



**Il presente Regolamento contiene le regole relative alla categoria Ragazzi (Little League) che integrano o sostituiscono quelle esistenti nel regolamento seniores**

#### **ATTENZIONE**

**Eventuali norme per l'attività categoria Ragazzi difformi o integrative al presente Regolamento sono riportate nella Circolare Attività Agonistica che annualmente viene emanata dalla Federazione.**

### **REGOLAMENTO TECNICO DEL BASEBALL - CATEGORIA RAGAZZI**

#### **DIVISIONE DEL REGOLAMENTO**

- 1.00 Oggetto della partita, campo di gioco, equipaggiamento
- 2.00 Definizione dei termini
- 3.00 Preliminari della partita
- 4.00 Inizio e fine della partita
- 5.00 Messa dalla palla in gioco, palla morta e palla viva
- 6.00 Il battitore
- 7.00 Il corridore
- 8.00 Il lanciatore
- 9.00 L'arbitro
- 10.00 Il Classificatore Ufficiale

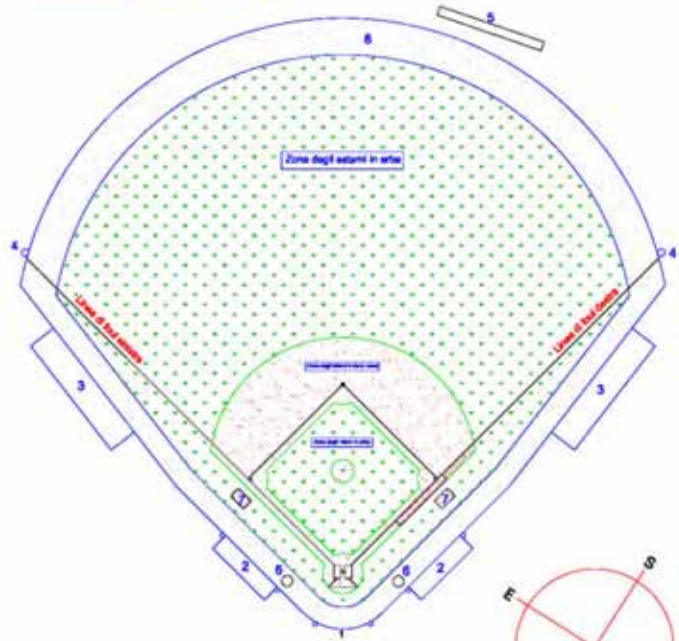
#### **1.00 Oggetto della partita**

1.04 **IL CAMPO DI GIOCO.** Il campo deve essere segnato secondo le istruzioni che seguono e l'ausilio dei grafici allegati. Il campo interno è un quadrato di m. 18,29 di lato. Il campo esterno è l'area compresa tra le due linee di foul determinate dal prolungamento di due lati del quadrato così come indicato nel disegno n. 1. La distanza della casa base alla recinzione più vicina, o altro ostacolo in territorio buono, deve essere di almeno m. 60,96. Si raccomanda di osservare una distanza di almeno m. 60,96, lungo le linee di foul ed all'esterno-centro misurate lungo l'asse centrale del campo. Il campo interno deve essere livellato in modo che le linee di foul e la casa base siano su uno stesso piano. La pedana del lanciatore



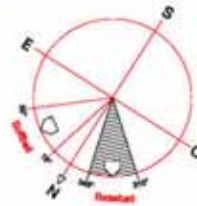
dovrà essere sopraelevata di cm. 15,24 rispetto al livello della casa base. Il campo interno e quello esterno, comprese le linee del foul, sono "territorio buono", mentre la restante superficie è "territorio foul". È opportuno che l'asse del campo cioè la linea casa base-pedana di lancio-seconda base, sia orientata secondo EST-NORD-EST. Si raccomanda che la distanza dalla casa base al "back-stop" (barriera d'arresto) e dalle linee di foul alla più vicina recinzione, tribuna od ostacolo in territorio foul, sia di almeno m. 7,62 (vedere grafico Planimetria e Particolari campo interno). Una volta stabilita la posizione della casa base, si misurino, con un metro d'acciaio m. 25,61 nella direzione in cui si vuol porre la seconda base. Dalla casa base, si misurino m. 18,29 verso la prima base; dalla seconda base si misurino m. 18,29 verso la prima base: l'intersezione di queste linee stabilisce la posizione della prima base. Da casa base, si misurino m. 18,29 verso la terza base; dalla seconda base si misurino m. 18,29 verso la terza base, l'intersezione di queste linee stabilisce la posizione della terza base. La distanza fra la prima e la terza base è di m. 25,61. Tutte le misure dalla casa base devono essere prese dal punto di intersezione tra le linee della prima e della terza base. Il box del ricevitore, quelli dei battitori e quelli dei suggeritori, la corsia del corridore lungo la linea della prima base ed i box dei prossimi battitori devono corrispondere a quanto indicato nei grafici seguenti :

CAMPO BASEBALL PER RAGAZZI



- |   |                                       |
|---|---------------------------------------|
| 1 | Backstop                              |
| 2 | Panchina (dugout)                     |
| 3 | Bulpen                                |
| 4 | Palo di foul altezza 12 mt (min 6 mt) |
| 5 | Tabellone segnapunti min 6x2 mt       |
| 6 | Box successivo battitore $r = 0,75$ m |
| 7 | Box suggeritori                       |
| 8 | Warning track                         |

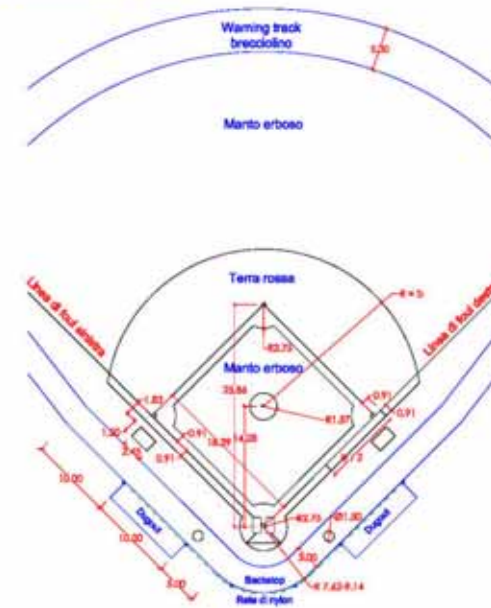
Dimensioni del terreno di gioco (metri)			
	Linee di foul	Asse centrale	Backstop
Raccomandate	61	67	9,14
Minime regolamentari	61	61	7,62



Settori di orientamento

Planimetria Generale  
Scala 1:500

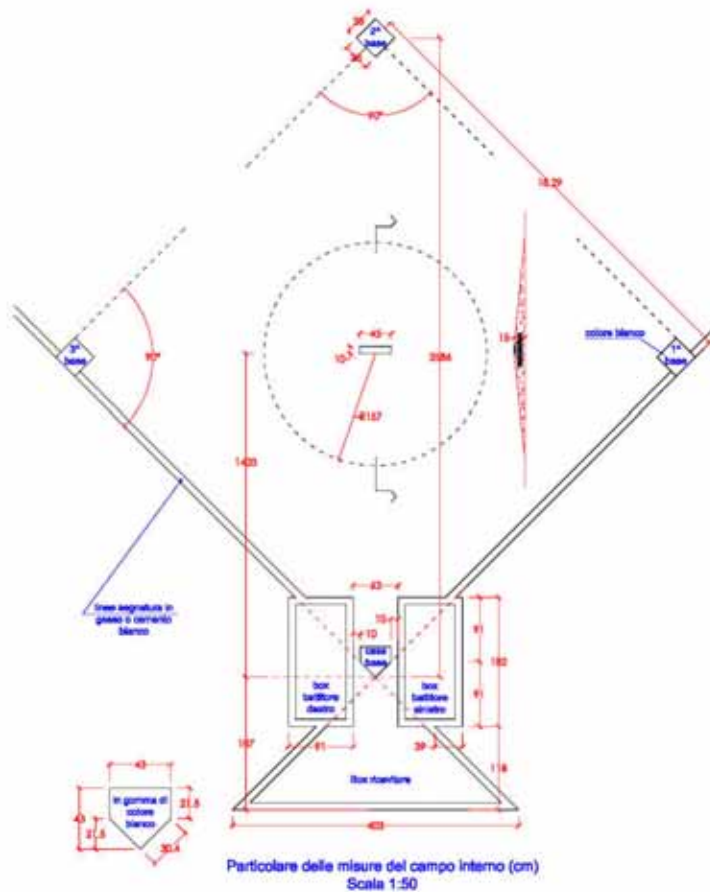
CAMPO BASEBALL PER RAGAZZI



Dimensioni del terreno di gioco (metri)			
	Linee di foul	Asse centrale	Backstop
Raccomandate	61	67	9,14
Minime regolamentari	61	61	7,62

Particolari campo interno  
Scala 1:400

**CAMPO BASEBALL PER RAGAZZI**



**1.16)** La F.I.B.S. ha adottato le seguenti regole:

- è obbligatorio l'uso dell'elmetto per il battitore, il prossimo battitore, tutti i corridori ed i suggeritori se non adulti.
- Ciascun elmetto deve avere il doppio paraorecchie.
- Tutti i giocatori debbono portare la conchiglia protettiva in metallo, fibra o plastica.

I ricevitori debbono indossare la pettorina—modello lungo—con collare di protezione, maschera con paragola, schinieri ed elmetto da ricevitore. I ricevitori debbono indossare una maschera con paragola e l'elmetto da ricevitore durante l'allenamento, la gara e mentre riscaldano i lanciatori. Se l'arbitro rileva una qualsiasi infrazione a questa regola farà in modo che venga eliminata questa irregolarità. Se l'irregolarità non viene eliminata in un tempo ragionevole, a giudizio dell'arbitro, l'arbitro espellerà il giocatore che ha commesso l'infrazione e, si raccomanda un appropriato provvedimento disciplinare.

**2.00 Definizioni dei termini**

(Tutte le definizioni nella regola 2.00 sono in ordine alfabetico)

**LANCIO ILLEGALE (R) (illegal pitch):**

- un lancio effettuato quando il lanciatore non ha il piede di perno a contatto con la pedana;  
Penalità: Per (1) è un balk con corridori in base.
- un immediato rilancio. Penalità: l'arbitro chiamerà un ball e ammonirà il lanciatore.

Se comunque avviene un gioco, il manager della squadra in attacco pur avvisare l'arbitro capo che accetta il gioco così come si è prodotto. Tale scelta deve essere fatta immediatamente alla fine del gioco.

### 3.00: Preliminari di gioco

3.03 Un giocatore partente che sia stato sostituito, può rientrare in gioco, in qualunque posizione dell'ordine di battuta, purché:

1. il sostituto abbia completato un turno alla battuta,
2. abbia giocato in difesa per almeno 6 outs consecutivi;
3. un lanciatore non può rientrare in gioco come lanciatore;
4. solo un giocatore nell'ordine di battuta iniziale può rientrare in gioco.

**NOTA:** 1) Quando due o più giocatori sostituiti dalla squadra in difesa entrano in gioco nello stesso momento, il manager dovrà immediatamente, prima che essi prendano posizione come difensori, indicare all'arbitro capo la posizione di quei giocatori nell'ordine di battuta della squadra e l'arbitro capo dovrà notificarlo al classificatore ufficiale. L'arbitro capo avrà la facoltà di stabilire l'ordine di battuta dei sostituti se tale informazione non gli viene comunicata immediatamente.

**NOTA:** 2) Se per ferite o malessere un manager non può mettere in campo nove giocatori, egli può senza penalità e senza perdere la partita per forfait, sostituire il giocatore ferito o malato con un giocatore precedentemente in lista, ma solo se ha già usato tutti i giocatori possibili del ruolino.

Questa regola non vale nel caso di un giocatore o giocatori espulsi dal gioco. Se una squadra non può mettere in campo nove giocatori per l'espulsione di un giocatore e non vi è alcun sostituto possibile, i giocatori usati in precedenza non possono entrare in gioco.

3.11) Doppi incontri fra le stesse squadre non sono permessi nel campionato ragazzi.  
(Eccezione Reg.4.12)

### 4.00 Inizio e fine della partita

4.10 ( a ) Una partita regolamentare è di sei riprese a meno che non venga prolungata per parità di punteggio o abbreviata:

- 1) perché la squadra ospitante non ha bisogno della seconda metà della sesta ripresa o frazione di essa;
- 2) perché l'arbitro pone termine alla partita.

( b ) Se le squadre sono in pareggio dopo sei riprese complete, il gioco continuerà fino a quando:

1) La squadra ospite avrà segnato un numero maggiore di punti della squadra di casa alla fine di una ripresa completa.

2) La squadra di casa avrà segnato il punto vincente in una ripresa non completata.

( c ) Una partita interrotta è una partita regolamentare se:

1) Sono state completate quattro riprese;

2) La squadra di casa ha segnato più punti, in tre o in tre riprese e mezzo, di quanti ne abbia segnati la squadra ospite in quattro riprese complete;

3) Se la squadra di casa segna uno o più punti nella sua metà della quarta ripresa e riesce a pareggiare il punteggio.

( d ) Se una partita viene interrotta prima che possa definirsi una partita regolamentare, l'arbitro dovrà dichiararla "partita non valida".

**NOTA:** ai fini della tenuta degli "scorers" ufficiali, i records di battuta, di lancio e di difesa non debbono essere presi in considerazione. Tuttavia il lanciatore deve avere a suo carico il numero di riprese in cui ha lanciato nella settimana in corso.

4.11 Il punteggio di una partita regolamentare è dato dal numero complessivo di punti segnati da ogni squadra al momento in cui la partita finisce.

(a) La partita finisce quando la squadra ospite completa la sua metà della sesta ripresa, se la squadra di casa è in vantaggio.

(b) La partita finisce quando al termine della sesta ripresa, la squadra ospite è in vantaggio.

(c) Se la squadra di casa segna il punto vincente durante la sua metà della sesta ripresa o di una ripresa supplementare in caso di parità, la partita finisce immediatamente quando è segnato il punto della vittoria.

**ECCEZIONE:** Se l'ultimo battitore della partita batte la palla fuori del campo di gioco egli e tutti i corridori già sulle basi hanno il diritto di segnare il punto nei modi previsti dalle norme che regolano la corsa sulle basi. In tale caso la partita avrà termine nel momento in cui il battitore-corridore tocca il piatto di casa base.

**NORMA APPROVATA:** Il battitore realizza la vittoria per la propria squadra battendo la palla fuori del campo di gioco nel corso dell'ultima metà del sesto inning o di un inning supplementare ma viene dichiarato eliminato per aver oltrepassato un corridore che lo precede. In tale caso la partita ha termine quando viene segnato il punto della vittoria.

(d) Una partita interrotta finisce al momento in cui l'arbitro pone fine al gioco.

**ECCEZIONE:** Se la partita viene interrotta durante una ripresa non completa, essa dovrà considerarsi terminata alla fine dell'ultimo inning completo qualora si verifichi una delle seguenti situazioni:

1) la squadra ospitata segnando uno o più punti riesce a portare in parità il punteggio mentre la squadra di casa non segna (nell'inning non completo);

2) la squadra ospitata segna due o più punti portandosi in vantaggio nell'inning incompleto e la squadra di casa non pareggia il punteggio o non riesce a riportarsi in vantaggio.

**(e)** Una partita regolamentare che viene sospesa dall'arbitro dopo quattro o più innings completi mentre le squadre sono in parità, deve essere ripresa dal punto esatto in cui è stata sospesa. La partita continuerà fino a quando una squadra riuscirà a segnare più punti dell'altra in un uguale numero di riprese come previsto dalle regole 4.10 a) e 4.10 b).

**NOTA:** Quando viene sospesa una partita in parità il lanciatore può continuare a lanciare nella stessa partita in qualsiasi data successiva, purché egli abbia osservato i richiesti giorni di riposo e sia utilizzabile come lanciatore in quella settimana di calendario in cui la partita viene ripresa. Ai fini della tenuta degli scorers, essa si considererà la stessa partita e saranno validi tutti i records di battuta, di difesa e di lancio.

		1	2	3	4	5	6
Squadra di FUORI	0	0	0	4	1		
Squadra di CASA		0	0	0	5		

**ESEMPIO:** Partita interrotta nella metà del 5° inning per pioggia. Il punteggio valido è quello dell'ultimo inning completo (4° inning) e la squadra di casa vince 5 a 4.

4.12 Le partite in pareggio sospese a causa del maltempo, coprifuoco o mancanza di luce dovranno essere riprese al punto esatto in cui sono state sospese nella partita originaria. Possono essere completate prima della successiva partita in programma tra le stesse squadre. Un lanciatore può lanciare in tutte e due le partite nello stesso giorno purché si limiti alle sei riprese alla settimana, che è il limite previsto nella Regola 6b).

L'elenco dei giocatori e l'ordine di battuta di entrambe le squadre devono essere gli stessi in vigore al momento in cui la partita è stata sospesa salvo quanto è previsto dalle norme per la sostituzione.

Qualsiasi giocatore può essere sostituito da un altro giocatore che non partecipava alla partita sospesa. Nessun giocatore sostituito prima che la partita fosse sospesa può tornare nell'elenco dei giocatori a meno che si trovi nelle condizioni previste dalla Regola 3.03.

**ESEMPIO:** Una partita pari sospesa a causa del maltempo, coprifuoco o mancanza di luce deve essere ripresa dal punto esatto nel quale fu sospesa la gara.

		1	2	3	4	5	6
Squadra di FUORI	0	0	0	0	1	5	
Squadra di CASA		0	0	0	0	1	

Gara interrotta nella prima metà del 6° inning, con squadra di fuori alla battuta con due eliminati e nessun corridore sulle basi: questa è una partita pari. La gara dovrà riprendere dall'inizio del 6° inning con la squadra di casa alla battuta e due eliminati.

#### 4.13 REGOLA RIGUARDANTE I DOPPI INCONTRI

**4.13 DOPPI INCONTRI:** vedi regola 3.11.

Doppi incontri non possono essere messi in programma nella categoria "Ragazzi" che coinvolgano la stessa squadra in entrambe le partite. (ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 4.12).

#### 5.00 Messa della palla in gioco. Palla viva

5.09 h) abrogato

#### 6.00 Il battitore

#### 6.05 UN BATTITORE E' ELIMINATO QUANDO:

c) per un terzo strike preso o non preso dal ricevitore;

j) dopo aver battuto una palla buona, il battitore-corridore o la prima base sono toccati prima che quel battitore-corridore tocchi la prima base.

h) abrogato.

## 6.09 IL BATTITORE DIVENTA CORRIDORE QUANDO:

b) abrogato;

- g) una volata buona viene deviata da un difensore fra il pubblico o sopra un reticolato in territorio foul, nel qual caso il battitore avrà diritto ad avanzare fino alla seconda base, ma se viene deviata tra il pubblico o sopra un reticolato interno in territorio buono, il battitore avrà diritto solo a due basi. **NOTA:** se la palla viene deviata al di sotto della recinzione, il battitore avrà diritto solo a due basi.

## 7.00 Il corridore

7.04 d) abrogato

## 7.05 CIASCUN CORRIDORE, INCLUSO IL BATTITORE-CORRIDORE, PUÒ SENZA PERICOLO DI ESSERE ELIMINATO, AVANZARE:

- i) di una base, se il battitore diventa corridore per effetto di un quarto ball e la palla lanciata, sfuggendo al controllo del ricevitore, si incastra nell'equipaggiamento protettivo dell'arbitro o nella sua maschera.

**NOTA:** Se il battitore diventa corridore su di un lancio pazzo che dà diritto agli altri corridori di avanzare di una base, al battitore-corridore non sarà consentito di superare la prima base.

7.07 Abrogato

7.13 Quando un lanciatore è in contatto con la pedana di lancio, e in possesso della palla, e il ricevitore è nel suo box, pronto a ricevere la palla, i corridori non devono lasciare le basi finché la palla non è stata lasciata e ha raggiunto il battitore. La violazione di un corridore in base si ripercuoterà su tutti gli altri:

a) quando un corridore lascia la base prima che la palla lanciata abbia raggiunto il battitore, e il battitore non colpisce la palla, il corridore può continuare. Se è in corso un gioco sul corridore e il corridore è eliminato l'eliminazione è valida. Se il corridore raggiunge salvo la base su cui egli sta avanzando, egli deve tornare sulla base che occupava prima del lancio, e non vi sono eliminazioni;

b) quando un corridore lascia la base prima che la palla lanciata abbia raggiunto il battitore e questi colpisce la palla, il battitore-corridore o i corridori possono continuare. Se viene effettuato un gioco e il corridore o i corridori sono eliminati, le eliminazioni saranno valide. Se non ci sono eliminazioni, il corridore o i corridori dovranno ritornare alla base o alle basi libere pi vicine a quella che hanno lasciato. In nessun caso il battitore deve avanzare oltre la prima base su un singolo errore, la seconda base in caso di doppio, la terza base per un triplo. L'arbitro deve stabilire se la battuta è un singolo, un doppio o un triplo;

c) quando un corridore lascia la base prima che la palla lanciata abbia raggiunto il battitore e questi smorza la palla o la colpisce entro il campo interno, non si segnerà alcun punto. Se tre corridori stavano sulle basi e il battitore raggiunge la prima base salvo, ogni corridore dovrà avanzare sulla base successiva a quella che occupava all'inizio dell'azione eccettuato il corridore che occupava la terza base, che dovrà essere tolto dalla base che si segni alcun punto.

**NOTA:** vedere le eccezioni seguenti a questa regola.

**ECCEZIONE:** Se alla conclusione del gioco c'è una base vuota, si applicheranno le regole ai punti a) e b).

## ESEMPI:

- 1) Il corridore sulla prima base, parte troppo presto, il battitore raggiunge la prima base salvo, il corridore va in seconda.
- 2) Il corridore sulla seconda base parte troppo presto, il battitore raggiunge la prima base salvo, il corridore ritorna sulla seconda.
- 3) Il corridore sulla terza base parte troppo presto. Il battitore raggiunge salvo la prima, il corridore ritorna sulla terza.
- 4) Il corridore sulla prima base parte troppo presto. Il battitore batte un chiaro doppio il corridore va solo in terza.
- 5) Il corridore sulla seconda base parte troppo presto, il battitore batte un chiaro doppio il corridore va solo sulla terza.
- 6) Il corridore sulla terza parte troppo presto, il battitore batte un chiaro doppio il corridore ritorna sulla terza.
- 7) Tutti i corridori sulle basi avranno diritto a segnare un punto quando il battitore batte un chiaro triplo o un fuori campo senza tenere conto del fatto che abbiano eventualmente lasciato le basi troppo presto.

- 8) Uno dei corridori sulla prima o seconda base, parte troppo presto, il battitore raggiunge la prima salvo, i corridori vanno sulla seconda e la terza base.
- 9) Uno dei corridori sulla prima o la seconda base parte troppo presto, il battitore batte un chiaro doppio, il corridore sulla prima base va in terza, il corridore sulla seconda segna un punto.
- 10) Uno dei corridori sulla prima o sulla terza base, parte troppo presto, il battitore raggiunge la prima salvo, il corridore sulla prima passa in seconda, il corridore sulla terza resta in terza.
- 11) Uno dei corridori sulla prima base e sulla terza base parte troppo presto, il battitore batte un chiaro doppio, il corridore sulla prima, passa in terza, il corridore sulla terza segna un punto.
- 12) Uno dei corridori sulla seconda e la terza base parte troppo presto, il battitore raggiunge la prima salvo, nessun corridore può avanzare.
- 13) Uno dei corridori, sulla seconda o la terza base parte troppo presto, il battitore batte un chiaro doppio, il corridore sulla terza segna un punto, quello sulla seconda va in terza.
- 14) Uno dei corridori sulla prima, la seconda, o la terza base, parte troppo presto il battitore batte un chiaro doppio, i corridori sulla seconda e sulla terza segnano un punto, il corridore sulla prima va in terza.
- 15) Con le basi occupate, un corridore parte troppo presto il battitore raggiunge salvo la prima, su una palla smorzata, o battuta nel campo interno, tutti i corridori avanzano di una base, eccettuato quello che sta sulla terza. Il corridore sulla terza viene tolto dalla base, non si segnano punti e non vi sono eliminazioni. Se durante il gioco una eliminazione in qualche base, ha lasciato libera una base, il corridore che occupava la terza base ritorna alla terza base.
- 16) Con le basi occupate, un corridore parte troppo presto, il battitore riceve una base su balls o viene colpito da un lancio; ogni corridore avanza di una base e si segna un punto.

**NOTA:** quando un arbitro scopre un corridore che parte troppo presto, deve agitare immediatamente la bandiera o un fazzoletto, per indicare la violazione.

**NOTA:** ai fini di questi esempi, si considera che il battitore-corridore resti sull'ultima base conquistata in salvo.

## 8.00 Il lanciatore

### 8.01 LANCIO LEGALE DELLA PALLA

b) La posizione fissa. La posizione fissa è assunta dal lanciatore quando prende posizione rivolto al battitore ed ha il piede di perno interamente sopra o davanti la pedana di lancio a contatto con la medesima, senza che sporga lateralmente da essa: l'altro piede deve stare davanti alla pedana; il lanciatore tiene la palla con ambo le mani di fronte al corpo. Da tale posizione fissa egli può lanciare la palla al battitore, tirare ad una base o scendere dalla pedana facendo un passo indiretto con il piede di perno. Prima di assumere la posizione fissa, il lanciatore può fare qualsiasi movimento naturale preliminare, come quello normalmente definito "stiramento", ma se lo fa egli deve assumere la posizione fissa prima di lanciare la palla al battitore.

**NOTA:** non è necessario che il lanciatore si fermi completamente dopo aver unito le mani davanti al corpo. Vedi regole 7.13.

### 8.02 Al lanciatore non sarà permesso:

a) 1) ( m. 3.04 di diametro)

8.06 La F.I.B.S. adotta la seguente regola riguardante i colloqui del manager o di un suggeritore con il lanciatore vicino alle linee del foul.

a) Questa regola limita il numero di volte che un manager o suggeritore può utilizzare per recarsi presso ciascun lanciatore nel corso di ciascuna ripresa.

b) Una terza visita allo stesso lanciatore nel corso della medesima ripresa causa la rimozione automatica di quel lanciatore

c) Al manager o ad un suggeritore è vietato fare una terza visita sul monte del lanciatore mentre alla battuta lo stesso giocatore. Un manager o un suggeritore non può parlare con nessun altro difensore o ricevitore può essere presente al colloquio del manager o suggeritore con il lanciatore.

### Norme specifiche per la categoria "Ragazzi"

#### A - I Giocatori

a) L'età dei giocatori di questa categoria e riportato nella Circolare Attività Agonistica Federale.

b) Il Presidente della Società deve certificare, sotto la sua responsabilità, dell'età di ciascun giocatore.



c) Ciascun giocatore deve presentare all'arbitro prima della gara, documenti inconfutabili sulla propria età.

#### **B - I Lanciatori**

Al Riguardo SI RIPORTANO LE NORME inserite nella circolare attività agonistica 2005. Tali norme saranno oggetto di aggiornamento annuale da parte della FIBS

##### **Norme riguardanti il lanciatore**

A queste norme non potranno essere concesse deroghe e la loro violazione comporterà automaticamente la perdita della gara e gli eventuali provvedimenti disciplinari. I lanciatori, anche se utilizzati in deroga in campionati di categoria superiore, osserveranno le regole della categoria di appartenenza:

1. Qualunque giocatore italiano o straniero della squadra può lanciare.
2. Ogni lanciatore potrà lanciare al massimo tre innings per partita. Anche un solo lancio viene conteggiato come un inning.
3. Il lanciatore sostituito o rimosso non potrà più lanciare nella stessa partita e nella stessa giornata, anche se ha effettuato un solo lancio, ma dovrà osservare un periodo di riposo di due giorni a comunicare dal giorno successivo in cui ha lanciato.
4. Al termine degli innings previsti tale lanciatore può essere schierato in campo in altra posizione e presentarsi alla battuta nella stessa gara o in altra partita della stessa giornata ed anche nei giorni successivi senza però mai ricoprire il ruolo di lanciatore.

**N.B. :** Il mancato rispetto di quanto stabilito dalle predette norme prevede: la perdita della gara, la diffida per il presidente della società e nei confronti del manager la squalifica per due giornate di gara ( I infrazione), per quattro giornate di gara ( II infrazione ), per un anno ( III infrazione ).

L'accertamento può avvenire d'ufficio entro 30 giorni dallo svolgimento della gara oppure tramite riserva scritta di parte nei modi e nei tempi previsti.

c) Un giocatore, una volta rimosso come lanciatore, non può lanciare nuovamente nella stessa gara.

#### **C - Calendario di gioco**

a) Nessuna squadra può giocare due gare nello stesso giorno (vedi Reg. 4.12)



Se nello stesso campo e nello stesso giorno vengono giocate due gare che coinvolgono quattro squadre, la prima gara deve essere completata prima dell'inizio della seconda gara (Eccezione: vedi Reg. 4.12)

#### **D - Gare in notturna**

- a) Dopo il tramonto possono essere giocate anche gare con luce artificiale. In ogni caso nessun inning deve iniziare dopo le 10 00 p.m.;
- b) Le luci artificiali per le gare della Categoria Ragazzi debbono avere i minimi standard approvati dalla F.I.B.S

#### **E - Premi**

Nessun premio deve essere assegnato sulla base di risultati agonistici dovuti a doti o qualità tecniche.

**NOTA:** certificati di partecipazione, foto, medaglie o distintivi di poca spesa sono sufficienti per ricordare la manifestazione.

#### **F - Norme riguardanti il campo**

a) Solamente a giocatori in uniforme, fotografi, managers, coaches, ed arbitri sarà permesso entrare nel terreno di gioco prima e durante la gara.

Non sono permessi bat-boy o bat-girl.

Quando la squadra è in battuta tutti i giocatori debbono stare nel dug-out o nel bull-pen ad eccezione del battitore, del prossimo battitore, dei corridori, e dei suggeritori di 1a e di 3a base.

Quando la squadra è schierata in difesa, tutti i rimanenti giocatori debbono stare in panchina o nel bull-pen.