

CAMPIONATO LOMBARDO DI SOFTBALL AMATORIALE

REGOLAMENTO 26° Campionato Amatoriale Lombardo

1 ISCRIZIONE SQUADRE E TESSERAMENTO ATLETI

1.1 Iscrizione al campionato

Possono iscriversi al Campionato Lombardo di Softball Amatoriale le società che fanno parte della Associazione Softball Amatoriale Lombardia (LASA) e che vengono accettate dall'Assemblea per la partecipazione al Campionato LASA.

Per potersi iscrivere al campionato le società devono essere affiliate alla FIBS. L'iscrizione della squadra al campionato va fatta al Comitato Organizzatore (CO) della LASA, entro i termini dallo stesso fissati. L'iscrizione prevede il pagamento della quota deliberata annualmente dalla LASA.

Prima dell'inizio del campionato ogni squadra deve trasmettere al CO:

- l'elenco dei propri giocatori, con numero di tessera (se disponibile);
- i nomi dei rappresentanti responsabili della squadra;
- i riferimenti del campo di gara;
- le date e gli orari di disponibilità del campo e le regole di campo esistenti, da rendere note a tutte le squadre.

1.2 Tesseramento atleti

Per poter prendere parte alle gare, i giocatori devono risultare regolarmente tesserati alla FIBS, come atleti amatoriali o agonisti per la stagione in corso, sempre nel rispetto di quanto indicato al punto 3.1.h.

Il tesseramento va effettuato secondo le regole previste dalla FIBS, in particolare ogni atleta deve essere in regola con la certificazione medica prevista dalla legge per l'attività sportiva non agonistica. Tale documentazione deve essere depositata agli atti della Società.

Le società hanno diritto di verificare la regolarità del tesseramento degli atleti della squadra avversaria prendendo visione della tessera. Si ricorda che per il riconoscimento la tessera va sempre accompagnata da un documento di identità. L'impiego di un atleta non tesserato comporta la perdita della partita per forfait (5-0).

Una squadra può inserire nuovi giocatori fino alle ore 24:00 del 31 Luglio.

Ogni inserimento di giocatori nel proprio elenco va comunicato al CO trasmettendo il roster aggiornato, che verrà distribuito a tutte le squadre.

Un giocatore può cambiare squadra, una sola volta nella stagione, fino alle ore 24:00 del 31 luglio.

2 SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

2.1 Calendario

Il CO ha il compito di stilare il calendario, sulla base delle indicazioni dell'assemblea annuale della LASA.

Le date ed i campi indicati nel calendario stilato dal CO sono da considerarsi definitivi, salvo accordo tra le squadre interessate. Nel caso in cui una squadra chieda uno spostamento di data/orario, ma non sia possibile trovare una soluzione condivisa, vale la data fissata dal calendario ufficiale, la squadra che non si presentasse avrà la partita persa per forfait (5-0).

La squadra indicata nel calendario come "di casa" ha diritto di scelta di campo e di orario di gioco.

Le spese relative all'affitto del campo e tutti gli oneri, compresi quelli in materia di sicurezza, in occasione delle gare spettano alla squadra ospitante.

Nel caso in cui il campo indicato nel programma risultasse non disponibile, la partita viene spostata sul campo dell'altra squadra, se libero, o su altro campo concordato tra le squadre.

In caso di maltempo o per cause di forza maggiore la gara è spostata ad altra data, definita dalle squadre interessate; si chiarisce che l'indisponibilità di atleti in numero sufficiente non è considerata causa di forza maggiore.

Se una squadra non si presenta entro 30 minuti dall'orario stabilito, viene dichiarata perdente per forfait con il punteggio di 0-5. È compito delle squadre interessate presentare al CO la documentazione (e-mail, fax, lettera) che dimostri quale sia la parte inadempiente.

Il CO stabilisce il termine ultimo entro il quale devono essere disputati tutti gli incontri di regular season e trasmessi i rispettivi referti. Trascorso tale termine viene assegnata una partita persa ad entrambe le squadre per ogni incontro non disputato.

2.2 Regular Season

In ogni singola giornata si giocano due partite di 5 inning. Ai fini del gioco le due squadre saranno squadra di casa, alternativamente, nei due incontri.

Al termine della regular season la classifica è data dall'applicazione dei seguenti criteri:

- la media in millesimi = vinte/giocate x 1000;
- l'esito dell'eventuale scontro diretto;
- il miglior Team Quality Balance (TQB), prima tra le squadre pari merito e in caso di ulteriore parità su tutti gli incontri disputati. Per TQB si intende la differenza tra punti fatti diviso riprese offensive giocate e punti subiti diviso riprese difensive giocate (punti segnati/inning offensivi – punti subiti/inning difensivi);
- sorteggio.

Ai fini del calcolo del TQB, le partite assegnate per forfait vengono conteggiate con il risultato di 5-0 e 1 inning giocato.

2.3 Post Season

In base al numero delle squadre ed al numero dei gironi, il CO stabilisce la formula per disputare la post season (intergironi, semifinali e finali).

Nei play-off e nella fase finale non è consentito l'utilizzo di prestiti (vedi par. 3.5).

Per la post season il CO ha facoltà di stabilire che le partite possano svolgersi su 7 inning.

Il campo di casa viene assegnato alla squadra con miglior posizionamento in regular season, è tuttavia facoltà del comitato stabilire assegnazioni differenti per motivi organizzativi.

3 REGOLE DI GIOCO

3.1 Regolamento tecnico

- a) Valgono le regole del fast-pitch, con pedana di lancio a 13,11 metri.
- b) È previsto il limite di punti segnati per inning. Ogni inning dal 1° al 4° (6° in caso di partita su 7 inning) ha termine alla segnatura del 5° punto. Nel 5° inning (7° per le partite su 7 inning) il limite è di 8 punti.
- c) Se al termine dei 5 (7) inning la partita è ancora in parità, si procede al tie-break, nelle modalità previste dal Regolamento Tecnico FIBS.
- d) L'incontro termina quando il risultato è acquisito e non più recuperabile.

Le squadre sono tenute a terminare comunque la gara, salvo diverso accordo, ma il punteggio omologato sarà quello definito dai regolamenti FIBS

- e) È ammessa la sostituzione sistematica in base di un corridore dopo la battuta con un giocatore non schierato in quel momento (non nel line-up).
- f) Nel caso di scarpe con tacchetti, questi devono essere in plastica o gomma (non in metallo). L'uso di spike in metallo comporta l'esclusione dalla gara del giocatore che ne fa uso.
- g) È raccomandato per i giocatori di una squadra l'uso di casacche il più possibile simili tra loro e numerate singolarmente; è fortemente consigliato l'uso della divisa completa.
- h) Non possono essere schierati in campo giocatori che svolgono attività agonistica (baseball o softball) nella stagione corrente, ad eccezione della Serie B softball.
- i) In caso di sospensione di un incontro per maltempo o altre cause indipendenti dalla volontà delle squadre, si considera omologato il risultato se l'incontro è arrivato alla conclusione del terzo inning, nel caso di partita su 5 inning, o del quinto inning in caso di partita su 7 inning.
- j) E' obbligatorio l'uso della maschera per il lanciatore.

3.2 Regole per il lanciatore

Nel caso di incontri di 5 (7) riprese ogni lanciatore può lanciare per un massimo di 3 (4) inning per partita; negli eventuali inning supplementari, l'impiego è libero.

Nei doppi incontri, è previsto l'obbligo di schierare lanciatori di nazionalità Italiana per almeno una delle due gare mentre l'altra gara è libera.

Negli incontri singoli, è previsto l'obbligo di schierare lanciatori di nazionalità Italiana per almeno 3 (4) inning per gare da 5 (7) riprese.

In caso di gare doppie, la gara riservata ai lanciatori Italiani è libera e ogni squadra potrà deciderla autonomamente, fermo restando il rispetto dei limiti sopra descritti.

In caso di gare singole, la sequenza dei lanciatori Italiani VS stranieri è libera, fermo restando il rispetto dei limiti sopra descritti.

L'uso della maschera facciale per il lanciatore è obbligatorio.

3.3 Obbligo sul numero di donne in campo e cambi

Vanno schierati in campo 9 giocatori di cui almeno 2 donne; al fine di supportare squadre con pochi atleti è consentito in deroga di giocare con 8 giocatori di cui almeno 1 donna.

Sono quindi possibili tutti i casi intermedi: 6 uomini e 2 donne, 5 uomini e 3 donne, ecc., essendo ammesse squadre di sole donne.

Se una squadra gioca in 8 deve sempre indicare nel line-up il giocatore mancante, che conterà come un out al proprio turno di battuta.

La squadra giocherà quindi in difesa con 8 giocatori e avrà un out al turno di battuta corrispondente all'atleta mancante, indicato nel line-up come MANCANTE. Non sono ammesse deroghe o accordi diversi tra le squadre.

Nel caso una squadra non riesca a schierare in campo almeno 8 giocatori, con almeno 1 donna, perde la gara per forfait.

In caso di cambi, un giocatore sostituito può rientrare nella stessa posizione nel line-up da lui occupata prima della sostituzione, o posizione successiva. In ogni caso ogni sequenza di 9 battitori deve prevedere almeno due donne e almeno due donne devono sempre essere schierate in difesa. È ammesso il rientro anche più di una volta, rispettando quanto sopra indicato.

3.4 Base intenzionale

Non è ammessa la base intenzionale ad una squadra che gioca con 8 giocatori.

3.5 Prestiti

È consentito il prestito di 3 giocatori da altra società solo durante la Regular Season.

I giocatori in prestito vanno indicati sull'ordine di battuta con (P) dopo il cognome, non possono ricoprire il ruolo di lanciatore.

3.6 Società con più squadre

Le società che hanno più di una squadra devono fornire la lista di ciascuna, prima dell'inizio del campionato e possono passare un massimo di 4 giocatori da una squadra all'altra durante gli incontri di campionato. Gli eventuali due prestiti possono sommarsi a questi 4 giocatori.

4 REFERTI E COMUNICAZIONE DEI RISULTATI

Ogni squadra è tenuta a utilizzare l'ordine di battuta secondo il modello predisposto dal CO, che contiene l'elenco giocatori, il line-up ed il referto di gara. Prima dell'inizio di ogni incontro le squadre si scambiano l'ordine di battuta compilato e firmato.

Ogni squadra è tenuta ad inviare al CO, entro 3 giorni dallo svolgimento della partita (via email), copia dell'ordine di battuta della squadra avversaria, firmato dagli arbitri e dai responsabili delle società, e completato con i punteggi parziali dei singoli inning e con il punteggio totale.

5 ARBITRI E DISCIPLINA

Prima di ogni gara ognuna delle squadre è tenuta a fornire alternativamente una persona con funzione di arbitro. Il CO non fornisce arbitri per le partite.

La squadra di casa ha l'onere dell'arbitro principale. La squadra ospite ha la facoltà di mettere a disposizione un arbitro di linea.

Le squadre sono tenute a mostrare il massimo rispetto nei confronti degli arbitri e ad accettarne serenamente le decisioni.

I giudizi arbitrali non sono contestabili, solo il manager può chiedere chiarimenti all'arbitro. In nessun caso si può fare reclamo al CO per decisioni arbitrali.

L'arbitro designato ha la possibilità, in caso di comportamento indisciplinato da parte di un giocatore o di un tecnico, di espellere il responsabile.

Il responsabile della società che firma il foglio gara può inserire nello spazio a lui riservato le osservazioni che ritiene opportune.

Il CO non prenderà decisioni relative all'omologazione di una partita, il cui risultato deve essere sempre accettato dalle due squadre in campo. Il CO può intervenire solo nel caso in cui, a fronte di rilievi fatti da una squadra, l'altra li accetti riconoscendo una propria mancanza. Solo in questo caso può essere modificato il risultato precedentemente indicato sul referto.

In caso di atteggiamenti antisportivi o contrari allo spirito amatoriale del campionato, in caso di gravi inadempienze amministrative o di comportamenti che alterino il regolare svolgimento del campionato e l'attività organizzativa dello stesso, il CO, a suo insindacabile giudizio, può prendere provvedimenti disciplinari assegnando un "cartellino giallo" o un "cartellino rosso".

- Il cartellino giallo può essere individuale o per tutta la squadra. Rappresenta una "ammonizione" che resta valida fino alla fine del campionato. Il CO può decidere di sanzionare la squadra o il giocatore con una o più partite di squalifica, partita persa, penalizzazioni in classifica.
- Il cartellino rosso può essere individuale o per tutta la squadra. Rappresenta una "espulsione" e comporta la immediata esclusione del giocatore o della squadra coinvolti fino alla fine del campionato. In caso il cartellino rosso venga comminato a una squadra a questa verrà anche assegnata la partita persa e dovrà effettuare una nuova domanda di ammissione al campionato per l'anno successivo.

6 GESTIONE ECONOMICA

È prevista una quota di iscrizione annuale al campionato stabilita all'inizio di ogni stagione dall'Assemblea della LASA. Tale somma va versata al CO prima dell'inizio del campionato.

Le quote d'iscrizione sono utilizzate dal CO per:

- l'acquisto di coppe, trofei o gadget da assegnare alle squadre a fine campionato;
- la gestione dell'organizzazione dei playoff e di altri eventi organizzati dal CO, funzionali allo svolgimento del campionato.

7 INCIDENTI E INFORTUNI

Il CO declina ogni responsabilità per infortuni o incidenti di gioco che coinvolgano atleti, arbitri, tecnici o semplici spettatori.

Il CO non può in alcun caso essere ritenuto responsabile per l'ottemperanza o meno delle squadre alle norme in materia di sicurezza in campo, compreso il corretto uso di dispositivi medici di primo soccorso quali, ad esempio ma non solo, il defibrillatore automatico (o semiautomatico) esterno.

Tutti i tesserati possono avvalersi, in caso di infortunio, dell'assicurazione stipulata contestualmente al tesseramento FIBS, ma non possono in nessun caso rivalersi nei confronti al CO.

Per tutto ciò che non è espressamente specificato dal presente regolamento, si rimanda ai regolamenti della FIBS.

Tutti i riferimenti generici ad atleti o giocatori si intendono validi sia per gli uomini che per le donne.

Indice

1	ISCRIZIONE SQUADRE E TESSERAMENTO ATLETI.....	1
1.1	Iscrizione al campionato.....	1
1.2	Tesseramento atleti.....	1
2	SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO	2
2.1	Calendario	2
2.2	Regular Season	2
2.3	Post Season	2
3	REGOLE DI GIOCO	3
3.1	Regolamento tecnico.....	3
3.2	Regole per il lanciatore	Errore. Il segnalibro non è definito.
3.3	Obbligo sul numero di donne in campo e cambi	3
3.4	Base intenzionale.....	4
3.5	Prestiti 4	
3.6	Società con più squadre	4
4	REFERTI E COMUNICAZIONE DEI RISULTATI.....	4
5	ARBITRI E DISCIPLINA	4
6	GESTIONE ECONOMICA.....	5
7	INCIDENTI E INFORTUNI	5