



2 TORNEO INDOOR FASTPITCH AMATORIALE “CITTA’ DI CERVIGNANO”

17 Febbraio 2019

Il Comitato Organizzatore del “Torneo Amatori Indoor Città di Cervignano” organizza IL 2 Torneo di Fastpitch misto per presentare la nuova realtà Amatoriale della Società Tigers, con la speranza che diventi una tappa fissa per gli anni futuri.

La data prevista è quella del 17 Febbraio 2019, presso la palestra ubicata nel Piazzale Lanceri d’Aosta a Cervignano del Friuli(UD). **(Vicino al Campo di Baseball.)**

PARTECIPANTI: Il Torneo è aperto a tutti purchè abbiano compiuto il 18° anno di età alla data del torneo, qualora ci siano minorenni, dovranno essere in possesso di liberatoria firmata dai genitori o da chi ne eserciti la patria potestà. Per i tesserati agonisti FIBS non è prevista nessuna liberatoria da parte delle società d’appartenenza. Ogni atleta giocherà’ sotto la propria responsabilita’, il comitato organizzatore che mette a disposizione i campi e la struttura , declineranno ogni responsabilita’ diretta o indiretta per qualsiasi evento relativo a giocatori/trici e accompagnatori prima, durante e dopo lo svolgimento del torneo , dentro e fuori dal terreno di gioco.

QUOTA: E’ fissata in € 15,00 a singolo giocatore comprensiva del pranzo (Primo-contorno- una fetta di dolce). 10 euro per il solo pranzo per accompagnatori e bambini.

Per chi lo desidera c’è la possibilità di iscriversi alla grigliata che si svolgera subito dopo il termine del torneo, al costo aggiuntivo di € 10,00 a persona.

REGOLE: Il Torneo si svolgerà seguendo il regolamento ufficiale softball approvato dalla FIBS ad eccezione dei seguenti punti.

1. I roster dovranno essere consegnati prima di disputare la prima partita, e da quel momento diventano chiusi senza possibilità di prestiti innesti.
2. **Il battitore va al Box con assegnati già 1 Ball ed 1 Strike.**
3. La palla ufficiale sarà da 12'' per indoor (morbida) , sarà fornita dall'organizzazione.
4. Le mazze saranno fornite dall'organizzazione e uguali per tutti (saranno mazze omologate ASA e ISF,e non si useranno mazze in composito).
5. Non è ammesso il BUNT, nel caso la palla viene dichiarata morta, il battitore è eliminato e i corridori tornano sulle basi precedentemente conquistate.
6. NON e' ammessa la rubata "sul lancio del lanciatore". (ma si puo avanzare su palla persa dal ricevitore)
7. La pedana di lancio è a mt 13.
8. E' fatto obbligo dell'utilizzo della maschera per i lanciatori.
9. I lanciatori possono lanciare al massimo per due inning ad incontro (1 lancio = 1 inning)
10. I lanciatori NON possono fare il salto per lanciare
11. In campo si scenderà in otto giocatori (senza esterno DX) mentre il lineup di battuta resta a nove giocatori. (in caso di squadra composta da un roster di 8 giocatori, si potrà avere un lineup di battuta di 8 giocatori)
12. Le gare avranno la durata massima di 5 inning o 1 h di gioco. Un nuovo inning non potrà iniziare dopo 50 min dall'inizio della partita.
13. L'inning di gioco si conclude dopo il quarto punto segnato o tre eliminazioni
14. In tutte le partite ad esclusione della finale e' ammesso il pareggio. Saranno assegnati 3 punti alla vittoria, 1 punto al pareggio e 0 alla sconfitta.
15. Per stipulare una classifica in caso di squadre a pari punti si valuterà lo scontro diretto ed eventualmente la differenza punti fatti/subiti di tutti gli incontri di qualificazione ed eventualmente si effettuerà il sorteggio con la monetina.
16. Durante la fase di qualificazione la squadra di casa è quella per prima indicata nel calendario, per la finale invece, si effettuerà il sorteggio con monetina.
17. Nella finale 1-2 posto ,in caso di parità si disputerà il **TIE-BREAK** (ultimo battitore turno precedente parte dalla seconda base e ci sarà 1 out)

18. Solo la finale per il primo e secondo posto non avrà limite di tempo ma si disputeranno tutti e 5 gli INNING.

REGOLE DI CAMPO: Giocando all'interno di una struttura chiusa, saranno adottate le seguenti regole di Campo:

1. Se la palla battuta tocca il soffitto il battitore viene eliminato.
2. Se la palla battuta tocca il muro nella parte verde sul lato dell'esterno centro e destro (lato lungo), la palla è dichiarata morta e vengono assegnate due basi.
3. Se la palla battuta tocca il muro in fondo alla palestra nella parte verde , viene assegnato un fuori campo.
4. Se la palla lanciata tocca i lati della palestra (esempio nella zona di fuol dietro la prima base), o le scale dietro le reti di protezione , la palla è dichiarata morta e i corridori avanzano di una base.
5. In tutte le altre occasioni la palla viene sempre considerata come "palla viva in gioco".
6. Deve essere sempre garantita in campo la presenza di due donne considerando tali anche gli uomini over 55.
7. Dopo aver effettuato la battuta la mazza va appoggiata a terra e non lanciata altrimenti il battitore sarà ammonito, ed alla seconda ammonizione verrà considerato OUT.

Durante le partite sarà garantito il servizio CHIOSCO.....

Vi Aspettiamo numerosi

Il Comitato Organizzatore