



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

# Elementi per lo studio del regolamento

**Davide Sartini**

Dipartimento di Scienze per la qualità della vita

Corso di Laurea in Scienze delle Attività Motorie e Sportive

*BASEBALL*

# 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) A rischio.



# Analisi di una regola

## **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.



## Analisi di una regola

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

### Esempio

<i>Situazione:</i>	<b>CHI</b>	Il corridore.
	<b>CHE COSA</b>	È colpito dalla palla battuta.
	<b>DOVE</b>	Tra la seconda base e la terza base, davanti all'interbase.
	<b>QUANDO</b>	Mentre corre verso la terza base.
	<b>PERCHÉ</b>	Il corridore è OUT perché ha impedito alla squadra in difesa di fare gioco su una palla battuta = INTERFERENZA.
<i>Effetti:</i>	<b>PALLA</b>	Morta perché l'Arbitro chiama "Tempo - Interferenza".
	<b>CORRIDORE</b>	Eliminato per interferenza offensiva.
	<b>BATTITORE</b>	Va in prima base.
	<b>ALTRI CORRIDORI</b>	Ritornano alla loro base o avanzano se forzati dal battitore diventato corridore.



# 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 una irregolarità 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.



# Azioni legali ed illegali

## L'Arbitro non interviene:

- Se la squadra in difesa riesce a svolgere il suo gioco regolare producendo l'eliminazione di un corridore nonostante l'illegalità a suo vantaggio, la palla rimane viva ed in gioco.
- Se la squadra in attacco riesce a fare avanzare tutti i suoi corridori di almeno una base nonostante l'illegalità difensiva il gioco prosegue regolarmente senza interruzioni e senza l'applicazione di alcuna penalità.

## L'Arbitro interviene:

- Chiamando "Tempo" solo nel caso in cui la squadra che ha subito l'illegalità 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 è commessa nei confronti della squadra in attacco, l'Arbitro assegnerà una o più basi secondo la penalità prevista.*
- *Se 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.**



## DEFINIZIONI E 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.

**IL LANCIO:** È una palla inviata al battitore.

**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 (che corrisponde alla parte inferiore del petto) ed il cui livello più basso è una linea all'altezza della parte superiore delle ginocchia.

**STRIKE:** è un lancio legale che passa in volo nella zona dello strike o che il battitore tenta di battere.

**BALL:** è un lancio che non entra nella zona dello strike e che il battitore non tenta di battere.

**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:** È 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 equipaggiamento.



## Definizioni dei termini

**IN VOLO:** E' una palla battuta, tirata o lanciata che non ha ancora toccato il terreno o ostacolo, ad 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 o da un altro difensore. I corridori sulle basi possono partire nel momento in cui si verifica il primo contatto del difensore con la palla. Il battitore è eliminato anche se il difensore che effettua la presa al volo, perde la palla, dopo che ha dimostrato 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.

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.





# INTERFERENZA ED OSTRUZIONE

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

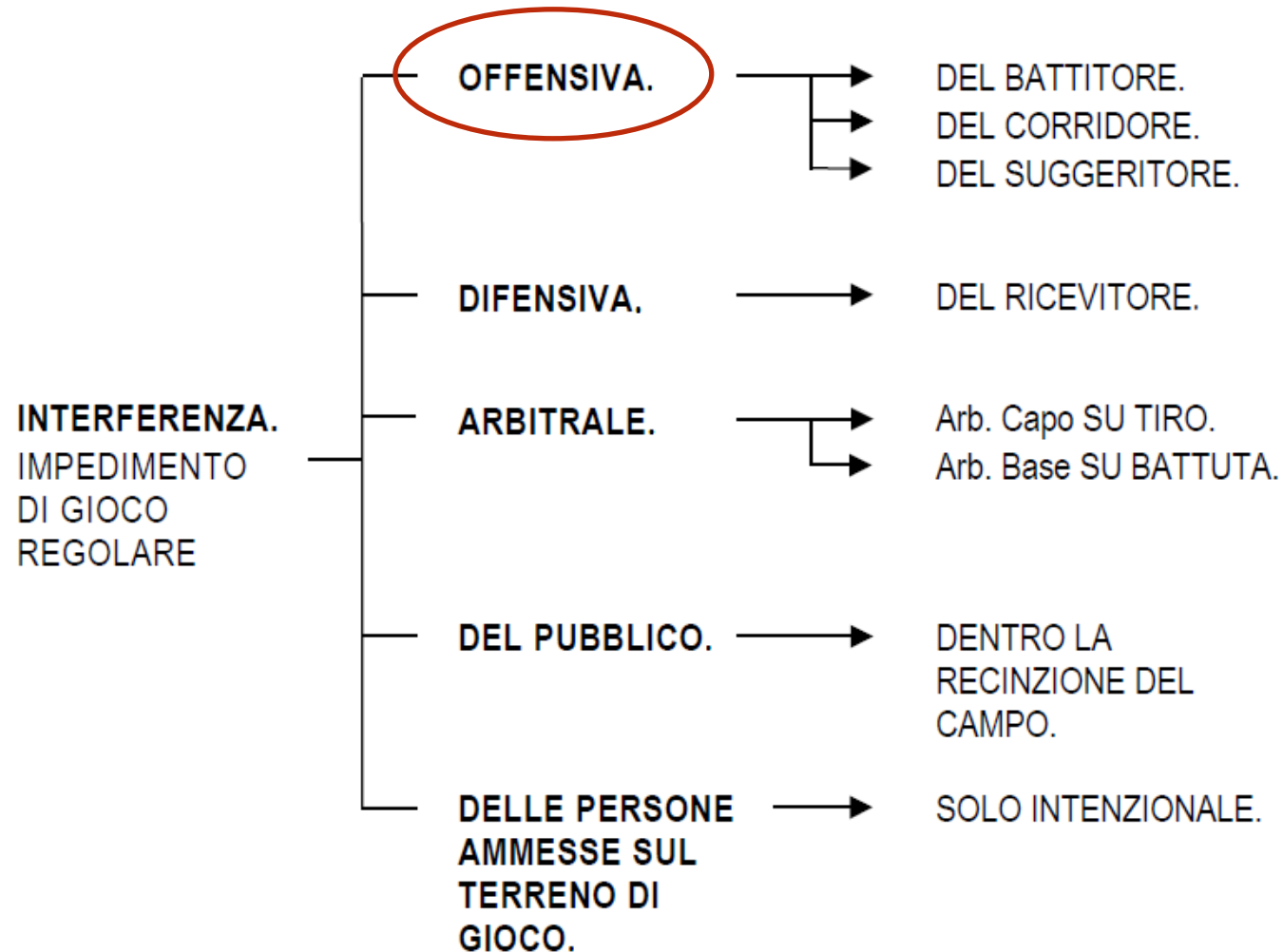
- Dalla squadra in attacco.
- Dalla squadra in difesa.
- Dall'Arbitro.
- Da uno spettatore o dalle persone ammesse sul terreno di gioco.

L'ostruzione è l'impedimento di un gioco regolare e può essere commessa da:

- Da un difensore
- Da uno spettatore



# Interferenza ed ostruzione



## ***L'interferenza offensiva***

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

Penalità: (in genarle) Il giocatore che commette interferenza è eliminato, la palla è morta, i corridori ritorno se forzati



# Interferenza ed ostruzione



## *L'interferenza difensiva*

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

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

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



# Interferenza ed ostruzione



## *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 ed ostruzione



## ***L'interferenza di uno spettatore***

Si a 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 annullano l'atto dell'interferenza.

Se l'interferenza impedisce chiaramente ad un difensore di effettuare una presa al volo, l'arbitro chiamerà 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 ed ostruzione



## ***L'interferenza delle persone ammesse sul terreno di gioco***

Avviene solo se intenzionale, altrimenti la palla rimane viva ed in gioco



# Interferenza ed ostruzione

**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.**

## ***Ostruzione di un difensore:***

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

## ***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

**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 avanzano fino alla base che, al 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 e imporrà le penalità che, a suo giudizio annullano 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.



## PALLA BUONA E PALLA FOUL

Quando una lancio viene battuto, se rimane in territorio buono, la battuta è buona ed il gioco si può sviluppare, viceversa se la battuta è in territorio non buono la battuta è un foul ball quindi la palla è morta e non può essere giocata.

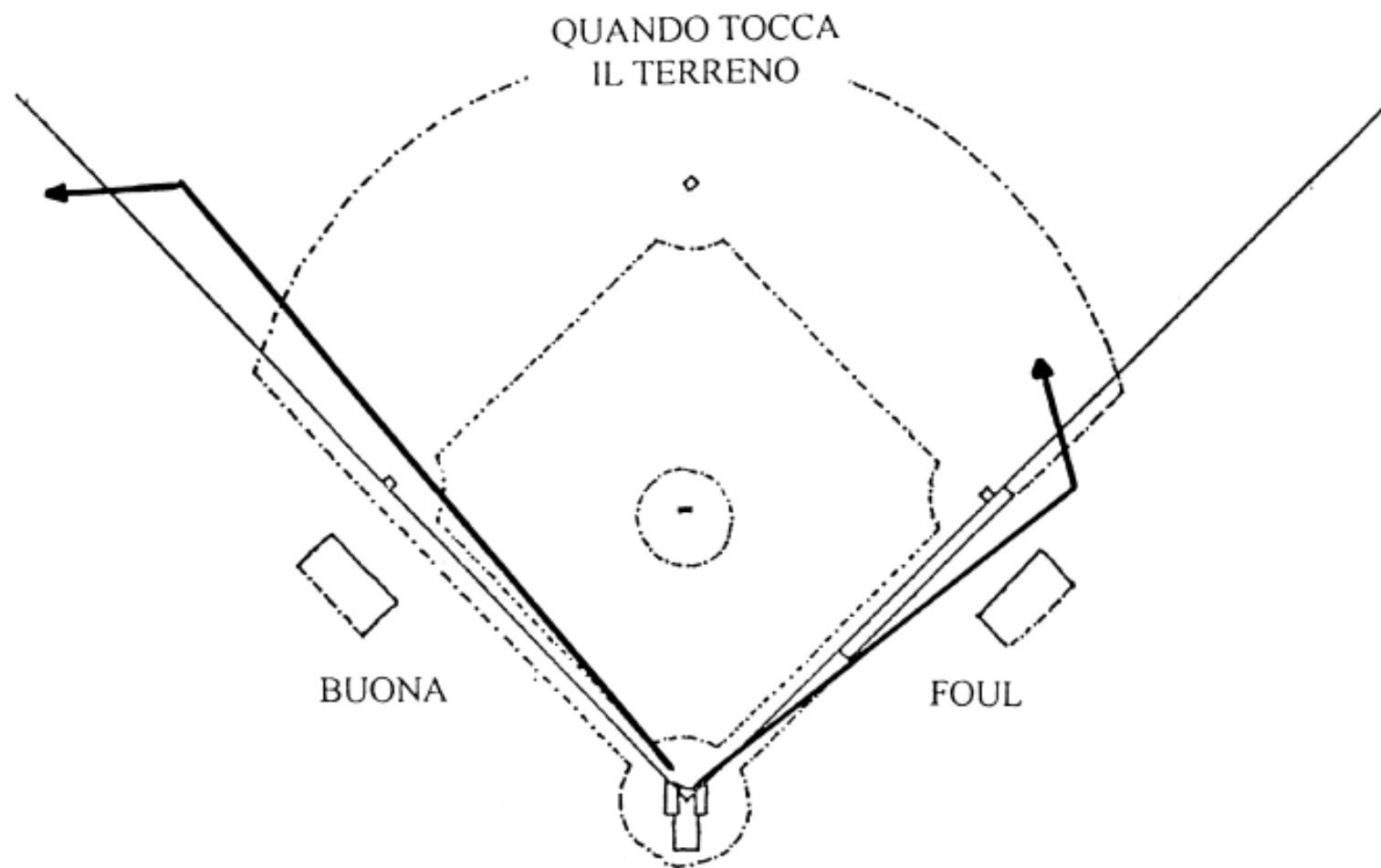
Ci sono molte situazioni in cui la palla battuta, prima è in territorio buono e poi esce, oppure inizialmente è in territorio non buono e poi entra. A seconda di dove e di come avviene, la palla può essere "buona" e quindi giocabile, o "foul" e quindi non giocabile.

Di seguito le varie casistiche





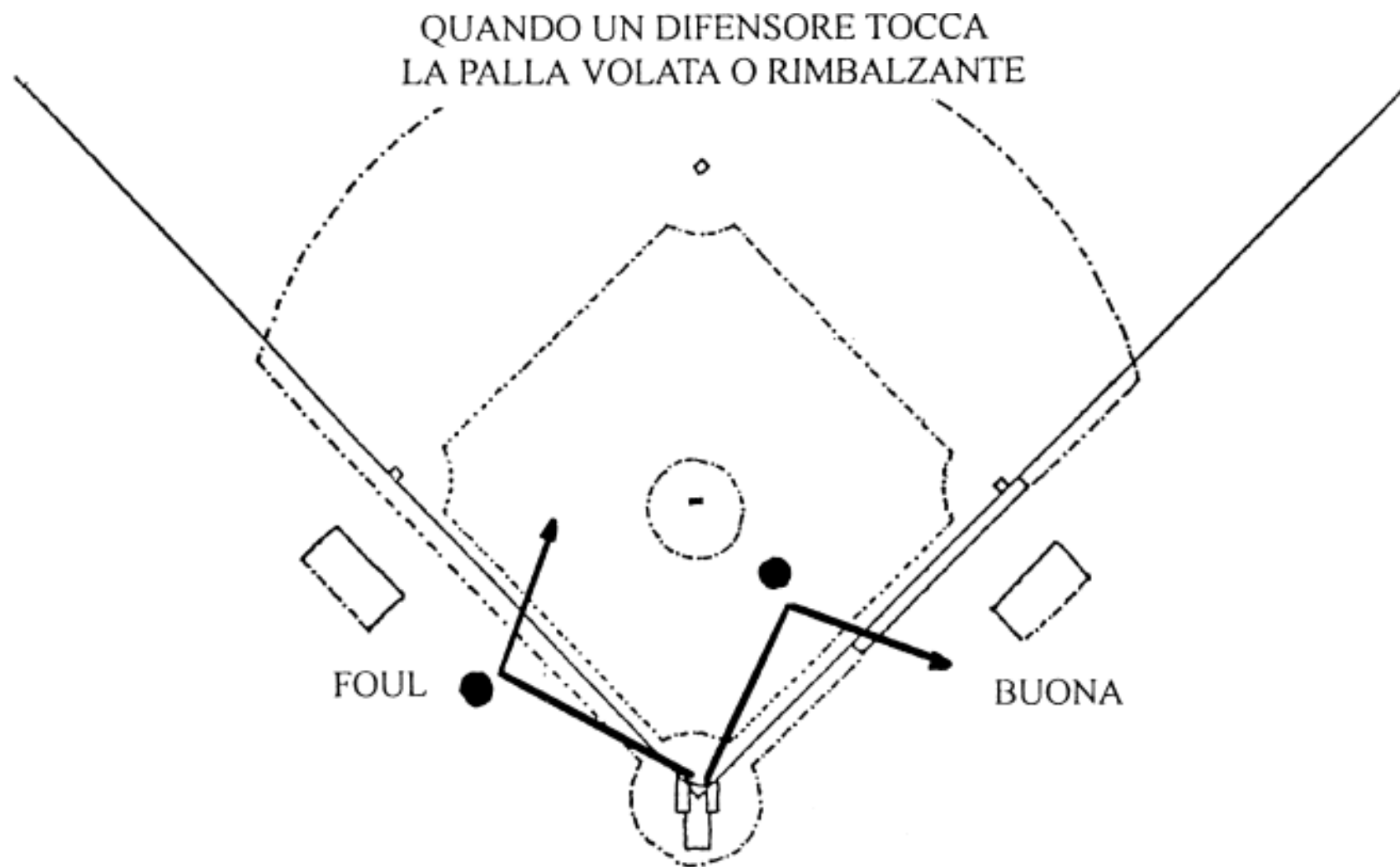
## Palla buona e palla foul



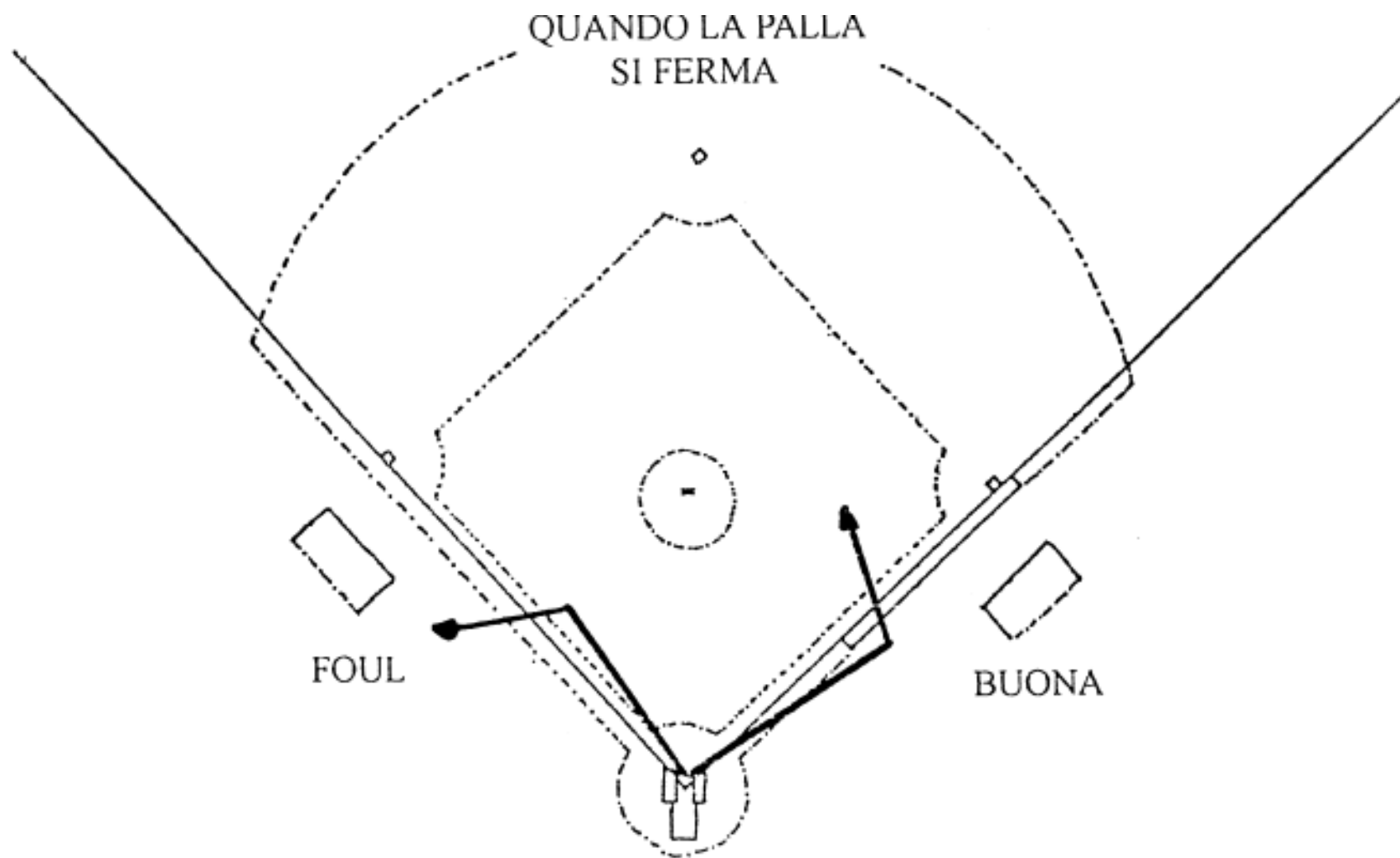
## Palla buona e palla foul



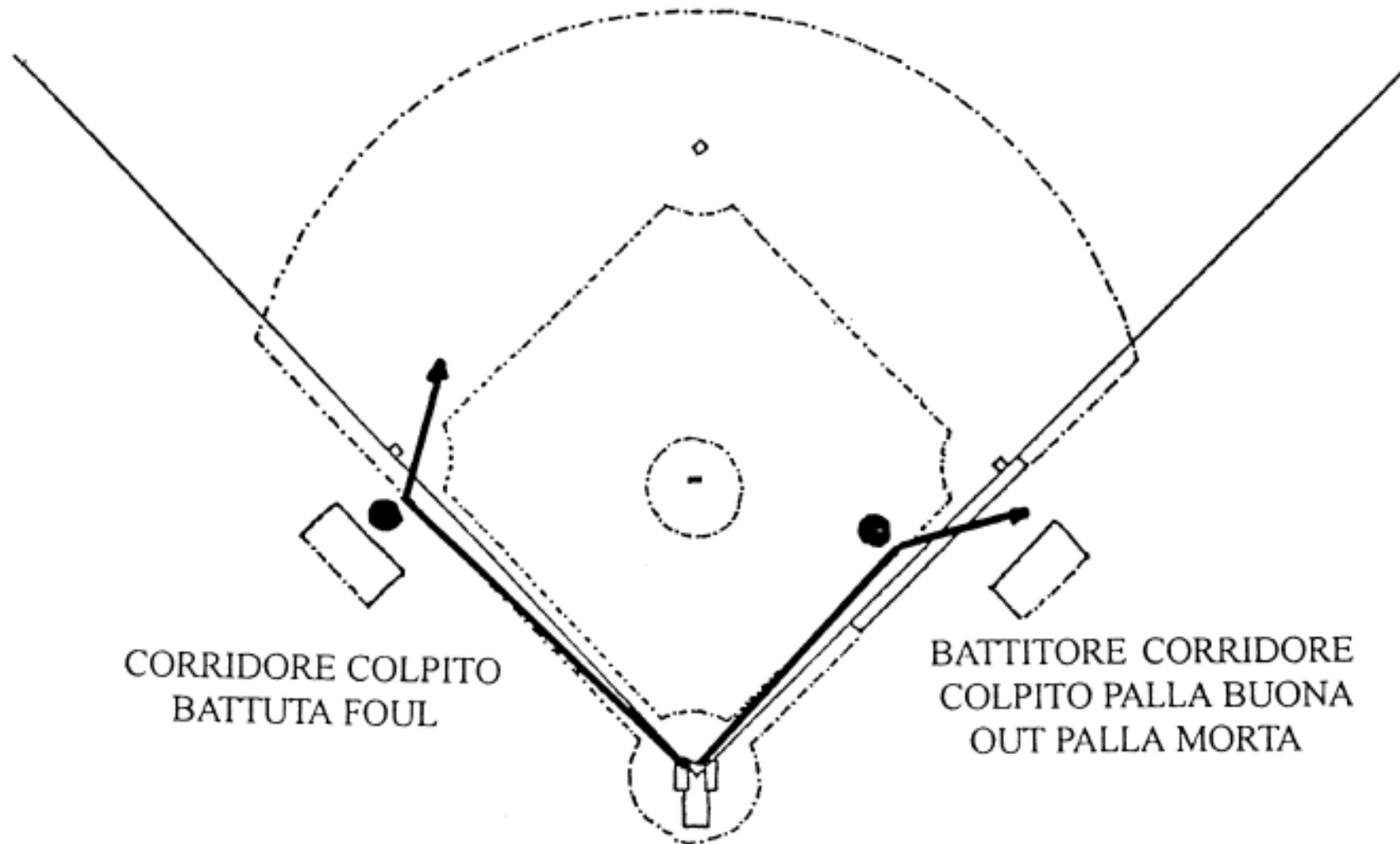
## Palla buona e palla foul



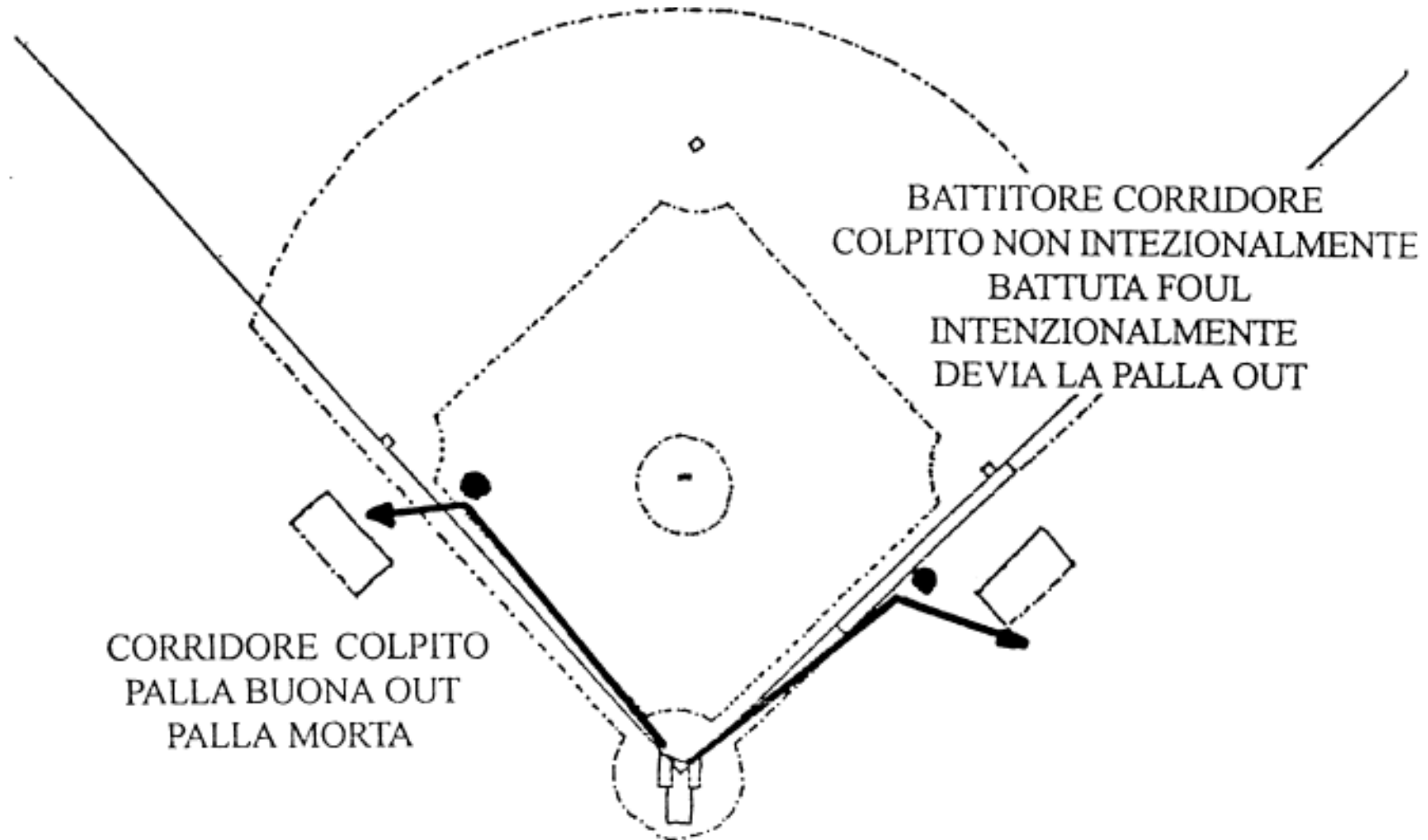
## Palla buona e palla foul



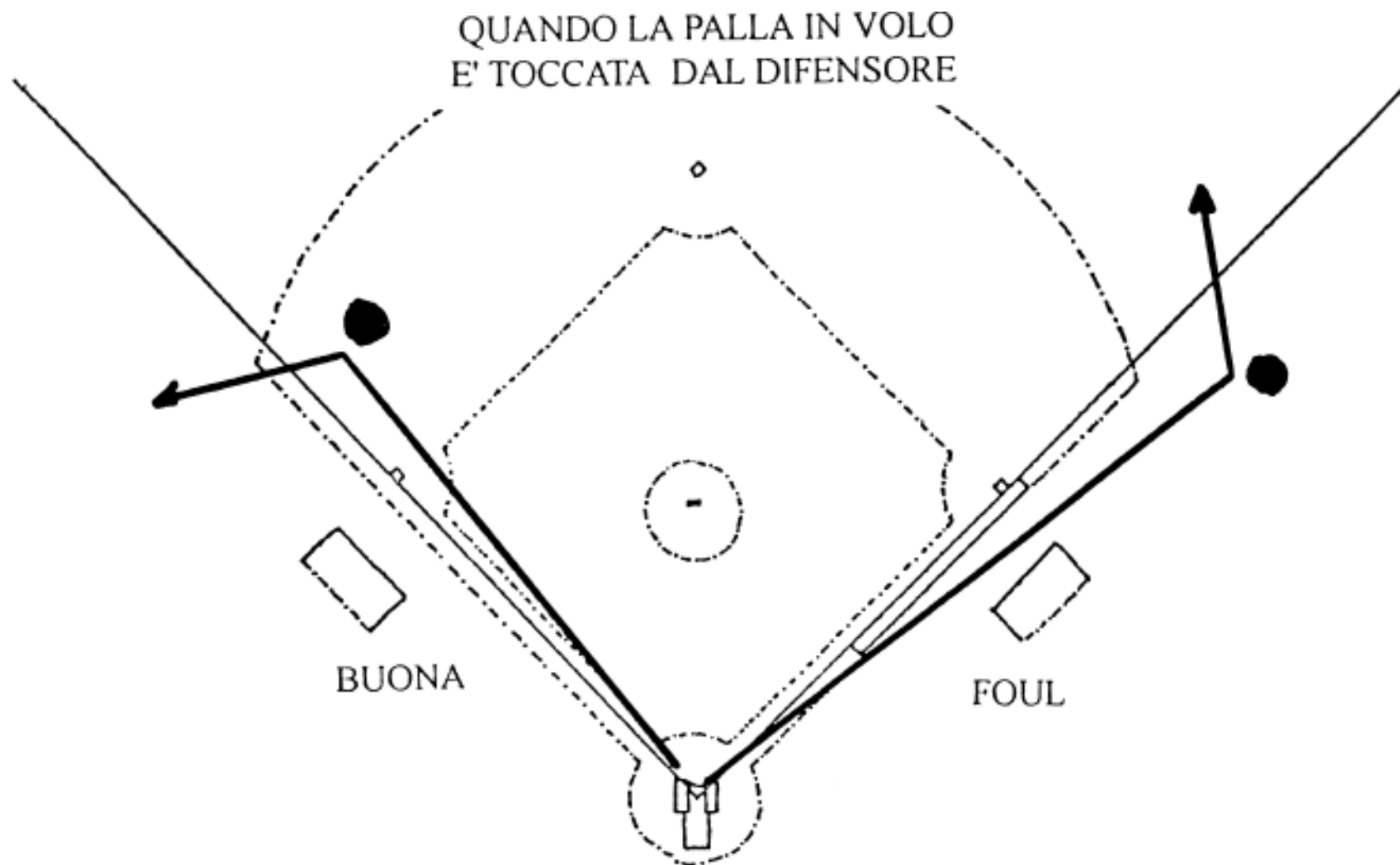
## Palla buona e palla foul



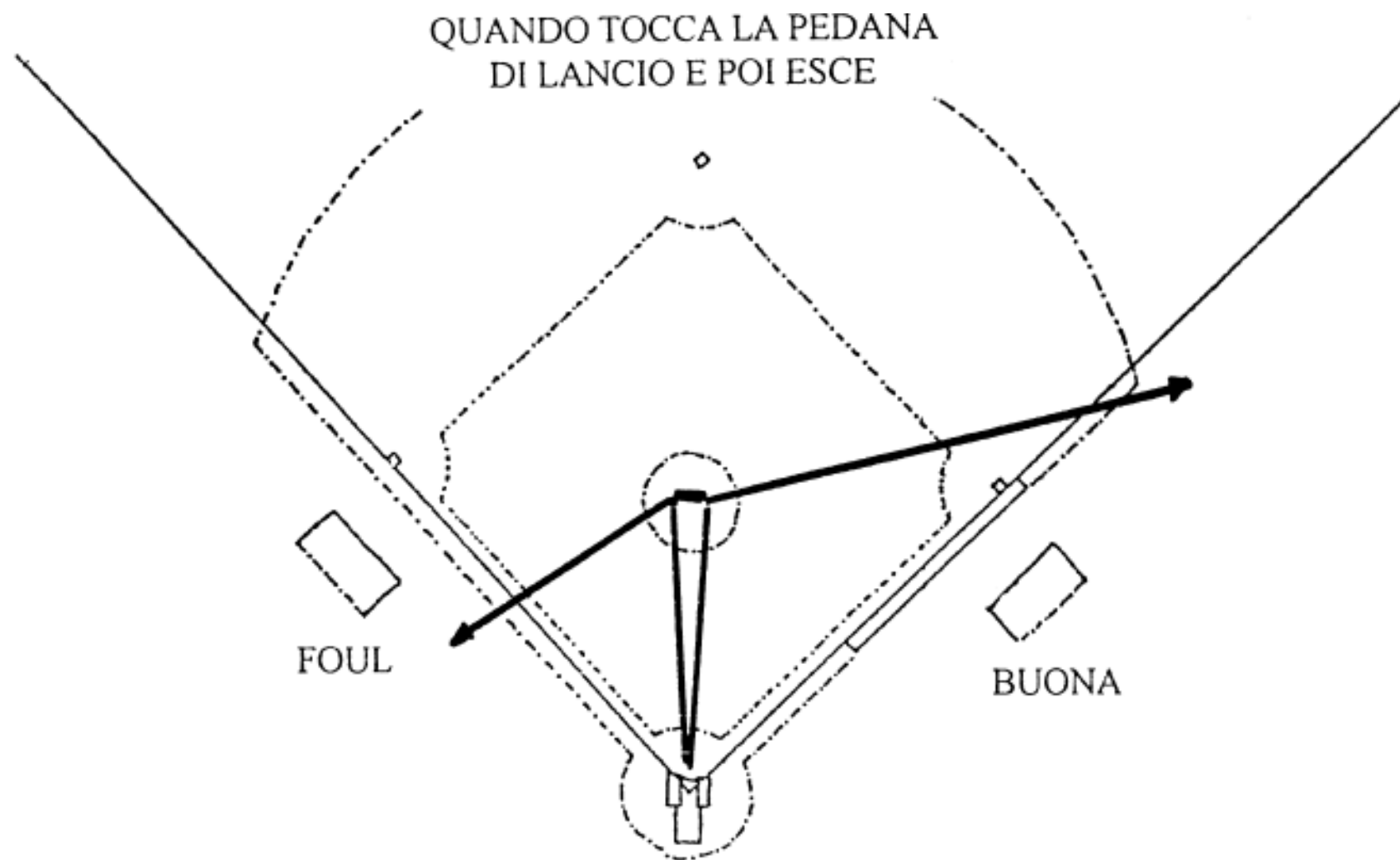
## Palla buona e palla foul



## Palla buona e palla foul



## Palla buona e palla foul





# ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN DIFESA

<b>CHI</b>	→	<b>IL DIFENSORE</b>
<b>CHE COSA</b>	→	Azioni illegali del difensore
<b>DOVE QUANDO</b>	→	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presa illegale</li><li>• Guanto o berretto tirati che colpiscono la palla su battuta o su tiro</li><li>• Interferenza sul battitore</li><li>• Ostruzione sul corridore</li></ul>
<b>PERCHÈ</b>	→	Penalità
<b>COME</b>	→	<ul style="list-style-type: none"><li>• Intervento immediato dell'arbitro</li><li>• Intervento dell'arbitro al termine dell'azione sulle regole che prevedono la continuazione del gioco</li></ul>



# Interferenza del ricevitore sul battitore: con basi vuote

## REGOLA GENERALE

*Palla morta - Battitore in prima base - Corridori forzati o che stavano rubando avanzano, altrimenti ritornano*

Situazione	→	<b>BASI VUOTE</b>
Difensore	→	<b>COMMETTE INTERFERENZA SUL BATTITORE</b>
Battitore	→	<b>NON RIESCE A BATTERE LA PALLA</b>
Arbitro	→	<b>CHIAMA "TEMPO"</b>
Palla	→	<b>MORTA</b>
Battitore	→	<b>GLI VIENE ASSEGANTA LA PRIMA BASE</b>



## Interferenza del ricevitore sul battitore: con corridori in base

Con corridore in prima

→ **BATTITORE IN PRIMA BASE  
CORRIDORE FORZATO VA IN SECONDA**

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 PUNTO**

Con corridore il terza base che ruba e corridore in seconda che sta fermo

→ **BATTITORE IN PRIMA BASE  
CORRIDORE IN SECONDA RITORNA  
CORRIDORE IN TERZA BASE A PUNTO**



## Interferenza del ricevitore sul battitore: seguita da battuta

Se tutti i corridori sono avanzati almeno di una base

→ **PALLA VIVA**

Se i corridori non riescono ad avanzare tutti almeno di una base, **SI APPLICA LA PENALITÀ**

→ **PALLA MORTA AL TERMINE DELL'AZIONE**

Se il corridore viene eliminato dopo aver toccato la base a cui aveva diritto, oppure per un gioco d'appello per averla saltata

→ **PALLA VIVA**

Applicazione della penalità e **POSIBILITÀ DI SCELTA DEL MANAGER IN ATTACCO**

→ **PALLA MORTA AL TERMINE DELL'AZIONE**



# ILLEGALITÀ DELLA SQUADRA IN ATTACCO

<b>CHI</b>	→	<b>IL BATTITORE</b>
<b>CHE COSA</b>	→	Azioni illegali del battitore
<b>DOVE QUANDO</b>	→	<ul style="list-style-type: none"><li>• Passaggio da un box all'altro</li><li>• Battuta con i piedi fuori dal box</li><li>• Tocca la palla battuta buona</li><li>• Devia il percorso di una palla battuta foul</li><li>• La mazza colpisce una seconda volta la palla in territorio buono</li><li>• Battitore fuori turno</li></ul>
<b>PERCHÈ</b>	→	Penalità
<b>COME</b>	→	<ul style="list-style-type: none"><li>• Battitore eliminato</li></ul>



# 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**



- Corridore eliminato



## Interferenza del corridore

Un corridore impedisce di giocare una palla battuta sia intenzionalmente che non intenzionalmente



**INTERFERENZA - PALLA MORTA - CORRIDORE OUT**

Un corridore eliminato impedisce intenzionalmente la conclusione di un doppio gioco



**INTERFERENZA - PALLA MORTA - BATTITORE OUT**

Un corridore interferisce intenzionalmente su una palla battuta per impedire un doppio gioco



**INTERFERENZA - PALLA MORTA - CORRIDORE OUT –  
BATTITORE OUT**



# Interferenza del corridore: colpito dalla palla battuta buona

## REGOLA GENERALE

*Palla morta – Corridore out- Il battitore va in prima base e gli altri corridori ritornano o avanzano se forzati*

Corridore colpito dalla palla battuta buona prima di toccare interno o prima di superare un interno escluso il lanciatore

→ **INTERFERENZA - PALLA MORTA - CORRIDORE OUT**

Corridore colpito dalla palla battuta buona dopo avere superato un interno, escluso il lanciatore, ma dietro un altro difensore poteva giocare la palla

→ **INTERFERENZA - PALLA MORTA - CORRIDORE OUT**

Il corridore si lascia colpire intenzionalmente dalla palla battuta buona e impedisce così un doppio gioco

→ **INTERFERENZA - PALLA MORTA - CORRIDORE OUT - BATTITORE OUT**

**Eccezione:** Corridore colpito dalla palla battuta Buona dopo aver toccato un interno o dopo aver superato un interno escluso il lanciatore

→ **PALLA VIVA ED IN GIOCO**





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

Sono regole che impediscono alla difesa di fare eliminazioni multiple, doppio gioco o triplo gioco, per l'effetto di altre regole:

- Infield fly
- Palla lasciata intenzionalmente cadere da un interno con gioco forzato
- Palla mancata dal ricevitore al terzo strike con prima base occupata

Si applicano solo con meno di due eliminati impedendo al battitore di diventare corridore, in quanto con questa regola il battitore è eliminato.

Mentre la regola del terzo strike mancato dal ricevitore con prima base occupata è applicata automaticamente dopo la chiamata del terzo strike da parte dell'arbitro, le altre due regole hanno bisogno, per essere applicate dell'intervento dell'arbitro. Sono espressione di un giudizio arbitrale che ha valutato situazioni ed azioni della difesa in modo da impedire eliminazioni multiple con l'inganno.



## Infield fly o volata interna

Si applica con situazione in cui ci sono almeno due corridori forzati, prima e seconda base occupate oppure basi piene, meno di due eliminati e la palla battuta è una volata buona, che può essere presa da un interno con sforzo ordinario.

L'arbitro chiamerà "*infield fly*" e in questo modo il battitore è automaticamente eliminato anche se la palla cadrà a terra in territorio buono. In questo modo i corridori sulle basi non saranno più obbligati a correre se la palla cadrà a terra.

L'arbitro chiamerà "l'infield fly" quando la palla si trova nella sua fase discendente ed i difensori sono schierati per la presa.

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



## Palla lasciata intenzionalmente cadere da un interno con gioco forzato

Si applica con situazione di gioco forzato e meno di due eliminati, la palla battuta può essere una volata 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.

L'Arbitro chiama "Tempo" per dichiarare la palla morta immediatamente.

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



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

Quando la prima base è occupata e ci sono meno di due eliminati, se il ricevitore non trattiene la palla sul terzo strike, il battitore è comunque eliminato.

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 su un'altra base.





ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

**Davide Sartini**

Dipartimento di Scienze per la qualità della vita  
Corso di Laurea in Scienze delle Attività Motorie e Sportive  
*BASEBALL*

davide.sartini5@unibo.it

[www.unibo.it](http://www.unibo.it)