



REGULAMIN
ROZGRYWEK BASEBALLOWYCH
„BAŁTYCKA LIGA BASEBALLU 2023-2024 - DYWIZJA 2”

SPIS TREŚCI

PREAMBUŁA

1. PODSTAWOWE POJĘCIA
2. PRZEPISY GRY
3. SYSTEM ROZGRYWEK, PUNKTACJA, KLASYFIKACJA KOŃCOWA I PRZEPISY SPECJALNE
4. DRUŻYNY I ZAWODNICY
5. BOISKO
6. SPRZĘT DO GRY
7. ZAPIS MECZU I STATYSTYKI
8. OBOWIĄZKI I ODPOWIEDZIALNOŚĆ ORGANIZATORA
9. OBOWIĄZKI I ODPOWIEDZIALNOŚĆ DRUŻYN I ZAWODNIKÓW

PREAMBUŁA

Regulamin Systemu Rozgrywek Baseballowych „Bałtycka Liga Baseballu 2023-2024” - Dywizja 2, zwany w dalszej części Regulaminem (skrót RegBLB D2), został ustanowiony przez Zarząd Stowarzyszenia „Sportowe Kaszuby”, zwanego w dalszej części Organizatorem. Niniejszy Regulamin jest podstawowym, oficjalnym dokumentem określającym zasady funkcjonowania autonomicznego, ogólnopolskiego systemu rozgrywek baseballowych odbywających się w okresie od kwietnia do lipca 2024 roku, zwanych dalej zamiennie Dywizją 2 Bałtyckiej Ligi Baseballu 2023/24 lub BLB D2 2023/24. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian do niniejszego Regulaminu w formie Aneksu. Ostateczna decyzja dotycząca interpretacji wszystkich postanowień Regulaminu pozostaje przywilejem Organizatora. Zapoznanie się z treścią Regulaminu oraz przestrzeganie jego postanowień są obowiązkami wszystkich podmiotów i osób uczestniczących w rozgrywkach BLB D2 2023/24. Przystąpienie do rozgrywek BLB D2 2023/24 przez dany podmiot lub osobę jest jednoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu. Niniejszy Regulamin obowiązuje od dnia 01.12.2023 r. do 31.07.2024 r.

1. PODSTAWOWE POJĘCIA

Organizator – Stowarzyszenie „Sportowe Kaszuby”, którego głównym przedstawicielem jest Prezes – Grzegorz Białas (adres e-mail: baseball@piraciwladyslawowo.pl, tel. 505 630 983).

Sędzia – osoba delegowana przez gospodarza meczu lub dwumeczu do sędziowania rozgrywek BLB D2 2023/24 zgodnie z opisanymi w dalszej części niniejszego Regulaminu przepisami. Zespół sędziowski delegowany do meczu lub dwumeczu składa się z sędziego głównego, sędziego bazowego oraz sędziego zapisowego. Wynagrodzenie sędziowskie w sezonie 2023/2024: Sędzia główny - 70 zł netto za mecz, sędzia bazowy - 50 zł netto za mecz, sędzia zapisowy - 50 zł netto za mecz (sugerowane stawki minimalne, rozliczane każdorazowo na warunkach ustalonych wcześniej przez sędziów i gospodarza meczu lub dwumeczu). Koszty dojazdu ustalane są indywidualnie w każdym przypadku przez gospodarza meczu lub dwumeczu. Sędzia może być wolontariuszem nie otrzymującym wynagrodzenia. Sędzią głównym lub bazowym może być reprezentant drużyny gospodarzy lub gości, jednakże nie może on brać udziału w sędziowanym przez niego spotkaniu jako zawodnik lub trener.

Koordynator – osoba wyznaczona przez Organizatora do nadzorowania wybranych zagadnień organizacyjnych, których zakres jest określany każdorazowo w miarę zaistniałych potrzeb.

Kierownik drużyny/trener drużyny – pełnoletnia osoba reprezentująca i odpowiedzialna za grupę zawodników określoną jako Drużyna. Kierownik/trener dokonuje zgłoszenia drużyny do rozgrywek oraz odpowiada za wszelkie formalności związane z funkcjonowaniem Drużyny w ramach BLB D2 2023/24.

Drużyna – samodzielna grupa zawodników zrzeszona np. w ramach stowarzyszenia, posiadająca przedstawiciela w osobie pełnoletniego kierownika lub trenera.

Dwumecz – dwa mecze rozgrywane pomiędzy dwiema tymi samymi drużynami, na zasadzie meczu i rewanżu. Gospodarzem pierwszego meczu wchodzącego w skład dwumeczu jest zawsze drużyna pełniąca rolę gospodarza dwumeczu. Dwumecz rozgrywany jest jednego dnia w tej samej lokalizacji, za wyjątkiem sytuacji wynikających z tzw. siły wyższej (np. warunki atmosferyczne uniemożliwiające rozegranie drugiego meczu w tym samym dniu). W przypadku braku możliwości rozegrania meczu wchodzącego w skład dwumeczu, istnieje możliwość przesunięcia tego meczu na inny termin.

Gospodarz meczu – drużyna rozpoczynająca mecz w roli gospodarza lub drużyna organizująca pojedynczy mecz BLB D2 2023/24.

Gospodarz dwumeczu – drużyna odpowiedzialna za organizację dwumeczu, tj. zapewnienie i udostępnienie boiska oraz zapewnienie w trakcie tego dwumeczu zespołu sędziowskiego, tj. sędziego głównego, sędziego bazowego oraz protokolanta. Każda z drużyn uczestniczących w BLB D2 2023/24 jest zobowiązana do zorganizowania jednego dwumeczu z udziałem każdego ze swoich rywali grupowych w rundzie zasadniczej. Gospodarz dwumeczu może zorganizować go w najbardziej sprzyjającej mu lokalizacji, tj. na swoim obiekcie, na najbliższym sobie, dostępnym boisku baseballowym (lub adaptowanym boisku innej dyscypliny) lub na obiekcie drużyny przeciwnej, biorącej udział w danym dwumeczu. Fakt organizacji meczów na obiekcie należącym do drużyny przeciwnej nie zwalnia organizatora z obowiązku zapewnienia obecności zespołu sędziowskiego.

W rozgrywkach Dywizji 2 Bałtyckiej Ligi Baseballu 2023/24 biorą udział następujące Drużyny, wyłonione w trakcie jesiennej rundy eliminacyjnej:

LENIWCE GDAŃSK, LISY BIAŁYSTOK, WARSAW DRAGONS, GIGANCI ZIELONA GÓRA, SZCZECIN TITANS, WIZARDS OPOLE, FALCONS ŁÓDŹ.

2. PRZEPISY GRY

2.1 W trakcie rozgrywek BLB D2 2023/24 stosuje się oficjalne „Przepisy gry w Baseball” (po aktualizacji z 2014 roku), których wydawcą jest Polski Związek Baseballu i Softballu, a które stanowią załącznik do niniejszego Regulaminu.

2.2 Niniejszy Regulamin jest dokumentem nadrzędnym w stosunku do oficjalnych „Przepisów gry w Baseball”, co oznacza, iż jego zapisy zastępują wybrane oficjalne reguły ustanowione przez PZBall, m.in. w kwestii organizacji rozgrywek, sprzętu do gry, ilości rund czy odstępstw dotyczących boiska.

3. SYSTEM ROZGRYWEK, PUNKTACJA, KLASYFIKACJA KOŃCOWA I PRZEPISY SPECJALNE

3.1 Rozgrywki w ramach Dywizji 2 BLB 2023/24 odbywają się w systemie “każdy z każdym”, przy czym każda drużyna rozgrywa z danym przeciwnikiem dwa mecze, jeden w roli gospodarza, drugi w roli gościa. Każdy mecz może zakończyć się zwycięstwem jednej z drużyn w przypadku uzyskania przez nią ostatecznej przewagi minimum jednego punktu lub remisem, w przypadku ostatecznego uzyskania równej liczby punktów przez obydwie drużyny.

Każdy mecz składa się z siedmiu rund, z których każda dzieli się na dwie tury – turę gości oraz następującą po niej turę gospodarzy. W przypadku, kiedy po rozegraniu siedmiu rund wynik jest remisowy, rozgrywa się dodatkową, ósmą rundę. Jeśli nie przyniesie ona rozstrzygnięcia na korzyść jednej z drużyn, mecz kończy się remisem.

Dopuszcza się wcześniejsze zakończenie meczu na podstawie „przewagi” (mercy rule), jeśli:

- a) rozegrano minimum trzy pełne rundy, a po ich zakończeniu, jedna z drużyn prowadzi minimum 25-punktową przewagą;
- b) rozegrano minimum cztery pełne rundy, a po ich zakończeniu, jedna z drużyn prowadzi minimum 20-punktową przewagą;
- c) rozegrano minimum pięć pełnych rund, a po ich zakończeniu, jedna z drużyn prowadzi minimum 15-punktową przewagą;
- c) rozegrano minimum sześć pełnych rund, a po ich zakończeniu, jedna z drużyn prowadzi minimum 10-punktową przewagą;

Mecz kończy się natychmiast, jeśli punkt dający odpowiednią przewagę zostaje zdobyty w danej rundzie przez drużynę gospodarzy.

3.2 W przypadku dwumeczu, obowiązuje limit rund rozgrywanych przez zawodników na pozycji miotacza. Jeden zawodnik, może w trakcie dwumeczu wystąpić maksymalnie w siedmiu (7) rundach na pozycji miotacza, przy czym nie określa się ilości rund, w których zawodnik może wystąpić na tejże pozycji w każdym z meczów wchodzących w skład danego dwumeczu. Za występ w rundzie uznaje się przynajmniej jedno rozpoczęte wyjście w ataku odbijającego drużyny przeciwnej (plate appearance), w którym miotacz brał czynny udział. Przykład A: Zawodnik X występuje na pozycji miotacza w pierwszym meczu przez pełne cztery rundy. Po rozpoczęciu piątej rundy tego samego meczu, zawodnik zajmuje miejsce na górcie miotacza, a następnie, sędzia główny wzywa odbijającego drużyny przeciwnej do zajęcia miejsca w boksie. Miotacz oddaje jeden rzut (np. ball), a następnie zostaje zmieniony przez innego miotacza, zawodnika Y - zawodnik X zaliczy w tej sytuacji występ w rundzie piątej i może w drugim meczu wystąpić jako miotacz jedynie w dwóch rundach. Jeśli miotacz nie oddałby rzutu, a on lub trener jego drużyny poprosiliby o “czas” i następnie dokonano by zmiany na tejże pozycji, miotacz opuszczający boisko mógłby w drugim meczu wystąpić w trzech rundach. Przykład B: Pierwszy mecz, siódma runda, tura gospodarzy, wynik remisowy, dwa outy, wszystkie bazy obstawione. Zawodnik Y jest miotaczem. Odbijający zajmuje miejsce w boksie, po czym zawodnik Y rzuca trzy balle. Trener drużyny grającej w obronie prosi o “czas”, a następnie dokonuje zmiany na pozycji miotacza na zawodnika U. Zawodnik U pierwszym narzutem trafia odbijającego (HBP), a tym samym, drużyna atakująca zdobywa decydujący

punkt i wygrywa mecz. Zawodnik U zaliczy w tej sytuacji występ w rundzie siódmej i w drugim meczu może zagrać tylko w sześciu rundach.

3.2.1 Kontrolowanie ilości rozgrywanych rund przez danego zawodnika na pozycji miotacza jest obowiązkiem samego zawodnika oraz trenera jego drużyny. Zarówno zawodnikom, jak i trenerom obydwu drużyn przysługuje prawo konsultacji z sędzią zapisowym w dowolnym momencie meczu, w celu sprawdzenia ilości rund, w których dany miotacz wziął udział. Sędzia zapisowy nie ma obowiązku samodzielnego informowania któregokolwiek z zawodników czy trenerów o ilości rozegranych rund, nawet jeśli w jego ocenie, rozpoczęcie nowego podejścia ofensywnego przez kolejnego odbijającego może przyczynić się do przekroczenia limitu rund przez danego miotacza.

3.2.2 W przypadku, gdy dojdzie do przekroczenia limitu rund rozegranych przez miotacza w danym dwumeczu, drużyna, w składzie której wystąpił, utraci dwa punkty ogólne w klasyfikacji generalnej, niezależnie od końcowego wyniku meczu, zaraz po zakończeniu kolejki ligowej. Organizator odejmie punkty na podstawie protokołu pomeczowego - odnotowanie w protokole pomeczowym faktu przekroczenia limitu rund przez miotacza odbywa się na wniosek trenera jednej z drużyn i jest obowiązkiem sędziego zapisowego (lub w przypadku jego nieobecności, sędziego głównego, który zweryfikuje po meczu protokół meczowy prowadzony przez zawodnika wyznaczonego w zastępstwie sędziego zapisowego).

3.2.3 Limit obowiązuje miotacza wyłącznie w przypadku gry w składzie jednego zespołu. Jeśli dany miotacz byłby w trakcie dwumeczu przedmiotem wypożyczenia awaryjnego do drużyny przeciwnej, liczba rund rozegranych w drużynie macierzystej nie ma wpływu na limit rund, które ten miotacz może rozegrać w drużynie przeciwnej. Przykład: Zawodnik X w pierwszym meczu, w składzie drużyny A wystąpił na pozycji miotacza w siedmiu rundach. W ramach wypożyczenia awaryjnego, w drugim meczu zawodnik X występuje w składzie drużyny B. Może on ponownie wziąć udział w siedmiu rundach tego meczu jako miotacz występujący przeciwko drużynie macierzystej.

3.2.4 W przypadku, kiedy jeden z meczów wchodzących w skład dwumeczu pomiędzy danymi drużynami zostanie przeniesiony na inny termin, niezależnie od tego faktu, obowiązuje limit rund rozegranych przez miotacza w rywalizacji pomiędzy tymi drużynami.

3.3 Zmiany powrotne nie są dozwolone - występujący na dowolnej pozycji zawodnik, który został zmieniony przez zawodnika rezerwowego i opuścił grę, nie może wrócić na boisko w tym samym meczu (niezależnie od tego, czy zmiana została dokonana w trakcie gry w obronie czy w ataku). Przepis ten nie ma wpływu na zmiany dokonywane na pozycjach w obronie w przypadku, gdy zamiast pierwotnie występującego na danej pozycji zawodnika nie wprowadzono zawodnika rezerwowego. UWAGA - we wszystkich meczach ma zastosowanie przepis o zmianach na pozycji miotacza zawarty w „Przepisach gry w Baseball” (ustanowionych przez PZBall) tj: Zawodnik X w danej rundzie wystąpił na pozycji miotacza, został zmieniony przez innego zawodnika obrony (np. prawozapolowego) i pozostał na boisku . Zawodnik X może wrócić na pozycję miotacza, ale dopiero w jednej z kolejnych rund (nie w tej samej rundzie, w której już występował na pozycji miotacza).

3.4 Mecze rozgrywane są zgodnie z oficjalnym Harmonogramem rozgrywek przedstawionym drużynom przez Organizatora.

3.4.1 W przypadku rozgrywania dwumeczu, pierwszy mecz może rozpoczynać się najwcześniej o godzinie 10:00 (drugi mecz rozpoczyna się w takim przypadku o godzinie 13:00), a najpóźniej o godzinie 13:00 (drugi mecz rozpoczyna się w takim przypadku o godzinie 16:00), przy czym przyjmuje się, że jeśli nie istnieją przeciwwskazania dotyczące dostępności boiska, opisane w punkcie 3.4.6, standardową godziną rozpoczęcia pierwszego meczu jest 12:00.

3.4.2 W przypadku rozgrywania jednego meczu w danym dniu, może rozpocząć się on najwcześniej o godzinie 12:00 (soboty i niedziele), a najpóźniej o godzinie 17:00 (standardowa godzina rozpoczęcia meczu w dni robocze).

3.4.3 Dopuszcza się krótkie, kilkunastominutowe opóźnienia godziny rozpoczęcia meczów w szczególnych przypadkach, takich jak konieczność przeprowadzenia dodatkowych prac technicznych nad stanem boiska lub oficjalne spotkanie.

3.4.5 W przypadku, w którym aby dojechać na dany mecz lub dwumecz, jedna z drużyn musi pokonać odległość więcej niż 100 km od swojej siedziby, a druga drużyna rozgrywa mecz w miejscowości, w której znajduje się jej siedziba, pierwszeństwo wyboru godziny rozpoczęcia pierwszego meczu leży po stronie drużyny przyjezdnej, jednakże w określonych przypadkach, takich jak ograniczona czasowo dostępność

boiska, zasada ta nie ma zastosowania.

3.4.6 Istnieje możliwość zmiany godzin rozpoczęcia meczów na inne, niż sugerowane powyżej, jeśli zainteresowane drużyny dojdą w tej kwestii do obopólnego porozumienia i poinformują o tym fakcie Organizatora najpóźniej na 7 dni przed terminem przedmiotowych meczów. Po konsultacji z gospodarzem meczu lub dwumeczu i podmiotami udostępniającymi obiekt, Organizator zatwierdzi decyzję dotyczącą ewentualnych zmian.

3.5 Każda z drużyn zobowiązana jest stawić się na boisku w gotowości do gry (tj. w strojach meczowych, gotowa do rozgrzewki) i przekazać wypełniony line-up sędziemu zapisowemu najpóźniej na 30 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu (w przypadku rozgrywania dwumeczu pomiędzy tymi samymi drużynami, line-up na drugi mecz należy przekazać sędziemu zapisowemu przynajmniej na 15 minut przed jego rozpoczęciem). Drużyna musi liczyć w trakcie meczu minimum 7 zawodników - w przypadku niepełnego składu, w line-upie, w odpowiedniej pozycji wpisuje się "Zawodnik Nieobecny". Taki zawodnik w trakcie gry ofensywnej jest automatycznie traktowany jako wyautowany przez strikeout. Przykład: drużyna X gra w ósemkę, dziewiąty zawodnik jest nieobecny, trzecia runda, dwa auty, odbijający jako ósmy w kolejce wybija hita za trzy bazy, piłka wraca z zapola do miotacza, który wchodzi z nią na górkę - następuje automatyczny trzeci aut, koniec tury.

W przypadku niepełnego składu, podczas gry obronnej, drużyna posiada dowolność w kwestii ustawienia poszczególnych zawodników - jeden z zawodników infieldu może zostać przesunięty na zapole itp. Jeśli w wyniku kontuzji odniesionej w meczu, liczba zawodników miałaby spaść poniżej 7, drużyna ta otrzymuje walkover (mecz kończy się wynikiem 7:0 dla drużyny przeciwnej).

3.5.1 W szczególnie uzasadnionych przypadkach (zdarzenia losowe, takie jak awaria w trakcie dojazdu na miejsce rozgrywania meczu), drużyna może stawić się na boisku w gotowości do gry (tj. w strojach meczowych) najpóźniej na 10 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu, jednakże nie przysługuje jej w takim wypadku prawo do rozgrzewki, a o sytuacji uniemożliwiającej jej stawienie się na boisku zgodnie z pkt. 3.5 musi najpóźniej na 45 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu telefonicznie poinformować sędziego głównego lub Organizatora oraz przestać sędziemu zapisowemu line-up w wersji cyfrowej (SMS, MMS itp.).

3.5.2 W przypadku większych opóźnień, nie wynikających z winy drużyny przemieszczającej się w kierunku miejsca docelowego (np. poważniejsze awarie czy wypadki na drodze), dopuszcza się możliwość opóźnienia godzin rozpoczęcia meczów w porozumieniu z sędzią głównym, Organizatorem i drużyną przeciwną.

3.5.3 Prawidłowo wypełniony line-up zawiera nazwiska i imiona przynajmniej zawodników składu wyjściowego wraz z ich numerami indywidualnymi oraz pozycjami w obronie, z uwzględnieniem kolejności odbijania. Ponadto, line-up powinien zawierać nazwisko i imię pełnoletniego trenera lub kierownika drużyny, który reprezentuje ją w kwestiach organizacyjnych w trakcie meczu. Oprócz line-upu przekazywanego sędziemu zapisowemu, należy wykonać dwie dodatkowe kopie, których zgodność potwierdzi sędzia główny, w trakcie spotkania technicznego tuż przed rozpoczęciem meczu (najpóźniej 3 minuty przed zaplanowaną godziną rozpoczęcia meczu). Jedną z kopii line-upu sędzia główny przekazuje przedstawicielowi drużyny przeciwnej, a drugą zatrzyma do użytku własnego.

3.5.4 W miarę możliwości, tj. w zależności od dostępnego czasu i stanu przygotowania boiska, drużynom przysługuje prawo do rozgrzewki taktycznej na pozycjach obronnych w infieldzie według następujących zasad:

- jako pierwsza w obronie rozgrzewa się drużyna gości (początek rozgrzewki taktycznej najpóźniej na 30 minut, a koniec rozgrzewki taktycznej najpóźniej na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu);
- jako druga w obronie rozgrzewa się drużyna gospodarzy (początek rozgrzewki taktycznej na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu, aż do momentu zwołania przedmeczowego spotkania technicznego przez sędziego głównego);
- w przypadku rozgrywania dwumeczu pomiędzy tymi samymi drużynami, przed rozpoczęciem drugiego meczu, drużyny mogą rozgrzewać się na zapolu, aby umożliwić ekipie technicznej przygotowanie boiska do gry;

3.5.6 Po zakończeniu meczu, w przypadku jakichkolwiek uwag dotyczących jego przebiegu, Kierownicy/Trenerzy obydwu drużyn oraz sędziowie zobowiązani są do podpisania protokołu pomeczowego uwzględniającego te uwagi i zastrzeżenia (obowiązuje wzór protokołu pomeczowego udostępniony przez Organizatora). Protokół pomeczowy stanowi podstawę do ewentualnych decyzji podejmowanych przez Organizatora w sprawie danego meczu. Wypełniony i podpisany protokół pomeczowy zostanie przekazany Organizatorowi w formie elektronicznej (wyraźne zdjęcie lub skan) niezwłocznie po zakończeniu dwumeczu/meczu na adres baseball@piraciwladyslawowo.pl. Przedstawiciele drużyn oraz sędziowie mają prawo do wykonania zdjęcia podpisanego przez wszystkich protokołu pomeczowego na potrzeby własne. Jeśli protokół pomeczowy nie zostanie dostarczony na wskazany adres w formie elektronicznej w ciągu 24 godzin od zakończenia meczu, Organizator uzna, iż żadna z drużyn nie wniosła zastrzeżeń co do zakońzonego meczu, a wszystkie wymagania organizacyjne zostały spełnione.

3.6 Jeśli dana drużyna nie stawi się na boisku w terminie wyznaczonym zgodnie z pkt. 3.5, 3.5.1 lub 3.5.2 i nie przedstawi Organizatorowi wiarygodnego uzasadnienia (np. dokumentacja potwierdzająca zaistnienie okoliczności uniemożliwiających stawienie się na boisku), drużynie przeciwnej zostanie przyznany walkower.

3.7 W przypadku wystąpienia warunków atmosferycznych absolutnie uniemożliwiających rozegranie danego meczu, zostanie on przełożony na inny termin.

3.7.1 Decyzja o przełożeniu meczu należy do sędziego głównego oraz gospodarza meczu lub dwumeczu, na którego obiekcie mecz ma być rozegrany. W szczególnych przypadkach, tj. jeśli gospodarz meczu lub dwumeczu nie wnosi zastrzeżeń, a stan boiska nie stwarza zagrożenia dla zdrowia zawodników, a ponadto obydwie drużyny nalegają na rozegranie meczu niezależnie od warunków atmosferycznych, sędzia główny może podjąć decyzję przychylną do wniosku zainteresowanych drużyn i zezwolić na grę.

3.7.2 W przypadku przełożenia meczu, ustalenie terminu zastępczego przez zainteresowane drużyny oraz Organizatora nastąpi najpóźniej w ciągu 14 dni od pierwotnie zaplanowanej daty meczu, z uwzględnieniem możliwości logistycznych obydwu drużyn oraz dostępności boiska w proponowanym terminie. Wszystkie przełożone mecze muszą zostać rozegrane przed datą oficjalnego zakończenia rundy wiosennej BLB D2 2023/24, tj. 01.07.2024 r. Jeśli pomimo starań zainteresowanych drużyn i Organizatora nie uda się przed tą datą ustalić terminu dogodnego dla obydwu drużyn i rozegrać przełożonego meczu, spotkanie zostanie zapisane jako remis z wynikiem 0:0, a każda z drużyn otrzyma jeden punkt w klasyfikacji ogólnej BLB D2.

3.7.3 Jeśli niekorzystne warunki atmosferyczne wystąpią dopiero w trakcie rozgrywanego meczu i uniemożliwiają jego kontynuowanie w danym momencie, sędzia główny ogłosi przerwę techniczną. W przypadku poprawy warunków atmosferycznych i stwierdzeniu, iż stan boiska pozwala na bezpieczne rozgrywanie spotkania, sędzia główny wznowi grę. Mecz zostanie uznany za rozegrany i zakończony danym wynikiem punktowym osiągniętym przez obydwie drużyny, jeśli uda się rozegrać co najmniej trzy i pół rundy w przypadku prowadzenia zespołu gospodarzy lub cztery pełne rundy, w przypadku prowadzenia drużyny gości lub remisu. Zasada ta obowiązuje w każdej kolejnej rundzie (np. jeśli warunki atmosferyczne pogorszą się w piątej rundzie meczu, w przypadku prowadzenia gości, gospodarz musi

mieć możliwość rozegrania swojej tury w ataku, a jeśli sędzia główny podejmie decyzję o przerwaniu meczu w połowie tej rundy przy prowadzeniu gości, wynik końcowy będzie uwzględniał wyłącznie cztery wcześniejsze rundy - punkty uzyskane przez drużynę gości w piątej rundzie nie zostaną dodane do wyniku końcowego). Jeśli nie uda się rozegrać minimum wymaganych rund, mecz zostanie anulowany i przełożony na inny termin, który zostanie wyznaczony zgodnie z pkt. 3.7.2.

3.8 Punktacja w klasyfikacji generalnej BLB D2 2023/24 odbywa się zgodnie z poniższymi zasadami:

- a) zwycięzca – 2 punkty ogólne
- b) przegrany – 0 punktów ogólnych
- c) remis – po 1 punkcie ogólnym dla każdej z drużyn

3.9 W przypadku poważnych naruszeń postanowień RegBLB przez zawodników, trenerów czy oficjeli drużyn biorących udział w rozgrywkach (w tym również w przypadku niestosowania się do adekwatnych, funkcjonujących w ramach BLB D2 2023/24 oficjalnych reguł wynikających z „Przepisów gry w Baseball”), sędzia główny może podjąć decyzję o przyznaniu danej drużynie punktu karnego (jeden za pojedyncze naruszenie Regulaminu) o czym niezwłocznie poinformuje ukaraną drużynę.

Punkty karne stanowią zamiennik do kar finansowych i mają na celu wyłącznie utrzymanie rozgrywek BLB D2 2023/24 na możliwie najwyższym poziomie organizacyjnym. O ilości ewentualnie przyznanych punktów karnych, sędzia główny poinformuje Organizatora niezwłocznie po zakończeniu meczu. Za każde trzy punkty karne otrzymane przez daną drużynę, Organizator odejmie jej jeden punkt ogólny w klasyfikacji generalnej danej grupy BLB D2 2023/24 (tuż po zakończeniu kolejki ligowej).

3.10.1 W przypadku, kiedy gospodarz meczu lub dwumeczu nie zapewni pełnej obsady sędziowskiej (tj. zapewni np. tylko sędziego głównego i sędziego zapisowego), otrzyma on dwa ujemne punkty ogólne w klasyfikacji generalnej, tuż po zakończeniu kolejki. W przypadku, w którym gospodarz dwumeczu nie zapewni obecności sędziego zapisowego, ale obecni będą sędziowie główny i bazowy, dopuszcza się możliwość zapisywania protokołu przez zawodników drużyn biorących udział w dwumeczu, jednakże w takiej sytuacji, gospodarz dwumeczu otrzyma ostrzeżenie. Jeśli dany klub otrzyma trzy ostrzeżenia, utraci on (każdorazowo, po trzecim ostrzeżeniu), jeden punkt ogólny w klasyfikacji generalnej danej grupy BLB D2 2023/24 (tuż po zakończeniu kolejki ligowej).

3.10 W przypadku wycofania się drużyny z rozgrywek BLB D2 2023/24 w trakcie trwania sezonu zasadniczego, wyniki meczów (tzw. małe punkty) oraz wynikające z nich punkty klasyfikacji generalnej innych drużyn zostaną zachowane, jednakże kolejne, nierozegrane przez tę drużynę mecze zostaną zakwalifikowane jako walkowery z wynikiem 7:0 dla przeciwników, a przedmiotowa drużyna otrzyma dziesięć ujemnych punktów ogólnych w klasyfikacji generalnej.

3.11 W przypadku ogłoszenia walkowera z przyczyn ewidentnie leżących po stronie danej drużyny, mecz zakończy się wynikiem 7:0 dla przeciwników, a drużyna oddająca mecz walkowerem otrzyma trzy ujemne punkty ogólne w klasyfikacji generalnej.

3.12 O kolejności drużyn w klasyfikacji generalnej w sezonie zasadniczym decydują:

- wyższa suma punktów ogólnych
- korzystniejszy bilans punktów meczowych zdobytych i straconych
- w przypadku dwóch drużyn z równą liczbą rozegranych meczów oraz równą sumą punktów ogólnych klasyfikacji generalnej - decydują kolejno: większa ilość zwycięstw w meczach rozegranych między tymi drużynami, korzystniejszy bilans punktów meczowych zdobytych i straconych we wszystkich rozegranych dotąd meczach, korzystniejszy bilans punktów meczowych zdobytych i straconych w meczach pomiędzy tymi drużynami, większa liczba zdobytych punktów meczowych w roli gości we wszystkich rozegranych dotąd meczach (w przypadku, kiedy dwie drużyny z równą liczbą rozegranych spotkań, równą sumą punktów ogólnych i identycznym bilansem punktów meczowych zdobytych i straconych nie rozegrały jeszcze przeciwko sobie żadnego meczu, sklasyfikowane są one ex aequo)

- w przypadku, kiedy powyższa metoda nie przynosi rozstrzygnięcia na koniec sezonu zasadniczego, o ostatecznej kolejności decyduje losowanie (rzut monetą)
- w przypadku trzech lub więcej drużyn z równą liczbą punktów ogólnych klasyfikacji generalnej, decyduje różnica w ilości zdobytych i straconych punktów meczowych w rozegranych pomiędzy tymi drużynami meczach, tzn. im wyższy wynik odejmowania „zdobyte minus stracone”, tym wyżej sklasyfikowana jest drużyna w porównaniu do pozostałych, posiadających tę samą ilość punktów ogólnych klasyfikacji generalnej
- w przypadku, kiedy powyższe obliczenie różnicy zdobytych i straconych punktów (obiegów) nie przynosi skutku, do wyniku tego odejmowania dodaje się kolejną pozycję z wyników osiągniętych w meczach pomiędzy tymi drużynami, tj. punkty meczowe zdobyte w roli gości, a drużyna, której zsumowany wynik jest wyższy, zostaje sklasyfikowana nad pozostałymi drużynami, posiadającymi tę samą ilość punktów ogólnych klasyfikacji generalnej - jeśli to nie przynosi rozstrzygnięcia, dodaje się sumę punktów meczowych zdobytych w roli gości we wszystkich rozegranych meczach
- w przypadku, kiedy powyższa metoda nie przynosi rozstrzygnięcia na koniec sezonu zasadniczego, o kolejności decyduje losowanie (rzut monetą)

3.13 Drużyna, która zakończeniu sezonu zajmie miejsce:

- pierwsze – otrzymuje tytuł Mistrza Dywizji 2 BLB 2023/24, pamiątkowy puchar, oraz voucher o wartości 500 złotych na zakupy w sklepie BaseballOutlet.pl;
- drugie – otrzymuje tytuł Wicemistrza Dywizji 2 BLB 2023/24, oraz voucher o wartości 400 złotych na zakupy w sklepie BaseballOutlet.pl
- trzecie – otrzymuje voucher o wartości 300 złotych na zakupy w sklepie BaseballOutlet.pl
- czwarte – otrzymuje voucher o wartości 200 złotych na zakupy w sklepie BaseballOutlet.pl
- piąte, szóste i siódme – otrzymuje voucher o wartości 100 złotych na zakupy w sklepie BaseballOutlet.pl

4. DRUŻYNY I ZAWODNICY

4.1 Drużyna zgłoszona do rozgrywek BLB D2 2023/24 musi liczyć minimum 12 zawodników.

4.2 Zawodnikiem może być obywatel dowolnej narodowości, który w momencie udziału w meczu ukończył 14 lat, i który w terminie określonym w pkt. 4.3 wypełni udostępnione przez Organizatora Oświadczenia zawodnika lub Oświadczenia rodzica/opiekuna prawnego zawodnika niepełnoletniego (formularz rejestracyjny dla zawodników jest dostępny online).

4.3 W rozgrywkach Dywizji 2 BLB 2023/24 ważność zachowuje lista startowa przestana przez Drużynę przed rozpoczęciem jesiennej rundy eliminacyjnej.

4.4 Kierownik lub trener drużyny może zgłosić drogą elektroniczną, na adres podany w pkt. 4.3, dodatkowych zawodników najpóźniej do zakończenia rundy zasadniczej. Jedna drużyna może zgłosić do tego terminu maksymalnie 40 zawodników, jednakże po przekroczeniu łącznej liczby 30 zawodników, zgłoszenie każdego kolejnego zawodnika jest odpłatne (Drużyna zgłaszająca jest zobowiązana wnieść najpóźniej w dniu zgłoszenia takiego zawodnika opłatę w wysokości 80 złotych, na konto wskazane przez Organizatora). Każdy nowy zawodnik musi zostać zgłoszony najpóźniej na cztery dni przed rozpoczęciem meczu, w którym ma wystąpić - klub zgłaszający musi przekazać Organizatorowi skan podpisanego niego siebie lub jego rodzica/opiekuna prawnego Oświadczenia zawodnika lub Oświadczenia rodzica/opiekuna prawnego zawodnika niepełnoletniego. Brak oświadczenia będzie skutkowało natychmiastowym niedopuszczeniem zawodnika do rozgrywek, a w przypadku, gdyby zawodnik, który nie dostarczył oświadczenia wystąpił w meczu, jego wynik zostanie zweryfikowany jako walkower, a Drużyna zgłaszająca tego zawodnika zostanie ukarana trzema punktami ujemnymi w klasyfikacji generalnej i nie będzie dopuszczona do dalszej gry, aż do momentu dostarczenia oświadczenia Organizatorowi (wszystkie mecze w tym okresie będą weryfikowane jako walkower na korzyść drużyny przeciwnej).

4.5 Dopuszcza się tymczasowe transfery awaryjne zawodników pomiędzy dwoma klubami biorącymi udział w meczu lub dwumeczu w sytuacji, gdyby jedna z drużyn miała trudności ze skompletowaniem składu na dany mecz i skutkowało to jego ewentualnym nierozegranie.

4.5.1 Przedmiotem transferu mogą być wyłącznie zawodnicy, którzy zostali zgłoszeni przez drużynę macierzystą w terminach określonych w pkt. 4.3 i 4.4.

4.5.2 Wypożyczenia awaryjne można dokonać najpóźniej na 60 minut przed rozpoczęciem planowanego meczu, a stosowną informację należy przekazać sędziemu głównemu oraz sędziemu zapisowemu.

5. BOISKO

5.1 Mecze BLB D2 2023/24 odbywać się będą na boiskach baseballowych oraz na zaadaptowanych boiskach piłkarskich, których stan nie stwarza zagrożenia dla zdrowia zawodników biorących udział w rozgrywkach.

5.2 Gospodarz rozgrywek dowiezie wszelkich starań, aby boisko było jak najlepiej przygotowane i oznakowane – zgodnie z oficjalnymi Przepisami gry w Baseball.

5.3 Organizator dopuszcza możliwość rozegrania wybranych meczów na obiektach zastępczych (wyposażone przynajmniej w mobilny backstop oraz taśmę ostrzegawczą na słupkach ustawionych wzdłuż linii homerun) w sytuacji, w której rozegranie danych spotkań na obiektach klubów biorących udział w rozgrywkach lub innych boiskach adaptowanych byłoby niemożliwe.

5.4 Niezależnie od typu boiska, ustala się, że minimalna odległość klasyfikowana jako homerun wynosi 80 metrów. Odbicie za ogrodzenie końcowe znajdujące się w odległości mniejszej, zapisywane będzie w statystykach jako double (2B).

6. SPRZĘT DO GRY

6.1 Mecze BLB D2 2023/24 rozgrywane są piłkami baseballowymi przeznaczonymi do rozgrywek seniorskich - nie dopuszcza się piłek klasy treningowej lub młodzieżowych czy dziecięcych. Za zapewnienie odpowiedniej ilości piłek do rozegrania dwumeczu lub pojedynczego meczu odpowiada jego gospodarz.

6.1.1 O dalszej przydatności danej piłki do gry, decyduje sędzia główny. Zawodnicy obrony, a w szczególności miotacz i łapacz, mogą w dowolnej przerwie meczu poprosić sędziego głównego o ocenę przydatności danej piłki, a ten podejmie decyzję o ewentualnej wymianie na nowy egzemplarz.

6.2 Do gry w ataku dopuszcza się wyłącznie prawdziwe kije baseballowe (wykluczone jest używanie własnoręcznie wykonanych imitacji) następujących typów:

Zawodnicy którzy ukończyli 16 lat lub starsi

a) drewniany jednoczęściowy, o różnicy pomiędzy masą wyrażoną w uncjach i długością wyrażoną w calach nie większej niż -3;

b) drewniany kompozytowy, o różnicy pomiędzy masą wyrażoną w uncjach i długością wyrażoną w calach nie większej niż -3;

Zawodnicy poniżej 16 roku życia - wypełniając line up przed meczem, przy nazwisku zawodnika uprawnionego do korzystania z kijów opisanych w punktach 6.2 c), d) i e), trener lub kierownik drużyny zobowiązany jest dopisać „/M/”, a sędzia główny może w dowolnym momencie zweryfikować uprawnienia danego zawodnika na podstawie listy startowej dostarczonej przez Organizatora).

c) kij metalowy, o różnicy pomiędzy masą wyrażoną w uncjach i długością wyrażoną w calach nie większej niż -3

d) drewniany jednoczęściowy, o różnicy pomiędzy masą wyrażoną w uncjach i długością wyrażoną w calach nie większej niż -5

e) drewniany kompozytowy, o różnicy pomiędzy masą wyrażoną w uncjach i długością wyrażoną w calach nie większej niż -5

6.3 Odbijający i biegacze muszą być wyposażeni w kask ochronny zabezpieczający przynajmniej jedno ucho (w przypadku odbijającego - od strony miotacza), obuwiu do gry w baseball typu “cleats” lub „korki”

piłkarskie, oraz koszulkę z widocznym na plecach numerem indywidualnym, przypisanym mu przez drużynę macierzystą.

6.4 Zawodnicy biorący udział w grze defensywnej powinni być wyposażeni w odpowiedni sprzęt do gry, a w szczególności:

- rękawicę do gry w baseball przeznaczoną dla danej pozycji
- czapkę baseballową z daszkiem
- obuwie do gry w baseball typu "cleats" lub „korki” piłkarskie
- ochraniacz krocza
- ochraniacz klatki piersiowej, nóg oraz kask z maską (dotyczy wyłącznie łapacza)

6.5 W miarę możliwości, wszyscy zawodnicy w drużynie powinni posiadać jednolity pod względem kolorystycznym ubiór, tj. koszulkę drużynową, spodnie do gry w baseball oraz czapkę baseballową z daszkiem.

6.5.1 Miotacz występujący w danym momencie meczu w obronie, nie może mieć na sobie ubioru z długim rękawem w kolorze białym lub innym, skrajnie jasnym, zbliżonym do białego. Nie może też posiadać na stroju czy rękawicy żadnego elementu przypominającego kształtem, kolorem i wymiarem piłkę baseballową (za wyjątkiem elementów logotypu drużynowego).

7. ZAPIS MECZU I STATYSTYKI

7.1 Zapis meczu prowadzony jest przez sędziego zapisowego przy użyciu programów komputerowych iScore, GameChanger lub tradycyjnego protokołu papierowego, według wzoru opublikowanego przez Polski Związek Baseballu i Softballu lub wzoru dostarczonego przez Organizatora.

7.2 Sędziowie zapisowi dołożą wszelkich starań, aby zapis meczu był rzetelny i obiektywny, jednakże Organizator nie ponosi odpowiedzialności w stosunku do drużyn w zakresie ewentualnych drobnych błędów w statystykach publikowanych na podstawie zgromadzonych danych.

7.3 Organizator i sędziowie zapisowi nie odpowiadają za ewentualne błędy oprogramowania iScore lub GameChanger.

7.4 Protokół meczowy zostanie przekazany Organizatorowi w formie elektronicznej (wyraźne zdjęcie lub skan) niezwłocznie po zakończeniu meczu. W przypadku prowadzenia zapisu elektronicznego, program musi mieć możliwość wyeksportowania pliku tak, aby sędzia zapisowy (lub zawodnik prowadzący zapis) mógł przekazać protokół w formie elektronicznej niezwłocznie po zakończeniu meczu. Protokół meczowy zostanie przekazany Organizatorowi poprzez wskazany przez niego formularz służący do przesyłania plików wraz ze skróconym opisem meczu.

8. OBOWIĄZKI I ODPOWIEDZIALNOŚĆ ORGANIZATORA

8.1 Organizator zobowiązuje się zapewnić:

- 3 kartony piłek do gry w baseball Grizzly G100LS (36 sztuk)
- nagrody opisane w niniejszym Regulaminie

8.2 Organizator posiada polisę OC właściwą dla organizatora rozgrywek sportowych.

8.3 Organizator, gospodarze dwumeczów oraz sędziowie nie odpowiadają za bezpieczeństwo zawodników i innych członków drużyn w zakresie innym niż właściwe przygotowanie i nadzór nad stanem boisk, na których rozgrywane są mecze BLB D2 2023/24.

8.4 Organizator nie odpowiada za szkody materialne wyrządzone przez członków, przedstawicieli i kibiców poszczególnych drużyn w trakcie trwania rozgrywek BLB D2 2023/24.

9. OBOWIĄZKI I ODPOWIEDZIALNOŚĆ DRUŻYN I ZAWODNIKÓW

9.1 Kierownicy i trenerzy drużyn w pierwszej kolejności reprezentują swoich zawodników przed Organizatorem oraz pozostałymi drużynami i ich zawodnikami.

9.2 Zawodnicy, kierownicy, trenerzy i inne osoby związane z poszczególnymi drużynami, biorącymi udział w rozgrywkach BLB D2 2023/24, są zobowiązani do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu oraz respektowania powszechnie obowiązującego prawa, w szczególności w zakresie funkcjonowania

w przestrzeni publicznej, poszanowania mienia oraz nietykalności cielesnej innych osób i ogólnie przyjętych zasad współżycia społecznego.

9.3 Zaleca się, aby drużyny biorące udział w rozgrywkach BLB D2 2023/24 posiadały polisę ubezpieczeniową od następstw nieszczęśliwych wypadków w zakresie uprawianej dyscypliny sportu, jednakże przepis ten, nie ma charakteru obligatoryjnego.

9.4 Drużyny biorące udział w rozgrywkach BLB D2 2023/24 we własnym zakresie zapewniają sobie sprzęt do gry (kije, rękawice, ochraniacze, stroje i inne akcesoria), dojazdy na mecze, noclegi, wyżywienie oraz wodę dla zawodników.

W imieniu Stowarzyszenia „Sportowe Kaszuby”

Prezes – Grzegorz Białas

Wiceprezes – Witold Baranowski

Władystawowo, 30.11.2023 r.