNO E CAMPO ESTERNO

Il campo interno è di forma quadrata, con una base in ogni angolo. La distanza tra le basi è di 13 metri o 42,5 piedi (nero in figura 1). Il campo esterno è la parte restante del territorio buono, tra il territorio interno e la recinzione (giallo in figura 1).

Partendo dal box di battuta, dietro casa base (figura 1), le basi sono numerate in senso antiorario (prima, seconda e terza).

- 60 cm = 2 ft
- 100 cm = 3.2 ft
- 150 cm = 5 ft
- 300 cm = 10 ft
- 450 cm = 15 ft
- 500 cm = 16.5 ft
- 1,300 cm = 42.5 ft
- 1,800 cm = 59 ft

Zona di sicurezza:

La zona di sicurezza è un'area che va lasciata libera da possibili intralci (quali tavoli, sedie, telecamere, ecc.) al fine di proteggere i giocatori.

Figura 1 ▶



TERRITORIO BUONO

Il territorio buono è di forma quadrata con lato di 18 metri (59 piedi), nel quale uno degli angoli coincide con la casa base (nero + giallo nella figura 1). La “no-hit zone” di fronte a casa base non fa parte del territorio buono (figura 5) ad eccezione della linea diagonale che demarca la “no-hit zone”. Le linee di demarcazione del campo devono avere una larghezza di 5 cm (2 pollici) tranne quella che demarca la “no-hit zone”.

NO-HIT ZONE

Una linea retta verrà disegnata partendo dal punto posto a 4.5 metri (15 piedi) da casa base lungo la linea di foul di prima base fino al punto equivalente lungo la linea di foul di terza base. La linea dovrà avere uno spessore di 10 cm (4 pollici).

BOX DI BATTUTA

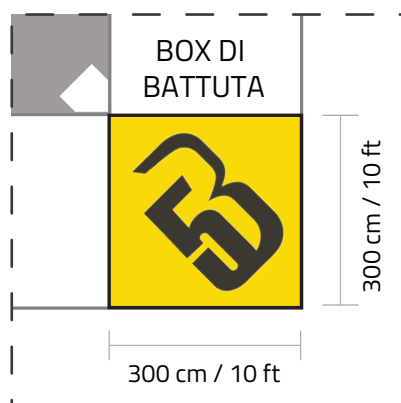


Figura 2 ►

Il box di battuta è di forma quadrata con lato di 3 metri (10 ft). Esso è posizionato all'esterno del territorio buono e viene definito dall'estensione delle due linee di foul che si intersecano presso l'angolo di casa base (figura 2).

Casa base può anche avere la stessa forma della casa base di baseball e softball (figura 2).

LE BASI

Forma e dimensioni ideali per tutte le base è un quadrato di 60 centimetri (2 ft) per lato. Le basi dovranno essere disegnate sul terreno; non esistono quindi i cuscini come nel baseball/softball. La prima e la terza base sono posizionate in campo esterno, casa base è posizionata nella “no-hit zone”, mentre la prima base è divisa in due a cavallo tra campo esterno e zona di foul.



PRIMA BASE

Per evitare collisioni, la prima base viene “raddoppiata” nella zona di foul. In tale modo è possibile effettuare il gioco difensivo sulla base in territorio buono (base bianca in figura 3), laddove invece il tentativo del battitore/corridore di toccare la base può esser fatto in sicurezza in zona di foul (base gialla in figura 3). Il battitore-corridore deve correre toccando la base esterna, tranne nei seguenti casi in cui può anche utilizzare la base in territorio buono:

1. non viene effettuato alcun gioco in prima base;
2. un tiro sbagliato spinge il difensore in zona di foul oltre la prima base al fine di raccogliere la palla, prima che il corridore tocchi la prima base. Al difensore è permesso usare la base esterna per evitare la collisione.

Se il battitore-corridore va oltre la prima base, lui/lei deve obbligatoriamente tornare sulla base in territorio buono. Sul ‘pesta e corri’ in caso di volata, o prima di lasciare la base all’atto della battuta (palla colpita), il corridore deve usare la base in territorio buono.

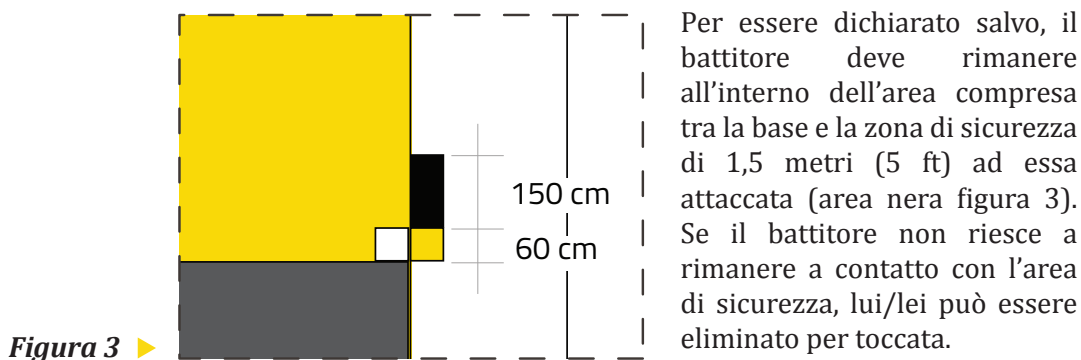


Figura 3 ►

CASA BASE

Casa base è un quadrato con lato di 43,20 cm (17 pollici) con due angoli rimossi, in modo che il bordo esterno resti lungo 43,18 cm (17 pollici), i lati adiacenti siano 21,6 cm (8½ pollici) e i due restanti lati siano 30,5 cm (12 pollici) ciascuno e convergono in un angolo formando una cuspide.

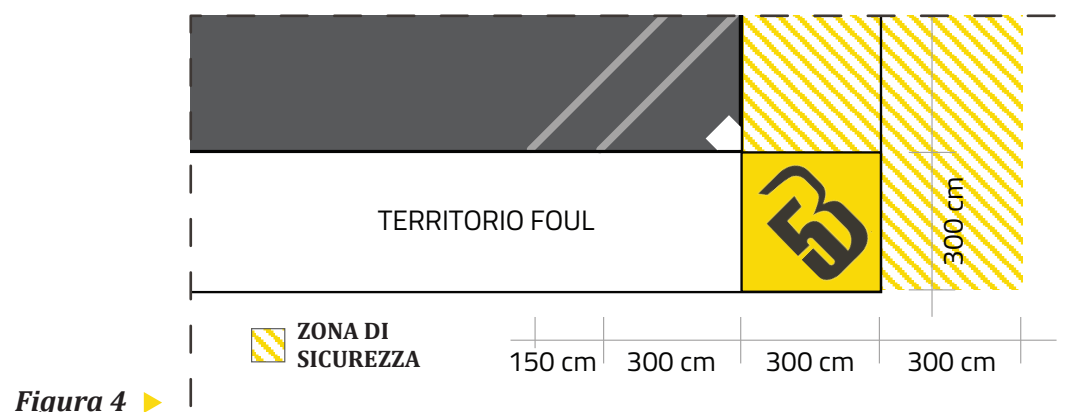


Figura 4 ►

RECINZIONE

L'altezza ideale della recinzione è di 100 centimetri o 3 piedi. Comunque, l'organizzazione di ciascun campionato/torneo può decidere di limitare il campo anche in altri modi, ad esempio utilizzando muri preesistenti o disegnando linee sul terreno. In questi casi però, saranno necessarie specifiche regole di campo.



PRINCIPI REGOLAMENTARI DEL BASEBALL5

Il Baseball5 è una disciplina sportiva ufficiale governata dalla World Baseball Softball Confederation (WBSC). Il Baseball5 is pertanto soggetto all'applicazione di tutti gli statuti, principi, leggi e regolamentazioni della WBSC.

Estratto sulle competizioni internazionali (vedi qui l'intero articolo 19 dello statuto della WBSC) Ogni competizione, gara, partita, torneo internazionale di Baseball5 che comprende uno o più membri e/o include uno o più giocatori, dovrà ricadere sotto la giurisdizione della WBSC e sarà soggetta agli statuti, principi, leggi e regolamentazioni stabiliti dalla WBSC.

I membri della WBSC sono le uniche autorità, in ciascuno stato, a possedere il diritto di selezionare la propria Squadra Nazionale, e a possedere il diritto di rappresentare (con nome, colori e bandiera) il proprio paese.

Estratto sui diritti (vedi qui l'intero articolo 24 dello statuto della WBSC)

I diritti sul Baseball5 detenuti dalla WBSC riguardano:

1. Il nome "Baseball5", ogni pubblicazione della WBSC quali Giornali, Riviste, Annuari, Documentari, ecc., gli acronimi «WBSC» «B5», come anche i loghi e i marchi dell'organizzazione e tutto ciò che potrà essere creato in futuro.
2. Le classifiche mondiali del Baseball5 per tutte le categorie.
3. Tutte le competizioni delle Squadre Nazionali che ricadono sotto la giurisdizione della WBSC.
4. Il nome Baseball5 World Cup, come anche le varie categorie di età e ogni altra competizione ufficialmente autorizzata (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit, ecc.).
5. Tornei ufficiali di Baseball5 e altre competizioni della stessa natura che potranno essere create.
6. Ogni logo, marchio e altro aspetto ufficiale correlati al Baseball5 e/o a suoi eventi, attività e competizioni.

PRELIMINARI DI GIOCO

LA PALLA

I tornei ufficiali Baseball5 della WBSC sono giocati con palle Baseball5 approvate dalla WBSC.

- Essendo la WBSC il soggetto che governa il Baseball5, è autorizzata a certificare e omologare le palle e l'equipaggiamento.
- Le competizioni approvate dalla WBSC saranno giocate con palle Baseball5 che hanno superato l'iter di omologazione.

INNING

L'Inning è una porzione della partita di Baseball5™ che consiste in un turno alla battuta per ciascuna delle squadre. Una partita di Baseball5 è composta da 5 innings.

Un differente formato di gioco in cui in cui un incontro si decide al meglio delle 3 partite, può essere svolto in eventi del tipo, ma non limitatamente a, Coppa del Mondo, Giochi Olimpici della Gioventù, ecc.

GIOCATORI

Il numero di giocatori attivi per squadra è 5, in ogni fase di gioco. Se una squadra non può schierare il numero minimo richiesto di giocatori in campo, la squadra perderà l'incontro e la partita è finita. Il numero massimo di giocatori in lista è 8 (5 che giocano e 3 riserve).

Gli atleti saranno elencati nel lineup con un numero liberamente scelto da 0 a 99; tale numero deve essere chiaramente riportato sulla maglia. Per le specifiche sulle uniformi, si prega di far riferimento al regolamento di gara.

SQUADRE MISTE

Nelle competizioni miste, la squadra in difesa deve obbligatoriamente schierare in campo almeno 2 atleti dello stesso sesso in tutte le azioni di gioco. Lo stesso si applica per il line up ufficiale.

ABBIGLIAMENTO

Solo alcuni tipi di protezioni per le dita possono essere consentite da parte degli Ufficiali di Gara, in determinate circostanze. Vanno annunciate e approvate dagli Ufficiali di Gara prima dell'inizio della partita.

Per giocare a Baseball5, è richiesto un abbigliamento sportivo urbano. La WBSC si riserva il diritto di definire regole specifiche in merito alle competizioni ufficiali. Laddove applicabili, tali informazioni verranno inserite nel regolamento del torneo. Solamente gomitiere e ginocchiere sono permesse come elementi protettivi.

LINE-UP (ALLEGATO 1)

L'allenatore di ciascuna squadra deve consegnare al tavolo degli arbitri il cartellino del lineup debitamente compilato e firmato 15 (quindici) minuti prima della gara. L'organizzazione di un evento può richiedere che il lineup venga presentato fino a 90 (novanta) minuti prima della gara. In assenza dell'allenatore, sarà cura di un manager o del capitano occuparsi di tale incombenza. Una copia del lineup deve essere fornita anche alla squadra avversaria prima che inizi la gara.

COMPORAMENTO ANTISPORTIVO

Se un arbitro ravvisa un comportamento antisportivo da parte di qualsiasi membro della delegazione di una squadra - giocatore in campo o in panchina, allenatore, team manager, il responsabile può essere espulso dal gioco.

Durante i tornei, qualsiasi espulsione comporterà una squalifica minima di una partita.

REGOLE DI GIOCO

La squadra di casa inizia il gioco in difesa, mentre la squadra ospite inizia in attacco.

Lo scopo della difesa è quello di eliminare (fare gli “out”) tre giocatori della squadra avversaria, in modo da poter andare al cambio campo. Al termine degli inning, le squadre si scambiano di posizione, con la squadra in difesa che va in attacco e viceversa.

Lo scopo dell’attacco è quello di fare punti. I 5 giocatori della squadra in difesa devono essere tutti posizionati in territorio buono quando il battitore colpisce la palla.

DIFESA / SQUADRA IN DIFESA

I 5 giocatori della squadra in difesa devono essere tutti posizionati in territorio buono, quando un battitore colpisce la palla.

Posizioni:

- 1a Base
- 2a Base
- 3a Base
- Interbase
- Centrocampista

Nella figura 5 potete vedere un tipico schieramento.

Comunque, i difensori possono variare la propria posizione prima di ogni azione a seconda delle scelte di squadra.

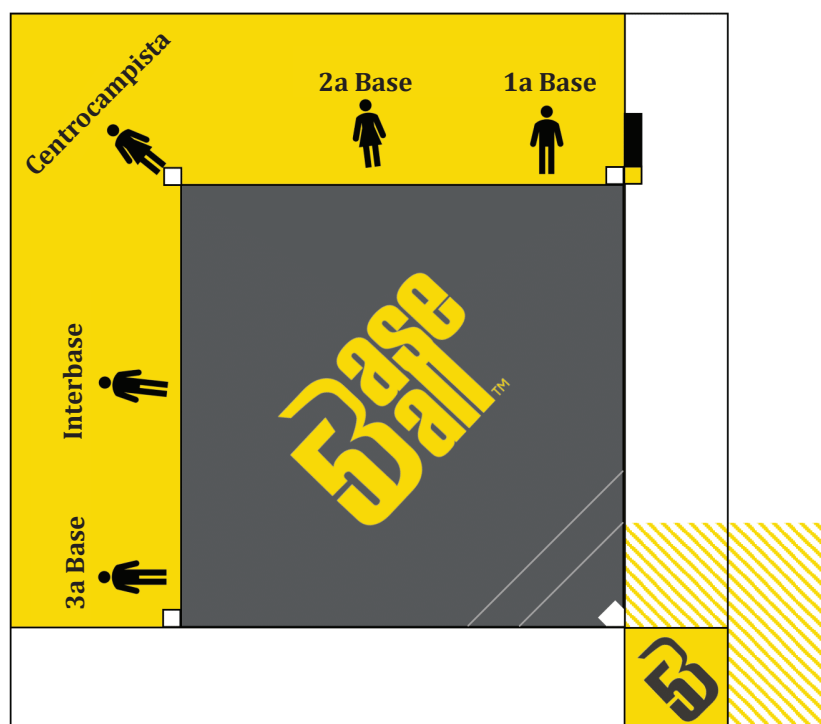


Figura 5 ►

ATTACCO / SQUADRA IN ATTACCO

Nel cartellino del lineup la squadra deve elencare i 5 giocatori che vanno in battuta dal n.1 al n.5. L’ordine di battuta sarà sempre rispettato nel corso della gara, a meno che un giocatore non venga sostituito da un altro. In questo caso il sostituto andrà a occupare il posto del compagno nell’ordine di battuta.

COLPIRE / BATTERE

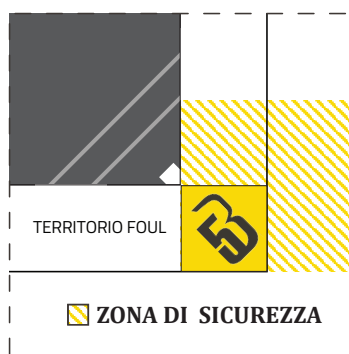
L'atto del colpire la palla avviene mentre il battitore è posizionato interamente all'interno del box di battuta e deve rimanere al suo interno (dentro le linee) fino a quando la palla colpita non lascia la mano del battitore.

La palla deve essere colpita (o schiaffeggiata) col pugno o col palmo della mano.

BATTUTA ILLEGALE

NOTA:

Per la categoria U-15 e quelle inferiori, ai giocatori è concesso un secondo tentativo in caso di battuta illegale o di foul ball.



Il primo rimbalzo della palla deve avvenire dopo la linea della "no-hit zone" disegnata diagonalmente a 4,5 m dal piatto di casa. E la palla deve essere in grado di rotolare fino alla recinzione esterna se nessun difensore la tocca. Per la categoria U-15 la "no-hit zone" è posta a 3 m.

Figura 6 ►

PUNTI / RUNS

Un punto (run) viene segnato ogni volta che un corridore legalmente avanza e tocca prima, seconda, terza e casa base prima che tre attaccanti siano eliminati per terminare l'inning.

ECCEZIONE: Un punto (run) non viene segnato se un corridore avanza fino a casa base durante un gioco nel quale la terza eliminazione viene fatta:

- sul battitore-corridore prima che tocchi la prima base;
- su un qualunque corridore forzato;
- su un precedente corridore che sia dichiarato out per non aver toccato una base.

Nel caso di out al volo i corridori devono tornare alla, o rimanere sulla, base di partenza fino a quando la palla non sia presa. Un corridore sarà dichiarato out se un difensore tocca quella base avendo il possesso della palla prima del gioco successivo.

ELIMINAZIONI

** Nel Baseball5, diversamente da baseball e softball, è il primo rimbalzo della palla che determina se la battuta sia valida oppure no:*

- Primo rimbalzo in territorio foul = battitore OUT
- Primo rimbalzo in territorio buono = la palla è viva

*** Se un giocatore erroneamente batte fuori turno, è compito della squadra in difesa farlo notare agli arbitri prima del battitore successivo. In questo caso, il legittimo battitore deve essere dichiarato eliminato e l'ordine di battuta deve riprendere col giocatore seguente.*

**** Scivolare/tuffarsi è vietato nel Baseball5.*

La squadra in difesa deve eliminare 3 avversari in ogni inning, per poter procedere al cambio campo e andare alla fase offensiva.

Come la difesa fa le “eliminazioni”:

- Toccando la base (con palla in mano) verso cui un sta correndo un corridore “forzato”;
- Prendendo al volo una palla battuta prima che tocchi terra;
- Toccando la base (con palla in mano) verso cui il corridore è “forzato” a tornare dopo una presa al volo;
- “Toccano con la palla nella mano” (tagging) un corridore che non si trova su una base;
- Se un battitore raggiunge salvo la prima base ma non riesce a rimanere nell’area di sicurezza, può essere eliminato da un difensore che lo “tocca con la palla nella mano” fuori da tale area.

Come un giocatore in attacco si auto-elimina a causa di azione o comportamento illegale:

- Calpestando la linea del box di battuta mentre colpisce (mette in gioco) la palla;
- Battendo una palla in territorio foul*;
- Battendo una palla contro se stessi;
- Mancando completamente la palla nel tentativo di battuta;
- Facendo intenzionalmente una finta di battuta;
- Quando la palla da lui battuta tocca la recinzione o esce dalla recinzione, senza aver prima battuta a terra almeno una volta in territorio buono;
- Quando la palla da lui battuta non raggiunge la recinzione (nel caso in cui nessun difensore tocchi prima la palla);
- Non rispettando l’ordine di battuta, andando quindi a battere al posto di un compagno**;
- Quando un corridore si stacca dalla base prima che il battitore abbia colpito la palla;
- Sorpassando un proprio compagno nell’atto di correre sulle basi;
- Venendo toccato con palla in mano (tag) mentre due o più corridori si trovano sulla medesima base. Il corridore più indietro nell’ordine di battuta sarà dichiarato eliminato;
- Lasciando il box di battuta prima che la palla raggiunga il territorio buono;
- Scivolando/tuffandosi nel tentativo di arrivare salvo in base o di evitare una toccata***.

NOTA: I corridori devono adoperarsi il più possibile per evitare collisioni con i difensori. Se a giudizio dell’arbitro un corridore avrebbe potuto evitare il contatto, tale corridore sarà dichiarato eliminato.

PALLA MORTA

Prima giocata (Fielding) = il tentativo di un difensore di prendere possesso della palla dopo una battuta.

Presa (Catching) = il tentativo di un difensore di prendere possesso della palla dopo che la stessa gli/le è stata tirata da un compagno di squadra.

Se dopo una battuta valida la palla esce dal campo, e non è quindi più giocabile dalla difesa, il gioco si ferma. In questi casi, si applica quanto segue:

- Se nessun difensore ha toccato la palla, ogni corridore avanza fino alla base successiva (non viene concessa alcuna extra base);
- Se la battuta tocca un difensore (senza errore) e dopo esce, ogni corridore avanza fino alla base successiva (non viene concessa alcuna extra base);
- Se la palla esce dal campo a seguito di un errore difensivo (tiro sbagliato o presa mancata), a ogni corridore è assegnata un'extra base (il battitore va in 2a base, il corridore in 1a va in 3a, e così via...). E' a discrezione dell'arbitro chiamare l'errore e concedere l'extra base all'attacco.
- La palla è morta anche quando un arbitro chiama un'ostruzione (ogni corridore avanza di una base).

BASI CARICHE, 2 ELIMINATI - CASO PARTICOLARE

In situazioni con basi cariche e 2 eliminati, quando il corridore in 3a dovrebbe essere il prossimo ad andare alla battuta, ogni corridore viene fatto avanzare di una base: quindi il corridore in terza va alla battuta e un pinch runner prende posto in prima base. Alle quadre di soli 5 giocatori, al primo eliminato dell'inning è concesso di prendere posto come pinch runner in prima base. L'ordine di battuta dovrà sempre essere rispettato.

*Esempio:
LINE UP*

1. Paul
2. Jane
3. Mike
4. Steve
5. Kim

1° inning:

1. Paul fa una valida. Paul va in 1a base, nessun eliminato. Jane va in battuta.
2. Jane fa una valida. Paul va in 2a base, Jane va in 1a base, nessun eliminato. Mike va in battuta.
3. Mike fa una valida. Paul va in 3a base, Jane va in 2a base, Mike va in 1a base, nessun eliminato. Steve va in battuta.
4. Steve è eliminato al volo. Paul resta in 3a, Jane resta in 2a, Mike resta in 1a, c'è 1 eliminato.
5. Kim è eliminata al volo. Paul resta in 3a, Jane resta in 2a, Mike resta in 1a, ci sono 2 eliminati;

Cosa accade:

Paul va a battere, Jane avanza in 3a base, Mike avanza in 2a, Steve (primo eliminato dell'inning) si posiziona in 1a base in qualità di pinch runner.

INTERFERENZA

Se l'arbitro ritiene che un corridore abbia commesso interferenza nei confronti di un difensore, la palla è dichiarata morta. Il corridore che ha fatto interferenza sarà dichiarato eliminato. Se l'interferenza avviene mentre c'è un tentativo di prima giocata o di tiro della palla battuta, anche il battitore-corridore sarà dichiarato eliminato. Tutti gli altri corridore (se ci sono) tornano alla loro base di partenza.

OSTRUZIONE

Se l'arbitro ritiene che il battitore o il corridore abbia subito un'ostruzione mentre corre verso la base successiva, la palla è dichiarata morta, e tutti i corridori avanzano fino alla base che avrebbero raggiunto se non fosse stata commessa l'ostruzione.

TEMPO

Un giocatore può chiedere tempo alzando le mani quando è in possesso della palla e quando un gioco è terminato. La palla resta viva fino a quando l'Ufficiale di Gara non concede tempo.

SOSTITUZIONI

Sostituzioni tattiche

Sostituzioni tattiche possono aver luogo ogni volta che una squadra passa dalla fase di attacco a quella di difesa.

Le riserve possono entrare in campo solo una volta, pertanto, una volta sostituite, non potranno più rientrare. Un giocatore partente può rientrare in campo solo riprendendo il proprio posto iniziale nell'ordine di battuta.

Sostituzione per infortunio

Un giocatore che subisce un infortunio può essere sostituito in qualsiasi momento. Un giocatore infortunato non può rientrare. Se un incontro viene disputato al meglio delle 3 partite, il giocatore infortunato resta fuori per l'intera serie.

Sostituzione temporanea per sanguinamento/infortunio

Per ragioni di salute e sicurezza, se un giocatore sanguina o necessita di cure a causa di uno scontro, potrà lasciare il campo per essere medicato. Per rientrare, lui/lei dovrà attendere la fine dell'inning. La sostituzione temporanea verrà concessa dagli Ufficiali di Gara e non richiesta dalle squadre. Le sostituzioni temporanee non contano; quindi il sostituto temporaneo non perde il proprio diritto di entrare in campo.

TERMINE DELLA PARTITA

La partita si conclude alla fine del quinto inning se una delle squadre ha fatto più punti dell'altra. Se la squadra di casa è in vantaggio dopo che la squadra ospite ha completato la fase di attacco del quinto inning, la partita è finita, e la squadra di casa vince.

Per gli incontri giocati al meglio delle 3 gare, la squadra che vince 2 partite è la vincitrice.

REGOLA DEL TIE-BREAK

In caso di parità le squadre giocheranno, e completeranno extra inning(s), finché qualcuno non si trovi in vantaggio.

- Il primo extra inning inizierà con un corridore in 1a base.
- Il secondo extra inning inizierà con corridori in 1a e 2a base.
- Dal terzo extra inning in poi, i corridori occuperanno tutte le basi.

I corridori devono prendere posto sulle basi senza modificare l'ordine di battuta.

REGOLA DELLA "MANIFESTA"

Una partita è dichiarata finita quando una squadra conduce di almeno 15 punti al termine del 3° inning, oppure di almeno di 10 punti al termine del 4°. Se una delle due squadre va in vantaggio di 10 o più punti nella parte alta del 5° inning, la partita dovrà comunque essere completata giocando la parte bassa del 5° (quinto) inning.

PROBLEMATICHE E NOTE LEGALI

Per qualsiasi questione non esposta nel presente documento, gli arbitri prenderanno la decisione finale.

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte del Regolamento Ufficiale Baseball5 WBSC può essere riprodotta o diffusa in qualsivoglia forma o mezzo, elettronico o meccanico, incluse fotocopie, registrazioni, compreso qualsiasi sistema di archiviazione ora conosciuto o ancora da inventare, senza il permesso in forma scritta da parte della WBSC (World Baseball Softball Confederation).

ALLEGATO 1

CARTELLINO UFFICIALE DEL LINE-UP

ORDINE DI BATTUTA UFFICIALE

TITOLARI				
	NOME	M/F	N°	
1				TORNEO/EVENTO
2				LUOGO
3				DATA
4				PARTITA #
5				SQUADRA DI CASA
RISERVE				SQUADRA OSPITE
				SQUADRA
				MANAGER
				FIRMA

ALLEGATO 2

CARTELLINO UFFICIALE SEGNAPUNTI

TABELLINO DI GARA UFFICIALE

Squadra Ospite in Battuta		Inning									
		M/F	N°								
1	Sost.										
2	Sost.										
3	Sost.										
4	Sost.										
5	Sost.										

Squadra di Casa in Battuta		Inning									
		M/F	N°								
1	Sost.										
2	Sost.										
3	Sost.										
4	Sost.										
5	Sost.										

Inizio gara ore		OSPITI									
Fine gara ore		CASA									

Torneo

Luogo

Data

Partita #

Ospiti

Casa

X : Giocatore in attacco eliminato OUT

S1 : Battitore salvo in 1a base

S2 : Battitore salvo in 2a base

S3 : Battitore salvo in 3a base

O : PUNTO SEGNATO dal giocatore

— : Fine dell'attacco nell'inning

| : Sostituzione

E : Errore

R1 : Corridore in 1a Base nell'extra-inning

R2 : Corridore in 2a Base nell'extra-inning

R3 : Corridore in 3a Base nell'extra-inning

1° Ufficiale di Gara

2° Ufficiale di Gara

3° Ufficiale di Gara

Ufficiale di Gara al tavolo

WBSC - REGOLAMENTO UFFICIALE DEL BASEBALL5 2022



WBSC
Base
BallTM