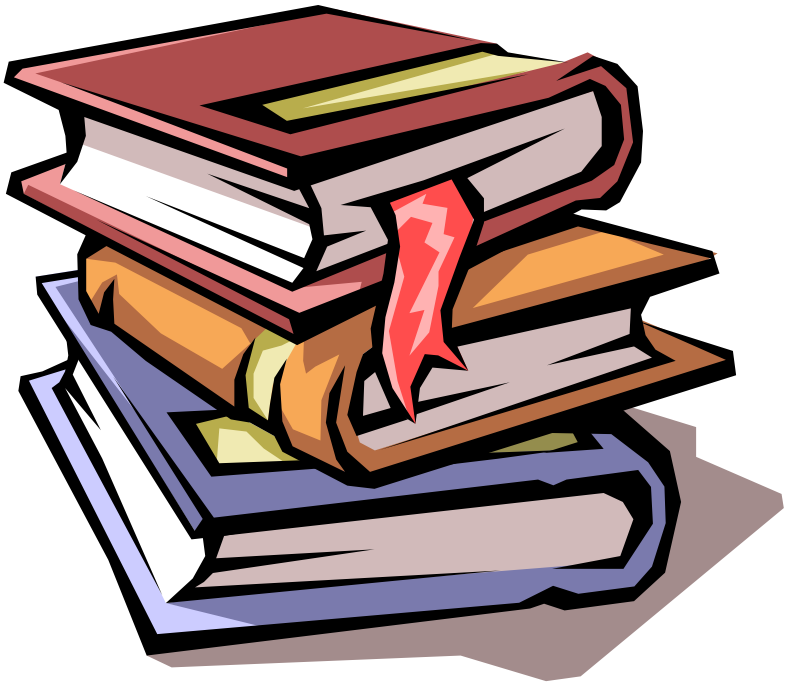
FEDERAZIONE ITALIANA BASEBALL SOFTBALL
Comitato Nazionale Tecnici

CORSO TECNICO DI BASE
Elementi Teorici per lo Studio dei Regolamenti

~ Coordinamento Corsi Territoriali ~

FEDERAZIONE ITALIANA BASEBALL SOFTBALL
Comitato Nazionale Tecnici



CORSO TECNICO DI BASE
Elementi Teorici per LO Studio dei Regolamenti

Il presente Manuale è stato ideato dall'Istruttore CNA **Prof. Giulio Cesare CAVALLINI** per i Corsi di Tecnico di Base - Uso interno.
Redazione e impaginazione a cura di Paolo CAMPAGNA presso la Sede del C.C.T. della F.I.B.S.
- Bologna, Gennaio 2007 -

PREMESSA

Quando si legge il Regolamento occorre mettere in risalto con l'evidenziatore quello che ci interessa, raggruppare le regole generali e più ricorrenti, distinguere i casi specifici o gli effetti in situazioni particolari.

Nell'esame del principio generale della regola bisogna puntualizzare l'effetto sulla palla poi l'effetto sul battitore e sui corridori che si mantengono inalterati in ogni situazione.

Nell'esame dei casi particolari possono cambiare gli effetti sulla palla e sugli attaccanti in funzione delle basi occupate e degli eliminati oppure se un'azione illegale è stata intenzionale o meno e ancora se l'azione illegale seguita da battuta, per esempio, comporta la palla morta al termine dell'azione oppure no.

Il Manuale è suddiviso in sei lezioni dall'Istruttore che tiene il Corso e non preventivamente.

Questo per non creare limitazioni di contenuti o costrizioni di tempo all'Istruttore a alla sua classe e perché ogni gruppo possa avere una certa autonomia nell'esaminare le cose.

Sarà l'Istruttore ad andare più avanti o a soffermarsi di più su certi argomenti secondo l'apprendimento e le esigenze degli allievi.

Prof. Giulio Cesare CAVALLINI

INDICE DEGLI ARGOMENTI

LEZIONE N.1 Pag. 01

AZIONI LEGALI ED ILLEGALI. Pag. 03
INTERFERENZA ED OSTRUZIONE. Pag. 07
ANALISI DI UNA REGOLA. Pag. 11

LEZIONE N.2 Pag. 13

POSIZIONI LEGALI DI LANCIO. Pag. 15
La posizione di caricamento. - La posizione fissa. Pag. 15
Lancio illegale. Pag. 16
ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN DIFESA. Pag. 17
Falli del lanciatore (balk). Pag. 17
Azioni non permesse al lanciatore. Pag. 18
CHIARIMENTI DI ALCUNE REGOLE SUL LANCIATORE. Pag. 19
VISITE AL LANCIATORE. Pag. 20
IL BATTITORE. Pag. 21
Box del battitore. - Lancio, ball, strike, zona dello strike. Pag. 21
Esempi di palla buona e palla foul. Pag. 22
ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN ATTACCO. Pag. 27
Battitore colpito da lancio. Pag. 28
Battitore colpito dalla palla battuta buona o che colpisce la palla battuta. Pag. 29
La mazza colpisce una seconda volta la palla o è colpita dalla palla una seconda volta in territorio buono. Pag. 30

LEZIONE N.3 Pag. 31

QUANDO UN BATTITORE DIVENTA CORRIDORE. Pag. 33
Palla mancata dal ricevitore al 3° strike con meno di due out e prima base occupata. Pag. 34
Palla mancata dal ricevitore al 3° strike con due out o prima base libera. Pag. 35
Volata interna - Infield Fly. Pag. 36
Palla lasciata cadere da un interno intenzionalmente. Pag. 37
Interferenza del battitore sul ricevitore non seguita da gioco. Pag. 38
REGOLE CHE IMPEDISCONO ALLA SQUADRA IN DIFESA DI PRODURRE ELIMINAZIONI MULTIPLE. Pag. 39
Infield fly. Pag. 39
Palla lasciata intenzionalmente cadere da un interno con il gioco forzato. Pag. 40
Palla mancata dal ricevitore al terzo strike con la prima base occupata. Pag. 40
REGOLE CHE IMPEDISCONO ALLA SQUADRA IN ATTACCO DI EFFETTUARE PIÙ TENTATIVI PER TRARRE VANTAGGIO DA UNA SITUAZIONE DI GIOCO. Pag. 41
Il battitore colpisce con la mazza una seconda volta la palla battuta buona. Pag. 41
Il battitore smorza foul al terzo strike. Pag. 42
Con meno di due eliminati il corridore di terza base ruba mentre il battitore fa interferenza al ricevitore. Pag. 42
CHIARIMENTI DI ALCUNE REGOLE. Pag. 43
BATTITORE FUORI TURNO. Pag. 44

LEZIONE N.4 Pag. 45

ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN DIFESA. Pag. 47
Interferenza del ricevitore sul battitore (situazioni). Pag. 48
Interferenza del ricevitore sul battitore (schema). Pag. 49
Interferenza del ricevitore non seguita da battuta. Pag. 50
Ostruzione = impedimento di gioco regolare. Pag. 51
Assegnazione di due o più basi al battitore. Pag. 52

LEZIONE N.5 Pag. 53

IL CORRIDORE. Pag. 55
Illegalità della squadra in attacco. Pag. 56
Interferenza del corridore. Pag. 59
Corridore colpito dalla palla battuta buona. Pag. 60
Eliminazione del corridore. Pag. 61
Assegnazione di una o più basi ai corridori. Pag. 62
GIOCO DI APPELLO IMMEDIATO E SUCCESSIVO. Pag. 63
RECLAMO TECNICO. Pag. 65
REGOLAMENTO ATTIVITÀ AGONISTICA. Pag. 67
3.17 - Allenamenti preparatori. / 3.19 - Controllo giocatori e tecnici. Pag. 67
3.21 - Scambio degli ordini di battuta. Pag. 68
Norme per accelerare le gare. / 3.22 - Persone ammesse sul terreno di gioco. Pag. 69
3.20 - Ritardata presentazione di giocatori o tecnici. Pag. 70
5.04 - Compiti del Manager e del Dirigente Accompagnatore Ufficiale. Pag. 70
Partita vinta per forfait dalla squadra non in difetto. Pag. 71

LEZIONE N.6 Pag. 73

REGOLAMENTO RAGAZZI. Pag. 75
Durata delle partite. / Norme riguardanti il lanciatore. Pag. 75
Regole normali per la durata della gara. / Utilizzo dei lanciatori. Pag. 76
Giocatore partente. / Visite al lanciatore. / Lanci illegali. Pag. 77
Regole sul corridore. Pag. 78
REGOLAMENTO DI SOFTBALL. - LA CHIAMATA DI GIOCO NEL SOFTBALL.. Pag. 79
A inizio partita e all'inizio di ogni inning. / Dopo un'interruzione. Pag. 79
REGOLE CORRELATE AL LANCIATORE. Pag. 81
Lancio della palla. / Partenza anticipata sul lancio. Pag. 81
Palla caduta al lanciatore. Pag. 82
Corridore fuori base con palla al lanciatore dentro il cerchio. / Lancio nullo. Pag. 83
Lancio illegale. Pag. 84
Situazioni di "Ball". / Situazioni di "Strike". Pag. 85
Visite. Pag. 86
EFFETTI SULLA PALLA. Pag. 87
Presa della palla. Pag. 87
Palla buona e palla foul. / Sprizzata foul. Pag. 88
GIOCO FORZATO ED ASSEGNAZIONI DI BASI. Pag. 89
Gioco forzato. Pag. 89
Assegnazione di una base. Pag. 90
Assegnazione di due basi. Pag. 91
Assegnazione di tre basi. / Assegnazione di quattro basi. Pag. 92

SITUAZIONI NEL GIOCO DI APPELLO. Pag. 93
Gioco di appello. Pag. 93
Chi può fare il gioco di appello. Pag. 94
OSTRUZIONE ED INTERFERENZA. Pag. 95
Ostruzione. / Effetti dell'ostruzione. Pag. 95
Interferenza. / Effetti dell'interferenza. Pag. 96
REGOLE PARTICOLARI. Pag. 97
Giocatore non annunciato. Pag. 97
Doppia base. Pag. 98
Regola del sangue. Pag. 99
SITUAZIONI IN CUI IL MANAGER IN ATTACCO PUÒ SCEGLIERE = OPZIONE OFFENSIVA. Pag. 101
Lancio illegale e la palla viene battuta. Pag. 101
Uso di un guanto illegale. Pag. 102
Ostruzione del ricevitore seguita da battuta. / Lanciatore illegale che torna a lanciare. Pag. 102
Giocatore illegale in difesa scoperto dopo che ha fatto un gioco e prima del lancio successivo. Pag. 103

LEZIONE N.1

AZIONI LEGALI ED ILLEGALI.

INTERFERENZA ED OSTRUZIONE.

ANALISI DI UNA REGOLA.

Durata: 2 ore.

ANNOTAZIONI

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

AZIONI LEGALI ED ILLEGALI

Per apprendere in modo semplice e chiaro il Regolamento occorre in primo luogo comprendere il significato di atto o azione legale e di atto o azione illegale.

ATTO o AZIONE LEGALE → CONFORME AL REGOLAMENTO.

ATTO o AZIONE ILLEGALE → CONTRARIO AL REGOLAMENTO.

Il Regolamento pertanto contiene le regole che guidano il gioco e le regole che penalizzano le azioni illegali.

Quando viene commessa un'interferenza da parte di una qualsiasi delle componenti del gioco si possono verificare due tipi di effetto sulla palla:

1) **PALLA MORTA IMMEDIATAMENTE.**
2) **PALLA MORTA AL TERMINE DELL'AZIONE.**

Se la squadra in difesa riesce a svolgere il suo gioco regolare producendo l'eliminazione di un corridore nonostante un'interferenza a suo vantaggio la palla rimane viva ed in gioco: l'Arbitro non interviene.

Se la squadra in attacco riesce a fare avanzare tutti i suoi corridori di almeno una base nonostante l'interferenza difensiva il gioco prosegue regolarmente senza interruzioni e senza l'applicazione di alcuna penalità: l'Arbitro non interviene.

L'Arbitro interviene chiamando "Tempo" solo nel caso in cui la squadra che ha subito l'interferenza venga chiaramente impedita nello svolgere un'azione di gioco regolare.

La penalità da applicare per una qualsiasi azione illegale deve dare un vantaggio alla squadra che ha subito un danno, un impedimento o un'interruzione allo sviluppo del suo gioco regolare.

Di conseguenza se l'infrazione alle regole del gioco è commessa nei confronti della squadra in attacco, l'Arbitro assegnerà una o più basi secondo la penalità prevista.

Se invece l'infrazione è commessa ai danni della squadra in difesa, l'Arbitro dichiarerà eliminato il battitore o il corridore secondo i casi specifici.

Tutte le penalità vengono applicate sulla squadra in attacco a favore o a sfavore.

Vediamo di esaminare quindi le azioni di gioco codificate legali nella definizione dei termini:

IL LANCIO LEGALE:

Quando il lanciatore si trova a contatto con la pedana e lancia da fermo da una delle due posizioni legali di lancio: posizione di caricamento e posizione fissa.

LA BATTUTA LEGALE:

Quando il battitore colpisce la palla con una mazza regolamentare avendo i piedi dentro il suo box di battuta.

CORSA LEGALE SULLE BASI:

LASCIARE LA BASE LEGALMENTE: significa partire da fermi dal cuscino dopo la presa al volo del difensore.

AVANZARE LEGALMENTE: significa toccare tutte le basi nell'ordine senza saltarne nessuna.

PRESA LEGALE:

Si definisce presa legale l'atto di un difensore che, usando la mano o il guanto, prende sicuro possesso di una palla in volo e la tiene saldamente, senza usare altre parti della divisa o dell'equipaggiamento.

IN VOLO:

Si definisce in volo una palla battuta, tirata o lanciata che non ha ancora toccato il terreno o qualsiasi ostacolo, fatta eccezione di un giocatore in difesa.

PRESA AL VOLO:

Se si tratta di una battuta al volo il battitore è eliminato quando il difensore dimostra il saldo possesso della palla anche se prima è stata palleggiata da lui stesso o da un altro difensore.

I corridori sulle basi però possono partire nel momento in cui si verifica il primo contatto del difensore con la palla.

Il battitore è eliminato anche quando il difensore che ha effettuato la presa al volo, perde la palla, dopo che ha dimostrato all'Arbitro di averla trattenuta per un tempo sufficiente, ne ha il completo controllo ed il rilancio è volontario ed intenzionale.

PRESA DEL PRIMA BASE:

Non è considerata una presa sicura quando la palla arriva in prima base prima del battitore-corridore, ma il difensore la palleggia e in quel momento l'attaccante tocca il cuscino.

L'Arbitro chiama "Safe".

PRESA DEL RICEVITORE:

Non è considerata una presa legale quando una palla lanciata rimbalza a terra prima di entrare nel guanto del ricevitore e si tratta del terzo strike.

Il battitore, se la prima base è libera o ci sono due eliminati, diventa corridore e ha diritto di correre in prima base per avere sventolato a vuoto tale palla.

Non è considerata una presa legale quando avviene una sprizzata e la palla battuta tocca una qualsiasi parte dell'equipaggiamento del ricevitore prima di entrare nel suo guanto = È UN FOUL BALL.

È una presa legale la sprizzata foul e quindi strike e palla viva quando la palla battuta tocca prima il guanto o le mani del ricevitore, rimbalza sul suo corpo e infine viene trattenuta nella mano nuda o nel guanto.

È una presa legale la sprizzata foul che va direttamente nel guanto del ricevitore anche se la palla lanciata ha fatto un rimbalzo a terra prima della battuta.

ANNOTAZIONI

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

INTERFERENZA ED OSTRUZIONE

L'interferenza è un'azione illegale e può essere commessa:

- ✓ Dalla squadra in difesa.
- ✓ Dalla squadra in attacco.
- ✓ Dall'Arbitro.
- ✓ Da uno spettatore o dalle persone ammesse sul terreno di gioco.

L'INTERFERENZA DIFENSIVA.

È l'atto di un difensore che intralcia o impedisce ad un battitore di battere la palla lanciata.

PENALITÀ: Il battitore va in prima base e la palla è morta al termine dell'azione se il battitore ed i corridori non hanno raggiunto tutti le rispettive basi.

I corridori forzati o che stavano rubando avanzano altrimenti ritornano alle loro basi.

L'INTERFERENZA OFFENSIVA.

È un atto della squadra in attacco che impedisce, intralcia od ostacola un qualunque difensore che sta tentando un gioco.

PENALITÀ: (In generale) il giocatore che commette interferenza è eliminato, la palla è morta, i corridori ritornano se non forzati.

L'INTERFERENZA ARBITRALE.

a) Si ha quando un Arbitro intralcia, ostacola o impedisce il tiro del ricevitore inteso a cogliere un corridore che sta rubando.

PENALITÀ: Se il ricevitore non riesce ad eliminare il corridore che sta rubando, la palla è morta ed il corridore ritorna.

b) Si ha quando una palla battuta buona tocca un Arbitro in territorio buono prima di oltrepassare un interno escluso il lanciatore oppure prima di toccare un interno incluso il lanciatore.

PENALITÀ: La palla è morta, i corridori ritornano o avanzano se forzati perché il battitore va in prima base.

INTERFERENZA DI UNO SPETTATORE.

Si ha quando uno spettatore in qualunque modo, dentro la recinzione del campo, tocca una palla viva tirata o battuta.

PENALITÀ: La palla è morta all'atto dell'interferenza e l'Arbitro deve imporre quelle penalità che annullino l'atto dell'interferenza.

Se l'interferenza impedisce chiaramente ad un difensore di effettuare una presa al volo, l'Arbitro dichiarerà eliminato il battitore.

Per interferenza su un tiro, l'Arbitro metterà battitore e corridori nella posizione che avrebbero raggiunto se non ci fosse stata l'interferenza.

INTERFERENZA DELLE PERSONE AMMESSE SUL TERRENO DI GIOCO.

Avviene solo se è intenzionale altrimenti la palla rimane viva e in gioco.

OSTRUZIONE.

È l'atto di un difensore che, mentre non è in possesso della palla, né sta per prenderla, impedisce l'avanzata di qualsiasi corridore.

a) Se è in corso un'azione di gioco sul corridore ostruito o se l'ostruzione viene commessa sul battitore-corridore prima che egli abbia raggiunto la prima base, la palla è morta e tutti i corridori avanzeranno fino alla base che, a giudizio dell'Arbitro avrebbero raggiunto se l'ostruzione non fosse avvenuta.

b) Se non è in corso un'azione di gioco sul corridore ostruito, il gioco dovrà continuare fino a che ogni azione non sarà conclusa.

Solo allora, se sarà il caso, l'Arbitro chiamerà tempo ed imporrà le penalità che, a suo giudizio annullino l'effetto dell'ostruzione.

Se il difensore si trova sulla corsia del corridore, mentre è in possesso di palla o sta per prenderla e subisce lo scontro da parte dell'attaccante ma riesce ugualmente ad eliminare l'attaccante, ha eseguito un'azione legale.

L'attaccante può avanzare legalmente se con lo scontro fa perdere la palla al difensore.

È UN GIUDIZIO ARBITRALE se il difensore, che si trova sulla corsia, è nell'atto di prendere la palla o è ostruzione. (Il difensore è nell'atto di prendere la palla quando questa si trova fra corridore e difensore).

OSTRUZIONE DEGLI SPETTATORI.

Si ha quando gli spettatori impediscono fisicamente al corridore di toccare casa base e fare il punto della vittoria od al battitore di toccare la prima base.

In tal caso l'Arbitro assegnerà la base per l'ostruzione dei sostenitori.

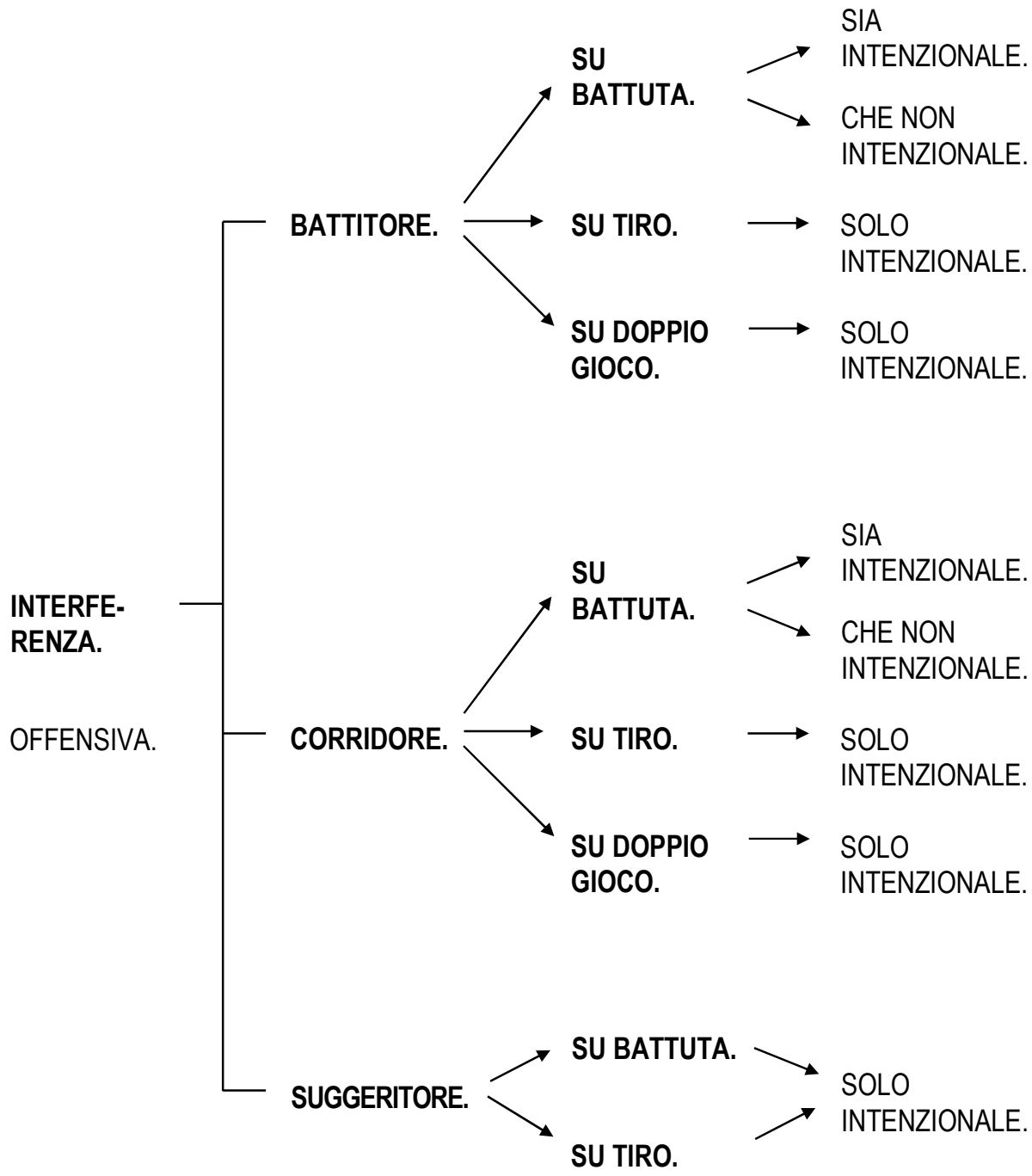
INTERFERENZA.
IMPEDIMENTO DI GIOCO REGOLARE

- **OFFENSIVA.** → DEL BATTITORE. / DEL CORRIDORE. / DEL SUGGERITORE.
- **DIFENSIVA.** → DEL RICEVITORE.
- **ARBITRALE.** → Arb. Capo SU TIRO. / Arb. Base SU BATTUTA.
- **DEL PUBBLICO.** → DENTRO LA RECINZIONE DEL CAMPO.
- **DELLE PERSONE AMMESSE SUL TERRENO DI GIOCO.** → SOLO INTENZIONALE.

OSTRUZIONE.
IMPEDIMENTO DI GIOCO REGOLARE

- OSTRUZIONE SUL CORRIDORE SUL QUALE SI FA GIOCO **= PALLA MORTA.**

OSTRUZIONE SUL CORRIDORE SUL QUALE NON SI FA GIOCO **= PALLA VIVA FINO AL TERMINE DELL'AZIONE.**



ANALISI DI UNA REGOLA

SITUAZIONE:

- ✓ Basi occupate ed eliminati.
- ✓ Conteggio dei Ball e degli Strike.
- ✓ Azione legale e illegale.

EFFETTO SULLA PALLA:

- ✓ Palla viva.
- ✓ Palla morta.
- ✓ Illegalità e subito palla morta.
- ✓ Illegalità e:
  a) Palla viva al termine dell'azione.
  b) Palla morta al termine dell'azione.
  c) Applicazione della regola e possibilità di scelta da parte del Manager in attacco.

EFFETTO SUL BATTITORE:

- ✓ Battitore eliminato.
- ✓ Battitore ha diritto alla prima base.
- ✓ Battitore avanza a rischio.

EFFETTO SUL CORRIDORE:

- ✓ Corridore eliminato.
- ✓ Corridore ritorna.
- ✓ Corridore avanza:
  a) Se forzato.

b) Ha diritto a una o più basi.

c) Avanza a rischio.

COSA FA IL DIFENSORE:

- ✓ Subisce interferenza.
- ✓ Commette interferenza.
- ✓ Commette ostruzione.

COSA FA L'ARBITRO:

- ✓ Interviene sul gioco regolare dando il giudizio di out o safe oppure per un gioco di appello immediato.
- ✓ Chiama "Tempo" per dichiarare la palla morta immediata.
- ✓ Interviene al termine dell'azione chiamando "Tempo" perché ha segnalato l'infrazione o per rispondere ad un gioco di appello successivo con palla viva.
- ✓ Segnala l'infrazione e non interviene perché la squadra che ha subito l'illegalità ha ottenuto un vantaggio.

Qualunque concetto, anche il più complesso, può essere espresso in poco tempo usando un numero limitato di parole ma organizzate bene.

Esempio:	**CHI**	→	Il corridore.
	CHE COSA	→	È colpito dalla palla battuta.
	DOVE	→	Tra la seconda base e la terza base, davanti all'interbase.
	QUANDO	→	Mentre corre verso la terza base.
	PERCHÉ	→	Il corridore è OUT perché ha impedito alla squadra in difesa di fare gioco su una palla battuta = INTERFERENZA.

Effetti: COME	**PALLA**	→	Morta perché l'Arbitro chiama "Tempo - Interferenza".
	CORRIDORE	→	Eliminato per interferenza offensiva.
	BATTITORE	→	Va in prima base.
	ALTRI CORRIDORI	→	Ritornano alla loro base o avanzano se forzati dal battitore diventato corridore.

LEZIONE N.2

POSIZIONI LEGALI DI LANCIO.

La posizione di caricamento.
La posizione fissa.
Lancio illegale.

ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN DIFESA.

Falli del lanciatore (balk).
Azioni non permesse al lanciatore.

CHIARIMENTI DI ALCUNE REGOLE.

VISITE AL LANCIATORE.

IL BATTITORE.

Box del battitore.
Lancio - ball - strike - zona dello strike.
Esempi di palla buona e palla foul.

ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN ATTACCO.

Battitore colpito da lancio.
Battitore colpito dalla palla battuta buona o che colpisce la palla battuta buona.
La mazza colpisce una seconda volta la palla o è colpita dalla palla una seconda volta in territorio buono.

Durata: 2 ore.

ANNOTAZIONI

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

POSIZIONI LEGALI DI LANCIO

LA POSIZIONE DI CARICAMENTO

Il lanciatore prende posizione rivolto al battitore.

Piede di perno a contatto con la pedana sopra o davanti alla stessa.

L'altro piede è libero.

Il lanciatore tiene la palla davanti a se con entrambe le mani.

Il piede di perno non deve sporgere lateralmente dalla pedana.

Il lanciatore non può sollevare l'uno o l'altro piede dal terreno.

Nell'effettuare il lancio può fare un passo indietro e un passo avanti con il piede libero.

Il piede libero deve stare dietro il prolungamento del bordo posteriore della pedana.

Da questa posizione il lanciatore può:

a) Lanciare al battitore.
b) Fare un passo e tirare ad una base.
c) Scendere di pedana con il piede di perno.

LA POSIZIONE FISSA

Il lanciatore prende posizione rivolto al battitore.

Piede di perno a contatto con la pedana sopra o davanti alla stessa.

Il piede libero deve stare davanti alla pedana.

Il lanciatore tiene la palla davanti a se con entrambe le mani e si ferma completamente.

Il piede di perno non deve sporgere lateralmente dalla pedana.

Da questa posizione fissa il lanciatore può:

a) Lanciare la palla al battitore.
b) Fare un passo e tirare ad una base.
c) Scendere di pedana con il piede di perno facendo un passo indietro.

LANCIO ILLEGALE

01) Lancio non a contatto con la pedana.

02) Immediato rilancio quando la palla viene lanciata prima che il battitore abbia avuto un tempo ragionevole per sistemarsi nel box di battuta.

PENALITÀ: senza corridori in base è un “Ball”, con corridori in base è un “Balk”, i corridori avanzano di una base ed il lancio è nullo.

ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN DIFESA

CHI	→	Il lanciatore.
CHE COSA	→	Azioni illegali del lanciatore.
DOVE	→	Lancio illegale.
QUANDO		Balk.
PERCHÈ	→	Penalità.
COME	→	Intervento immediato dell'Arbitro se il gioco non continua.
	→	Intervento successivo dell'Arbitro al termine dell'azione quando l'illegalità è seguita da lancio, tiro o battuta.

FALLI DEL LANCIATORE (BALK)

Se il BALK non è seguito da un'azione di gioco, la palla diventa morta, i corridori avanzano di una base ed il lancio è nullo.

01) Lancio illegale con basi occupate.
02) Dalla posizione di caricamento il lanciatore passa alla posizione fissa.
03) Dalla posizione fissa non si ferma completamente dopo lo stiramento.
04) Al lanciatore sfugge la palla mentre tocca la pedana.
05) Fa un qualsiasi movimento di lancio senza effettuarlo.
06) Mentre tocca la pedana finge un tiro in prima base.
07) Mentre tocca la pedana tira o finge un tiro ad una base non occupata se non allo scopo di fare un gioco.
08) Non fa un passo verso la base dove sta tirando.
09) Lancia la palla al battitore mentre non è rivolto verso il battitore stesso.
10) Fa un qualsiasi movimento naturalmente associato al lancio mentre non tocca la pedana.
11) Senza avere la palla sta sulla pedana o a cavallo della stessa o mentre è fuori pedana finge un lancio.
12) Il lanciatore ritarda inutilmente la partita.

13) Dopo avere assunto la posizione legale di lancio, toglie una mano dalla palla se non per lanciare o tirare.
14) Con entrambi i piedi sulla pedana scende dalla stessa prima con il piede libero dopo avere assunto la legale posizione di lancio.
15) Non lascia cadere le mani lungo i fianchi dopo essere sceso di pedana.
16) Mentre concede intenzionalmente una base su ball il ricevitore si trova fuori dal box.

AZIONI NON PERMESSE AL LANCIATORE

AL LANCIATORE NON È PERMESSO PORTARE LA MANO CON CUI LANCIA A CONTATTO CON LA BOCCA O LE LABBRA MENTRE SI TROVA DENTRO IL CERCHIO DI MT.5,50 DI DIAMETRO.

PENALITÀ: Un "ball" deve essere chiamato, ma se la palla viene lanciata ed il battitore raggiunge la prima base per battuta, valida, errore, colpito, ecc.. e nessun altro corridore viene eliminato prima di essere avanzato di almeno una base, il gioco continua senza riferimento alla violazione.

Se tuttavia il lanciatore continua ripetutamente a violare questa regola sarà soggetto a provvedimenti disciplinari.

AL LANCIATORE NON È PERMESSO APPLICARE SOSTANZE ESTRANEE ALLA PALLA, SPUTARE SULLA PALLA, SUL GUANTO O SULLE MANI, STROFINARE LA PALLA SUL VESTIARIO O SUL GUANTO, SFIGURARE LA PALLA, LANCIARE UNA PALLA ALTERATA IN QUALSIASI MANIERA.

PENALITÀ: Chiamare il lancio un "ball", ammonire il lanciatore e per una seconda violazione sarà espulso.

Agli effetti di questa regola se nonostante la violazione viene effettuato un gioco **IL MANAGER IN ATTACCO PUÒ SCEGLIERE IL GIOCO** come si è svolto piuttosto che la penalità.

Se il Manager sceglie il gioco, le penalità disciplinari sul lanciatore hanno effetto ugualmente; non hanno effetto le penalità sul lanciatore se il battitore raggiunge la prima base salvo e nessun altro corridore viene eliminato prima di essere avanzato di almeno una base.

RITARDARE INTENZIONALMENTE LA PARTITA, QUANDO IL BATTITORE È IN POSIZIONE NEL BOX, TIRANDO LA PALLA AD ALTRO GIOCATORE CHE NON SIA IL RICEVITORE SE NON ALLO SCOPO DI TENTARE L'ELIMINAZIONE DI UN CORRIDORE.

PENALITÀ: Prima volta = **Avvertimento**. Seconda volta = **Espulsione**.

LANCIARE INTENZIONALMENTE ADDOSSO AL BATTITORE.

PENALITÀ: Decisioni a scelta dell'Arbitro:

- Espulsione del lanciatore.
- Espulsione del lanciatore e del Manager.
- Ammonizione del lanciatore e del Manager di entrambe le squadre.
- Per un altro lancio sul battitore espulsione del lanciatore (o sostituzione) e del Manager.

A giudizio dell'Arbitro le squadre possono essere avvertite prima o durante la gara.

CHIARIMENTI DI ALCUNE REGOLE SUL LANCIATORE

REGOLA 8.01:

"AI LANCIATORI NON SARÀ PERMESSO LASCIARE LA PEDANA DOPO AVERE PRESO CIASCUN SEGNALE".

Questa parte della regola, apparentemente in contraddizione con quanto riportato all'inizio del paragrafo (i lanciatori possono lasciare la pedana dopo aver preso i segnali...), è stata inserita per evitare che i lanciatori ritardassero inutilmente la partita.

L'Arbitro, nel caso ritenga che ciò si verifichi, dovrà chiamare un **"Ball"** (senza corridori sulle basi) a seguito di quanto riportato nella regola 8.04 mentre con corridori sulle basi, **la prima volta richiamerà il lanciatore**, avvisando entrambi i Manager che alla successiva infrazione **chiamerà un "Balk"** in base alla regola 8.05h, indipendentemente da chi commetta l'infrazione.

REGOLA 8.01(B):

"L'INTERA LARGHEZZA DEL PIEDE A CONTATTO DELLA PEDANA DEVE ESSERE SULLA PEDANA".

Questa parte della regola non verrà applicata, fermo restando quanto previsto dal Regolamento Tecnico di Gioco riguardo al lancio legale della palla.

VISITE AL LANCIATORE

Tranne per le categorie giovanili, per le quali sono previste altre norme, la circolare Attività Agonistica descrive:

AI MANAGER O AI COACHES sono concesse tre visite sul monte, durante l'intera partita, **PER PARLARE CON IL LANCIATORE** (una visita è quella nella quale il lanciatore non viene rimosso dalla partita).

Le visite sono conteggiate sui Manager o sui Coaches che vanno dalla panchina al monte e non conteggiate sui lanciatori.

Ogni volta che un Manager va sul monte di lancio:

a) Si considera visita quando il lanciatore non viene rimosso dalla partita.
b) Si considera visita quando il lanciatore viene schierato in un'altra posizione difensiva (cambio interno).

Non si considera visita quando:

il Manager comunica all'Arbitro Capo un cambio interno del lanciatore senza andare sul monte, indipendentemente dal numero delle visite effettuate.

IL BATTITORE

BOX DEL BATTITORE

L'attaccante diventa battitore quando entra nel suo box.

Il battitore deve entrare nel suo box all'inizio di ogni inning dopo 60" dall'ultima eliminazione. Penalità: strike ogni 10" C.A.A.

Il battitore, durante il gioco, rifiuta di entrare nel box. Penalità: strike ogni lancio R.T.G. (Perché non entrando nel box non ha fatto vedere all'Arbitro la sua zona di strike).

Il battitore deve stare dentro il box durante il suo turno alla battuta.

La richiesta di tempo all'Arbitro deve essere fatta quando il lanciatore non è in posizione fissa o prima che il lanciatore inizi il caricamento.

Il battitore esce dal box con il rischio che gli venga lanciato e chiamato uno strike.

Può uscire dal box dopo che ha ottenuto dall'Arbitro la chiamata di "Tempo".

Se il battitore esce dal box e per questo il lanciatore interrompe il lancio, con corridori sulle basi, non viene chiamato "Balk" ma "Tempo".

Poi battitore e lanciatore riprenderanno regolarmente il gioco.

LANCIO - BALL - STRIKE - ZONA DELLO STRIKE

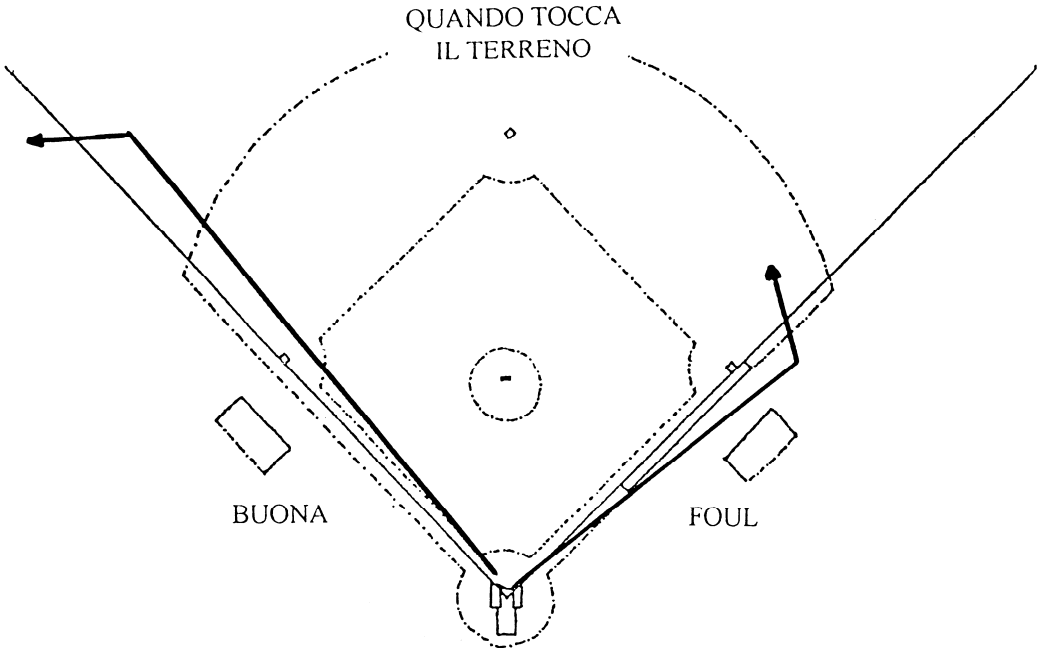
IL LANCIO = È una palla inviata dal lanciatore al battitore.

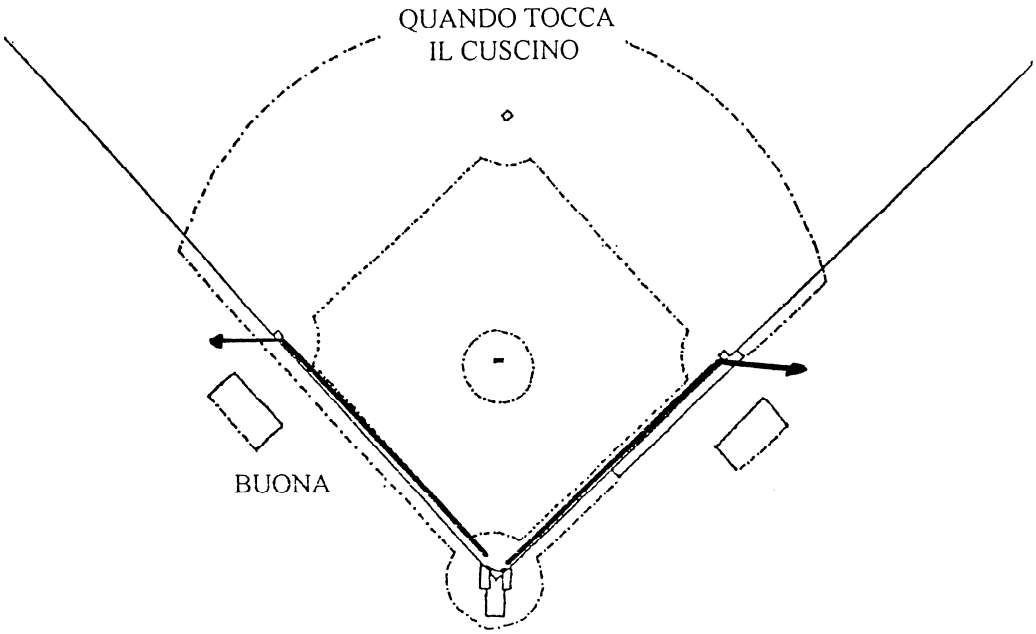
BALL = È un lancio che non entra nella zona dello strike e che il battitore non tenta di battere (regola generale).

STRIKE = È un lancio legale che passa in volo nella zona dello strike (regola generale).

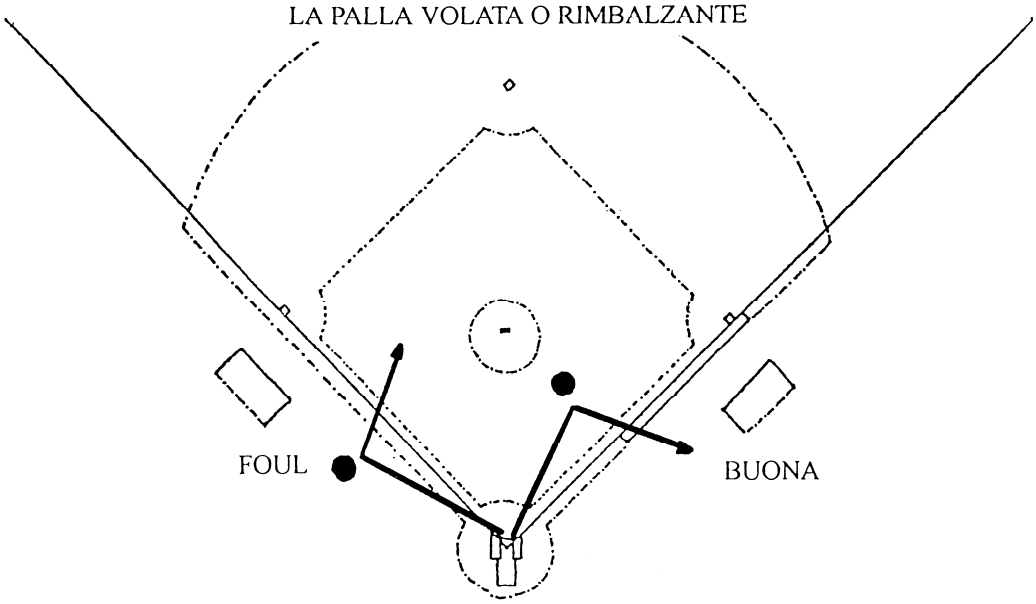
ZONA DELLO STRIKE = È lo spazio sopra casa base il cui limite superiore è a metà o nel punto medio fra la parte superiore delle spalle e la parte superiore dei pantaloni della divisa ed il cui livello più basso è una linea all'altezza della parte superiore delle ginocchia.

ESEMPI DI PALLA BUONA E PALLA FOUL

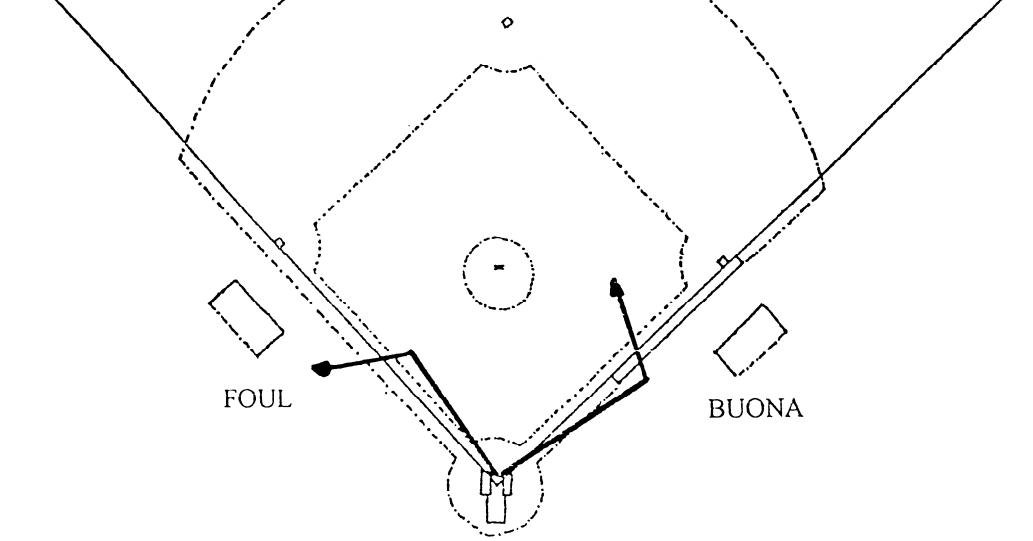


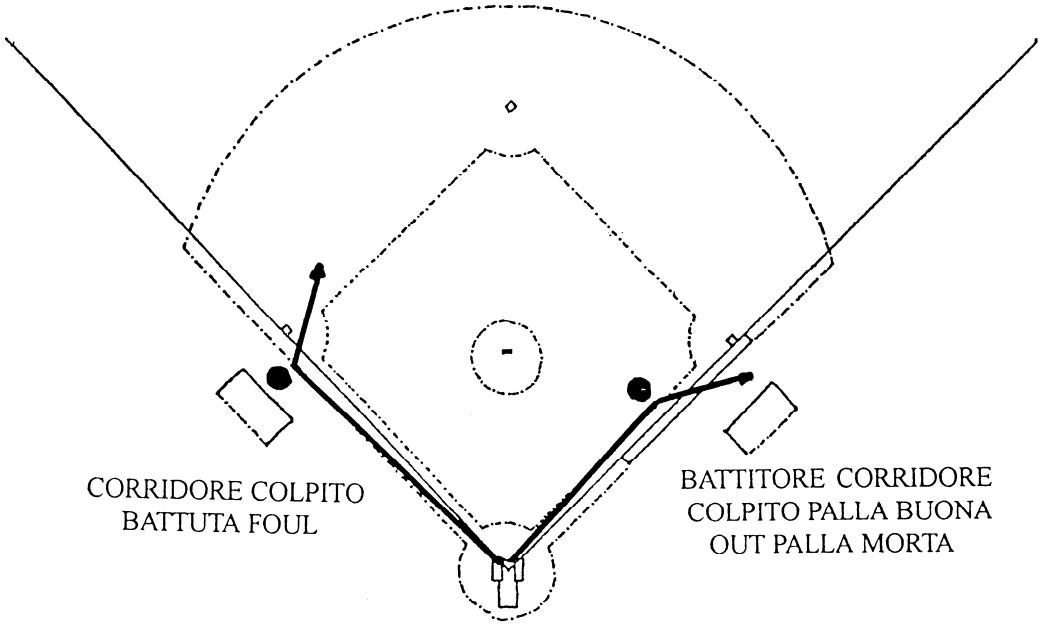


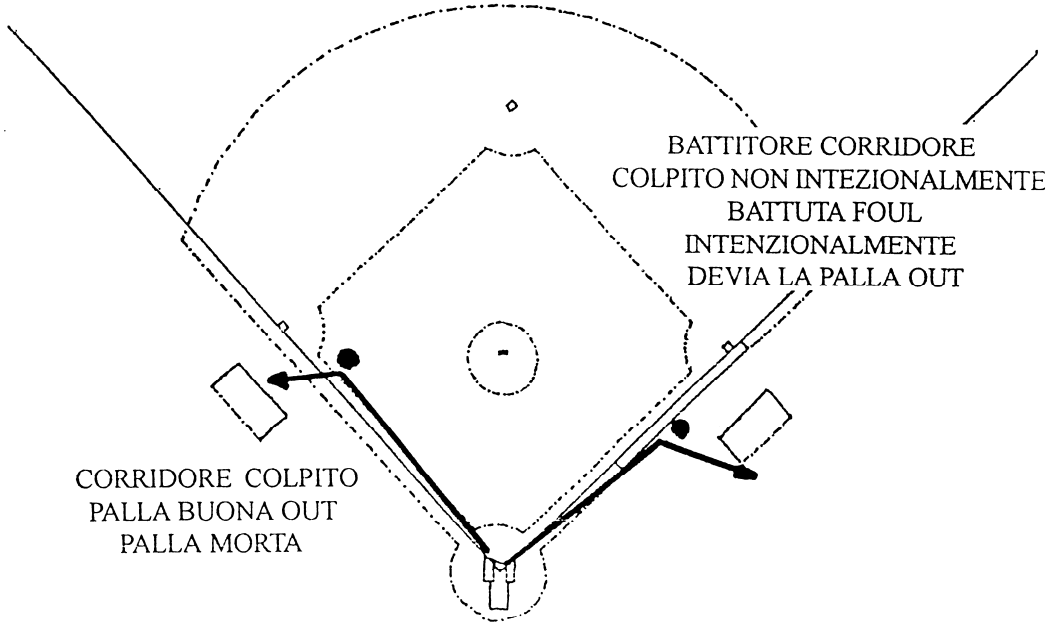
QUANDO UN DIFENSORE TOCCA
LA PALLA VOLATA O RIMBALZANTE



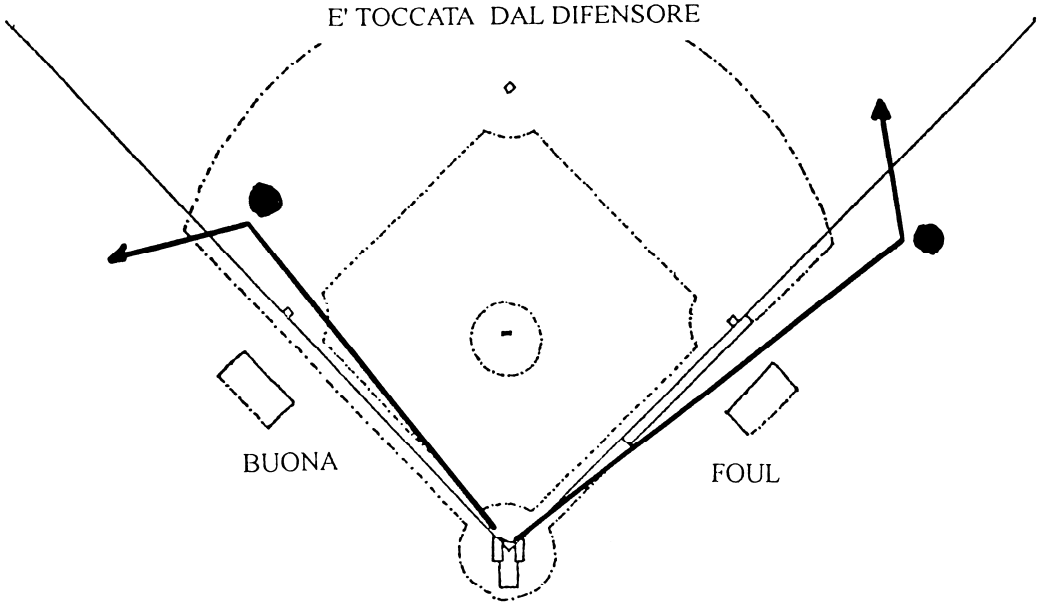
QUANDO LA PALLA
SI FERMA



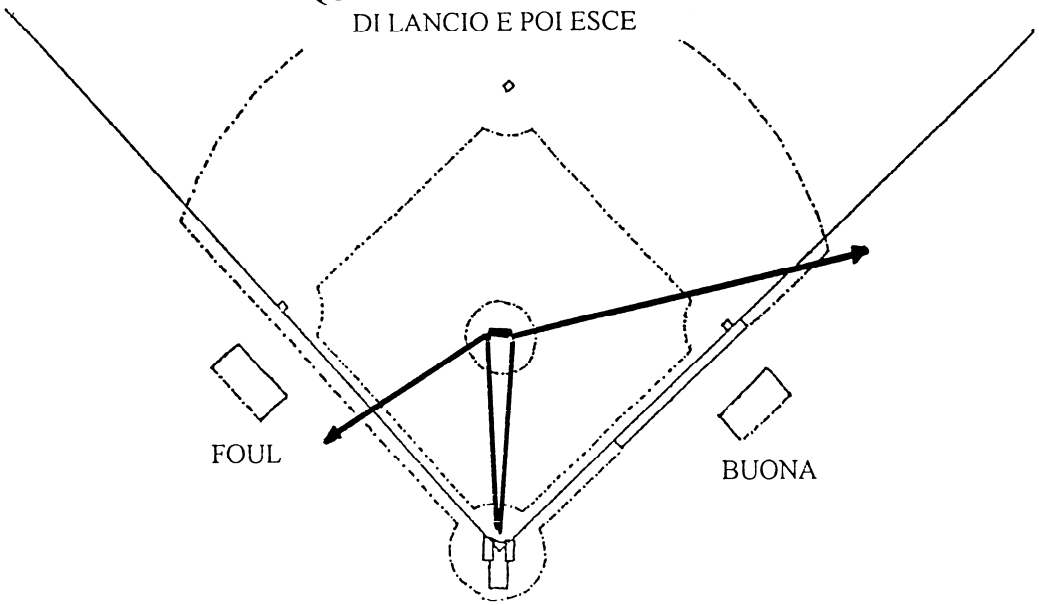

CORRIDORE COLPITO
BATTUTA FOUL
BATTITORE CORRIDORE
COLPITO PALLA BUONA
OUT PALLA MORTA

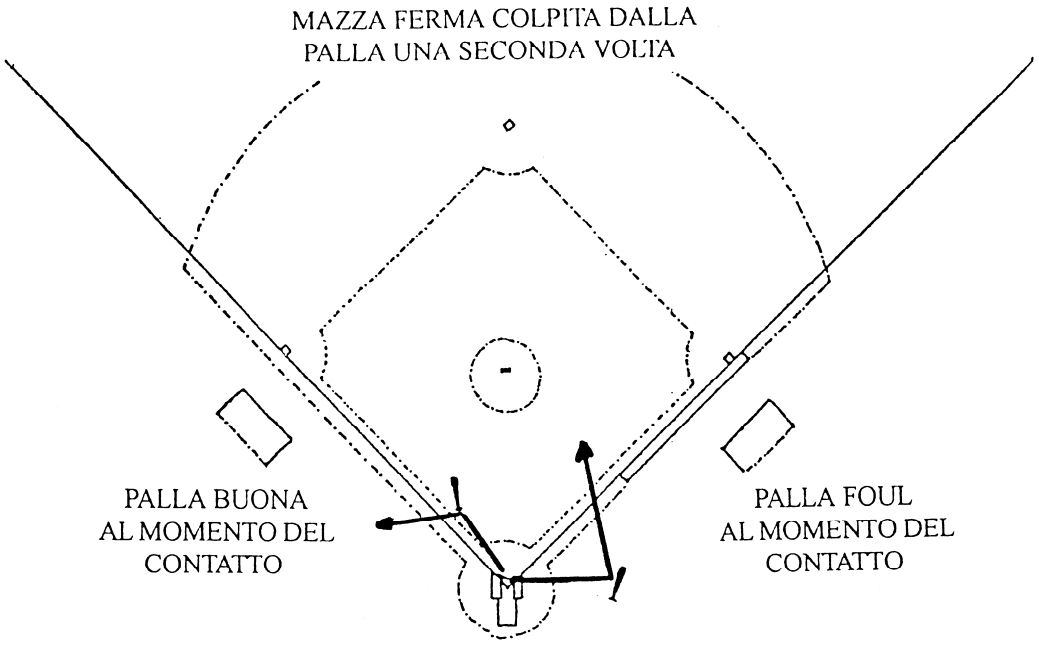

BATTITORE CORRIDORE
COLPITO NON INTEZIONALMENTE
BATTUTA FOUL
INTENZIONALMENTE
DEVIA LA PALLA OUT
CORRIDORE COLPITO
PALLA BUONA OUT
PALLA MORTA

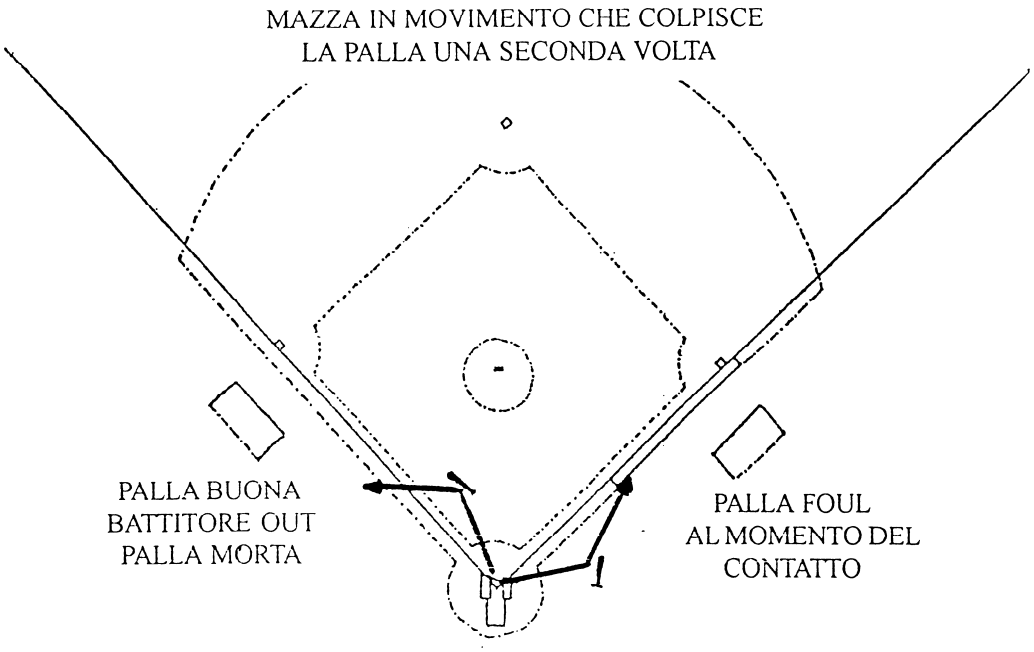
QUANDO LA PALLA IN VOLO
E' TOCCATA DAL DIFENSORE



QUANDO TOCCA LA PEDANA
DI LANCIO E POI ESCE




MAZZA FERMA COLPITA DALLA
PALLA UNA SECONDA VOLTA
PALLA BUONA
AL MOMENTO DEL
CONTATTO
PALLA FOUL
AL MOMENTO DEL
CONTATTO


MAZZA IN MOVIMENTO CHE COLPISCE
LA PALLA UNA SECONDA VOLTA
PALLA BUONA
BATTITORE OUT
PALLA MORTA
PALLA FOUL
AL MOMENTO DEL
CONTATTO

ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN ATTACCO

CHI → IL BATTITORE.

CHE COSA → Azioni illegali del battitore.

DOVE
QUANDO →
- Passaggio da un box all'altro.
- Battuta con i piedi fuori dal box.
- Usa o tenta di usare una mazza alterata.
- Colpito dalla palla battuta buona.
- Devia il percorso di una palla battuta foul.
- Battuta 2 volte in territorio buono.
- Battitore fuori turno.

PERCHÈ → Penalità.

COME →
Effetto sul battitore a favore o a sfavore.
- Battitore eliminato.
- Battitore ha diritto alla prima base.
- Battitore avanza rischio.

BATTITORE COLPITO DA LANCIO

REGOLA GENERALE

PALLA MORTA - CORRIDORI RITORNANO O AVANZANO SE FORZATI

CASI PARTICOLARI

Colpito nella zona dello strike. → **STRIKE.**

Colpito mentre gira la mazza. → **STRIKE.**

Colpito dopo un rimbalzo a terra. → **HA DIRITTO ALLA PRIMA BASE.**

Colpito fuori dalla zona dello strike dopo avere tentato di evitare la palla. → **HA DIRITTO ALLA PRIMA BASE.**

Colpito fuori dalla zona dello strike senza avere tentato di evitare la palla. → **BALL.**

BATTITORE COLPITO DALLA PALLA BATTUTA BUONA O CHE COLPISCE LA PALLA BATTUTA

REGOLA GENERALE

PALLA MORTA - CORRIDORI RITORNANO

CASI PARTICOLARI

Colpito dalla palla battuta buona. → **BATTITORE ELIMINATO.**

Colpito dalla palla battuta foul. → **FOUL BALL.**

Intenzionalmente devia il percorso di una palla battuta foul. → **BATTITORE ELIMINATO.**

LA MAZZA COLPISCE UNA SECONDA VOLTA LA PALLA O È COLPITA DALLA PALLA UNA SECONDA VOLTA IN TERRITORIO BUONO

REGOLA GENERALE

PALLA MORTA - BATTITORE OUT - CORRIDORI RITORNANO

CASI PARTICOLARI

La mazza in movimento colpisce la palla ferma.	→	**BATTITORE ELIMINATO.**
La mazza e la palla in movimento si toccano.	→	**BATTITORE ELIMINATO.**
La mazza ferma è colpita dalla palla in movimento.	→	**PALLA VIVA AL MOMENTO DEL CONTATTO.**

LEZIONE N.3

QUANDO UN BATTITORE DIVENTA CORRIDORE.

Palla mancata dal ricevitore al terzo strike (1° caso).

Palla mancata dal ricevitore al terzo strike (2° caso).

Volata interna - Infield fly.

Palla lasciata cadere da un interno intenzionalmente.

Interferenza del battitore sul ricevitore non seguita da gioco.

REGOLE CHE IMPEDISCONO ALLA SQUADRA IN DIFESA DI PRODURRE ELIMINAZIONI MULTIPLE.

Infield fly.

Palla lasciata cadere da un interno con il gioco forzato.

Palla mancata dal ricevitore al terzo strike con la prima base occupata.

REGOLE CHE IMPEDISCONO ALLA SQUADRA IN ATTACCO DI EFFETTUARE PIÙ TENTATIVI PER TRARRE VANTAGGIO DA UNA SITUAZIONE DI GIOCO.

Il battitore colpisce con la mazza una seconda volta la palla battuta buona.

Il battitore smorza foul al terzo strike.

Con meno di due eliminati il corridore di terza base ruba mentre il battitore fa interferenza al ricevitore.

CHIARIMENTI DI ALCUNE REGOLE.

BATTITORE FUORI TURNO.

Durata: 2 ore.

ANNOTAZIONI

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

QUANDO UN BATTITORE DIVENTA CORRIDORE

QUANDO UN BATTITORE DIVENTA CORRIDORE

- Quando effettua una battuta:
  in diamante, valida, volata.
  PALLA VIVA.

- Quando ha ottenuto 4 ball:
  PALLA VIVA.

- Quando il 3° strike sfugge al ricevitore con la prima base libera o con due out.
  PALLA VIVA.

- Quando il 3° strike sfugge al ricevitore con la prima base libera o con due out e la palla si incastra.
  PALLA MORTA.

- Quando è colpito dalla palla lanciata ed ha diritto alla prima base.
  PALLA MORTA.

- Quando il ricevitore gli fa interferenza e non riesce a battere.
  PALLA MORTA.

- Quando una palla battuta buona colpisce un Arbitro o un corridore prima di toccare o oltrepassare un difensore.
  PALLA MORTA.

PALLA MANCATA DAL RICEVITORE AL TERZO STRIKE

REGOLA GENERALE

Situazione. → **MENO DI 2 ELIMINATI E PRIMA BASE OCCUPATA.**

Palla. → **VIVA.**

Battitore. → **ELIMINATO.**

Corridori. → **AVANZANO A RISCHIO.**

CASI PARTICOLARI

Situazione. → **MENO DI 2 ELIMINATI E PRIMA BASE OCCUPATA.**

Palla incastrata nella recinzione. → **PALLA MORTA.**

Battitore. → **NON DIVENTA CORRIDORE.** → **ELIMINATO.**

Corridori. → **AVANZANO DI UNA BASE.**

PALLA MANCATA DAL RICEVITORE AL TERZO STRIKE

REGOLA GENERALE

Situazione. → **2 ELIMINATI O PRIMA BASE LIBERA.**

Palla. → **VIVA.**

Battitore. → **AVANZA A RISCHIO.**

Corridori. → **AVANZANO A RISCHIO.**

CASI PARTICOLARI

Situazione. → **2 ELIMINATI O PRIMA BASE LIBERA.**

Palla incastrata nella recinzione. → **PALLA MORTA.**

Battitore. → **DIVENTA CORRIDORE.** → **VA IN PRIMA BASE.**

Corridori. → **AVANZANO DI UNA BASE.**

VOLATA INTERNA - INFIELD FLY

Situazione. → **MENO DI DUE OUT E 1B E 2B o 1B, 2B, 3B OCCUPATE.**

Battuta. → **VOLATA DI FACILE PRESA DA UN INTERNO.**

Arbitro. → **CHIAMA "INFIELD FLY" QUANDO LA PALLA È IN VOLO.**

Difensore. → **ANCHE SE NON PRENDE LA PALLA IL BATTITORE È UGUALMENTE ELIMINATO.**

Palla. → **VIVA.**

Battitore. → **ELIMINATO.**

Corridori. → **RITOCCANO E POSSONO AVANZARE A RISCHIO.**

PALLA LASCIATA CADERE DA UN INTERNO INTENZIONALMENTE

Situazione. → **MENO DI 2 OUT E GIOCO FORZATO.**

Battuta. → **VOLATA O RADENTE.**

Difensore. → **DEVE PRIMA TOCCARE LA PALLA.**

Arbitro. → **CHIAMA "TEMPO" QUANDO LA PALLA È TOCCATA E LASCIATA CADERE DAL DIFENSORE.**

Palla. → **MORTA.**

Battitore. → **ELIMINATO.**

Corridori. → **RITORNANO.**

INTERFERENZA DEL BATTITORE SUL RICEVITORE NON SEGUITA DA GIOCO

REGOLA GENERALE

PALLA MORTA - BATTITORE OUT - CORRIDORI RITORNANO

CASI PARTICOLARI

Se il ricevitore riesce ugualmente ad eliminare il corridore nonostante l'interferenza.	→	**PALLA VIVA.**
Se il ricevitore non riesce a giocare la palla.	→	**PALLA MORTA. L'ARBITRO CHIAMA "TEMPO". Applicazione delle penalità.**
Se il ricevitore riesce ugualmente a giocare la palla ma il corridore non è eliminato.	→	**SEGNALE DI PALLA MORTA RITARDATA. L'ARBITRO CHIAMA "TEMPO" AL TERMINE DELL'AZIONE. Applicazione delle penalità.**
Con corridore in terza base che ruba e meno di due eliminati.	→	**CORRIDORE ELIMINATO.**
Con corridore in terza base che ruba e due eliminati.	→	**BATTITORE ELIMINATO.**

REGOLE CHE IMPEDISCONO ALLA SQUADRA IN DIFESA DI PRODURRE ELIMINAZIONI MULTIPLE

01) Infield Fly.

02) Palla lasciata intenzionalmente cadere da un interno con il gioco forzato.

03) Palla mancata dal ricevitore al terzo strike con la prima base occupata.

Tutte e tre le regole hanno una caratteristica in comune e cioè si applicano soltanto quando ci sono meno di due eliminati e impediscono al battitore di diventare corridore.

La regola del terzo strike mancato dal ricevitore con la prima base occupata è applicata automaticamente dopo la chiamata di strike da parte dell'Arbitro e questi non deve più intervenire per impedire al battitore di diventare corridore.

Invece le altre due regole hanno bisogno, per essere applicate, dell'intervento dell'Arbitro.

Quindi sono l'espressione di un giudizio arbitrale che ha valutato situazioni ed azioni della difesa in modo da impedire eliminazioni multiple con l'inganno.

Vediamo ora di esaminare dettagliatamente queste regole per trovare la ragione e la logica del loro impiego.

INFIELD FLY

Si applica con situazione di prima e seconda base occupate oppure con le basi piene e meno di due eliminati; la palla battuta deve essere una volata in diamante sulla zona di competenza degli interni e di facile presa per un difensore.

L'Arbitro chiama "L'INFIELD FLY" quando la palla si trova nella sua fase discendente ed i difensori sono schierati per la presa.

Con la chiamata di "INFIELD FLY" l'Arbitro alza il braccio destro in alto con mano a pugno dichiarando il battitore eliminato anche se la palla cadrà a terra in territorio buono.

La palla rimane viva e in gioco per consentire ai corridori di avanzare a rischio in caso di errori da parte della difesa.

PALLA LASCIATA INTENZIONALMENTE CADERE DA UN INTERNO CON IL GIOCO FORZATO

Si applica con situazione di gioco forzato (prima base occupata, prima e seconda, prima e terza o basi piene) e meno di due eliminati, la palla battuta può essere una volata o una radente in diamante.

Il difensore deve prima toccare la palla e poi lasciarla cadere intenzionalmente perché l'Arbitro possa intervenire; se il difensore non tocca la palla il gioco prosegue regolarmente.

Quando si verifica l'azione della difesa per produrre eliminazioni multiple, l'Arbitro chiama "Tempo" per dichiarare la palla morta immediatamente.

Il battitore è eliminato ed i corridori ritornano alle loro basi.

Di queste due regole, se si verifica la stessa situazione di basi occupate come ad esempio prima e seconda o basi piene e volata di facile presa da un interno, ha la precedenza quella dell'INFIELD FLY perché la palla rimane viva ed in gioco e la squadra in attacco ha ancora delle possibilità in caso di palla mancata.

Non solo ma la chiamata dell'Arbitro per l'infield fly è effettuata quando la palla si trova in alto sul diamante e non quando è toccata dal difensore.

In sostanza le due regole trovano la loro ragione di essere nel non permettere al battitore di diventare corridore perché togliendo il gioco forzato e quindi l'obbligo ai corridori sulle basi di avanzare, si impedisce alla squadra in difesa di giocare rapidamente la palla in senso orario.

PALLA MANCATA DAL RICEVITORE AL TERZO STRIKE CON LA PRIMA BASE OCCUPATA

Dalle considerazioni fatte in precedenza risulta evidente che con meno di due eliminati e qualunque situazione di prima base occupata se non esistesse l'automatica eliminazione del battitore il ricevitore, ad esempio con le basi piene che è la situazione più vantaggiosa, lascerebbe cadere intenzionalmente la palla poi avrebbe facilmente la possibilità di toccare casa base e giocare la palla in senso orario.

Questa regola viene applicata in tutti i casi, anche quando al terzo strike la palla mancata va ad incastrarsi ad esempio nella rete di recinzione o vi passa sotto o attraverso.

I corridori hanno diritto ad avanzare di una base ma il battitore non potendo diventare corridore non può usufruire dell'avanzamento di una base come gli altri attaccanti.

REGOLE CHE IMPEDISCONO ALLA SQUADRA IN ATTACCO DI EFFETTUARE PIÙ TENTATIVI PER TRARRE VANTAGGIO DA UNA SITUAZIONE DI GIOCO

01) Il battitore colpisce con la mazza una seconda volta la palla battuta buona.

02) Il battitore smorza foul al terzo strike.

03) Con meno di due eliminati il corridore di terza base ruba mentre il battitore fa interferenza al ricevitore.

IL BATTITORE COLPISCE CON LA MAZZA UNA SECONDA VOLTA LA PALLA BATTUTA BUONA

Al battitore non deve essere consentito di colpire con la mazza una seconda volta la sua palla battuta buona, perché ha già avuto una possibilità di battere la palla in territorio buono, mentre la squadra in difesa non può giocare la palla se questa viene battuta una seconda volta.

Si tratta di un'azione che impedisce alla squadra in difesa di svolgere il suo gioco regolare pertanto viene trattata come un'interferenza offensiva.

L'Arbitro chiama "Tempo", dichiara il battitore eliminato con la motivazione, fa ritornare alle loro basi eventuali altri corridori.

Questa regola viene applicata sia che il battitore colpisca la palla una seconda volta intenzionalmente o non intenzionalmente, sia che colpisca la palla una seconda volta con la mazza in mano, sia che colpisca la palla una seconda volta in territorio buono a terra quando getta via la mazza dopo la battuta.

Non viene applicata questa regola solo in un unico caso e cioè quando la mazza si trova ferma a terra in territorio buono e la palla la tocca una seconda volta: in questa circostanza l'Arbitro Capo segnala palla buona al momento del contatto palla-mazza e non c'è interferenza da parte del battitore.

IL BATTITORE SMORZA FOUL AL TERZO STRIKE

Quando il battitore effettua una smorzata, lo fa esclusivamente per fare avanzare un suo compagno di squadra e si sacrifica per rompere il gioco forzato oppure, nel caso di gioco spremuto, per fare avanzare il corridore di terza base e ottenere un punto per la sua squadra.

Da questa considerazione è ovvio che se la smorzata riesce i Giocatori in attacco ottengono un notevole vantaggio rispetto alla squadra in difesa, la quale non può fare altro che inviare, attraverso il lanciatore, palle molto difficili da smorzare.

Per questo motivo si da al battitore la possibilità di effettuare solo due tentativi di smorzata in foul poiché se con il terzo tentativo la palla dovesse terminare in territorio foul egli verrebbe eliminato.

L'Arbitro prima chiama "Foul Ball" poi dichiara il battitore eliminato con la motivazione.

Se non esistesse questa regola ogni battitore potrebbe tentare continuamente la smorzata finché la palla non finisce correttamente in territorio buono.

CON MENO DI DUE ELIMINATI IL CORRIDORE DI TERZA BASE RUBA MENTRE IL BATTITORE FA INTERFERENZA AL RICEVITORE

Per regola generale quando un corridore sta rubando e il battitore fa interferenza sul tiro o gioco del ricevitore impedendogli l'eliminazione del corridore, l'Arbitro chiama "Tempo", elimina il battitore ed i corridori ritornano.

Nel caso particolare di un corridore in terza base che, con meno di due eliminati, sta rubando mentre il battitore a casa base fa interferenza sul gioco del ricevitore si dà la penalità maggiore e cioè si elimina il corridore piuttosto che il battitore.

La ragione dell'applicazione di questa regola è dovuta al fatto che se si eliminasse il battitore, per la seguente azione di gioco ci sarebbe di nuovo un corridore in terza che potrebbe segnare il punto attraverso un gioco spremuto o altre possibilità.

Tutte e tre queste regole tutelano la squadra in difesa per evitare che gli attaccanti possano avvantaggiarsi di ripetute azioni dello stesso gioco effettuate con il chiaro intento di fare avanzare i corridori di una base o di portarli più vicino al punto.

CHIARIMENTI DI ALCUNE REGOLE

REGOLA 3.15.

Nel caso di interferenza non intenzionale con il gioco da parte dei membri della squadra in attacco che partecipano al gioco, dei suggeritori o delle persone ammesse in campo (Circolare n.6 prot.2533/cs del 22/02/83) la palla è viva e in gioco.

Per quanto riguarda l'interferenza con il gioco da parte di un Arbitro vale quanto disposto nella regola 2.00 alla voce interferenza, nella regola 5.09 b-f e nella regola 6.08 d.

REGOLA 6.05 (h).

Se il battitore-corridore lascia cadere la mazza e la palla vi rotola contro in territorio buono e a giudizio dell'Arbitro non vi era in ciò alcuna intenzione di interferenza con il percorso della stessa, il battitore non è eliminato; la palla resta viva e in gioco e sarà una palla buona al momento del contatto.

REGOLA 6.06 (d).

Ai fini di questa regola il termine "tenta di usare" si considera quando il battitore entra nel box di battuta.

REGOLA 7.06 (a).

Che riguarda l'ostruzione sul corridore sul quale si fa gioco, in particolare su una trappola dove il corridore può essere ostruito mentre avanza o mentre rientra in base.

Al corridore ostruito deve venire assegnata almeno una base in più oltre quella che aveva legalmente toccata prima dell'ostruzione.

Il corridore intrappolato tra terza e casa base è ostruito mentre ritorna in terza.

Anche se il corridore stava tornando indietro verso la terza base, ha diritto di andare a punto, perché a un corridore ostruito è concessa almeno una base oltre la base che egli aveva legalmente toccato.

REGOLA 7.07.

Nella regola il termine "verrà addebitato un fallo" è da intendersi solamente ai fini della classificazione, pertanto nel caso che oltre al corridore di terza, che sta tentando di segnare, siano presenti corridori sulle basi che non siano forzati o che non stiano tentando di rubare, questi rimangono sulla base che stanno occupando e non debbono essere fatti avanzare.

BATTITORE FUORI TURNO

Battitore Irregolare. → DIVENTA CORRIDORE O VIENE ELIMINATO.

Appello. → PRIMA DI LANCIO, GIOCO O TENTATIVO DI GIOCO = **OUT IL BATTITORE REGOLARE.**

Prossimo battitore. → COLUI CHE SEGUE IL BATTITORE REGOLARE.

Annullati: → Gli avanzamenti per la battuta del battitore irregolare.

Legale: → Avanzamento di un corridore per rubata con il battitore irregolare alla battuta.

Legale: → Tutti gli eliminati fatti dalla difesa.

Legale: → Sostituzione del battitore irregolare con regolare prima che diventi corridore o sia eliminato.

§ * § * §

Battitore Irregolare. → DIVENTA CORRIDORE O VIENE ELIMINATO.

Appello. → DOPO LANCIO, GIOCO O TENTATIVO DI GIOCO OPPURE NON VIENE FATTO APPELLO = **ORDINE DI BATTUTA REGOLARE.**

Prossimo battitore. → COLUI CHE SEGUE IL BATTITORE IRREGOLARE.

LEZIONE N.4

ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN DIFESA.

Interferenza del ricevitore sul battitore *(situazioni)*.
Interferenza del ricevitore sul battitore *(schema)*.
Interferenza del ricevitore non seguita da battuta.
Ostruzione = impedimento di gioco regolare.
Assegnazione di due o più basi al battitore.

Durata: 2 ore.

ANNOTAZIONI

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN DIFESA

CHI → **IL DIFENSORE.**

CHE COSA → Azioni illegali del difensore.

DOVE QUANDO →
- Presa illegale.
- Guanto o berretto tirati che colpiscono la palla su battuta o su tiro.
- Interferenza sul battitore.
- Ostruzione sul corridore.

PERCHÈ → Penalità.

COME →
- Intervento immediato dell'Arbitro.
- Intervento dell'Arbitro al termine dell'azione sulle regole che prevedono la continuazione del gioco.

INTERFERENZA DEL RICEVITORE SUL BATTITORE

Con basi vuote o corridore in prima base.	→	**BATTITORE IN PRIMA BASE. CORRIDORE FORZATO.**
Con corridore in seconda base che sta rubando.	→	**BATTITORE IN PRIMA BASE. CORRIDORE IN TERZA BASE.**
Con corridore in terza base che sta rubando.	→	**BATTITORE IN PRIMA BASE. CORRIDORE A PUNTO.**
Con corridore in terza base che ruba e corridore in seconda che sta fermo.	→	**BATTITORE IN PRIMA BASE. CORRIDORE DI 2B RITORNA. CORRIDORE DI 3B A PUNTO.**

INTERFERENZA DEL RICEVITORE SUL BATTITORE

Situazione. → **BASI VUOTE.**

Difensore. → **COMMETTE INTERFERENZA SUL BATTITORE.**

Battitore. → **NON RIESCE A BATTERE LA PALLA.**

Arbitro. → **CHIAMA "TEMPO".**

Palla. → **MORTA.**

Battitore. → **GLI VIENE ASSEGNATA LA PRIMA BASE.**

INTERFERENZA DEL RICEVITORE NON SEGUITA DA BATTUTA

REGOLA GENERALE

PALLA MORTA - BATTITORE IN PRIMA BASE - CORRIDORI FORZATI O CHE STAVANO RUBANDO AVANZANO ALTRIMENTI RITORNANO

CASI PARTICOLARI

PALLA VIVA. → Se tutti e tutti i corridori sono avanzati almeno di una base.

PALLA MORTA AL TERMINE DELL'AZIONE. → Se i corridori non riescono ad avanzare tutti almeno di una base **SI APPLICA LA PENALITÀ.**

PALLA VIVA. → Se il corridore viene eliminato dopo avere toccato la base a cui aveva diritto oppure per gioco di appello per averla saltata.

PALLA MORTA AL TERMINE DELL'AZIONE. → Applicazione della penalità e **POSSIBILITÀ DI SCELTA DEL MANAGER IN ATTACCO.**

OSTRUZIONE = IMPEDIMENTO DI GIOCO REGOLARE

- Il difensore sulla corsia non è in possesso di palla, ne sta per prenderla.
  - → Ostruzione sul corridore sul quale si fa gioco = **PALLA MORTA**.
  - → Ostruzione sul corridore sul quale non si fa gioco = **PALLA VIVA** fino al termine dell'azione.
- Il difensore sulla corsia è in possesso di palla o sta per prenderla.
  - → Il difensore nonostante lo scontro mantiene il possesso della palla ed elimina il corridore = **LEGALE e PALLA VIVA** ed in gioco.
  - → Il difensore perde il controllo della palla ed il corridore raggiunge salvo la base = **LEGALE e PALLA VIVA** ed in gioco.
- Giudizio arbitrale se il difensore è nell'atto di prendere la palla o è ostruzione.
  - → Il difensore è nell'atto di prendere la palla quando questa si trova tra corridore e difensore.

ASSEGNAZIONE DI DUE O PIÙ BASI AL BATTITORE

01) **DUE BASI** quando una palla battuta buona esce di rimbalzo o viene deviata da un difensore al di la del recinto in territorio foul.

02) **DUE BASI** quando una palla battuta buona esce dal terreno di gioco o è deviata da un difensore oltre il recinto ad una distanza inferiore ai 76,20 metri.

03) **DUE BASI** quando una palla battuta buona si incastra, passa attraverso o sotto il recinto, il tabellone del punteggio, siepi o arbusti che fanno parte del recinto stesso.

04) **DUE BASI** se un difensore tocca intenzionalmente una palla tirata con il berretto, maschera o qualsiasi altra parte della divisa staccati dal loro posto sulla sua persona.
La palla è viva ed in gioco.

05) **DUE BASI** quando un difensore tira intenzionalmente il guanto verso una palla tirata e la tocca.
La palla è viva ed in gioco.

06) **TRE BASI** se un difensore tocca intenzionalmente una palla battuta buona con il berretto, la maschera o qualsiasi altra parte della divisa, staccati dal loro posto sulla sua persona.

07) **TRE BASI** se un difensore tira intenzionalmente il guanto verso una palla battuta buona e la tocca.
La palla è viva ed in gioco.

08) **QUATTRO BASI** quando una palla battuta buona esce al volo dal terreno di gioco o è deviata da un difensore oltre la recinzione in territorio buono.

09) **QUATTRO BASI** quando a giudizio dell'Arbitro, la palla buona sarebbe uscita in volo se non fosse stata deviata da un difensore che ha tirato il guanto, il berretto o altro oggetto dell'equipaggiamento o da un uccello.

LEZIONE N.5

IL CORRIDORE.

Illegalità della squadra in attacco.
Interferenza del corridore.
Corridore colpito dalla palla battuta buona.
Eliminazione del corridore.
Assegnazione di una o più basi ai corridori.

GIOCO DI APPELLO IMMEDIATO E SUCCESSIVO.

RECLAMO TECNICO.

REGOLAMENTO ATTIVITÀ AGONISTICA.

3.17 - Allenamenti preparatori.
3.19 - Controllo giocatori e tecnici.
3.21 - Scambio degli ordini di battuta.
Norme per accelerare le gare.
3.22 - Persone ammesse sul terreno di gioco.
3.20 - Ritardata presentazione di giocatori o tecnici.
5.04 - Compiti del Manager e del Dirigente Accompagnatore Ufficiale.
Partita vinta per forfait dalla squadra non in difetto.

Durata: 2 ore.

ANNOTAZIONI

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

IL CORRIDORE

Si considera che un corridore occupi una base fino a quando legalmente ha ottenuto quella successiva.

Quando un corridore avanza sulle basi ha una tecnica che gli consente di guadagnare più terreno possibile mantenendo la stessa velocità.

Qui si parla di traiettoria di corsa rettilinea per l'avanzata di una sola base e di traiettoria curvilinea quando l'avanzamento è di due o più basi.

Durante la sua corsa l'attaccante è obbligato ad evitare un difensore che si trova nell'atto di prendere una palla battuta ma non può deviare dalla sua traiettoria naturale di corsa per evitare una toccata da parte di un difensore con la palla in mano.

La corsia sarà determinata dai 91cm. a destra ed a sinistra dalla linea che congiunge una base con la successiva per la corsa di una base.

La corsia invece da considerare per una corsa di più basi sarà quella curvilinea impiegata dal corridore che non potrà allontanarsi, da questa linea immaginaria, ma naturale, per più di 91cm. per evitare la toccata.

L'unica occasione in cui un corridore può entrare in contatto con un difensore è quando il difensore sta tentando di toccarlo, con la palla in mano, sulla corsia del corridore.

Quando una palla tirata da un difensore di seconda base o da un'interbase, che stanno per concludere un doppio gioco, finisce addosso al corridore che sta avanzando non si tratta di interferenza ma di errori dei difensori.

Si tratta di interferenza quando un corridore devia dalla sua traiettoria originale per andare addosso al difensore di perno di un doppio gioco oppure viene colpito dalla palla turata fuori dalla sua traiettoria di corsa.

Questo nel caso di un corridore che rimane in piedi, quando invece scivola, commette interferenza se colpisce deliberatamente con gli spikes il difensore nell'atto di tirate la palla.

ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN ATTACCO

CHI → **IL CORRIDORE.**

CHE COSA → Azioni illegali del corridore.

DOVE
QUANDO →
- Salto di una base.
- Partenza anticipata sulle volate.
- Interferenza sulla difesa.
- Corsa in senso inverso.
- Sorpasso di un corridore.

PERCHÈ → Penalità.

COME
Effetto sul corridore a favore o a sfavore. →
- Corridore eliminato.
- Corridore ritorna.
- Corridore avanza.
  a) se forzato;
  b) ha diritto a una o più basi.
  c) Avanza a rischio.

FINO A QUANDO UN CORRIDORE HA DIRITTO AD OCCUPARE UNA BASE ?

- Viene eliminato legalmente.
- Ha toccato la base successiva.
- È forzato a lasciarla libera per il battitore diventato corridore.

QUANDO UN CORRIDORE PUÒ AVANZARE.

- **Con palla viva.** →
  - Avanza a rischio.
  - Forzato con la battuta.
  - Per assegnazione di basi.
- **Con palla morta.** → Per assegnazione di basi.

QUANDO UN CORRIDORE PUÒ TORNARE ALLA BASE DI PARTENZA.

- **Con palla viva.** →
  - Non è forzato ad avanzare con la battuta.
  - Su gioco di appello immediato: se ha già toccato la base successiva è obbligato a ritoccarla prima di tornare.
  - Se non occupa la base legalmente: prima di un successivo lancio, gioco o tentativo di gioco.
- **Con palla morta.** → Se non ha ancora toccato la base successiva.

QUANDO UN CORRIDORE NON PUÒ TORNARE ALLA BASE DI PARTENZA.

- **Con palla viva.** →
  - Se si trova a contatto di una base legalmente occupata ed il lanciatore è in posizione legale di lancio.
  - Quando il corridore seguente ha già toccato il piatto di casa base.
- **Con palla morta.** → Se ha già toccato la base successiva.

INTERFERENZA DEL CORRIDORE

SITUAZIONE		*EFFETTO*
Un corridore impedisce di giocare una palla battuta sia intenzionalmente che non intenzionalmente.	→	**INTERFERENZA.** **"TEMPO".** **CORRIDORE OUT.**
Un corridore eliminato impedisce intenzionalmente la conclusione di un doppio gioco.	→	**INTERFERENZA.** **"TEMPO".** **BATTITORE OUT.**
Un corridore interferisce intenzionalmente su una palla battuta per impedire un doppio gioco.	→	**INTERFERENZA.** **"TEMPO".** **CORRIDORE OUT.** **BATTITORE OUT.**

CORRIDORE COLPITO DALLA PALLA BATTUTA BUONA

REGOLA GENERALE

PALLA MORTA - CORRIDORE OUT - BATTITORE IN PRIMA BASE
ALTRI CORRIDORI RITORNANO O AVANZANO SE FORZATI

CASI PARTICOLARI

Corridore colpito dalla palla battuta buona prima di toccare un interno o prima di superare un interno escluso il lanciatore.	→	**INTERFERENZA.** **"TEMPO".** **CORRIDORE OUT.**
Corridore colpito dalla palla battuta buona dopo avere toccato un interno o dopo avere superato un interno escluso il lanciatore.	→	**PALLA VIVA ED IN GIOCO.**
Corridore colpito dalla palla battuta buona dopo avere superato un interno escluso il lanciatore ma dietro un altro difensore poteva giocare la palla.	→	**INTERFERENZA.** **"TEMPO".** **CORRIDORE OUT.**
Il corridore si lascia colpire intenzionalmente dalla palla battuta buona e impedisce così un doppio gioco.	→	**INTERFERENZA.** **"TEMPO".** **CORRIDORE OUT.** **BATTITORE OUT.**

ELIMINAZIONE DEL CORRIDORE

01) È eliminato per gioco forzato quando un difensore tocca con la palla la base che deve raggiungere.

02) È toccato, da un difensore con la palla, fuori base.

03) Per evitare la toccata va fuori corsia oltre i 91 cm.

04) Il battitore-corridore è eliminato per toccata quando accenna ad avanzare verso la seconda base e non rientra subito.

05) Interferisce intenzionalmente su una palla tirata o impedisce al difensore il gioco su una palla battuta.

06) È toccato da una palla battuta chiamata "Volata Interna" quando si trova fuori base.

07) Non rientra in base dopo una presa al volo prima che egli o la sua base siano toccati.

08) È toccato da una palla battuta buona su territorio buono prima che sia stata toccata da un interno o prima che oltrepassi un interno escluso il lanciatore.

09) Tenta di segnare il punto con meno di due out ed il battitore fa interferenza al ricevitore.

10) Sorpassa un corridore che lo precede.

11) Dopo avere preso legale possesso di una base corre in senso inverso per confondere la difesa.

12) Dopo avere conquistato la prima base si allontana dando dimostrazione di rinunciare alla conquista della seconda base.

13) Nel correre o scivolare a casa base omette di toccarla e non fa alcun tentativo per ritoccarla; può essere eliminato dal difensore che fa appello all'Arbitro toccando la base.

14) Il battitore fa interferenza dopo 3 strike o per interrompere un doppio gioco.

ASSEGNAZIONE DI UNA O PIÙ BASI AI CORRIDORI

01) Il lanciatore commette un fallo (balk).

02) Qualsiasi corridore forzato ad avanzare per l'assegnazione della prima base al battitore.

03) Un difensore cade in panchina o in tribuna al di là del recinto dopo avere effettuato una presa al volo.

04) Mentre un corridore sta rubando, il ricevitore o un altro difensore fa interferenza al battitore.

05) Con un corridore in terza base che sta rubando il ricevitore o un altro difensore fa interferenza al battitore. corridore a casa base e battitore in prima base.

06) Il lanciatore a contatto con la pedana per un lancio pazzo o un tiro ad una base manda la palla fuori dal recinto, nelle panchine o si incastra nella rete.

07) La palla lanciata si incastra nella maschera o nell'equipaggiamento dell'Arbitro o del ricevitore. Se è il quarto ball o il terzo strike anche il battitore ha diritto alla prima base.

08) Un qualsiasi lancio legale tocca un corridore mentre tenta di segnare il punto.

09) Per interferenza di uno spettatore su una presa al volo con corridore in terza base. Out il battitore ed il corridore di terza base va a casa a giudizio dell'Arbitro.

10) Al corridore ostruito viene assegnata almeno una base in più oltre a quella che aveva legalmente toccato prima dell'ostruzione.

11) Due basi quando un interno nell'effettuare (ad esempio) il tiro in prima base manda la palla fuori dal recinto o in panchina. Se si tratta della prima giocata si assegnano le due basi dalla posizione che avevano i corridori al momento del lancio; se si tratta della seconda giocata si assegnano le due basi dal momento del tiro pazzo.

GIOCO DI APPELLO IMMEDIATO E SUCCESSIVO

IL GIOCO DI APPELLO IMMEDIATO

Si ha quando contemporaneamente il corridore ritorna alla base di partenza lasciata in anticipo sulla presa al volo ed i difensori tirano la palla in base per produrre l'eliminazione.

In questo caso l'Arbitro chiama "Out" o "Safe" come qualsiasi altra giocata.

Questo non è un caso di gioco forzato anche se è sufficiente toccare la base con la palla in mano (il gioco forzato si ha solamente quando si avanza e non quando si ritorna in base).

Se un punto entra prima della terza eliminazione, su gioco di appello immediato, il punto è valido.

IL GIOCO DI APPELLO SUCCESSIVO

Si ha al termine dell'azione e deve essere una vera e propria richiesta all'Arbitro da parte del difensore con la palla, sia gestuale di toccata della base o del corridore, sia verbale se c'è da specificare la base saltata o il corridore che ha commesso l'illegalità.

Il gioco di appello può essere proposto all'Arbitro prima del successivo lancio, gioco o tentativo di gioco oppure prima che il lanciatore e tutti gli interni siano usciti dal territorio buono quando l'appello richiede all'Arbitro di riconoscere un quarto out apparente più conveniente per la squadra in difesa.

Il gioco di appello, quando la palla rimane viva e in gioco, può essere proposto all'Arbitro da un difensore che, con la palla in mano, tocca la base saltata o lasciata troppo presto oppure tocca il corpo del corridore.

Invece se per una qualunque ragione, al termine dell'azione la palla diventa morta, dopo che l'Arbitro ha chiamato gioco, il lanciatore tira la palla al difensore che richiede l'appello toccando la base saltata o il corridore.

ANNOTAZIONI

……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..

IL RECLAMO TECNICO

È il mezzo per impugnare sul terreno di gioco una infrazione o un'irregolarità riguardante il Regolamento Tecnico di Gioco o il Regolamento Attività Agonistica nei confronti dell'Organo competente ad omologare le gare.

Può essere presentato per:

a) **Decisioni Arbitrali in contrasto con il Regolamento Tecnico di Gioco.**
b) **Effettive e sostanziali irregolarità dei campi di gioco.**
c) **Posizione irregolare di giocatore o tecnico.**
d) **Irregolarità delle palle.**
e) **Infrazione sul terreno di gioco di ogni altra norma del Regolamento Attività Agonistica.**

Per le decisioni arbitrali il reclamo tecnico deve essere presentato prima del successivo lancio, gioco o tentativo di gioco.

Nella compilazione del modulo in triplice copia prima l'Arbitro scrive i motivi della sua decisione poi il Manager le ragioni del reclamo.

La conferma del Reclamo Tecnico sulle decisioni Arbitrali deve essere comunicata, con controfirma del modulo, al termine della partita e prima che l'Arbitro Capo sia uscito dal terreno di gioco.

Il reclamo tecnico non confermato al termine della gara è trattenuto dall'Arbitro Capo nelle sue tre copie e spedito all'organo competente.

L'Arbitro interessato ha l'obbligo di accettare il Reclamo Tecnico anche se improponibile.

Per le irregolarità dei campi di gioco il Reclamo Tecnico deve essere presentato prima dell'inizio della partita.

Per la posizione irregolare di giocatore o tecnico il Reclamo Tecnico può essere presentato al momento dell'individuazione e comunque prima che gli Arbitri abbandonino il terreno di gioco.

Per la irregolarità delle palle può essere presentato Reclamo Tecnico quando:

a) L'eliminazione delle palle non regolamentari compromette l'inizio o la continuazione della partita.
b) L'Arbitro dispone l'inizio o la continuazione della gara nonostante il Manager gli abbia fatto notare l'irregolarità delle palle.

Al momento della presentazione del Reclamo Tecnico le palle devono essere contrassegnate e trattenute dall'Arbitro al termine dell'incontro.

L'impiego già avvenuto di una palla irregolare nel corso della gara non può formare oggetto di Reclamo.

RECLAMO TECNICO

DECISIONI ARBITRALI. → Proposto prima del successivo lancio, gioco o tentativo di gioco.

DECISIONI ARBITRALI. → Conferma prima che l'Arbitro Capo sia uscito dal terreno di gioco.

IRREGOLARITÀ DEI CAMPI DI GIOCO. → Va presentato prima dell'inizio della partita.

POSIZIONE IRREGOLARE DI GIOCATORE O TECNICO. → Va presentato al momento del rilevamento o prima che gli Arbitri escano dal terreno di gioco.

IRREGOLARITÀ DELLE PALLE. → Togliere le palle regolamentari non consente l'inizio o la continuazione della gara.

IRREGOLARITÀ DELLE PALLE. → L'Arbitro fa iniziare o continuare il gioco nonostante la notifica del Manager.

REGOLAMENTO ATTIVITÀ AGONISTICA

3.17 - ALLENAMENTI PREPARATORI

La disponibilità del terreno di gioco per gli allenamenti prima della gara è regolata dai seguenti turni:

Da 90' a 60' Squadra ospitante per la battuta.
Da 60' a 30' Squadra ospitata per la battuta.
Da 30' a 20' Squadra ospitante per gli interni.
Da 20' a 10' Squadra ospitata per gli interni.

In ogni caso, 30' prima della gara, deve terminare l'allenamento alla battuta per le due squadre.

Qualora sullo stesso campo siano programmate più di una gara e fra la conclusione di una e l'inizio dell'altra intercorra meno di 30', l'inizio della successiva gara dovrà essere posticipato per consentire:

10' di allenamento interni della squadra ospitata.
10' di allenamento interni della squadra ospitante.
10' per la sistemazione del campo.

3.19 - CONTROLLO GIOCATORI E TECNICI

È obbligatorio il controllo dei documenti di riconoscimento per tutti i giocatori anche se minori e tecnici di ogni serie e categorie.

30' prima dell'orario fissato per la casa il dirigente accompagnatore di squadra dovrà consegnare all'Arbitro Capo l'elenco, in tre copie, dei giocatori e tecnici firmato dal dirigente accompagnatore di squadra inoltre devono risultare le persone ammesse sul terreno di gioco con relativo cartellino e documento di riconoscimento o di dichiarazione di autocertificazione attestante la propria identità.

Per i tecnici, che devono essere regolarmente tesserati dal C.N.T., deve essere indicato, oltre al nominativo, la loro funzione in campo, la loro qualifica ed il numero di tessera che non deve essere scaduta.

Quando i tecnici sono anche giocatori, i loro nominativi vanno indicati sia tra i tecnici che fra i giocatori.

Le tre copie dell'elenco dei giocatori, tecnici e delle persone ammesse in campo, vengono così suddivise:

- ✓ L'originale deve essere consegnato al Classificatore Ufficiale che provvederà a darlo all'Arbitro Capo al termine della gara.
- ✓ Una copia rimane alla squadra di appartenenza.
- ✓ Una copia deve essere consegnata dall'Arbitro Capo alla squadra avversaria al momento dello scambio degli ordini di battuta.

Per evitare equivoci è consentita la facoltà ad ogni squadra di prendere visione dei documenti di riconoscimento presentati dalla squadra avversaria: ne ha facoltà un solo rappresentante della squadra o Manager o Dirigente nella mani del Classificatore Ufficiale o dell'Arbitro.

3.21 - SCAMBIO DEGLI ORDINI DI BATTUTA

L'Arbitro Capo o gli Arbitri, espletate le formalità di controllo giocatori e tecnici, 5 minuti prima dell'inizio della gara si dirigono verso casa base dove incontrano i Manager delle due squadre.

L'Arbitro Capo deve ricevere l'ordine di battuta prima dal Manager di casa e subito dopo dal Manager ospite, controlla che originale e copie siano uguali poi effettua lo scambio contemporaneo, trattenendo i due originali.

Effetto 01) L'Arbitro Capo riceve il line-up dal Manager di casa = prende possesso della partita ed assume l'autorità di decidere quando una partita può essere terminata, sospesa o ripresa e l'autorità di imporre la disciplina alle squadre.

Effetto 02) Si legalizza la posizione del lanciatore partente nel momento in cui l'Arbitro Capo riceve ogni singolo line-up dai Manager.

Effetto 03) La consegna degli ordini di battuta dall'Arbitro ai Manager ufficializza tali documenti e dal quel momento nessuna sostituzione può essere fatta dai Manager perché è legalizzata la posizione di tutti i giocatori.

Effetto 04) Ogni sostituzione non annunciata diventa legale, durante il gioco:
per il lanciatore quando sale sulla pedana;
per il battitore quando prende posizione nel box;
per il corridore quando prende il posto dell'attaccante che ha sostituito;
per il difensore quando prende posto sul campo ed il gioco ha inizio.

NORME PER ACCELERARE LE GARE

Prendendo in esame la Circolare Attività Agonistica la squadra in difesa ha 60 secondi di tempo, dopo il terzo eliminato, per presentare alla battuta il primo battitore della nuova ripresa di gioco.

Trascorsi 60 secondi dall'ultima eliminazione, se il lanciatore è in pedana ed il battitore non è nel box, l'Arbitro Capo deve chiamare uno strike e ogni 10 secondi chiamare strike finché il battitore non entra nel box di battuta.

Trascorsi 60 secondi dall'ultima eliminazione, la squadra che era in attacco deve essere sistemata in difesa con il lanciatore in pedana pronto a lanciare.

Se il battitore è presente nel box ma il lanciatore non è in pedana l'Arbitro Capo deve chiamare un ball ed ogni 10 secondi viene chiamato ball finché il lanciatore non prende posizione in pedana.

Qualora, tanto la squadra in difesa, che il battitore, non siano pronti a riprendere il gioco, l'Arbitro deve richiamare i Manager delle due squadre alla prima infrazione, ammonirli alla seconda infrazione ed alla terza deve allontanarli dal gioco.

3.22 - PERSONE AMMESSE SUL TERRENO DI GIOCO

Per ogni squadra sono ammessi sul terreno di gioco:

- ✓ Il Presidente della Società.
- ✓ Un dirigente accompagnatore ufficiale.
- ✓ Un medico sportivo ufficiale.
- ✓ Un massaggiatore.
- ✓ Un preparatore atletico.
- ✓ Un classificatore di squadra.
- ✓ Fotografi e cineteleoperatori riconosciuti ed autorizzati dalla società ospitante.
- ✓ Due addetti al tabellone segnapunti.
- ✓ Gli agenti dell'ordine in divisa designati.
- ✓ Il commissario di campo.
- ✓ Un bat-boy oppure una bat-girl.

3.20 - RITARDATA PRESENTAZIONE DI GIOCATORI O TECNICI

I giocatori o tecnici ritardatari possono essere ammessi a partecipare alla gara in qualunque momento purché si presentino all'Arbitro Capo in tenuta di gioco con i documenti di riconoscimento previsti.

5.04 - COMPITI DEL MANAGER E DEL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE UFFICIALE

Il Manager risponde della disciplina collettiva della squadra e del comportamento dei tecnici e giocatori prima, durante e dopo la partita.

Il Manager può imporre l'allontanamento dal campo di un suo giocatore dandone comunicazione all'Arbitro Capo.

Quando un Manager (suggeritore, tecnico o altro), viene espulso, deve lasciare il terreno di gioco e non prendere più parte attiva alla partita, può andare in tribuna solo con abiti borghesi lontano dalla panchina della sua squadra.

Il Dirigente Accompagnatore Ufficiale della squadra coadiuva il Manager nel mantenimento della disciplina in campo con particolare riguardo ai giocatori non impegnati nel gioco e risponde oggettivamente della disciplina collettiva della squadra.

Assieme al Presidente della Società è responsabile delle persone ammesse sul terreno di gioco.

PARTITA VINTA PER FORFAIT DALLA SQUADRA NON IN DIFETTO

01) Una squadra non si presenta in campo o si rifiuta di iniziare la partita dopo 5' dalla chiamata di gioco.

02) Una squadra impiega tattiche palesemente tendenti a ritardare o abbreviare la partita.

03) Una squadra rifiuta di continuare il gioco.

04) Una squadra non riprende a giocare dopo una sospensione entro un minuto dalla chiamata di gioco dell'Arbitro Capo.

05) Dopo l'avvertimento dell'Arbitro intenzionalmente e insistentemente una squadra continua a violare una qualsiasi regola di gioco.

06) Dopo un'espulsione di un giocatore o Manager, questi non esce dal terreno di gioco in un tempo ragionevole.

07) Quando sono entrate persone del pubblico sul terreno di gioco e la squadra ospitata si rifiuta di continuare la partita; se entro 15 minuti la squadra di casa non libera il campo perde per forfait.

08) Mancanza di palle per continuare il gioco.

09) Mancanza del numero legale dei giocatori.

10) Una squadra non si presenta in campo per la seconda partita di un doppio incontro entro 20 minuti dalla fine della partita precedente a meno che l'Arbitro Capo della prima partita non abbia prolungato l'intervallo.

11) Dopo una sospensione del gioco gli addetti alla manutenzione del campo non si adoperano per sistemare il terreno.

ANNOTAZIONI

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

LEZIONE N.6

REGOLAMENTO RAGAZZI.

Durata delle partite.
Norme riguardanti il lanciatore.
Regole normali per la durata della gara.
Utilizzo dei lanciatori.
Giocatore partente.
Visite al lanciatore.
Lanci illegali.
Regole sul corridore.

REGOLAMENTO DI SOFTBALL.

LA CHIAMATA DI GIOCO NEL SOFTBALL.

A inizio partita e all'inizio di ogni inning. / Dopo un'interruzione.

REGOLE CORRELATE AL LANCIATORE.

Lancio della palla. / Partenza anticipata sul lancio. / Palla caduta al lanciatore.
Corridore fuori base con palla al lanciatore dentro il cerchio. / Lancio nullo.
Lancio illegale. / Situazioni di "Ball". / Situazioni di "Strike". / Visite.

EFFETTI SULLA PALLA.

Presa della palla. / Palla buona e palla foul. / Sprizzata foul.

GIOCO FORZATO ED ASSEGNAZIONI DI BASI.

Gioco forzato. / Assegnazione di una base. / Assegnazione di due basi.

SITUAZIONI NEL GIOCO DI APPELLO.

Gioco di appello. / Chi può fare il gioco di appello.

OSTRUZIONE ED INTERFERENZA.

Ostruzione. / Effetti dell'ostruzione. / Interferenza. / Effetti dell'interferenza.

REGOLE PARTICOLARI.

Giocatore non annunciato. / Doppia base. / Regola del sangue.

SITUAZIONI IN CUI IL MANAGER IN ATTACCO PUÒ SCEGLIERE = OPZIONE OFFENSIVA.

Lancio illegale e la palla viene battuta. / Uso di un guanto illegale.
Ostruzione del ricevitore seguita da battuta. / Lanciatore illegale che torna a lanciare.
Giocatore illegale in difesa scoperto dopo che ha fatto un gioco e prima del lancio successivo.

Durata: 2 ore.

ANNOTAZIONI

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

REGOLAMENTO RAGAZZI

DURATA DELLE PARTITE

Le partite hanno la durata di 6 inning senza interruzione per manifesta inferiorità rispettando però la limitazione massima delle 2 ore; in caso di parità si dovranno disputare le necessarie riprese supplementari.

Nel momento in cui scadono le due ore l'Arbitro dovrà comunque permettere la continuazione della gara per il tempo necessario al completamento di un inning quando è iniziata la prima metà ed il proseguimento può cambiare il risultato della gara stessa.

Una mezza ripresa avrà termine quando:

1) **La squadra in difesa ha completato tre eliminazioni.** *(oppure)*
2) **La squadra in attacco ha segnato quattro punti.**

NORME RIGUARDANTI IL LANCIATORE

A queste norme non sono 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 può lanciare al massimo tre inning 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 cominciare dal giorno successivo a quello in cui ha lanciato.
4) Al termine degli inning previsti tale lanciatore può essere schierato in campo in altra posizione difensiva e presentarsi alla battuta nella stessa gara o in un'altra partita della stessa giornata e anche nei giorni successivi senza però mai ricoprire il ruolo di lanciatore.

NB: Il mancato rispetto di queste norme prevede la perdita della gara, la diffida per il Presidente della Società e la squalifica per due giornate di gara per il manager (1ª infrazione), per quattro giornate (2ª infrazione), per un anno (3ª infrazione)

REGOLE NORMALI PER LA DURATA DELLA GARA

La durata della partita è di 6 inning con limite delle due ore.

L'Arbitro Capo deve porre termine alla gara:

- Al termine dei 6 inning, 5 ½ se la squadra di casa è in vantaggio e la durata della gara è di due ore o inferiore.
- L'Arbitro Capo fa continuare l'incontro dopo le due ore se si deve completare un inning e il cui proseguimento può cambiare il risultato della gara.
- L'Arbitro Capo deve porre termine alla gara al 4° inning o 3 ½ se la squadra di casa è in vantaggio, se si verifica la differenza di 10 o più punti fra una formazione e l'altra.

UTILIZZO DEI LANCIATORI
Limitazione delle riprese lanciate

Un lanciatore può lanciare per un massimo di 6 inning per settimana, da domenica a sabato, per il conteggio delle riprese lanciate non conta il numero degli eliminati, ma le riprese in cui gioca il lanciatore.

L'effettuazione di un solo lancio conta come se avesse lanciato per una ripresa.

Se nel corso di una gara un lanciatore viene rimosso non può più lanciare nella stessa gara.

GIORNI DI RIPOSO:

Se un giocatore lancia per meno di 4 inning deve riposare per tutto il giorno seguente.

Se un giocatore lancia per 4 o più inning deve riposare almeno tutti i tre giorni seguenti.

Se lancia per 4 o più inning	***Può lanciare il giorno***
DOMENICA	GIOVEDÌ
LUNEDÌ	VENERDÌ
MARTEDÌ	SABATO
Per un totale massimo di 6 inning nei due giorni.	

Se lancia per 4 o più inning	***Può lanciare il giorno***
MERCOLEDÌ	DOMENICA
GIOVEDÌ	LUNEDÌ
VENERDÌ	MARTEDÌ
SABATO	MERCOLEDÌ
Per un totale massimo di 6 inning nei due giorni.	

GIOCATORE PARTENTE

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

- Il sostituto abbia completato un turno alla battuta.
- Abbia giocato in difesa almeno 6 eliminati consecutivi.
- Un lanciatore non può rientrare come lanciatore.
- Solo un giocatore dell'ordine di battuta iniziale può rientrare in gioco.

VISITE AL LANCIATORE

In fase di difesa il Manager può chiedere tempo per conferire con il lanciatore **VICINO ALLE LINEE DEL FOUL** una sola volta per inning, per ciascun lanciatore schierato in quell'inning.

Alla seconda volta il lanciatore deve essere rimosso come lanciatore, ma può essere schierato in un'altra posizione difensiva e presentarsi alla battuta.

Il Manager può chiedere tempo ed interrompere il gioco, in aggiunta ai colloqui con il lanciatore, non più di due volte per inning, sia che ciò avvenga durante la fase di attacco che in quella di difesa. **PENALITÀ:** Espulsione del Manager.

LANCI ILLEGALI

- **Lancio con il piede di perno non a contatto della pedana.**

  PENALITÀ: Con basi vuote → **un ball.**
  Con basi occupate → **un balk** → lancio nullo e corridori avanzano di una base.

- **Immediato rilancio =** è un lancio fatto con il chiaro intendimento di cogliere impreparato il battitore.

  PENALITÀ: chiamare un **BALL** ed ammonire il lanciatore.

  Se avviene un gioco il Manager dell'attacco può scegliere l'esito del gioco anziché la penalità. La scelta deve essere fatta immediatamente alla fine del gioco.

REGOLE SUL CORRIDORE

- Il battitore è sempre eliminato se al terzo strike il ricevitore perde la palla.
- Quando il lanciatore è a contatto con la pedana di lancio ed il ricevitore è nel suo box i corridori non possono staccarsi dalle loro basi finché la palla lanciata non ha raggiunto il battitore.

La violazione di questa regola si ripercuote su tutti gli altri corridori.

- ✓ Quando un corridore si stacca dalla base prima che la palla abbia raggiunto il battitore, se il battitore non batte ed il corridore ruba la base, il corridore può essere eliminato oppure se arriva salvo, deve ritornare alla base di partenza.
- ✓ Nel caso di partenza anticipata sul lancio ed il battitore batte, le eliminazioni fatte sono valide altrimenti il corridore o i corridori dovranno ritornare alla base o alle basi più vicine a quelle che hanno lasciato in anticipo.
- ✓ Se le basi sono piene, in caso di smorzata o palla in diamante, con la partenza anticipata di un corridore ed il battitore–corridore arriva salvo in prima base, tutti i corridori sono forzati ad avanzare eccetto il corridore di terza base che dovrà essere rimosso senza segnare il punto e senza essere eliminato.

LA CHIAMATA DI GIOCO NEL SOFTBALL

A INIZIO PARTITA E ALL'INIZIO DI OGNI INNING

Si chiama **"gioco"** quando il lanciatore è in possesso di palla mentre è in posizione di lancio. *(RTG - pag.94 - reg.9 - sez.2)*.

Il battitore deve entrare nel box di battuta entro 10'' dalla chiamata di gioco dell'Arbitro Capo → **PENALITÀ** = strike, palla morta, il lanciatore non può lanciare. *(RTG - pag.65 - reg.7 - sez.3)*.

DOPO UN'INTERRUZIONE

L'Arbitro Capo chiama **"gioco"**, e la partita può iniziare o riprendere quando il lanciatore è in possesso della palla all'interno del cerchio. *(RTG - pag.14 - reg.1 - sez.64)*.

La palla non è in gioco e non è considerata in gioco finché il lanciatore non ha il possesso della palla all'interno del cerchio e l'Arbitro Capo ha chiamato **"gioco"**. *(RTG - pag.5 - reg.1 - sez.17)*.

ANNOTAZIONI

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

REGOLE CORRELATE AL LANCIATORE

LANCIO DELLA PALLA

La palla deve essere indirizzata verso il battitore con un movimento di sottomano.

- Mano al di sotto dell'anca.
- Polso lontano dal corpo non più del gomito.

All'inizio entrambi i piedi sono a contatto con la pedana.

- Il piede di perno fa un passo in avanti verso casa base.
- Il piede di perno può spingere a partire dalla pedana e strisciare via a condizione che rimanga sempre attaccato al terreno.

PARTENZA ANTICIPATA SUL LANCIO

I corridori possono staccarsi dalla loro base quando la palla lascia la mano del lanciatore durante il lancio.

Se lo fanno prima → **PENALITÀ = il corridore è eliminato.**

L'Arbitro interviene chiamando **"tempo"**, elimina il corridore per partenza anticipata sul lancio e annulla il lancio effettuato = NO PITCH.

La palla quindi è morta e, se ci sono altri corridori, ritornano alla base occupata al momento del lancio.

PALLA CADUTA AL LANCIATORE

EFFETTO

- La palla scivola al lanciatore durante il rilascio in avanti = **1 BALL - PALLA VIVA.** I corridori avanzano rischio.
  (RTG - pag.56 - reg.6 - sez.11).

- La palla scivola al lanciatore durante il caricamento o l'arretramento del braccio = **NO PITCH - PALLA MORTA.** I corridori ritornano.
  (RTG - pag.60 - reg.6 - sez.9d).

- Il lanciatore fa cadere, rimbalzare o rotolare la palla **INTENZIONALMENTE** → **PENALITÀ: LANCIO ILLEGALE - PALLA MORTA - 1 BALL sul BATTITORE - I CORRIDORI AVANZANO DI UNA BASE.**
  (RTG - pag.51 - reg.6 - sez.3L).

CORRIDORE FUORI BASE CON PALLA AL LANCIATORE DENTRO IL CERCHIO

Corridore fuori base che non rientra o non avanza, ma rimane fermo dopo un lancio o dopo una battuta con palla al lanciatore dentro il cerchio.

- L'Arbitro chiama: **"TEMPO - CORRIDORE OUT"**.
- **PALLA MORTA.**
- Altri corridori **RITORNANO**.

LANCIO NULLO

01) Il lanciatore lancia durante una sospensione del gioco.
02) Immediato rilancio prima che il battitore abbia preso posizione o sia sbilanciato.
03) Il lanciatore lancia prima che il corridore abbia ritoccato la base dopo la palla morta per foul ball.
04) Il corridore è dichiarato eliminato per distacco anticipato dalla base sul lancio.
05) Quando la palla scivola al lanciatore durante il caricamento o l'arretramento del braccio.
06) Quando la squadra avversaria, con grida o parole, cerca di indurre il lanciatore a fare un lancio illegale.

LANCIO ILLEGALE

Se il lancio illegale non è seguito da battuta, l'Arbitro interviene subito chiamando **"ILLEGAL PITCH"** alzando le due braccia in alto come nella chiamata di tempo.

La palla diventa morta, viene assegnato un **"BALL"** al battitore e, in situazioni di basi occupate, **I CORRIDORI AVANZANO DI UNA BASE.**

01) Il lanciatore con le braccia lungo i fianchi non prende i segnali stando sulla pedana.

02) Il lanciatore sulla pedana prende i segnali a mani unite.

03) Il lanciatore, in posizione legale di lancio, non si ferma per almeno un secondo o supera i 10".

04) Il lanciatore non fa un passo in direzione del battitore entro la larghezza della pedana (60cm.).

05) Il piede di perno non può staccarsi dalla pedana ma solo strisciare prima che l'altro piede abbia toccato il terreno.

06) Il ricevitore riceve il lancio con i piedi fuori dal suo box.

07) Interruzione del movimento di lancio.

08) Il lanciatore, dopo avere staccato le mani, non può ricongiungerle, ma solo lanciare.

09) Movimento di lancio senza effettuare il lancio.

10) Il lanciatore, nel lancio a mulinello, effettua più di un giro con il braccio.

11) Il lanciatore continua la rotazione del braccio dopo avere effettuato il passo in avanti e lasciato la palla.

12) Il lanciatore fa cadere o rimbalzare o rotolare la palla mentre si trova in posizione di lancio.

13) Applicazione di nastro adesivo o altre sostanze sulla palla, sulla mano di lancio o sulle dita.

14) Dopo avere assunto la posizione di lancio, il lanciatore non può tirare ad una base essendo con il piede di perno a contatto con la pedana.

15) Il lanciatore non esce di pedana facendo un passo indietro con il piede di perno.

16) Un difensore si mette in posizione di limitare la visuale al battitore.

17) Il lanciatore lancia quando i difensori non sono tutti in territorio buono eccetto il ricevitore.

18) Il rilascio della palla deve essere fatto con un movimento di sottomano: mano al di sotto dell'anca e polso lontano dal corpo non più del gomito.

SITUAZIONI DI "BALL"

01) Lancio che non entra in volo nella zona dello strike e che il battitore non tenta di battere.

02) La palla lanciata colpisce il terreno o il piatto di casa base e non viene sventolata.

03) Il battitore è colpito da una palla lanciata fuori dalla zona dello strike, che non ha tentato di battere e non ha cercato di evitarla.

04) Per ogni lancio illegale.

05) Con basi vuote, il ricevitore non invia la palla direttamente al lanciatore dopo ogni lancio o foulball.

06) Il lanciatore, con le basi vuote, attende più di 20" prima di effettuare il lancio.

07) Per ogni lancio di riscaldamento in eccesso oltre ai 5 previsti.

08) La palla scivola dalle mani del lanciatore durante il caricamento o movimento pendolare mentre la rilascia in avanti.

09) Il lanciatore non si presenta in pedana dopo il cambio ripresa entro 60" dall'ultima eliminazione (C.A.A.) = BALL ogni 10".

SITUAZIONI DI "STRIKE"

01) Palla lanciata che entra in volo nella zona dello strike.

02) Il battitore gira la mazza senza colpire la palla.

03) Sprizzata foul.

04) Smorzata foul.

05) Foul ball con meno di due strike.

06) Battitore colpito dalla palla lanciata nella zona dello strike.

07) Battitore colpito mentre gira la mazza.

08) Battitore colpito nel suo box dalla palla battuta = foul ball.

09) Foul ball quando la palla battuta rimbalza dal terreno o dal piatto di casa base e colpisce una seconda volta la mazza in mano al battitore mentre è nel suo box.

10) Battitore che non prende posizione nel box entro 10" dalla chiamata di gioco dell'Arbitro (la palla è morta ed il lanciatore non può lanciare).

VISITE

VISITA IN DIFESA

La visita è conclusa quando il Manager supera la linea di foul per tornare nel dug out.

- La squadra in difesa attraverso **un rappresentante non schierato in campo** chiama **tempo**, entra sul terreno di gioco e comunica con qualsiasi difensore.
- Sono concesse **n.3 VISITE** durante i primi 7 inning, senza considerare quale inning e quale lanciatore c'è al momento della visita. Le viste non fatte dopo 7 inning sono perse e non recuperabili.
- È concessa **UNA VISITA** ogni **EXTRA INNING**.
- Ad ogni vista in più oltre a quelle concesse **DEVE ESSERE RIMOSSO IL LANCIATORE** che in quel momento si trova in pedana.
- Se avviene un cambio di lanciatore e **DOPO il CAMBIO** un rappresentante della squadra entra in diamante **NON È** una visita.

VISITA IN ATTACCO

- Un Manager o altro componente della squadra in attacco chiama **TEMPO** per conferire con qualsiasi giocatore della propria squadra.
- È concessa **UNA SOLA VISITA** per **OGNI INNING**.

Ulteriori visite nello stesso inning non devono essere concesse. Se il Manager insiste o effettua una visita senza che l'Arbitro lo possa impedire = **IL MANAGER DEVE ESSERE ESPUSO**.

EFFETTI SULLA PALLA

PRESA DELLA PALLA

PRESA

- **Sicuro possesso.**
- **Controllo completo della palla.**
- **Rilascio volontario.**
  È una presa legale se il difensore perde la palla nell'atto di tirarla.

NON PRESA

- **Se la palla cade dopo uno scontro o una caduta.**
- **Se la palla tocca il terreno, la recinzione, un attaccante o un Arbitro.** (Non è più in volo).

PALLA BUONA E PALLA FOUL

BUONA

- La palla battuta mente si trova al di sopra del territorio buono e supera in volo la recinzione di fondo campo.
- La palla battuta colpisce in volo il palo della linea del foul.

FOUL

- La palla battuta tocca il battitore mentre si trova all'interno del box di battuta.
- La palla battuta rimbalza immediatamente sul piatto di casa base o sul terreno e colpisce la mazza una seconda volta mentre il battitore si trova ancora nel box di battuta.

SPRIZZATA FOUL

SPRIZZATA FOUL

- Palla battuta che va direttamente dalla mazza alle mani del ricevitore → **DIRETTAMENTE** = non più alta della testa del battitore.
- Deve essere presa legalmente dal ricevitore.
- Non è presa se rimbalza prima di toccare le mani del ricevitore.

È uno strike.

La palla è viva ed in gioco.

GIOCO FORZATO E ASSEGNAZIONE DI BASI

GIOCO FORZATO

GIOCO FORZATO

- Quando un corridore è forzato a lasciare la base per il battitore diventato corridore.
- Per eliminare l'attaccante è sufficiente che il difensore tocchi la base forzata essendo in possesso della palla.
- Può essere anche un gioco per toccata.
- Può essere ripristinato se il corridore indietreggia dopo avere toccato la base verso la quale era forzato.
- Può essere richiesto appello per salto di base forzata = out forzato.

RIMOSSO.

- Quando il battitore-corridore è eliminato.
- Quando un corridore tocca e avanza oltre la base forzata.

ASSEGNAZIONE DI UNA BASE

UNA BASE

↓

Il battitore
In caso di
ostruzione
Del ricevitore
e di
ostruzione
mentre corre
verso la
prima base
se non la
raggiunge
per proprio

- Dopo 4 ball al battitore = i corridori avanzano se forzati.
- Battitore colpito dalla palla lanciata = i corridori avanzano se forzati.
- Palla battuta buona che colpisce un corridore prima che abbia superato un interno o prima che sia toccata = i corridori avanzano se forzati (concessione dal moment del lancio).
- La palla lanciata si incastra nella rete di recinzione o equipaggiamento di Arbitro o ricevitore = un base per i corridori, il battitore va in prima base se è il 4° ball o il 3° strike.
- Per i corridori = lancio illegale non seguito da battuta.
- Palla che finisce in territorio di palla morta su tentativo di toccata = una base dal momento in cui la palla va nella zona di palla morta.

conto = **palla morta ritardata**.

Palla portata da un difensore non intenzionalmente in territorio di palla morta = una base dal momento in cui il difensore entra in zona di palla morta.

Palla portata da un difensore intenzionalmente in territorio di palla morta ma allo scopo di fare un gioco di appello = una base dal momento in cui il difensore entra in zona di palla morta.

ASSEGNAZIONE DI DUE BASI

DUE BASI

Palla battuta buona che esce di rimbalzo o viene deviata da un difensore oltre la recinzione in territorio foul.

Palla battuta buona che esce dal terreno o è deviata da un difensore ad una distanza inferiore a quella regolamentare.

Palla battuta che si incastra o passa attraverso la recinzione in territorio buono.

Difensore che tocca intenzionalmente una palla tirata con parti del suo equipaggiamento staccate dalla loro posizione = palla viva.

Difensore che tira il guanto e colpisce una palla tirata = palla viva.

Un tiro di un difensore finisce in territorio di palla morta = dal momento in cui la palla ha lasciato la mano del difensore che ha effettuato il tiro.

Palla portata intenzionalmente in territorio di palla morta da un difensore = dal momento in cui il difensore entra in zona di palla morta.

ASSEGNAZIONE DI TRE BASI

TRE BASI

- Difensore che tocca intenzionalmente una palla battuta buona con parte del suo equipaggiamento staccato dal proprio posto = palla viva.
- Difensore che tira il guantone e colpisce una palla battuta buona = palla viva.

ASSEGNAZIONE DI QUATTRO BASI

QUATTRO BASI

Palla battuta buona che esce in volo dal terreno di gioco o è deviata da un difensore oltre la recinzione in territorio buono.

Se a giudizio dell'Arbitro, la palla buona sarebbe uscita in volo se non fosse stata deviata dal difensore che ha tirato il guanto o altro oggetto dell'equipaggiamento staccato dalla sua posizione originale.

SITUAZIONI NEL GIOCO DI APPELLO

GIOCO DI APPELLO

PUÒ ESSERE FATTO IN 6 CASI.

- Salto di una base.
- Partenza dalla base prima che una palla battuta al volo sia toccata da un difensore.
- Cercare di avanzare verso la seconda base dopo avere superato la prima.
- Sostituzione illegale.

Rientro illegale.

Battitore fuori turno.

CHI PUÒ FARE IL GIOCO DI APPELLO

PUÒ ESSERE FATTO DA UN MANAGER, DA UN COACH O DA UN GIOCATORE IN TERRENO INTERNO.

PALLA VIVA:
Toccando la base saltata e specificando su quale corridore si sta facendo il gioco di appello o sul corpo del corridore specificando la base che ha saltato.

PALLA MORTA:
semplicemente indicando all'Arbitro di quale infrazione si sta parlando.

IL GIOCO DI APPELLO
lo può fare solo la squadra in difesa.

ECCEZIONE: Anche la squadra in attacco su sostituzioni illegali della difesa.

NON SI PUÒ FARE DOPO CHE:

È stato fatto un lancio.

Tutti i difensori hanno lasciato il territorio buono.

Gli Arbitri hanno lasciato il terreno di gioco.

ECCEZIONE: per il sostituto illegale e per il rientro illegale si può fare sempre fino a quando il giocatore è in partita.

MODO DI SEGNARE I PUNTI.

Se il terzo out per gioco di appello è fatto su una base forzata = nessun punto conta.

Se il terzo out per gioco di appello è fatto su una base non forzata = contano solo i punti segnati dai corridori precedenti a quello eliminato.

OSTRUZIONE E INTERFERENZA

OSTRUZIONE

È commessa sempre solo ed esclusivamente da un difensore compreso il ricevitore.

- **Un difensore** intralcia o impedisce ad un battitore di sventolare o battere la palla → l'ostruzione del ricevitore è un gioco con opzione o facoltà di scelta da parte del Manager in attacco.
- **Un difensore** mentre non è in possesso di palla o non è nell'atto di prendere una palla **battuta** impedisce l'avanzata di un corridore o di un battitore-corridore che sta avanzando legalmente sulle basi.
- **Un difensore** effettua una finta toccata senza il possesso della palla e questa sua azione trae in inganno, rallenta o impedisce al battitore di proseguire la sua corsa.
- **Un difensore** in possesso della palla spinge deliberatamente il corridore fuori dalla base già occupata.

- **Un difensore** in possesso della palla, ma non nell'atto di giocare su un corridore, intenzionalmente impedisce l'avanzamento a tale corridore mentre questo sta correndo legalmente sulle basi.

EFFETTI DELL'OSTRUZIONE

- **PALLA MORTA RITARDATA.**
- Al giocatore ostruito viene concessa la base o le basi che avrebbe raggiunto senza ostruzione.
- Un attaccante ostruito fra le due basi non può essere eliminato a meno che commetta interferenza.
- Se il corridore viene eliminato oltre la base a cui aveva diritto, l'eliminazione rimane e la palla è viva ed in gioco.
- Ad un attaccante ostruito mentre è in corso una trappola è concessa la base che stava per raggiungere al momento dell'ostruzione: o quella di partenza o quella successiva.

INTERFERENZA

È commessa sempre solo ed esclusivamente da un attaccante.

INTERFERENZA OFFENSIVA. → Un attaccante o un membro della squadra in attacco impedisce, intralcia o confonde un difensore che sta tentando di effettuare un gioco.

INTERFERENZA DELL'ARBITRO CAPO nei confronti del ricevitore su rubata o pick off.

→ Il corridore viene eliminato = **PALLA VIVA** l'eliminato rimane.

→ Il corridore non viene eliminato = **PALLA MORTA** e tutti i corridori ritornano.

EFFETTI DELL'INTERFERENZA

- **PALLA MORTA IMMEDIATA.**
- **ELIMINATO** chi commette interferenza.
- Se commessa da un attaccante non in partita = **ELIMINATO IL CORRIDORE** più vicino a casa base.
- Se era un tentativo di impedire un doppio gioco c'è un altro eliminato.
  - ✓ Interferenza commessa da un corridore non ancora eliminato = **IL SECONDO ELIMINATO** è colui che poteva essere implicato nel doppio gioco.
  - ✓ Interferenza commessa da un corridore già eliminato = **IL SECONDO ELIMINATO** è il corridore più vicino a casa base al momento dell'interferenza.
- I corridori ritornano alla base conquistata al momento dell'interferenza se non forzati.

REGOLE PARTICOLARI

GIOCATORE NON ANNUNCIATO

PROCEDURA PER OGNI SOSTITUZIONE.

- La sostituzione deve essere annunciata all'arbitro capo.
- L'Arbitro Capo informa il Classificatore Ufficiale.
- Se un sostituto non viene annunciato diventa ILLEGALE dopo che è stato fatto un lancio legale o illegale.

DEVONO ESSERE ANNUNCIATI.

- Sostituti che entrano per la prima volta.
- Partenti che rientrano.
- Giocatori di rimpiazzo che entrano.
- Rimpiazzati che ritornano in partita.

DOPPIA BASE

LA DOPPIA BASE IN PRIMA SERVE SOLAMENTE SULLE GIOCATE EFFETTUATE SUL BATTITORE-CORRIDORE.

BUONA - FOUL.

La parte arancione è come se non esistesse… quindi una palla battuta che colpisce la parte arancione è una palla foul.

ARRIVO IN PRIMA BASE DEL BATTITORE-CORRIDORE.

In difensore deve toccare almeno un po' di bianca, mentre il battitore-corridore almeno un po' di arancione. Se il difensore tocca solo l'arancione è un caso di piede staccato. Se il battitore-corridore tocca solo la parte bianca è come se avesse saltato la base e può essere fatto il gioco di appello prima che lui stesso ritorni sul cuscino bianco.

RIENTRO IN BASE.

In ogni giocata di rientro (dopo avere corso lungo la linea di foul, dopo un mancato pesta e corri, ecc…) l'unica base che può

essere utilizzata è quella bianca. Toccare solo l'arancione è come essere fuori base.

PASSAGGIO SULLA BASE.

Nel caso in cui non ci sia nessun gioco forzato in prima, il battitore-corridore può decidere di toccare la parte che più preferisce per cercare di avanzare verso la seconda.

TIRO DALLA ZONA DI FOUL DI DESTRA.

Su ogni tentativo di gioco forzato in prima con tiro proveniente dalla zona di foul di destra il difensore PUÒ UTILIZZARE anche la parte arancione. Anche il battitore-corridore PUÒ SCEGLIERE entrambe le porzioni della doppia base.

REGOLA DEL SANGUE

UN GIOCATORE CHE STIA SANGUINANDO NON PUÒ PRENDERE PARTE ATTIVA ALLA PARTITA.

1) Il giocatore sanguinante è rimpiazzato momentaneamente da un **GIOCATORE DI RIMPIAZZO** (che deve essere annunciato).

2) Il giocatore **DI RIMPIAZZO** può essere un qualsiasi compagno di squadra (che non sia un espulso o un illegittimo) che non è impegnato in partita anche se in precedenza aveva già giocato.

3) **IL RIMPIAZZO** può restare in campo come tale per tutto l'inning in corso e per tutto il successivo e può fare tutto quello che faceva il giocatore per il quale è entrato in partita.

4) Il giocatore rimpiazzato può ritornare in qualsiasi momento (… ed essere annunciato).

5) Al termine del tempo concesso per **IL RIMPIAZZO** se il rimpiazzato non può ritornare in campo un sostituto effettivo deve prendere il posto del rimpiazzato. Può essere lo stesso **RIMPIAZZO** se ne ha il diritto secondo le disposizioni della regole delle sostituzioni.

6) **IL RIMPIAZZO** può ritornare in gara successivamente come sostituto.

ANNOTAZIONI

……...

……...

……...

……...

……...

……...

……...

……...

……...

……...

……...

……...

……...

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

SITUAZIONI IN CUI IL MANAGER IN ATTACCO PUÒ SCEGLIERE = OPZIONE OFFENSIVA

Ci sono cinque possibilità di scelta del Manager In attacco.

- **LANCIO ILLEGALE** e la palla viene battuta.
- **USO DI UN GUANTO ILLEGALE.**
- **OSTRUZIONE DEL RICEVITORE** seguita da battuta.
- **LANCIATORE ILLEGALE** che torna a lanciare.
- **GIOCATORE ILLEGALE** in difesa scoperto dopo che ha fatto un gioco e prima del lancio successivo.

LANCIO ILLEGALE E LA PALLA VIENE BATTUTA

L'Arbitro farà un segnale di palla morta ritardata (braccio sinistro infuori e mano a pugno).

Il Manager della squadra in attacco avrà la possibilità di scegliere tra la penalità per il lancio illegale o accettare il risultato del gioco. **Eccezione:** se il battitore batte la palla e raggiunge salvo la prima base e se tutti gli altri corridori sono avanzati di almeno una base, la penalità per il lancio illegale è annullata. L'ARBITRO NON INTERVIENE perché la palla rimane viva ed in gioco. Tutte le azioni conseguenti alla battuta sono valide e non è concessa nessuna possibilità di scelta.

Se il Manager non accetta il risultato del gioco sarà applicata la penalità per il lancio illegale accreditando un ball al battitore (prima base se si tratta del 4° ball e tutti i corridori avanzeranno di una base. La palla è morta.

Se il battitore viene colpito da un lancio illegale ha diritto alla prima base e tutti i corridori avanzano di una base.

USO DI UN GUANTO ILLEGALE

Se un difensore usa un guanto illegale nel fare un gioco su una palla battuta, il battitore non è eliminato.

Il Manager della squadra in attacco ha la possibilità di scelta tra:

- Avere il battitore alla battuta con il conteggio di ball e strike che aveva prima del lancio.
- Il risultato del gioco così come si è svolto.

OSTRUZIONE DEL RICEVITORE SEGUITA DA BATTUTA

Quando il ricevitore o qualsiasi altro difensore ostruisce, ostacola o impedisce ad un battitore di sventolare o colpire una palla lanciata, l'Arbitro fa il segnale di palla morta ritardata e la palla rimarrà viva fino alla fine della giocata.

Il Manager della squadra in attacco ha la possibilità di scelta tra:

- Accettare la penalità per l'ostruzione e cioè battitore in prima base.
- Il risultato del gioco così come si è svolto.

Se il battitore colpisce la palla e raggiunge salvo la prima base e tutti gli altri corridori sono avanzati di almeno una base per effetto della battuta, viene annullata la penalità dell'ostruzione.

In questo caso non c'è la possibilità di scelta.

Agli effetti di questa regola, quando un corridore ha superato una base avendola saltata viene considerato come se l'avesse ottenuta e quindi eliminabile con un gioco di appello.

LANCIATORE ILLEGALE CHE TORNA A LANCIARE

Se un lanciatore partente, dichiarato illegale dall'Arbitro in seguito al superamento del limite del numero delle visite consentito, ritorna sulla pedana ed effettua un lancio, è espulso dalla partita.

Se il lancio è battuto e l'illegalità è scoperta prima del lancio successivo, il Manager della squadra in attacco ha la possibilità di scegliere tra:

- Accettare il risultato del gioco.
- Rimettere l'ultimo battitore alla battuta, riprendendo il conteggio dei ball e degli strike che aveva prima della scoperta del lanciatore illegale, con i corridori che tornano alla base occupata prima del lancio.

GIOCATORE ILLEGALE IN DIFESA SCOPERTO DOPO CHE HA FATTO UN GIOCO E PRIMA DEL LANCIO SUCCESSIVO

Il giocatore illegale è un sostituto o un partente che entrano in partita senza comunicarlo all'Arbitro Capo.

Se il giocatore illegale in difesa è scoperto, dopo che ha fatto un gioco e prima del lancio successivo, il Manager in attacco può scegliere tra:

- Accettare il gioco come si è svolto.
- Rimettere l'ultimo battitore alla battuta, riprendendo il conteggio dei ball e degli strike che aveva prima della scoperta dell'illegalità, con i corridori che tornano alla base occupata prima del gioco.

Il giocatore illegale è comunque dichiarato illegittimo e rimosso dalla partita:

- Se il giocatore illegale in difesa è individuato dopo un lancio al battitore successivo, tutti i giochi sono validi, ma il giocatore illegale è dichiarato illegittimo e rimosso.

ANNOTAZIONI

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..

……..