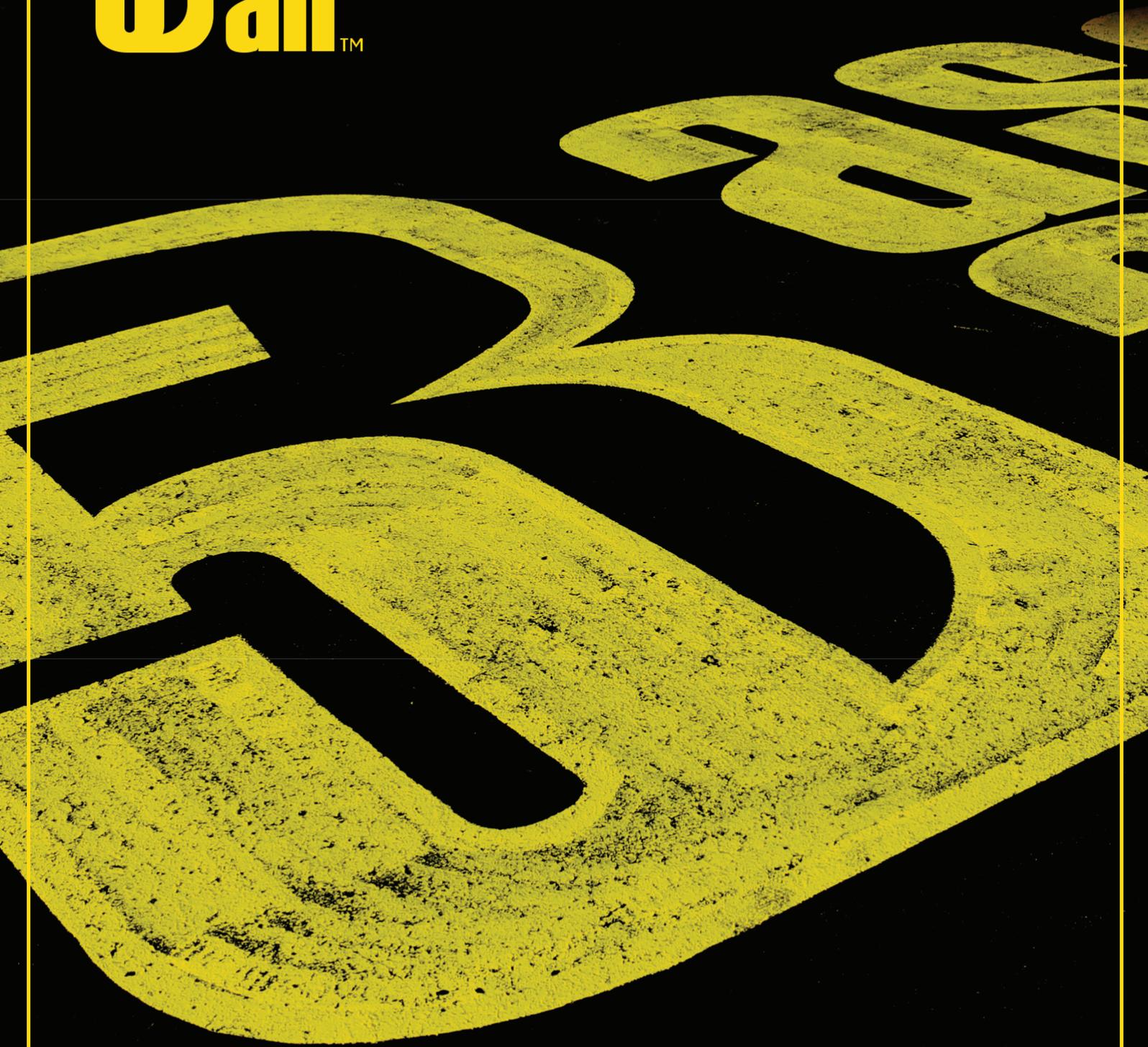


WBSC

BaseballTM



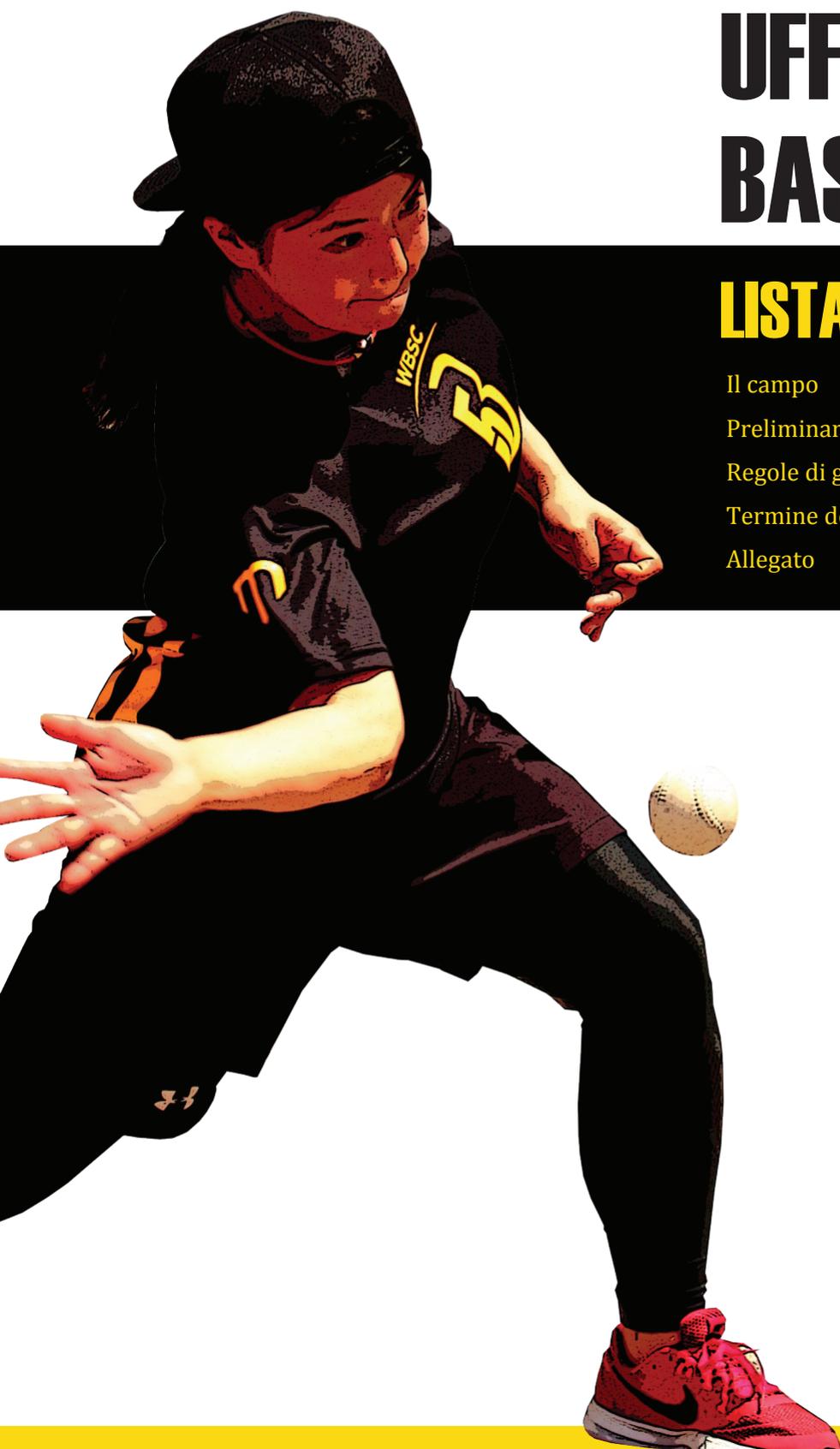
**WBSC - REGOLAMENTO UFFICIALE
DEL BASEBALL5 2024**

#playeverywhere

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.

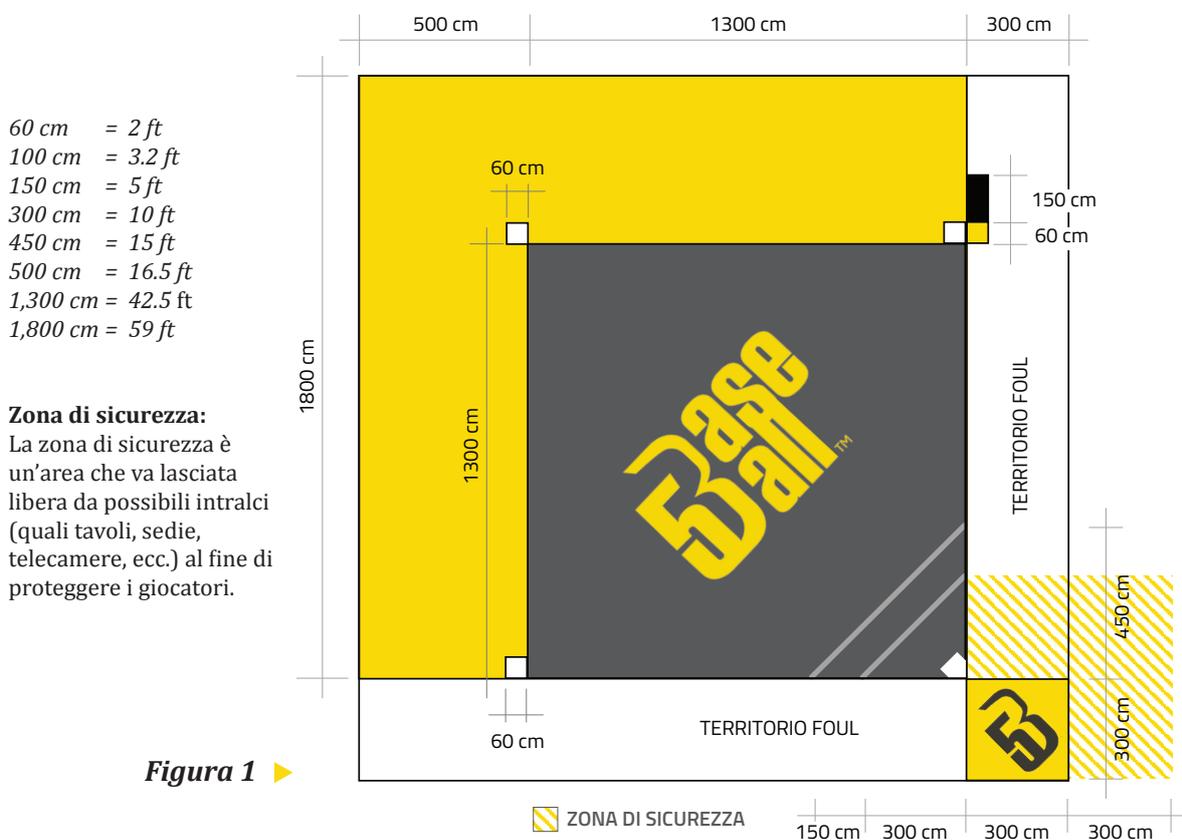
Il Baseball5™ può essere giocato ovunque e necessita solamente di una pallina di gomma.

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 (area grigia in figura 1). Il campo esterno è la parte restante del territorio buono, tra il territorio interno e la recinzione (area gialla in figura 1).

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



TERRITORIO BUONO

Il territorio buono è di forma quadrata (area grigia + area gialla nella figura 1) con lato di 18 metri (59 piedi), nel quale uno degli angoli coincide con la casa base. 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 in diagonale 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

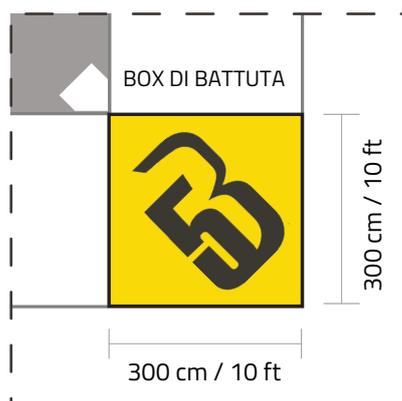


Figura 2 ►

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).

LE BASI

Forma e dimensioni ideali per tutte le basi è un quadrato di 60 centimetri (2 ft) per lato. Le basi dovranno essere disegnate sul terreno. La seconda e la terza base sono posizionate in campo esterno, casa base è posizionate nella “no-hit zone”, mentre la prima base è doppia, 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 obbliga il difensore ad andare 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 e manifesta l'intenzione di proseguire verso la seconda base, lui/lei deve obbligatoriamente tornare sulla base in territorio buono (base bianca in fig.3). Quando si presenta nel box il battitore successivo, il corridore deve partire dalla base in territorio buono.

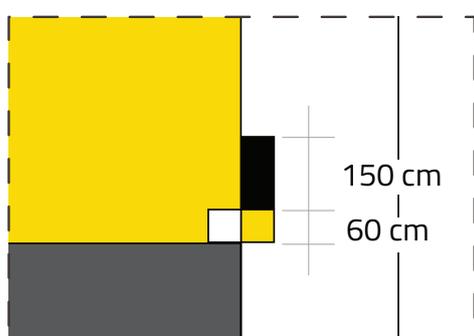


Figura 3 ►

Per essere dichiarato salvo, il battitore deve rimanere all'interno dell'area di sicurezza compresa tra la base e la zona di sicurezza di 1,5 metri (5 ft) ad essa adiacente (area nera figura 3). Se il battitore non riesce a rimanere a contatto con l'area di sicurezza, lui/lei può essere eliminato per toccata.

CASA BASE

Casa base, come nel baseball e softball, 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.

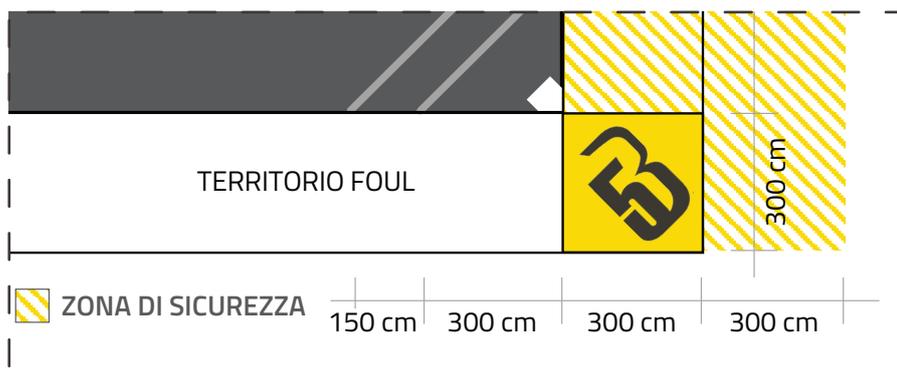


Figura 4 ►

RECINZIONE

L'altezza ideale della recinzione è di 100 centimetri o 3 piedi. Comunque, l'organizzazione di ciascun campionato/torneo può decidere di delimitare 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 è 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, turno che termina con il terzo out della squadra in attacco. Una partita di Baseball5 è composta da 5 innings.

Un differente format di gioco in cui un incontro si decide al meglio dei 3 set, dove ogni set è costituito da una partita di 5 inning, può essere svolto in eventi quali, ma non solo, Coppa del Mondo, Olimpiadi Giovanili, 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 titolari 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 mix gender, una squadra deve obbligatoriamente schierare in campo almeno 2 atleti dello stesso sesso in tutte le azioni di gioco, sia in difesa che in attacco. 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 comunicate 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 dirigente o del capitano occuparsi di tale incombenza. Una copia del lineup deve essere fornita anche alla squadra avversaria prima che inizi la gara.

ORDINE DI BATTUTA UFFICIALE



TITOLARI		M	F	N°
1				
2				
3				
4				
5				

TORNEO	
LUOGO	
DATA	
PARTITA	SET
OSPITI	
CASA	

RISERVE		M	F	N°

SQUADRA	
MANAGER	
FIRMA	

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 “out”) tre giocatori della squadra avversaria in modo da poter andare al cambio campo. Al termine di ogni mezzo 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. Viene segnato un punto quando un attaccante è in grado di completare la corsa sulle basi, toccandole tutte e tornando a casabase senza essere eliminato dalla difesa.

DIFESA / SQUADRA IN DIFESA

I 5 giocatori della squadra in difesa devono essere tutti posizionati in territorio buono, nel momento in cui, con una battuta, inizia una azione di gioco.

Posizioni:

- 1a base
- 2a base
- 3a base
- interbase
- centrocampista

Nella figura 5 è rappresentato un tipico schieramento difensivo.

In ogni caso, i difensori possono cambiare la posizione difensiva sia prima che durante il gioco.

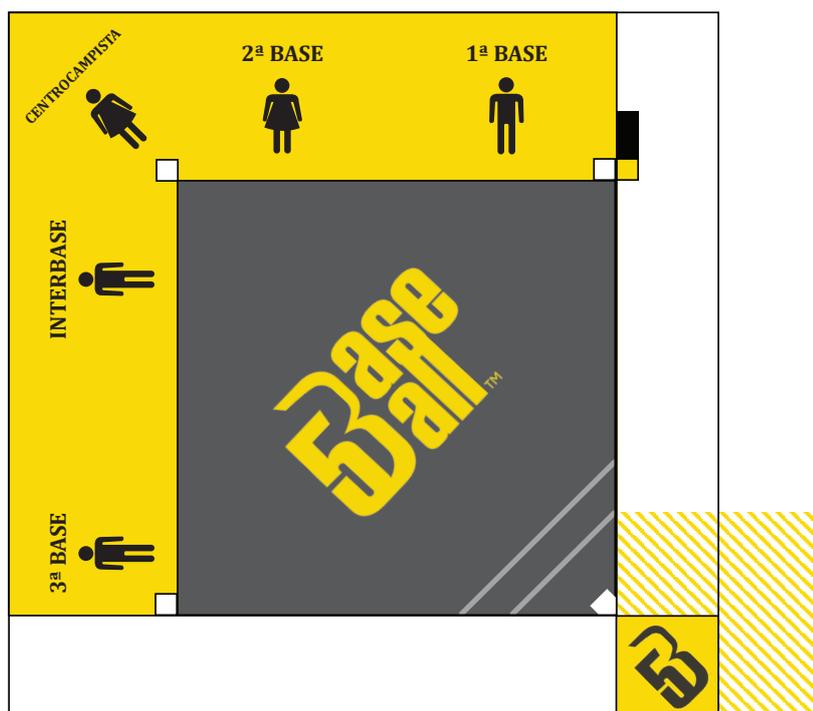


Figura 5 ►

ATTACCO/SQUADRA IN ATTACCO

Nel cartellino del line-up 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 nuovo entrato andrà ad occupare il posto del compagno nell’ordine di battuta.

COLPIRE / BATTERE

L'atto del colpire la palla avviene mentre il battitore è posizionato completamente all'interno del box di battuta. Il battitore deve mantenere il contatto al suolo e rimanere completamente all'interno delle linee del box di battuta fino a che la sua mano non avrà colpito la palla.

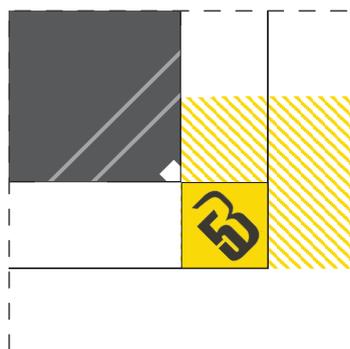
Il battitore deve entrare nel box di battuta e prima di battere, alzare la mano che intende usare per colpire la palla.

La palla deve essere colpita (o schiaffeggiata) col pugno o col palmo della mano. La palla è viva e in gioco anche quando la difesa la gioca (fielding).

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".

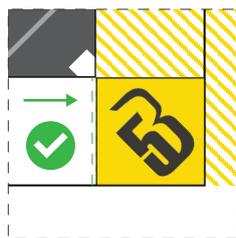
E la palla deve essere in grado di rotolare fino alla recinzione esterna se nessun difensore la tocca.

Figura 6 ►

PUNTI / RUNS

Nota:

per evitare collisioni a casabase il corridore proveniente dalla terza base può usare il box del battitore per segnare un punto invece di dover pestare casabase.



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 la fase di attacco dell'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 o rimanere sulla base di partenza fino a quando la palla non viene presa. Un corridore può essere chiamato "out" se un difensore tocca quella base avendo il possesso della palla prima del gioco successivo.

ELIMINAZIONI

** Se un giocatore ha già superato una o più basi e deve tornare indietro dovrà ritoccarla/e in ordine inverso.*

***Definizione di finta: dichiarare, alzandola, che si batte con una mano e poi battere con l'altra, oppure cominciare il movimento di battuta, interromperlo nettamente e riprenderlo.*

**** 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 nel line-up.*

***** E' vietato scivolare/tuffarsi nel Baseball5*

*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.*

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

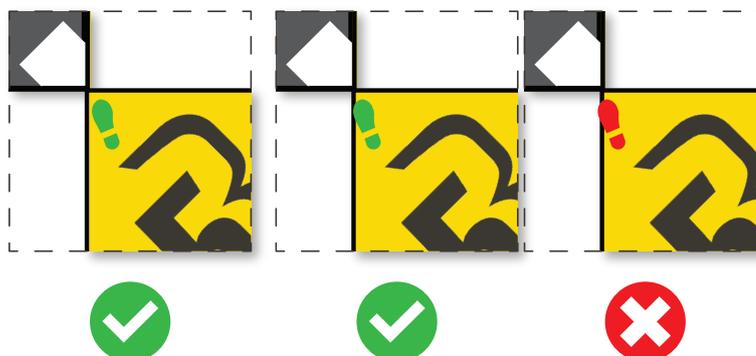
Come la difesa effettua le "eliminazioni":

- Toccando, con palla in mano, la base verso cui sta correndo un corridore "forzato";
- Prendendo al volo una palla battuta prima che tocchi terra (presa al volo);
- Toccando la base (con palla in mano) verso cui il corridore è "forzato" a tornare dopo una presa al volo*;
- Toccando (tagging) un corridore che non è a contatto con una base. Tagging = toccare il corridore con la mano in cui si ha la palla.
- 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:

- Oltrepassando, superando, con il piede una delle linee del box di battuta mentre colpisce la palla. Le linee fanno parte del campo, in questo caso del box di battuta; (vedi Figura 7)
- Battendo una palla il cui primo contatto è direttamente in territorio foul;
- Il battitore sarà eliminato se la palla, dopo aver rimbalzato in territorio buono, raggiunge il territorio foul prima di oltrepassare la prima o la terza base;
- Se viene colpito da una palla battuta legalmente prima che sia stata toccata, deviata o giocata da un difensore;
- Mancando completamente la palla nel tentativo di battuta;
- Facendo intenzionalmente una finta di battuta**;
- Quando la palla da lui battuta colpisce o esce oltre la recinzione senza aver prima toccato 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, se in una situazione di gioco non forzato;
- Facendo un passo fuori dal 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****;

Figura 7 ▶



PALLA MORTA

** Se un difensore, in pieno possesso di palla mentre è in territorio buono, dovesse uscire dal terreno di gioco, la palla è viva e in gioco.*

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:

- Non verrà concessa alcuna extrabase se la palla battuta finisce fuori dal terreno di gioco mentre un difensore sta cercando di giocarla * (prima giocata – fielding).
- Extrabasi saranno concesse esclusivamente in caso di errori difensivi.
- La chiamata di un errore difensivo può essere fatta da uno qualunque degli arbitri in campo, se la palla termina fuori dal terreno di gioco a causa di un tiro o di una presa (catching) sbagliati.
- In caso di errore difensivo ogni corridore avanza di una extrabase rispetto a quella che stava cercando di raggiungere al momento del tiro che dà luogo all'errore difensivo (tiro sbagliato o conseguente presa sbagliata).
- La palla è morta anche quando un arbitro chiama una ostruzione (ogni corridore avanza di una base)

BASI CARICHE, 2 ELIMINATI - CASO PARTICOLARE

In situazioni di basi cariche e 2 eliminati, con il corridore in terza base chiamato alla battuta, ogni corridore avanza di una base: quindi il corridore in terza va a battere, il corridore in 2a va in 3a base e il corridore in 1a va in 2a. Viene posizionato un pinch runner (giocatore dalla panchina) in 1a base. Alle quadre di soli 5 giocatori, al primo eliminato dell'inning è concesso di prendere posto come pinch runner in prima base, in modo che l'ordine di battuta sia rispettato. Nelle gare mix gender, quando si sceglie il pinch runner, attenzione a rispettare l'equilibrio nel numero di maschi e femmine in gioco.

Nelle squadre con soli 5 giocatori, in qualsiasi situazione in cui il successivo giocatore alla battuta è in base, il primo giocatore che è stato chiamato out in quel inning dovrà essere il pinch runner e prende posto sulla base occupata da colui/colei che deve andare alla battuta. L'ordine di battuta deve sempre essere rispettato.

COMPORTEMENTO ANTISPORTIVO

NOTE:

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

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

Se un membro della delegazione di una squadra, durante la partita, dovesse protestare palesemente avverso una decisione arbitrale, può ricevere un avvertimento (warning) a voce o per iscritto. Un secondo avvertimento allo stesso membro comporterà automaticamente per lui l'espulsione.

E' vietato l'utilizzo di sostanze quali resine o colle per migliorare il controllo della palla ed è considerato un comportamento antisportivo. Se un giocatore viene scoperto ad utilizzare tali sostanze sarà automaticamente espulso dalla partita

INTERFERENZA

Se l'arbitro ritiene che un corridore abbia commesso interferenza nei confronti di un difensore, la palla è dichiarata morta e il corridore che ha fatto interferenza eliminato. Se l'interferenza avviene mentre vi è un tentativo di prima giocata (fielding) o di tiro della palla battuta, anche il battitore-corridore sarà dichiarato eliminato. Altri eventuali corridori tornano alla loro base di partenza.

OSTRUZIONE

Se l'arbitro ritiene che il battitore o il corridore abbia subito una 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 richiedere tempo alzando le mani mentre è in possesso della palla e l'azione, la giocata, è completata. La palla è viva e in gioco fino a quando l'arbitro capo di casabase non accoglie la richiesta di tempo e la concede.

In ogni partita una squadra può richiedere un timeout della durata di 30 secondi. La richiesta deve essere inoltrata dall'allenatore all'arbitro di casabase. Il timeout sarà concesso alla prima interruzione di gioco, prima della battuta successiva.

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 dei 3 set, il giocatore infortunato non potrà giocare per l'intero incontro.

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 con la vittoria della squadra di casa.

Per gli incontri giocati al meglio dei 3 set, la squadra che ne vince 2 si aggiudica l'incontro

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 (l'ultimo battitore dell'inning precedente).
- Il secondo extra inning inizierà con corridori in 1a e 2a base (ultimo e penultimo battitore dell'inning precedente).
- Dal terzo extra inning in poi, i corridori occuperanno tutte le basi (ultimo, penultimo e terzultimo battitore dell'inning precedente).
- I corridori devono prendere posto sulle basi senza modificare l'ordine di battuta.

REGOLA DELLA "CONCLUSIONE ANTICIPATA"

Una partita è dichiarata conclusa 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

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).

WBSC - REGOLAMENTO UFFICIALE DEL BASEBALL5 2024



WBSC
Base
Ball™

2024