

LE MONOGRAFIE DELLA CLASSIFICAZIONE

BASI RUBATE

BASEBALL

CLASSIFICATORI ITALIANI

BASI RUBATE

(in rosso gli esempi sbagliati)

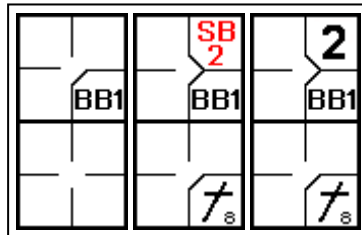
Il RTB (Reg. 10.08) definisce "rubata" ogni avanzamento di corridori non provocato da una battuta, un out, un errore, una scelta della difesa, una PB, un WP, un BK, un ABR, un avanzamento forzato.

Normalmente un tentativo di rubata ha inizio sul caricamento del lanciatore.

Analisi degli eventi sopra riportati ed eventuali eccezioni:

1. Battuta

Nel momento esatto in cui il battitore "tocca" la pallina (a prescindere dall'esito della battuta) non sarà più possibile accreditare delle rubate, anche se il tentativo ha avuto inizio sul caricamento del lanciatore. Questa è la norma ma esiste anche una spiegazione logica. Poniamo il caso che un corridore, approfittando della lentezza di un lanciatore, si porti a breve distanza dalla base successiva (e quindi al sicuro da un'eventuale assistenza del ricevitore) ma la palla è battuta in volo. Pena l'eliminazione, il corridore è obbligato a ritoccare il sacchetto di partenza.

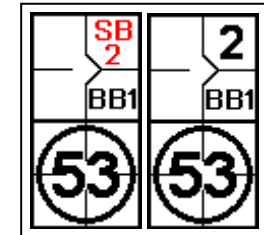


1.1. Eccezione

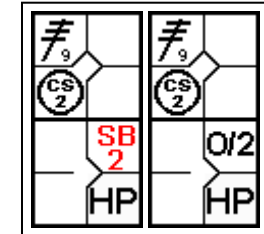
Su una sprizzata foul (palla che sfiora la mazza e finisce nel guanto del ricevitore) i corridori possono rubare. RTB Reg. 7.08 d).

2. Out

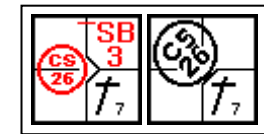
- Non assegnare la rubata se l'eliminazione è conseguente una palla battuta.



- Non assegnare la rubata quando in un tentativo di doppia rubata uno dei corridori è eliminato (CS) mentre l'altro giunge salvo (O/..).

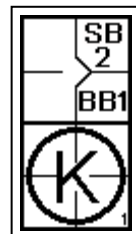


- Non assegnare la rubata quando l'autore del tentativo scivola oltre la base e viene eliminato sul rientro (CS).

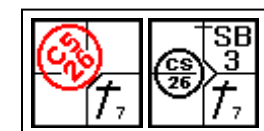


2.1. Eccezioni

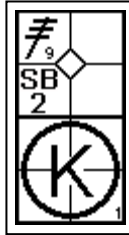
- Accreditare una rubata se il tentativo riesce mentre il battitore è eliminato al piatto (sia per terzo lancio strike sia per sprizzata foul).



- Accreditare una rubata se l'autore del tentativo tocca la base correndo, passa oltre e viene eliminato sul rientro.

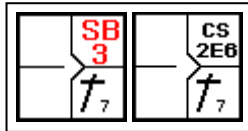


- **Battitore con due strike e meno di due eliminati. Accreditare una rubata se un corridore, mentre tenta di rubare casa base, viene colpito dal lancio nell'area dello strike. Il battitore è eliminato al piatto (RTB Reg. 6.05 n).**



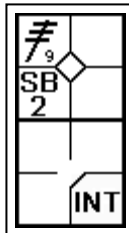
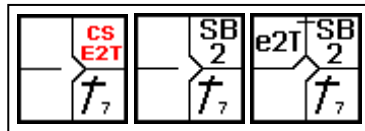
3. Errori

- **Non accreditare, in generale, una rubata se il corridore, prende lo spunto per avanzare da un errore commesso su di lui o su altri.**
- **Non c'è rubata se l'autore del tentativo giunge salvo grazie ad un errore di presa.**



3.1. Eccezioni

- **Accreditare una rubata qualora il corridore arrivi salvo grazie al tiro errato del ricevitore. L'errore emerge solo in caso di ulteriore avanzamento.**
- **Accreditare una rubata al corridore che tenta di rubare casa base mentre l'arbitro rileva una INT sul battitore [RTB Reg. 7.04 d)]**

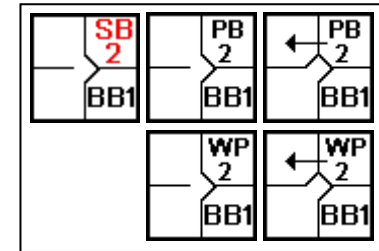


4. Scelta della difesa

L'argomento relativo al simbolo O/.. è già stato trattato.

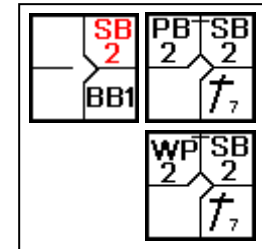
5. PB e WP

- **Non registrare una rubata se la PB o il WP hanno spinto il corridore ad avanzare.**



5.1. Eccezione

- **Accreditare una rubata se il tentativo di rubata è iniziato sul caricamento del lanciatore. Se dopo la rubata il corridore avanza ulteriormente, registrare il WP o PB.**



6. ABR

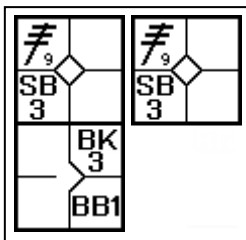
- **Non accreditare una rubata se il corridore viene fatto avanzare per l'applicazione di una regola.**

7. BK

- Non accreditare una rubata al corridore che avanza per BK

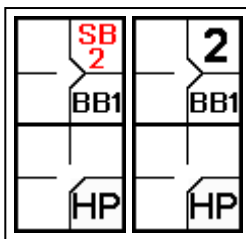
7.1. Eccezione

- Se il ricevitore, o qualsiasi altro difensore non in possesso di palla, si pone sopra o davanti al piatto mentre un corridore tenta di rubare casa base, sarà addebitato un BK al lanciatore ma soltanto nel caso che vi siano degli altri corridori sulle basi. Al corridore partito dalla terza sarà accreditata una rubata. (RTB Reg. 7.07)



8. HP

- Non accreditare una rubata se nel corso di un tentativo valido, il battitore viene colpito.



CONSIDERAZIONI GENERALI

Perché sia accreditata una rubata, il corridore deve manifestare chiaramente la volontà di rubare o avere l'opportunità per farlo.

Accreditare una rubata anche nel caso che un corridore, sorpreso da un pick off o da un pitch out, riesca a raggiungere salvo la base successiva, senza che intervenga alcun errore.

Se un corridore avanza mentre un altro, sorpreso nel tentativo di rubare, riesce a tornare salvo, senza l'ausilio di errori, accreditare una rubata.

Se in un gioco regolare riescono ad avanzare entrambi, accreditare una doppia rubata; anche nel caso che il plurimo tentativo abbia avuto inizio in tempi diversi.

Di norma la rubata deve essere accreditata al corridore che l'ha conseguita ed addebitata al ricevitore avversario, purché il difensore si trovi nelle condizioni di poterla contrastare.

Esempi di rubate non imputabili al ricevitore:

Rubata conseguente un pickoff; mentre è in atto il tentativo da parte del corridore, il lanciatore effettua un lancio pazzo.

Le rubate di questo tipo devono essere segnalate nello spazio "note" nel seguente modo:

X° Inning – Squadra in attacco ZZ – la rubata del corridore JY non è imputabile al ricevitore.

Ciò per giustificare l'ovvia discordanza che emergerà tra il totale della colonna "SB" in attacco e quello della colonna "SB" del ricevitore avversario.