



REGOLAMENTO 2019

Art. 1 – TORNEO

Secondo quanto disposto in materia dai Regolamenti Amatori della FIBS, è organizzato un torneo di softball amatoriale misto, a carattere interregionale, ad iscrizione, denominato "Senior Softball Bologna".

Compatibilmente alle necessità organizzative e in conformità allo Statuto di principio saranno ammesse a far parte del torneo tutte le Squadre che, una volta in regola con i versamenti e tesseramenti, ne faranno richiesta.

Art. 2 – FORMULA

Per la Formula del Torneo, si rimanda all'allegato A) del Verbale dell'Assemblea 2019.

Per nessun motivo, una volta deliberata, si ritarderà la partenza del campionato, le squadre in difetto avranno partita persa fino alla loro regolarizzazione.

L'unico organo che ha la possibilità di spostare l'inizio del campionato, a suo insindacabile giudizio è il C.D.

Art. 3 – REGOLE FIBS

Ai sensi delle vigenti norme FIBS in materia:

1) I gruppi partecipanti dovranno essere regolarmente affiliati o aderenti alla FIBS;

2) **ENTRO E NON OLTRE la data stabilita dal verbale dell'assemblea dell'anno in corso,**

il Comitato Organizzatore dovrà essere in possesso della Quota di iscrizione al campionato mentre i seguenti documenti dovranno pervenire almeno 10 giorni prima della data di inizio:

- Tesseramento nuovi giocatori su apposito modulo federale in 3 copie o rinnovo su modulo messo a disposizione dalla A.S.D. Bologna Fastpitch in accordo con la F.I.B.S. Regionale.
- Copia di un documento di riconoscimento valido, leggibile e possibilmente a colori solo per i giocatori nuovi.
- Ricevuta di pagamento alla Fibs del tesseramento dei giocatori categoria amatoriale.
- Tesseramento dirigenti su apposito modulo (per gli affiliati autonomamente).
- Richiesta da parte della Società a cui si è affiliati dell'iscrizione al torneo.

Prima dell'inizio del Campionato tutti i documenti di ogni singola squadra verranno controllati dal segretario e dai Consiglieri dell'Associazione. Tali documenti rimarranno a disposizione, presso la sede Sociale, di chiunque ne faccia richiesta scritta per un'ulteriore verifica.

La quota di iscrizione per il campionato verrà fissata dall'organizzazione di anno in anno e comunicata entro il 31/03 dell'anno in corso ai responsabili di squadra.

Qualora dopo le seguenti date una squadra mai scesa in campo fosse impossibilitata a partecipare al campionato dietro preavviso e per oggettivi motivi decidesse di ritirarsi il comitato organizzatori farà il possibile per restituire, se ne sarà in grado, la quota iscrizione nella percentuale più alta tolti i costi fissi che saranno comunque trattenuti .

Art. 4 – SQUADRE

Al Torneo potranno iscriversi squadre maschili, femminili e miste, formate da giocatori che abbiano compiuto i 18 anni alla data della disputa dell'incontro.

Art. 5 – GIOCATORI

Potranno giocare, tutti i giocatori abilitati dal regolamento, per i quali il tesseramento (modulo federale), pervenga al Comitato Organizzatore, ora F.I.B.S. Regionale, entro 7 giorni dalla data fissata per l'inizio del Torneo. Per ulteriori tesseramenti, ci sarà tempo sino alla settimana della quinta di campionato, trascorsa la quale, qualunque richiesta di nuovo tesseramento verrà respinta..

I giocatori tesserati possono cambiare squadra se non sono mai stati inseriti nel lineup per la squadra con cui sono tesserati.

5A) Atlete Femmine:

Possono essere schierate giocatrici agonistiche di softball con le seguenti regole :

1. **Nessun limite di numero né a roster né in campo, ferme restando le limitazioni alle lanciaatrici.**
2. Le giocatrici inserite nell'elenco giocatori non potranno essere sostituite durante l'anno.
3. Le giocatrici non potranno ricoprire il ruolo di lanciaatore.

LANCIATRICI CHE ABBIANO MILITATO IN A1 ora ISL NON POTRANNO LANCIARE IN AMATORIALE PRIMA DEL RAGGIUNGIMENTO DEL QUARANTESIMO ANNO DI ETA'. (VALE IL MILLESIMO)
(Verbale Assemblea 23/02/2016)

La responsabilità in campo per le giocatrici di softball agonistico, sarà accollata al responsabile di squadra che ne fa utilizzo. Pertanto egli ne sarà responsabile direttamente per quella giocatrice, nei confronti della sua società agonistica di appartenenza e di quella che ne detiene il cartellino, sollevando il Comitato Organizzatore la società di appartenenza della giocatrice e da quella che ne detiene il cartellino, da qualsiasi responsabilità.

5B) Atleti Maschi:

Possono giocare il campionato Senior Softball Bologna, tutti quegli atleti che non disputano campionati agonistici di Baseball nell'anno in corso.

Giocatori che abbiano militato in Serie A1 non potranno giocare in amatoriale prima del raggiungimento del quarantesimo anno di età e comunque dovranno osservare uno stop di tre anni Es.: anno 2019 l'ultimo anno di attività il 2015. (VALE IL MILLESIMO)
(Verbale Assemblea 23/02/2016)

I giocatori che hanno militato in Serie A2 dovranno osservare uno stop di due anni in riferimento al campionato in corso Es.: anno 2019 l'ultimo anno di attività il 2016. (Verbale Assemblea 23/02/2016)

I giocatori che hanno militato in serie B dovranno osservare uno stop di un anno in riferimento al campionato in corso Es.: 2019 l'ultimo anno di attività il 2017.

Nel ricordo di uno dei principi che hanno caratterizzato fin dall'inizio il movimento amatoriale e cioè, " il movimento amatoriale non è nato per sottrarre giocatori/giocatrici al baseball/softball" si pone, per qualunque giocatore/giocatrice che abbia militato a livello federale e in qualunque categoria superiore all'under 15, il limite dei trentacinque anni per l'accesso all'amatoriale, viceversa per i giocatori/giocatrici che hanno militato in under12/under15 il limite di accesso viene fissato ai trent'anni; fermo restando gli anni di stop sopra elencati e il limite di età per A1 e stranieri. (VALE IL MILLESIMO)

Alle ultime tre squadre classificate l'anno precedente viene concessa la possibilità di tesserare un giocatore che abbia smesso di giocare, non oltre la serie C, l'anno precedente indipendentemente dall'età e dal fermo di gioco. Eventuali posizioni riguardanti le atlete donne verranno valutate dal C.D. (Es: cessata attività per maternità)

Non ci sono limiti di età, a parte i 18 anni, per giocatori che non abbiano mai praticato né il Baseball né il Softball.

Onde evitare contestazioni e malintesi palesatesi già negli anni precedenti dal 2019 non verranno concesse deroghe di alcun genere alle regole sopra e successivamente esposte, comunque chiunque abbia giocato nel Campionato amatoriale negli anni antecedenti il 2019 si reputa acquisito nel circuito amatoriale.

Art. 6 – GIOCATORI STRANIERI

I giocatori stranieri devono essere in regola con le leggi Italiane.

Per i giocatori stranieri extracomunitari viene richiesta copia del Permesso di Soggiorno regolare.

I giocatori stranieri non potranno giocare nell'amatoriale prima del raggiungimento del trentottesimo anno di età (VALE IL MILLESIMO).

Per giocatore straniero si intende chiunque non abbia riportato sulla C.I. la dicitura Cittadinanza Italiana.
(Verbale Assemblea 23/02/2016)

Art. 7 – POSIZIONE IRREGOLARE DI GIOCATORI

L'impiego di un giocatore non in regola con quanto previsto ai precedenti articoli comporta, per la squadra che ha commesso l'infrazione, la perdita della gara per 6-0 la regola è retroattiva e vale per tutti gli incontri irregolari.

Ogni infrazione sarà giudicata dal Comitato Organizzatore formato dal Presidente, Vicepresidente, Consiglieri e Segretario, escluse eventuali parti in causa, solo su motivato reclamo scritto presentato, al comitato organizzatore stesso, dalla squadra avversaria. L'infrazione sarà giudicata avvenuta dopo un lancio regolamentare.

Art. 8 – REGOLE DI GIOCO

Tutte le partite si giocheranno secondo le regole del R.T.G. Softball della FIBS-ESF, salvo le eccezioni riportate nel presente regolamento.

Viene inserita la possibilità dell'utilizzo del battitore aggiunto con le regole e le limitazione descritte nell'allegato B (Verbale d'assemblea del 15/03/2018).

Si vieta alla squadra che si dovesse trovare in vantaggio di 6 o più punti di effettuare il Bunt, pena, solo su richiesta della squadra in svantaggio, l'out del giocatore.

Altresì si vieta alla squadra in vantaggio di 6 o più punti di effettuare la rubata, pena, solo su richiesta della squadra in svantaggio, l'out del giocatore.

Dal 2019 è obbligo, per tutte le squadre, schierare in campo almeno due atleti amatoriali, per tutta la durata dell'incontro e sia in difesa che in attacco; di seguito si danno le linee guida per identificarne i medesimi:

- Giocatori italiani che non abbiano mai praticato attività agonistica baseball/softball e comunque over 18.
- Giocatrici donne, unica limitazione over 40 se lanciaatrici ex A1/ISL e impiegate in quel ruolo.
- Giocatori over 55 anni (vale il millesimo)

Si ricorda che.

- a) Le basi saranno poste a mt. 18,30;
- b) Il lancio dovrà essere effettuato "da sotto" con pedana a mt. 14 da casa base.
- c) La fornitura delle palle da gioco sarà a carico della squadra prima citata nel calendario, "home team", che dovrà disporre di un numero di palle nuove della stessa marca, necessarie per porre fine alla partita.
Per l'anno 2019 le palle ufficiali saranno la Wilson WTA9011BSST e la Teammate TM4712.
Non è consentito l'utilizzo di palle diverse da quelle messe a disposizione che devono essere mantenute come marca e modello per l'intera durata della partita.
Prima dell'inizio della partita il manager della squadra in casa dovrà fornire una palla alla squadra ospitata ed una all'arbitro. Le palle da gioco devono essere tassativamente controllate dall'arbitro che ne deve testare la qualità e l'integrità. Non devono essere accettate palline non idonee.
Al termine di ogni attacco, la pallina dovrà essere o consegnata all'arbitro o lasciata nel cerchio del lanciatore. Sarà cura dell'arbitro la consegna della palla al lanciatore.
La squadra che non avrà ottemperato a quanto sopra, perderà l'incontro per 6-0.
- d) Ogni giocatore partente può essere sostituito e rientrare una volta sola in partita, purché torni ad occupare la stessa posizione che aveva nell'ordine di battuta.
Ogni infrazione sarà regolata dalla sezione 7 della Regola 4 del R.T.G. del Softball della FIBS.
- e) La rubata è consentita solo quando la palla esce dalla mano del lanciatore e non prima. Quando il lanciatore rientra in possesso della palla ed è dentro al cerchio dei due metri, il corridore deve andare decisamente e senza fare finte, verso la base successiva o tornare sulla base precedente. In caso contrario il corridore è eliminato. (Questo punto è da riferirsi all'articolo del R.T.G. che farà testo).
- f) Il giocatore è tenuto ad indossare il caschetto protettivo durante tutta la sua presenza in gioco (sia come battitore che come corridore). Un giocatore che incidentalmente perda il caschetto sarà invitato a indossarlo nuovamente. In caso di rifiuto il giocatore sarà automaticamente eliminato.
- g) Non è consentito l'utilizzo dello Slashe, qualora un giocatore utilizzi lo Slashe il giocatore sarà considerato Out per quel turno di battuta, nel caso che lo stesso giocatore ripeta l'azione in uno dei turni successivi il giocatore stesso sarà espulso dall'incontro.
- h) La regola del piede fuori dal box durante il turno di battuta (1 strike) non verrà applicata.
- l) In questo torneo è CONSENTITO l'uso del Battitore Designato (DP)

Sez. 5. GIOCATORE DESIGNATO (Solo Fast Pitch)

- a. È possibile usare un giocatore designato (DP) per battere al posto di qualsiasi difensore, a condizione che venga annunciato prima dell'inizio della partita e il suo nome inserito nel line-up come una delle nove persone nell'ordine di battuta.
- b. Il DP partente può essere sostituito e può rientrare una sola volta, a condizione che ritorni alla posizione nell'ordine di battuta che occupava quando è stato sostituito.
- c. Il nome del difensore al posto del quale va in battuta il DP (a cui viene dato il nome di "FLEX PLAYER" o semplicemente FLEX) verrà posizionato nella decima posizione del line-up.

- d. Il giocatore partente segnato come DP (o il suo sostituto) deve rimanere nella stessa posizione nell'ordine di battuta per l'intera partita.
- e. Il DP e il suo sostituto, o il suo rimpiazzo, non possono mai giocare in attacco contemporaneamente.
- f. Il DP può essere sostituito in qualsiasi momento da un battitore o da un corridore o dal FLEX al posto del quale sta battendo.

NOTA: Il FLEX che prende il posto del DP nel line up d'attacco non è considerata una sostituzione (per il FLEX), ma tale cambio deve essere notificato all'arbitro. Se il posto del DP partente è preso in attacco dal FLEX, o da un sostituto, allora si considera che il DP stesso abbia abbandonato la gara.

1. Se viene sostituito dal FLEX, il numero dei giocatori si riduce da dieci a nove. Se il DP non rientra, la partita può continuare legalmente con nove giocatori
2. Se il DP rientra, può giocare in attacco e in difesa (continuando con nove giocatori), o può battere nella sua posizione originale dell'ordine di battuta, e il FLEX tornare nella decima posizione e giocare solo in difesa

EFFETTO – Sez. 5 a-f:

In caso di violazioni a questa regola si applicano le disposizioni e le penalità previste dalla Regola 4 Sez. 8. Posizionare il DP in una posizione nell'ordine di battuta diversa dalla posizione iniziale è considerato un rientro illegale e comporta l'espulsione sia del manager/coach (il cui nome appare sul line up) che del DP, o del suo sostituto.

- g. Il DP può giocare in difesa in qualsiasi posizione. Il DP può giocare in difesa al posto di un giocatore che non sia il FLEX, questo giocatore continua a battere, ma non gioca in difesa, e non si considera che abbia lasciato la partita. Il giocatore al posto del quale il DP gioca in difesa viene indicato come OPO (Offensive Player Only).
- h. Il DP può giocare in difesa al posto del FLEX, e si considera che il FLEX abbia lasciato la partita, riducendo il numero dei giocatori a nove.

NOTA: Il DP che prende il posto del FLEX in difesa non è considerata una sostituzione (per il DP), ma tale cambio deve essere comunicato all'arbitro.

- i. Il FLEX può essere sostituito in qualsiasi momento da un sostituto legale. Il FLEX partente può rientrare in partita una volta sola, sia nella decima posizione del line-up, o nella posizione dell'ordine di battuta del DP.
 1. Se ritorna nella decima posizione, giocherà ancora solamente in difesa, ma potrà giocare in qualsiasi posizione difensiva.
 2. Se ritorna nella posizione dell'ordine di battuta del DP, giocherà in attacco e in difesa, e la gara continuerà con nove giocatori.

EFFETTO – Sez. 5 g-i:

In caso di violazioni a questa regola si applicano le disposizioni e le penalità previste dalla Regola 4 Sez. 8. Posizionare il FLEX in una posizione nell'ordine di battuta differente dalla posizione del DP comporta l'espulsione del manager (il cui nome è indicato sul line up) e del FLEX o del suo sostituto.

Art. 9 – LANCIATORE

Partendo dal presupposto che gli inning lanciati siano sempre consecutivi e che al settimo inning (extraining) il closer potrà continuare a lanciare oltre alla possibilità del rientro del partente, il Consiglio Direttivo stabilirà tre categorie di lanciatori: Cat. 1), Cat. 2), Cat. 3).

Queste categorie saranno stabilite a insindacabile giudizio del Consiglio Direttivo che terrà conto, ogni anno, delle indicazioni date dal questionario compilato, di volta in volta, dai responsabili di squadra.

Per tutta la durata del torneo è fatto obbligo, ai responsabili di squadra, di far lanciare i lanciatori di Cat. 3 almeno 2 inning, i lanciatori di Cat. 2 possono lanciare per un massimo di 4 inning e quelli di Cat. 1 per un massimo di 2 inning.

Es.1: 2 inning per Categoria. Es.2: 4 inning Cat. 2 – 2 inning Cat. 3 Es.3: 2 inning Cat. 2 – 4 inning Cat. 3
I lanciatori di categoria 3 possono lanciare anche 6 inning.

E' fatto obbligo ai lanciatori di indossare la maschera protettiva, altrimenti non potranno salire sul monte.

Maschere ammesse specifiche per il Softball: Rip-It / Worth / Markwort / Combat Face Off / Bangerz Softball / NFHS Game Face / Mizuno / Rawlings / SKLZ / Brett.

Sono altresì ammesse tutte le maschere da catcher ed anche il caschetto da battuta con la relativa maschera montata.

Qualunque altro tipo di protezione non verrà considerata idonea e **quindi inutilizzabile**.

Gli arbitri hanno l'obbligo di chiamare l'Illegal Pitch, possono soprassedere solo se, a loro giudizio, ritengano che il lanciatore non ne tragga palesemente vantaggio. Al fine di tutelare la regolarità degli incontri la squadra che ritenga non giusta la posizione arbitrale potrà fare una segnalazione al Consiglio Direttivo.

Il Consiglio Direttivo, escluse le eventuali parti in causa, delibererà nel merito sia per quanto riguarda la regolarità del lancio che per la decisione arbitrale; questo non comporterà modifiche sulla partita disputata, ma varrà come linea guida per le partite e arbitraggi successivi.

REGOLA 6.

– REGOLE DI LANCIO (Solo Fast Pitch) –

N.B. L'effetto per tutte le sezioni dalla 1 alla 7 è indicato dopo la sez. 7.

Sez. 1. PRELIMINARI

Prima di iniziare il movimento di rilascio (lancio), il lanciatore:

- a. Non può assumere la posizione di lancio sopra o vicino alla pedana di lancio senza essere in possesso della palla.
- b. Non è considerato in posizione di lancio fino a quando il ricevitore non è in posizione per ricevere il lancio.
- c. Deve avere entrambi i piedi sul terreno all'interno dei 61.0 cm (24 in.) di larghezza della pedana. I fianchi devono essere in linea con la prima e la terza base ed entrambi i piedi devono essere a contatto con la pedana.
- d. Deve, mentre si trova sulla pedana con la palla nella mano di lancio o nel guantone, prendere i segnali, o dare l'impressione di prendere i segnali, con le mani separate.
- e. Deve, dopo aver preso i segnali, effettuare con tutto il corpo uno stop totale e completo con la palla tenuta in mano o nel guanto, entrambi tenuti uniti di fronte al corpo. Questa posizione deve essere mantenuta per non meno di due (2) secondi e per non più di cinque (5) secondi prima di rilasciare la palla. NOTA: Tenere la palla in entrambe le mani di fianco al corpo è considerato come se tale azione fosse fatta di fronte al corpo.

Sez. 2. INIZIO DEL LANCIO.

Il lancio inizia quando una delle mani si stacca dalla palla o quando il lanciatore fa qualsiasi movimento che è parte del suo caricamento.

Sez. 3. RILASCIO LEGALE.

- a. Il lanciatore non deve fare nessun movimento di lancio senza rilasciare immediatamente la palla verso il battitore.
- b. Il lanciatore non deve usare un movimento di lancio nel quale, dopo aver avuto la palla in entrambe le mani nella posizione di lancio, stacca una mano dalla palla, poi fa un'oscillazione indietro e in avanti, e riporta la palla in entrambe le mani di fronte al corpo
- c. Il lanciatore non deve usare un caricamento che preveda un arresto o una inversione del movimento in avanti.
- d. Il lanciatore non deve fare due rotazioni con il braccio nel movimento a mulinello. Comunque può far andare il suo braccio di fianco e all'indietro prima di iniziare il movimento a mulinello. Questo permette al braccio di passare due volte di fianco all'anca.

- e. Il rilascio della palla deve avvenire con un movimento di sottomano con la mano tenuta al di sotto dell'anca e il polso ad una distanza non superiore a quella del gomito dall'anca.
- f. Il rilascio della palla ed il conseguente movimento della mano e del polso devono essere in avanti e devono passare la linea verticale del corpo.
- g. Entrambi i piedi devono rimanere a contatto con la pedana e il piede perno deve rimanere immobile per tutto il tempo fino all'inizio del lancio.
- h. Il piede perno deve rimanere a contatto della pedana per tutto il tempo fino alla strisciata, salto o passo in avanti.
- i. Durante il rilascio della palla, il lanciatore può fare un passo con il piede avanti (quello non di perno), contemporaneamente al rilascio della palla. Il passo deve essere in avanti verso il battitore e all'interno dei 61.0 cm (24 in.) della larghezza della pedana.

NOTA: (h-i) Non è considerato un passo se il lanciatore fa scivolare il piede lungo la pedana, a condizione che mantenga il contatto con la pedana stessa e non ci sia un movimento all'indietro del piede non di perno. Staccare il piede di perno dalla pedana di lancio e rimetterlo sulla pedana, creando un movimento oscillante, è un atto illegale.

- j. Il piede di perno può rimanere a contatto con la pedana, o spingersi via dalla pedana e strisciare o essere sollevato prima che il passo compiuto dal piede non di perno tocchi il terreno.

Nota: È legale strisciare, saltare o fare un balzo e quindi ritoccare il terreno e lanciare, a condizione che la spinta originaria avvenga dalla pedana. Non è legale fare un passo con il piede di perno e poi strisciare, saltare o fare un balzo e quindi lanciare.

- k. Il lanciatore potrà fare perno solo dalla pedana di lancio prima di separare le mani.
- l. Il lanciatore non deve continuare a mulinare il braccio dopo il rilascio della palla.
- m. Il lanciatore non deve far cadere, rotolare o far rimbalzare intenzionalmente la palla con lo scopo di impedire al battitore di batterla.
- n. Il lanciatore ha venti (20) secondi per rilasciare il lancio dopo aver ricevuto la palla o dopo che l'arbitro ha chiamato "gioco".

EFFETTO - Sez. 3n: Viene accreditato un ball al battitore.

Art. 10 – DISPOSIZIONI PARTICOLARI SUGLI INCONTRI

La durata delle partite sarà di sei innings, senza limiti di tempo. In caso di parità alla fine del 6° innings, si applicherà la regola del tie-break: la squadra in attacco comincerà il turno alla battuta mettendo in 2/a base il giocatore al nono posto dell'ordine di battuta in quella rispettiva mezza ripresa.

Nelle prime 5 riprese di gioco, indipendentemente dal numero degli eliminati, l'arbitro dovrà porre termine alla fase d'attacco della squadra che avrà segnato 4 punti nella stessa ripresa. Questa regola non sarà applicata negli innings dal 6° compreso in avanti. Solo per le partite della finalissima si elimina la regola dei 4 punti a inning.

Il campo sarà a disposizione della squadra ospite dalle 20,30 alle 20,45 e della squadra di casa dalle 20,45 alle 21.

I campi verranno assegnati dal Consiglio Direttivo in base alle esigenze del torneo, nella prima fase verranno già inseriti nel calendario per le fasi successive verranno assegnati alle date in base agli abbinamenti possibili. Per nessun motivo è consentito ad una squadra di rifiutarsi di giocare su un campo piuttosto che su un altro, il non presentarsi all'incontro per protesta comporta la perdita a tavolino e il deferimento al Consiglio Direttivo.

Art. 11 – ORARIO DI INIZIO E NUMERO LEGALE

Le partite dovranno obbligatoriamente iniziare alle ore 21,00.

Qualora il numero legale (minimo 8 giocatori), non venisse raggiunto (quindi 7 giocatori) da una squadra, si dovrà attendere sino alle ore 21,15.

Se alle ore 21,15, una delle due squadre non avrà raggiunto il numero legale di giocatori, questa perderà la partita a tavolino; nel caso in cui una squadra non si presenti, oltre alla partita persa a tavolino le verrà attribuita una sconfitta

di penalizzazione in classifica; **per presenza alla partita si intende che almeno uno dei componenti la squadra sia sul campo.**

Se alle ore 21,00 una squadra ha il minimo numero legale di giocatori (8), la partita dovrà obbligatoriamente iniziare senza alcun rifiuto o richiesta di attesa.

Qualora una squadra alle ore 21,00 fosse in 8 giocatori (numero minimo legale) e si rifiutasse di giocare per attendere il nono giocatore, avrà in ogni modo partita persa.

L'assemblea delibera in merito alla presenza in campo di minori o persone non tesserate, con 7 voti favorevoli, 3 astenuti ed uno contrario si decide che in alcun modo i minori siano ammessi al campo e che qualunque persona sia presente nel diamante, dugout compresi, debba essere regolarmente tesserata amatoriale, questo vale per l'intera durata dell'apertura dei campi in occasione delle partite. Qualunque violazione a quanto sopra deliberato farà ricadere la responsabilità Civile e Penale sul Responsabile e Presidente della società in difetto, sollevando di fatto la A.S.D. Bologna Fastpitch da qualunque responsabilità. **(Verbale Assemblea 13/03/2013)**

Inoltre esorta gli arbitri a far rispettare quanto detto. La non osservanza di questa delibera potrà determinare, su richiesta della squadra avversaria, la perdita a tavolino dell'incontro. **(Verbale Assemblea 06/02/2014)**

Art. 12 – RECUPERI RINVII E SQUALIFICHE

Le date dei recuperi verranno indicate dal Consiglio dell'A.S.D. che fornirà almeno due o tre possibili date, se entro tre giorni dalla comunicazione di tali date le squadre interessate non dovessero accordarsi sarà il Consiglio stesso, escluse parti in causa a deliberare la data.

(Verbale Assemblea 23/02/2016)

Eventuali recuperi dovranno essere obbligatoriamente effettuati nelle giornate ed orari stabiliti dal C.O.
Il rinvio di una gara può avvenire SOLO in caso di IMPRATICABILITA' DEL CAMPO e non per altri motivi.

I rinvii ingiustificati verranno puniti, oltre che con la sconfitta a tavolino della squadra che non si presenta, con una ulteriore partita persa di penalità.

Qualora un giocatore venisse squalificato (si ricorda che le squalifiche sono comminate dal Giudice Unico Emilia Romagna, presa visione del referto arbitrale), per una o più giornate, dovrà obbligatoriamente saltare le partite previste dal calendario.

Gli squalificati dovranno necessariamente saltare la prima partita utile e regolare prevista in successione a quella della squalifica, **dal momento dell'avvenuta comunicazione alla A.S.D.**

Se la partita per la quale è squalificato, dovesse venire rinviata, il giocatore dovrà necessariamente saltare quella partita nella data del recupero.

Si vieta altresì il tassativo ingresso in campo ai giocatori squalificati per tutti i turni di squalifica.

La stessa regola (cioè secondo calendario), si applica anche ai nuovi tesserati.

Se un giocatore venisse tesserato dopo una partita rinviata, per la partita di recupero, quel giocatore di nuovo tesseramento non potrà scendere in campo (in quanto al reale momento della disputa dell'incontro secondo calendario, egli non era tra i tesserati).

Art. 13 – ATTREZZATURE E DIVISE

Ogni squadra dovrà provvedere alla propria dotazione di materiale da gioco e protettivo secondo le vigenti norme FIBS.

E' vietato l'uso di scarpe con "spikes" in metallo e comunque con tacchetti non in gomma o plastica. Un giocatore con scarpe dotate di spikes in metallo dovrà essere invitato a sostituirle, qualora lo stesso fosse impossibilitato a farlo il giocatore sarà allontanato dalla partita.

Tutte le squadre dovranno scendere in campo obbligatoriamente con divisa completa di pantaloni e casacche di colore uguale, con numeri ben visibili e tali da permettere una facile identificazione dei giocatori da parte degli arbitri, che prima dell'inizio dell'incontro dovranno verificare l'identità degli atleti.

Qualora dei giocatori si presentino in campo con una casacca diversa da quella dei compagni o non visibile tali giocatori non potranno giocare a meno di non adeguarsi agli altri, maggiore elasticità sarà concessa per quanto riguarda i pantaloni.

Le mazze dovranno essere esclusivamente da Fastpitch / Slowpitch ed omologate FIBS e recanti almeno una delle seguenti sigle:

- NSA (National Softball Association) Approved
- ISA (Independent Softball Association) Approved
- USSSA 1.20 BPF (United States Speciality Sports Association)
- ASA (American Softball Association) Certified
- ISF (International Softball Federation) Certified

Nel caso di uso di altre mazze o di uso di mazze con scritte non leggibili la squadra in difetto, su reclamo presentato dagli avversari, avrà l'obbligo di allontanare dal terreno di gioco le mazze in oggetto; qualora la squadra perseveri nell'utilizzo delle medesime la stessa perderà l'incontro 6-0.

Già dall'anno 2012 non sarà più possibile usare, per gli atleti maschi, le mazze in composito o in due pezzi. Prima dell'inizio del Torneo si cercherà di trovare un sistema, tipo punzonatura, per rendere riconoscibili tutte le mazze delle squadre partecipanti, dopo tale operazione che sarà effettuata dal Consiglio Direttivo non si potranno usare mazze che non riportino tale sistema identificativo.

Art. 14 – RINUNCE

In caso di recuperi questi dovranno essere giocati entro il termine fissato dal Consiglio dalle squadre interessate fermo restando che le altre squadre proseguiranno il normale calendario.

Se entro il termine previsto ovvero in caso di convocazione per il recupero una squadra non si presenta essa dovrà pagare le spese per il campo e per l'arbitro ; tali spese andranno in una cassa comune.

La suddetta squadra perderà la partita 6-0 a tavolino e sarà penalizzata di 1 punto in classifica.

Art. 15 – ARBITRAGGI

Gli arbitri saranno forniti dal Comitato Organizzatore. Nel caso tuttavia che all'orario di inizio della partita non fosse presente l'arbitro, la gara dovrà comunque essere giocata ed arbitrata da due arbitri messi a disposizione dalle due squadre, sorteggiando l'arbitro a casa base, oppure dai due ricevitori. Alla squadra di casa a fine Torneo sarà rimborsata la relativa quota di spesa.

Gli arbitri, sia Federali che non, sono tenuti a far rispettare il regolamento federale tenendo conto delle eventuali deroghe espresse nel presente regolamento, a tale proposito prima dell'inizio di ogni campionato si terrà una riunione con gli arbitri al fine di pianificare al meglio l'andamento del torneo stesso.

Una volta individuato un referente gli arbitri si impegnano ad informare lo stesso tramite sms entro le 24 ore del risultato della partita.

Viene ricordato a tutti gli arbitri ed ai responsabili di squadra di segnalare nel referto gara ogni anche minimo infortunio

GLI ARBITRI HANNO L'OBBLIGO DI CONOSCERE QUESTE DEROGHE AL REGOLAMENTO ED APPLICARLE

Art. 16 – GIUDICE UNICO

I reclami dovranno pervenire Giudice Unico Emilia Romagna, entro 120 ore dal termine della partita, accompagnati dalla tassa di € 100,00 con valido reclamo scritto. Una copia del reclamo deve essere necessariamente consegnata al Comitato Organizzatore.

In caso di atti volontari di violenza nei confronti di avversari, compagni di squadra o arbitri, comportamenti atti a ledere o denigrare l'immagine del torneo o dell'associazione organizzatrice che non siano parte integrante di azioni di gioco, indipendentemente dal referto arbitrale e disgiuntamente dalle decisioni del Giudice Unico, **si riunirà il Consiglio Direttivo** assieme al o ai responsabili delle squadre in difetto che non parteciperanno alla votazione, ma avranno diritto a difendersi, al fine di deliberare e in ogni caso tutelare l'immagine sia dell'ente preposto che del torneo stesso e di impedire l'espandersi di certe situazioni sui Social Network.

Per i protesti, valgono le normative federali del regolamento unico softball valido per l'anno in corso.

Art. 17 – RIMANDO

Per quanto non contemplato dal presente Regolamento, varranno le norme del R.T.G. Softball FIBS, le norme generali e particolari riportate nei Regolamenti FIBS e nella CAAF dell'anno solare del Torneo, facendo, in caso di discordanze, riferimento per analogia all'ultima serie della categoria seniores softball.

RIFERIMENTI DELLE SOCIETA'

ALL BLACKS Castelmaggiore

Referente: Mirandola Paolo

Tel: 392 8312821

mail: mirapa62@gmail.com

BANDIGAS Castelmaggiore

Referente: Ingrao Marco

Tel: 335 5981958

mail: ingrao@salvioni-travasoni.it

BEARS Lugo

Referente: Principe Massimo

Tel: 347 0350969

mail: cip109@libero.it

BOMBEROS Castenaso

Referente: Sermasi Pierpaolo

Tel: 338 3525943

mail: serma32@gmail.com

DRILLERS Minerbio

Referente: Guandalini Daniele

Tel: 335 245191

mail: ggbros@alice.it

DUSTBINS Granarolo

Referente: Mauro Boni

Tel: 335 5423699

mail: mauroboni@gmail.com

MANDRAKES Ferrara

Referente: Squarzanti Edmondo

Tel: 335 5250552

mail: edmondosquarzanti@gmail.com

INDIANS Bologna

Referente: Baldi Andrea

Tel: 347 9306538

mail: abaldi@anastasis.it

ORIOLES Sasso Marconi

Referente: Zaccaria Fabio

Tel: 338 2521985

mail: fabio.zaccaria@ausl.bologna.it

OZZANGELES Ozzano

Referente: Giancarlo Maiorano

Tel: 348 8710140

mail: giancarlo.maiorano@fer-mec.com

OPOSSUMS Bologna

Referente: Scuderi Massimiliano

Tel: 348 2474374

mail: max.45@fastwebnet.it

SAN GIOVANNI

Referente: Gardosi

Tel: 339 2742879

mail: co.74@hotmail.it