



WBSC - REGOLAMENTO UFFICIALE DEL BASEBALL5

#playeverywhere



WBSC - REGOLAMENTO UFFICIALE DEL BASEBALL 5

LISTA DEI CONTENUTI

Il campo	03
Preliminari di gioco	07
Regole di gioco	08
Termine della partita	14

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

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).

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

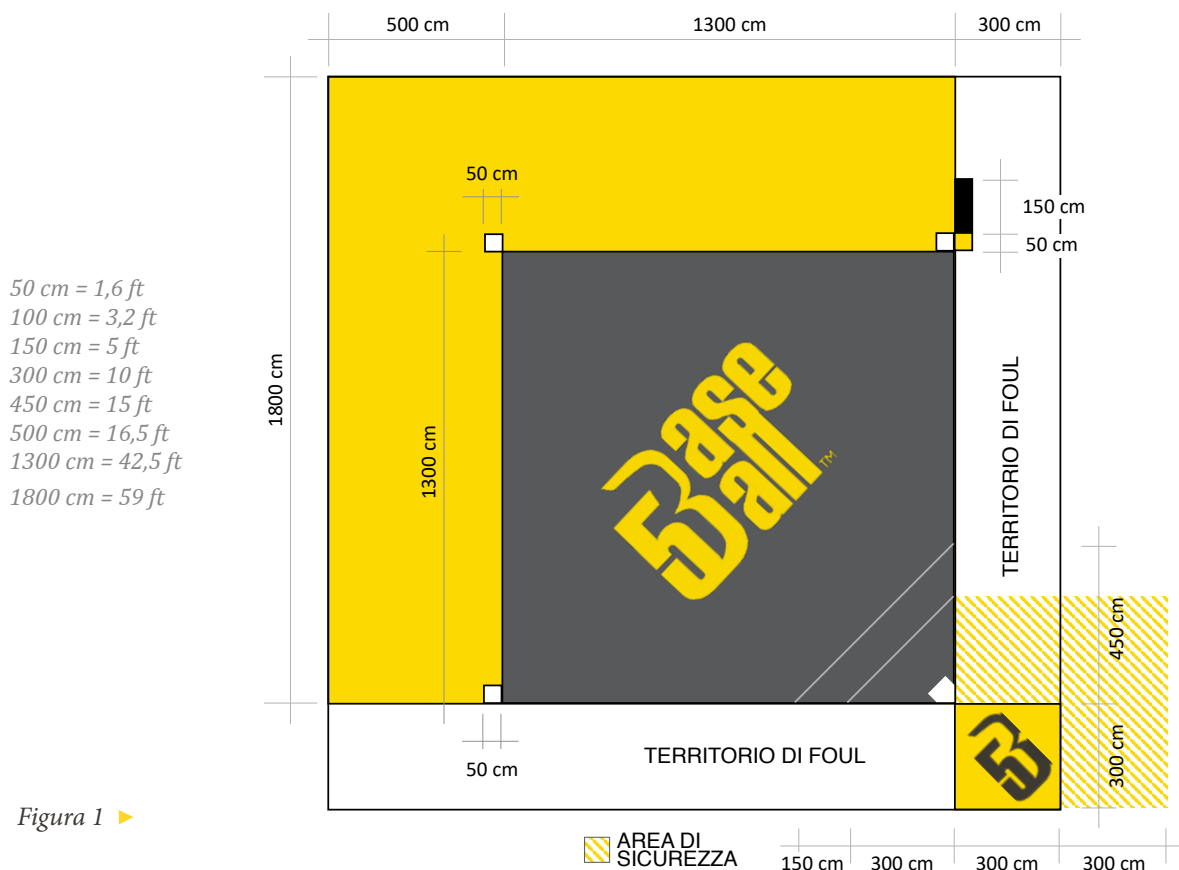


Figura 1 ►

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.

NO-HIT ZONE

E' una zona definita da una linea retta che verrà tracciata 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. In ogni caso la distanza minima della linea da casa base sarà 3 m (10 ft).

BOX DI BATTUTA

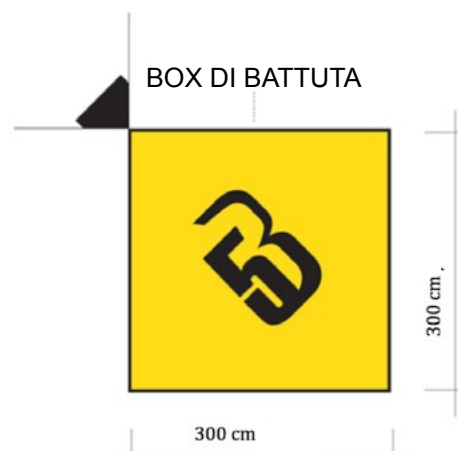


Figura 2 ►

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

LE BASI

Forma e dimensione ideale per tutte le basi è un quadrato di 50 centimetri (1,6ft) per lato. La prima e la terza base sono posizionate interamente in territorio buono, con un lato tangente alla linea di foul. Le basi dovranno essere disegnate sul terreno; non esistono quindi i cuscini come nel baseball/softball.



PRIMA BASE

Al fine di evitare collisioni, la prima base viene “sdoppiata” (vedere figura 3), cosicché mentre il gioco difensivo avviene sulla base in territorio buono, lo scopo del battitore/corridore è quello di toccare la base posta in territorio di foul. Il battitore in azione di corsa verso la prima base, dopo aver messo in gioco la palla, deve toccare la base e per essere dichiarato salvo deve rimanere all’interno dell’area compresa tra la base e la zona di sicurezza di 1,5 metri (5 ft) ad essa contigua (figura 3). Se il corridore non riesce a rimanere con almeno un piede nella zona di sicurezza, lui/lei può essere eliminato “per toccata” (tag).

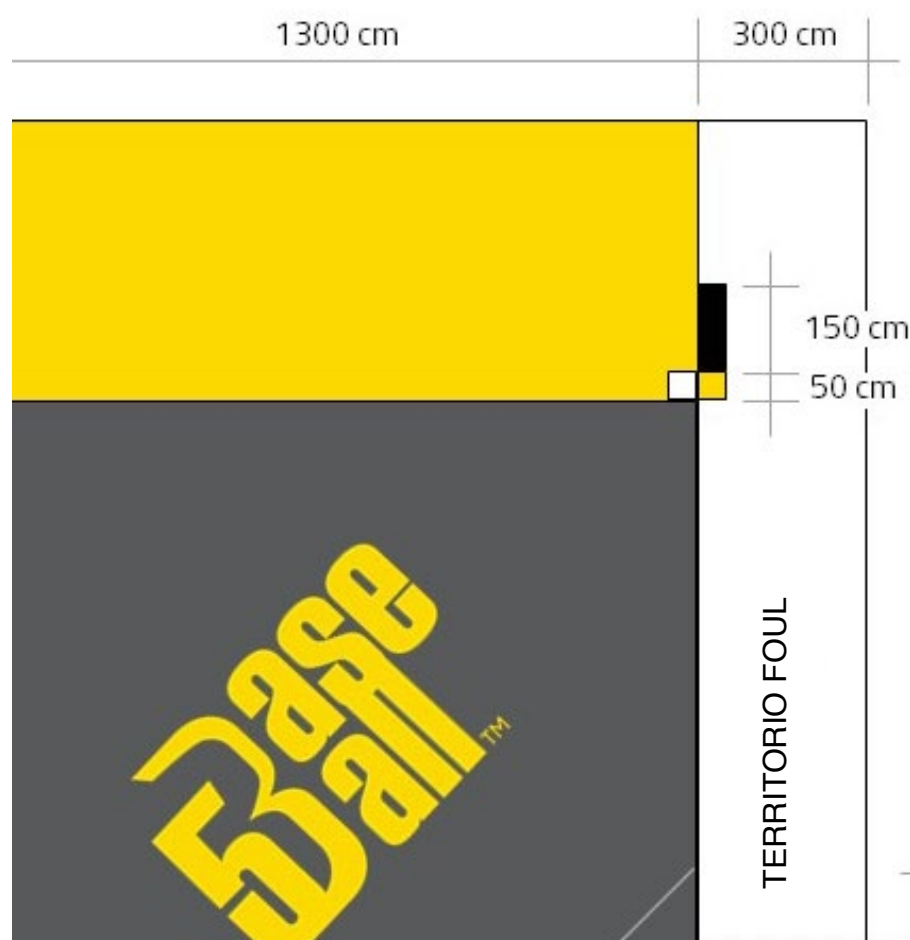


Figura 3 ►

RECINZIONE

L'altezza ideale della recinzione è di 1 metro (100 cm. o 3 ft). Tuttavia il comitato organizzatore di ogni campionato, evento o 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 fra squadre o società che sono sotto la giurisdizione di uno o più Membri e/o comprendenti uno o più giocatori, dovrà ricadere sotto la giurisdizione della WBSC e sarà soggetta agli statuti, principi, leggi e regolamentazioni stabiliti dalla WBSC.

Gli organismi Nazionali facenti parte quali membri della WBSC sono le uniche autorità, in ogni nazione, 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

Le competizioni approvate dalla WBSC saranno giocate con palle Baseball5 che hanno superato l'iter di omologazione.

- Essendo la WBSC il soggetto che governa il Baseball5, è autorizzata a certificare e omologare le palle da gioco e l'equipaggiamento.
- Le competizioni autorizzate da WBSC devono essere disputate con palline da Baseball5 che abbiano superato il processo di omologazione WBSC.

La palla da Baseball5 possiede le seguenti caratteristiche tecniche:

- Peso: 84,80 gr.
- Dimensione:
- Diametro: 66,4 mm
- Circonferenza: 208,4 mm
- Rimbalzo: 76 cm (lasciata cadere da un'altezza di 150 cm su una superficie in marmo)
- Pressione: 7.99 kgf (premendo il centro della palla del 30%)
- Materiale: 100% gomma naturale (è accettato materiale di riciclo)

INNING

L'Inning è una frazione di gioco della partita di Baseball5™. Un inning si definisce completo quando entrambe le squadre hanno effettuato un turno offensivo e uno difensivo. Una partita di Baseball5 è composta da 5 innings.

In tornei o eventi quali Coppa del Mondo, Giochi Olimpici, Giochi della Gioventù, ecc..., è possibile utilizzare un differente format di gioco in cui un incontro si decide al meglio delle 3 partite.

GIOCATORI

Il numero di giocatori in campo per ogni squadra è di cinque, in ogni momento o fase della partita. Se una squadra non può schierare il numero minimo richiesto di giocatori in campo la partita termina e la squadra inadempiente avrà partita persa per "forfait". Il numero massimo di giocatori partecipanti è di otto (cinque in campo e tre riserve).

Gli atleti saranno elencati nel line-up con un numero liberamente scelto da 0 a 99; tale numero deve essere chiaramente riportato sulla maglia. Per le specifiche sulle uniformi di gara, si invita a fare riferimento al regolamento di ogni gara o torneo.

SQUADRE MISTE

Nelle competizioni miste per genere, la squadra deve obbligatoriamente schierare in campo almeno 2 atleti/e dello stesso sesso in tutte le fasi di gioco, attacco e difesa.

ABBIGLIAMENTO

Solo alcuni tipi di protezioni per le dita (nastro o cerotto) possono essere consentite da parte degli Ufficiali di Gara e in determinate circostanze. Vanno annunciate agli Ufficiali di Gara e da loro approvate 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 Ufficiali di Gara il cartellino del "line-up" (ordine di battuta) 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 line-up deve essere fornita anche alla squadra avversaria prima che inizi la gara.

REGOLE DI GIOCO

La squadra di casa inizia il gioco in difesa, mentre la squadra ospite inizia in attacco. Lo scopo della difesa è di eliminare ("out") tre giocatori della squadra avversaria, in modo da poter accedere alla fase di attacco. Al termine di ogni attacco e quindi ogni 3 out, 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 giocatore in attacco completa il percorso toccando tutte le basi, tornando a casa base, senza essere eliminato dalla difesa.

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 (1st Base)
- 2a Base (2nd Base)
- 3a Base (3rd Base)
- Interbase (Shortstop)
- Centrocampista (Midfielder)

Nella figura 4 potete vedere uno schieramento difensivo standard. I difensori possono comunque variare la propria posizione prima di ogni azione a seconda delle scelte di squadra, posizionandosi ovunque in territorio buono.

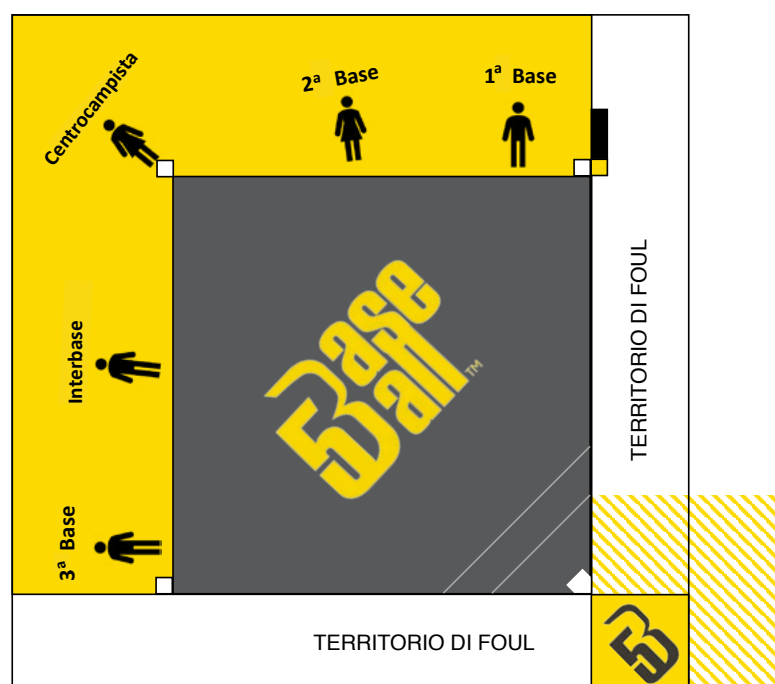


Figura 4 ►

ATTACCO / SQUADRA IN ATTACCO

Nell'elenco del line-up la squadra deve elencare i cinque giocatori che vanno in battuta dal numero 1 al numero 5 (titolari). L'ordine di battuta sarà sempre rispettato nel corso della gara, a meno che un giocatore non venga sostituito da un compagno (riserva). In questo caso il sostituto (riserva) andrà a occupare il posto del compagno (titolare) nell'ordine di battuta.

COLPIRE / BATTERE

Fino alla categoria U15 la palla colpita (o schiaffeggiata) dovrà avere forza sufficiente per raggiungere la parte esterna (outfield) del campo da gioco (cioè oltrepassare la linea che congiunge 1a, 2a e 3a base).

Il gesto di colpire la palla deve avvenire mentre il battitore è completamente all'interno del box di battuta. Il battitore deve rimanere all'interno delle linee del box di battuta fino a quando la palla colpita non lascia la sua mano.

L'attaccante/battitore, una volta entrato nel box di battuta, deve alzare la mano che intende utilizzare per colpire la palla.

La palla deve essere colpita o schiaffeggiata con il palmo o con il pugno.

La palla colpita o schiaffeggiata deve avere forza sufficiente per raggiungere la recinzione di fondo campo.

Se un difensore tocca una palla legalmente colpita prima che raggiunga la recinzione di fondo campo, la palla viene automaticamente considerata valida.

BATTUTA ILLEGALE

Il primo rimbalzo della palla deve avvenire dopo la linea della "no-hit zone" disegnata diagonalmente unendo due punti equidistanti 4,5 mt. dall'angolo di casa base, lungo le linee di foul. Per quanto riguarda la categoria U-15 i punti sono distanti 3 m (figura 5) dall'angolo di casa base sulle linee di foul.

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

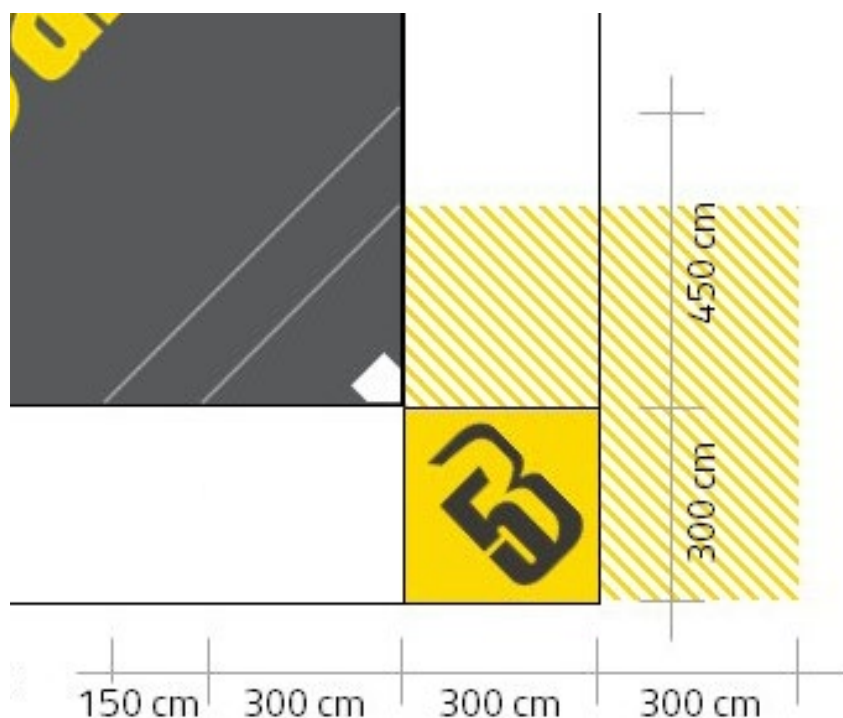


Figura 5 ►

PUNTI / RUNS

Un punto (run) viene segnato quando un giocatore raggiunge casa base avendo girato su tutte le basi durante la fase offensiva della propria squadra, quindi, dopo aver toccato 1a, 2a, 3a e casa base (nell'ordine).

ELIMINAZIONI

** Nel Baseball5, diversamente da quanto accade nel baseball e nel 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 e in gioco

*** Se un giocatore erroneamente batte fuori turno, è compito della squadra in difesa farlo notare agli Ufficiali di Gara prima della chiamata di "play" (gioco) sul battitore successivo. In questo caso, il legittimo battitore deve essere dichiarato OUT e l'ordine di battuta deve riprendere col giocatore seguente nel line-up.*

**** La scivolata è vietata 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 effettua le "eliminazioni":

- Toccando la base (con palla in mano) verso cui sta correndo un corridore "forzato";
- Prendendo al volo una palla battuta prima che tocchi terra;
- "Toccano con la palla nella mano" (tagging) un corridore che non si trova a contatto di una base;
- Se un battitore raggiunge salvo la prima base, ma non riesce a rimanere nella zona di sicurezza con almeno un piede, può essere eliminato da un difensore che lo "tocca con la palla nella mano" fuori da tale area.

Come i giocatori in attacco vengono eliminati a causa di azioni o comportamenti illegali:

- Calpestando la linea del box di battuta mentre colpisce (mette in gioco) la palla;
- Battendo una palla direttamente in territorio foul*;
- Battendo una palla contro sè stesso; battendo contro un compagno, senza che la palla sia toccata da un difensore;
- 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 toccato 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;
- Scivolando 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 un Ufficiale di Gara dovesse giudicare intenzionale il contatto, tale corridore sarà dichiarato eliminato.

PALLA MORTA

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 giocato la palla, ogni corridore avanza fino alla base successiva (non viene concessa alcuna extra base);
- Se la palla battuta tocca un difensore (senza errore) e dopo esce dal campo di gioco, ogni corridore avanza fino alla base successiva (non viene concessa alcuna extra base);
- Se la palla esce dal campo in seguito ad un errore difensivo (tiro sbagliato o presa mancata), a ogni corridore è assegnata una extra base (il battitore va in 2a base, il corridore in 1a va in 3a, e così via...). La rilevazione, la “chiamata” di errore e la conseguente concessione di una extra base ai corridori è a discrezione degli Ufficiali di Gara.
- La palla è morta anche quando un Ufficiale di Gara chiama un’ostruzione (tutti i corridori avanzano 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 giocatore ad andare alla battuta, ogni corridore viene fatto avanzare di una base: quindi il corridore in terza va alla battuta e un “pinch runner” (sostituto corridore) prende posto in prima base.

Alle squadre 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 1a base, nessun eliminato. Steve va in battuta.
4. Steve è eliminato al volo. Paul resta in 3a, Jane resta in 2a, Mike resta 1a, c’è 1 eliminato.
5. Kim è eliminata al volo. Paul resta in 3a, Jane resta in 2a, Mike resta 1a, ci sono 2 eliminati;
6. Paul dovrebbe essere il prossimo a battere ma si trova in terza base.

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 un Ufficiale di Gara ritiene che un corridore abbia interferito con un gioco difensivo, il corridore sarà dichiarato eliminato.

OSTRUZIONE

Se un Ufficiale di Gara ritiene che il battitore o il corridore abbia subito una ostruzione mentre corre verso la base successiva, la palla è dichiarata morta, e ogni corridore avanza fino alla base che avrebbe raggiunto se non fosse stata commessa l'ostruzione.

TEMPO

Un giocatore può chiedere tempo quando una azione è terminata. La palla resta viva e il gioco prosegue fino a quando l'Ufficiale di Gara non concede "tempo" (il gioco si ferma).

COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Laddove l'arbitro ravvisi un qualsiasi comportamento antisportivo da parte di un membro della delegazione, giocatore in campo o fuori, allenatore o dirigente accompagnatore, la persona ritenuta responsabile potrà essere espulsa.

Durante i tornei ogni espulsione comporterà come minimo la squalifica per 1 partita.

SOSTITUZIONI

Sostituzioni tattiche

Le sostituzioni possono aver luogo ogni volta che, al cambio campo, la squadra passa dalla fase di attacco alla fase di difesa.

Un giocatore di riserva può entrare in campo solo una volta durante la gara, pertanto una volta sostituito, non potrà più rientrare. Al contrario un giocatore presente nell'ordine di battuta iniziale può rientrare in campo, ma solo riprendendo il proprio posto nell'ordine di battuta.

Sostituzione per infortunio

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

TERMINE DELLA PARTITA

La partita si conclude alla fine del quinto inning se una delle due squadre ha totalizzato 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 è la vincitrice.

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 uno o più extra inning(s), fino a quando una delle due conclude l'extra inning 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.

PROBLEMATICHE E NOTE LEGALI

Per qualsiasi questione non esposta nel presente documento saranno gli Ufficiali di Gara ad avere il compito di decidere in maniera insindacabile. Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte del Regolamento Ufficiale Baseball5 WBSC può essere riprodotto o diffuso 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
				SQUADRA OSPITE
RISERVE				SQUADRA
				MANAGER
				FIRMA

ALLEGATO 2

TABELLINO DI GARA UFFICIALE

TABELLINO DI GARA UFFICIALE

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

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

Ospiti	Casa	1	2	3	4	5	Ks6	Ks7	Ks8	Tot

Girone	
Lugogo	
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 SEGNA TO 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

Ufficiale di Gara a casa base
1° Ufficiale di Gara
2° Ufficiale di Gara

Ufficiale di Gara al tavolo

**REGOLAMENTO UFFICIALE
DEL BASEBALL5**



WBSC
Baseball⁵TM

EDIZIONE 2020