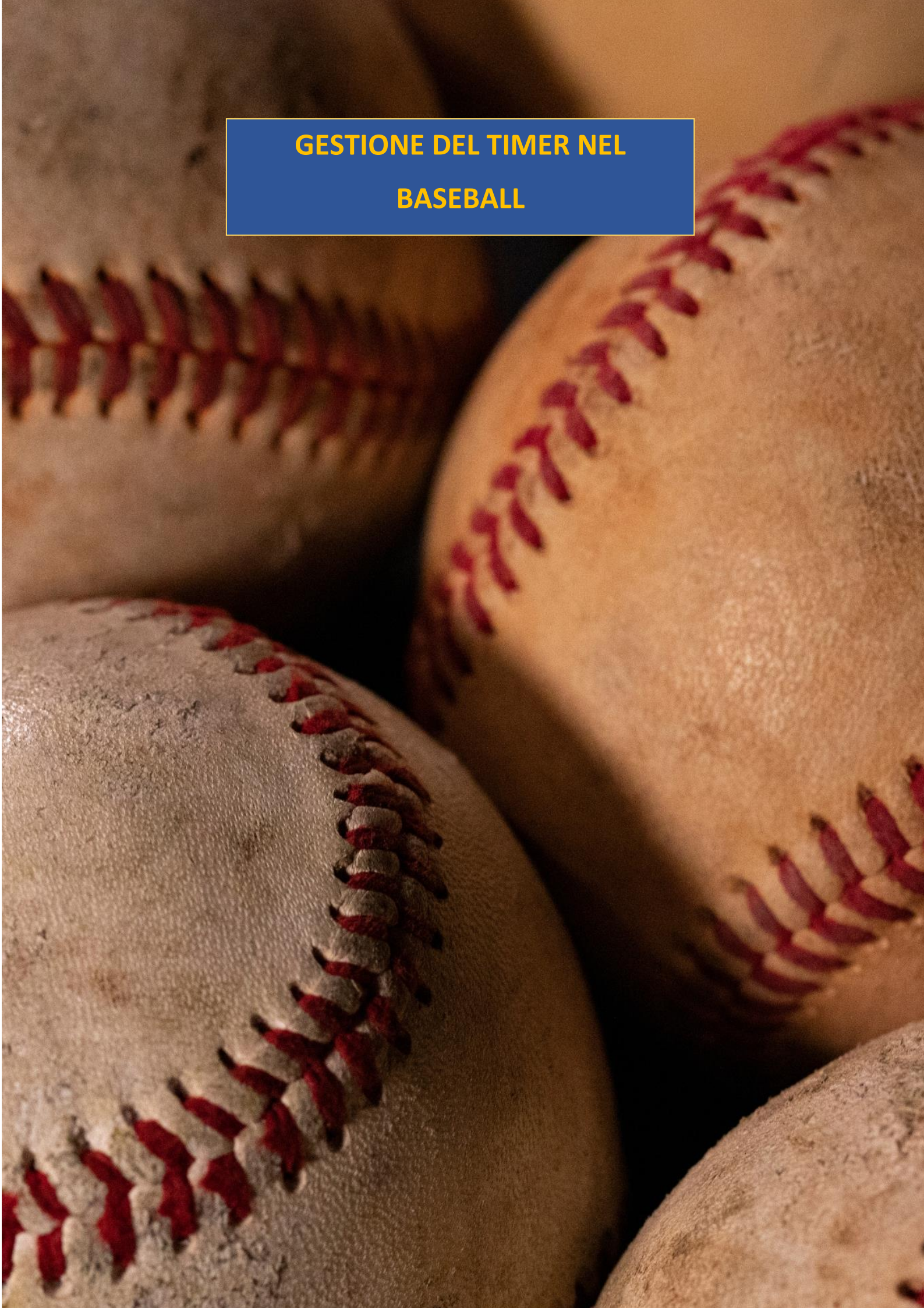
DISPOSIZIONI PER LA GESTIONE DEL TIMER

Baseball e Softball

FEDERAZIONE
ITALIANA
BASEBALL
SOFTBALL

GESTIONE DEL TIMER NEL BASEBALL



GESTIONE DEL TIMER

REGOLAMENTO DURANTE LE FASI DI GIOCO

Di seguito sono elencate le linee guida e il regolamento generale per la gestione del Timer:

- **TIMER SUI LANCI**

  LINEE GUIDA GENERALI:

Il timer sui lanci sarà impostato a 15 (quindici) secondi.

- Gli orologi saranno visibili dal campo di gioco e dalle panchine.
- Il timer sui lanci sarà in vigore SOLO senza corridori in base per l'intera partita, inclusi eventuali inning extra.
- Si attiverà quando il lanciatore riceve la palla nell'area del monte di lancio.
- Una volta che il cronometro dei 15 secondi è iniziato, il battitore avrà 10 secondi per entrare nel box di battuta.

Il battitore deve tenere un piede nel box di battuta durante i lanci. Il mancato mantenimento di un piede nel box del battitore comporterà l'assegnazione di uno strike al battitore.

Il battitore può uscire dal box di battuta con entrambi i piedi quando colpisce la palla o come previsto dal regolamento tecnico di gioco nei seguenti casi:

5.04 (b)(4)(A) dalla (i) sino alla (ix)

(I) Il battitore gira a vuoto;

(II) Si richiede il giudizio dell'arbitro di base su una mezza sventolata "check swing";

(III) Il battitore viene sbilanciato o obbligato a uscire dal box di battuta a causa del lancio;

(IV) Un membro di una delle due squadre chiede e ottiene "Tempo";

(V) Un difensore tenta un gioco su un corridore su qualsiasi base;

(VI) Il battitore finta un bunt;

(VII) Avviene un lancio pazzo o una palla mancata;

(VIII) Il lanciatore lascia la zona in terra rossa che circonda il monte di lancio dopo aver ricevuto la palla.

(IX) Il ricevitore lascia il proprio box per dare segnali alla difesa.

Regola 5.04(b)(4)(B) dalla (i) sino alla (iii)

(I) si verifica un infortunio o un possibile infortunio;

(II) viene effettuata una sostituzione;

(III) viene effettuata una consultazione da una delle due squadre.

Dopo che il battitore ha lasciato il box di battuta, secondo i casi sopra elencati, e al termine di un eventuale gioco l'arbitro ha chiamato TEMPO, o in ogni altra situazione in cui la palla sia diventata morta, il Timer dei lanci verrà riattivato quando il battitore è nel box di battuta o sta per entrarvi e il catcher sta per tirare la palla al lanciatore o il lanciatore è sul monte di lancio in possesso della palla.

Il lanciatore che scende dalla pedana non fermerà il cronometro a meno che l'arbitro non chiami 'TEMPO'

Se al lanciatore o al battitore viene concesso 'TEMPO' dall'arbitro, quando mancano cinque o più secondi, il giocatore in questione **non otterrà un reset** di tutti i 15 secondi e il Timer sui lanci verrà riavviato quando l'arbitro di Casa Base chiamerà 'GIOCO (PLAY BALL). **Sotto i cinque secondi non sarà più concesso tempo**.

SANZIONI:

La prima volta che un lanciatore viola il cronometro dei 15 secondi deve essere avvertito dall'arbitro. Sarà considerato un avvertimento (WARNING) per il lanciatore. Qualsiasi altra successiva infrazione dello stesso lanciatore sarà penalizzata con un BALL assegnato al battitore.

Se il battitore non è pronto nel box di battuta quando sul timer dei lanci mancano cinque secondi o meno, sia il battitore che il Manager devono essere avvertiti (WARNING) dall'arbitro. Viene considerato come un richiamo (WARNING) di squadra e non al singolo battitore. Qualsiasi successiva violazione da parte di qualsiasi battitore sarà penalizzata con uno strike.

Un ritardo del gioco causato dal battitore che non tiene almeno uno dei due piedi nel box di battuta durante i lanci, comporterà una chiamata di palla morta (TIME) e verrà conteggiato uno strike al battitore. L'arbitro Capo chiamerà e segnalerà palla morta con la chiamata di tempo "(TIME), indicherà il box del battitore e dirà "VIOLAZIONE DEL BOX DI BATTUTA", assegnando uno strike al battitore e segnalerà il nuovo conteggio.

- ## TIMER SULLE VISITE DA PARTE DI UN COACH O DEL MANAGER

LINEE GUIDA GENERALI:

Il timer per la visita del manager o di un coach sarà impostato a trenta (30) secondi.

L'orologio sarà visibile dal campo di gioco e dalle panchine.

- Il Timer sarà attivato quando il manager o un coach oltrepassano la linea di foul per effettuare una visita dirigendosi verso il monte di lancio.
- il manager o un coach devono terminare la visita e iniziare a tornare indietro verso la panchina prima che il cronometro raggiunga zero (0) secondi.

SANZIONI:

La prima volta che il manager o un coach viola il Timer per le visite deve essere avvertito dall' arbitro capo. Eventuali infrazioni successive da parte della stessa squadra verranno sanzionate con un BALL assegnato al battitore nel box di battuta dell'inning e da quel momento verrà attivato il timer per i lanci di 15 secondi.

- # TIMER PER IL CAMBIO DEL LANCIATORE

LINEE GUIDA GENERALI:

Il Timer per il cambio del lanciatore sarà impostato a novanta (90) secondi.

Il Timer per il cambio del lanciatore sarà visibile dal campo di gioco e dalle panchine.

- Il Timer per il cambio del lanciatore sarà attivo SOLO quando il gioco viene interrotto per effettuare la sostituzione (es. a seguito di una visita sul monte da parte del manager o di un coach).
- Il Timer per il cambio del lanciatore verrà attivato quando il lanciatore proveniente dal bullpen entrerà nella WARNING TRACK.

Il lanciatore deve completare i lanci di riscaldamento entro il tempo concesso. Quando rimangono dieci (10) secondi sul cronometro il lanciatore dovrà effettuare il suo ultimo lancio di riscaldamento e non ne potrà fare altri.

Il battitore deve entrare nel box di battuta allo scadere del tempo o quando indicato dall'Arbitro Capo.

SANZIONI:

La prima volta che la difesa viola il Timer per il cambio del lanciatore, il Manager deve essere ammonito (WARNING) dall'arbitro. Eventuali infrazioni successive da parte della stessa squadra verranno sanzionate con un BALL assegnato al prossimo battitore dell'inning. Se non ci sono corridori in base verrà attivato il Timer per i lanci di quindici secondi (15).

La prima volta che la squadra in attacco viola Timer per il cambio del lanciatore, il Manager deve essere avvisato dall'Arbitro Capo. Eventuali infrazioni successive da parte della stessa squadra saranno sanzionate con uno strike assegnato al battitore nel box. Se non ci sono corridori in base verrà attivato il Timer per i lanci di quindici secondi (15).

NOTE: Il tempo concesso per i cambi del lanciatore può essere modificato se una partita è trasmessa in diretta televisiva. In tali casi l'Arbitro Capo (se presente il Commissario di Campo) informerà le squadre e l'addetto al cronometro.

- # TIMER PER IL CAMBIO INNING

LINEE GUIDA GENERALI:

Il Timer per il cambio inning sarà impostato a novanta (90) secondi.

Il Timer per il cambio inning sarà visibile dal campo di gioco e dalle panchine.

- Il Timer per il cambio inning si attiverà una volta che il lanciatore, al termine dell'inning, avrà oltrepassato la linea di foul vicino alla propria panchina.
- Il lanciatore deve completare entro i 90 secondi i lanci di riscaldamento.
- Il ricevitore dovrà effettuare il tiro in seconda base quando sul cronometro sono rimasti almeno 30 secondi.
- Il battitore deve entrare nel box di battuta allo scadere del tempo o quando indicato dall'Arbitro Capo

SANZIONI:

La prima volta che la squadra in difesa viola Il Timer per il cambio inning, il Manager sarà ammonito dall'arbitro. Eventuali infrazioni successive da parte della stessa squadra verranno sanzionate con un BALL assegnato al primo battitore dell'inning e verrà attivato il Timer per i lanci di quindici secondi (15).

La prima volta che la squadra in attacco viola Il Timer per il cambio inning, il Manager sarà ammonito dall'arbitro capo. Eventuali infrazioni successive da parte della stessa squadra saranno sanzionate con uno strike assegnato al Battitore nel Box e verrà attivato il Timer per i lanci di quindici secondi (15).

NOTE: Il limite di novanta (90) secondi per il cambio inning può essere modificato se una partita viene trasmessa in diretta televisiva. In tali casi, l'arbitro capo (il Commissario di Campo se presente) informerà le squadre e l'addetto al cronometro.

GESTIONE DEL TIMER NEL SOFTBALL

USO DELL'OROLOGIO DEI 20 SECONDI

L'orologio dei 20 (venti) secondi partirà:

a) quando l'arbitro chiama "Gioco";

b) quando un nuovo battitore è nelle vicinanze del box di battuta, con il lanciatore in possesso della palla all'interno del cerchio e il ricevitore e l'arbitro in posizione, l'arbitro darà un segnale con un movimento a taglio verso l'alto per far partire l'orologio;

c) quando dopo un lancio, il ricevitore è in posizione per rimandare la palla al lanciatore;

d) quando l'arbitro chiama "Gioco", dopo che il battitore ha lasciato il box di battuta. L'arbitro chiamerà "Gioco" una volta che tutti i giochi sono terminati, ed il battitore è tornato all'interno o si trova nelle vicinanze del box di battuta, con il lanciatore in possesso della palla all'interno del cerchio o il ricevitore in posizione per rimandare la palla al lanciatore. L'arbitro darà un segnale con un movimento a taglio verso l'alto per far partire l'orologio. Questo include un foul ball, una chiamata di palla morta o una chiamata di Tempo, anche se il battitore non ha lasciato il box di battuta;

e) su una palla mancata, una volta che tutti i giochi hanno avuto termine, ed il battitore è all'interno o nelle vicinanze del box di battuta, con il lanciatore in possesso della palla all'interno del cerchio o il ricevitore in posizione per rimandare la palla al lanciatore, l'arbitro darà un segnale con un movimento a taglio verso l'alto per far partire l'orologio;

f) quando non esiste più la possibilità di un gioco o di un tentativo di gioco da parte del ricevitore, e tutti i corridori hanno fatto ritorno alla loro base ed il battitore è all'interno o nelle vicinanze del box di battuta, con il lanciatore in possesso della palla all'interno del cerchio o il ricevitore in posizione per rimandare la palla al lanciatore, l'arbitro darà un segnale con un movimento a taglio verso l'alto per far partire l'orologio;

g) su una richiesta di swing (checked swing), una volta che tutti i giochi hanno avuto termine, ed il battitore è all'interno o nelle vicinanze del box di battuta, con il lanciatore in possesso della palla all'interno del cerchio o il ricevitore in posizione per rimandare la palla al lanciatore, l'arbitro darà un segnale con un movimento a taglio verso l'alto per far partire l'orologio.

Il lanciatore ha 20 (venti) secondi per iniziare il lancio dopo che l'orologio dei 20 (venti) secondi è partito. Se l'orologio segnala la fine dei 20 (venti) secondi prima che il lanciatore abbia iniziato il lancio, la palla sarà dichiarata morta, e un ball sarà assegnato al battitore. Il lancio inizia quando una mano si stacca dalla palla o quando il lanciatore effettua un qualsiasi movimento che è parte del suo caricamento. Gli arbitri chiameranno e segnaleranno "Palla morta", indicheranno il lanciatore e diranno "Violazione dei 20 secondi". L'arbitro capo assegnerà un ball al battitore, e darà il nuovo conteggio a casa base.

Una volta che l'orologio dei 20 (venti) secondi è partito il battitore ha 10 (dieci) secondi per entrare nel box di battuta. Il controllo spetta all'arbitro capo.

Un ritardo nella gara dovuta al fatto che il battitore non è rientrato nel box di battuta entro 10 (dieci) secondi dalla partenza dell'orologio dei 20 (venti) secondi risulterà nel fatto della chiamata di palla morta e di uno strike assegnato al battitore. L'arbitro capo chiamerà "Palla morta", indicherà il battitore e dirà "Violazione della regola del box", assegnerà uno strike al battitore e darà il nuovo conteggio a casa base.

Se c'è una chiamata di tempo durante il periodo dei 20 (venti) secondi, l'orologio sarà fermato e il conteggio riprenderà quando l'arbitro sarà sicuro che battitore e lanciatore siano pronti. L'arbitro capo chiamerà "Gioco" e l'orologio ripartirà, quando l'arbitro darà un segnale con un movimento a taglio verso l'alto.

Non saranno concesse chiamate di tempo negli ultimi 5 (cinque) secondi dei 20 (venti) stabiliti dall'orologio. Se fosse inavvertitamente chiamato ugualmente tempo, l'orologio sarà azzerato e ripartirà da 20 secondi.

La chiamata o la mancata chiamata della violazione dei 20 secondi o della violazione della regola del box NON è soggetta a gioco d'appello o a protesto tecnico.

USO DELL'OROLOGIO NEI CAMBI CAMPO

Alla fine di ogni mezzo inning, nel momento nel quale l'ultimo difensore supera la linea di foul prospicente il proprio dugout, partirà l'orologio del cambio campo, impostato a 60 secondi.

Il lanciatore della squadra che si appresta a difendere entro i 60 secondi deve completare i lanci di riscaldamento ai quali ha diritto. Se il ricevitore non è pronto, e la squadra non provvede ad inviare un ricevitore di riserva, l'arbitro capo concederà un solo lancio di riscaldamento.

Allo scadere dei 60 secondi, le squadre devono essere pronte a riprendere il gioco, e l'arbitro capo, dopo aver constatato che il nuovo battitore è nelle vicinanze del box di battuta, con il lanciatore in possesso della palla all'interno del cerchio e il ricevitore in posizione, chiamerà "Gioco", e darà un segnale con un movimento a taglio verso l'alto per far partire l'orologio dei 20 secondi.

Nel caso che la squadra in difesa non sia pronta allo scadere dei 60 secondi, l'arbitro capo assegnerà un BALL al primo battitore dell'inning.

Nel caso che la squadra in attacco non sia pronta allo scadere dei 60 secondi, l'arbitro capo assegnerà uno STRIKE al primo battitore dell'inning

Nel caso che entrambe le squadre non siano pronte allo scadere dei 60 secondi, l'arbitro capo alla prima violazione darà un warning ad entrambi i manager, e alla seconda, espellerà i manager delle squadre.

UTILIZZO DELL'OROLOGIO NELLE CONFERENZE

Conferenza Difensiva

Nel momento nel quale il Manager o il Coach proveniente dal dugout chiede Tempo, e supera la linea di foul prospicente il proprio dugout per effettuare una conferenza difensiva, partirà l'orologio dei 60 secondi per la durata della conferenza stessa.

Al termine dei 60 secondi, il Manager o il Coach deve aver superato la linea di foul prospicente il proprio dugout, uscendo dal campo.

Alla prima violazione, l'arbitro capo segnalerà la conferenza effettuata ed avvertirà il Manager della squadra in difesa della violazione. Ad ogni violazione successiva, sarà assegnato un BALL al battitore presente in quel momento nel box di battuta.

Conferenza Offensiva

Nel momento nel quale il Manager o uno dei suggeritori chiede Tempo per conferire con il battitore, con uno dei corridori, o con l'altro suggeritore (o con alcuni di essi), partirà l'orologio dei 30 secondi per la durata della conferenza stessa.

Al termine dei 30 secondi, la squadra in attacco deve essere pronta a riprendere il gioco.

Alla prima violazione, l'arbitro capo segnalerà la conferenza effettuata ed avvertirà il Manager della squadra in attacco della violazione. Ad ogni violazione successiva, sarà assegnato uno STRIKE al battitore presente in quel momento nel box di battuta.