

LE MONOGRAFIE DELLA CLASSIFICAZIONE

# SCELTA DIFESA

**BASEBALL**

CLASSIFICATORI ITALIANI

## SCELTA DIFESA

(in rosso gli esempi sbagliati)

Per "Scelta della Difesa" s'intende il gioco, o tentativo di gioco, che i difensori pongono in atto su un corridore, privilegiandolo rispetto ad altre opportunità apparentemente più "giocabili".

Pertanto, qualora un attaccante, compreso il battitore corridore, riesca a raggiungere una qualsiasi base unicamente grazie al fatto che la difesa è impegnata nel tentativo di eliminare o limitare la corsa di un compagno, solitamente più avanzato, si afferma che il suo avanzamento è avvenuto esclusivamente per "Scelta della Difesa".

Ci sono vari tipi di "Scelta difesa" e ciascuno è contraddistinto da un simbolo grafico.

- a) O. - Avanzamento o arrivo in prima base per Palla occupata;
- b) Fch.- Arrivo in prima base per Fielder's choice;
- c) T.. - Avanzamento per Tiro;
- d) O/. - Avanzamento per Rubata non difesa;
- e) O/. - Avanzamento su Colto Rubando;
- f) O/. - Avanzamento per Indifferenza della difesa.

### 1. Palla occupata - Simbolo "O."

Dopo la "O" deve essere indicato il numero del difensore (solitamente un interno) che ha dato inizio al gioco alternativo.

#### 1.1. Battitore corridore

Il simbolo registrato nel quadratino di prima base indica che il battitore corridore è arrivato

salvo soltanto perché la difesa, rinunciando alla sua eliminazione certa, ha conseguito quella di un corridore o l'avrebbe ottenuta ove non fosse stato commesso un errore decisivo.

### 1.2. Corridore

Annotato nei quadratini oltre la prima base sta a significare che i corridori interessati, certamente passibili d'eliminazione nell'azione in corso, sono arrivati salvi poiché la difesa ha "scelto" un obiettivo più avanzato.

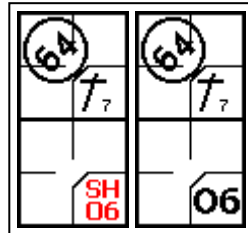
#### PRECISAZIONI

- Al simbolo "O." fa sempre riscontro un'eliminazione o un errore decisivo.
- La "Palla occupata" non è di per sé un'opportunità difensiva ma può diventarlo se si verifica il cosiddetto "trasferimento di opportunità", ovvero nel caso che il corridore "giocato" dalla difesa abbia già usufruito di un'OD mancata.

*Es. 1 - Il primo del lineup arriva in base per un errore (OD mancata) ed è forzato in seconda (BB) dal battitore successivo. Il terzo effettua una rimbalzante veloce sull'interbase che, pur avendo la concreta possibilità di giocare indifferentemente uno dei tre (giudizio del Classificatore), "sceglie" ovviamente di eliminare il corridore più avanzato. Sia il battitore corridore sia il corridore procedono per "O6". Su quest'ultimo si trasferisce la seconda OD maturata sul primo attaccante.*



E' assolutamente errato registrare "SHO." in prima base poiché il significato della battuta di sacrificio è antitetico rispetto a quello della "palla occupata".



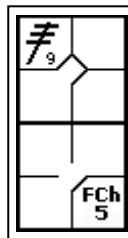
## 2. Arrivo in prima base per Fielder's choice - "Fch."

Dopo il simbolo non è previsto il numero di posizione di alcun difensore ma esclusivamente il numero identificativo della base verso cui la difesa ha rivolto la propria "scelta".

L'Fch, nei nostri campionati, è OD contrariamente a quanto avviene in ambito internazionale.

### 2.1. Battitore corridore

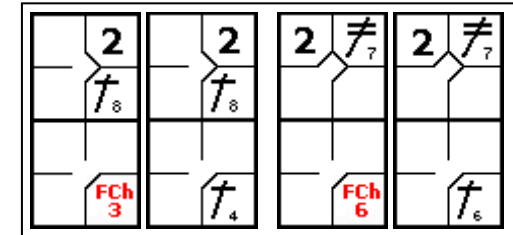
Il simbolo, registrato nel quadratino di prima base, indica che il battitore corridore è arrivato salvo perché la difesa, rinunciando alla sua eliminazione certa, ha tentato di conseguire, peraltro senza successo, l'eliminazione di un corridore che arriva salvo sulla battuta.



**IMPORTANTE:** utilizzare il simbolo "Fch" unicamente se si è sicuri che una scelta difensiva "diversa" avrebbe avuto come risultato un'eliminazione certa.

L'alternativa all'Fch è la battuta valida.

Registrazioni errate: Fch3, Fch6 (base inesistente).

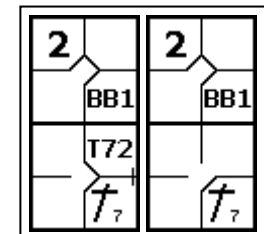


## 3. Avanzamento per Tiro - Simbolo "T.."

Contrariamente a quanto visto per "l'O" e per "l'Fch", l'avanzamento per "T.." avviene in conseguenza della scelta difesa operata da un esterno che, raccolta la palla battuta, la indirizza verso una base allo scopo di eliminare un corridore o, quantomeno, di limitarne la corsa. Laddove altri corridori, compreso il battitore corridore, dovessero avvalersi in modo palese del rilancio per guadagnare un'ulteriore base, il loro avanzamento sarebbe registrato con il simbolo "T..".

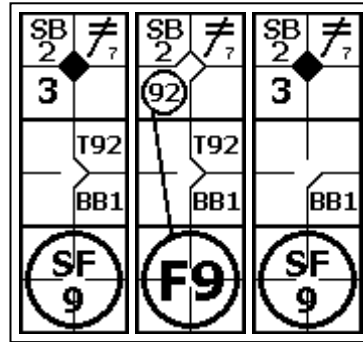
Dopo la "T" occorre segnare in successione due numeri. Il primo riguarda il difensore esterno che effettua il tiro mentre il secondo identifica la base destinataria del tiro.

*Es. 2 - Il corridore in prima base raggiunge la terza sul singolo in campo esterno del battitore seguente che, approfittando del rilancio a casa base dell'esterno sinistro, raggiunge la seconda.*

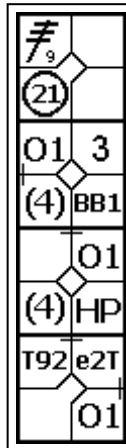


*Se il difensore avesse trattenuto la palla oppure l'avesse tirata verso la seconda base, il battitore corridore sarebbe rimasto sul sacchetto di prima.*

**Es. 3 – Con corridori in terza e prima base, il terzo battitore esegue una volata di sacrificio sull'esterno destro che, dopo la presa, tira a casa base per evitare il punto. Sul tiro l'altro corridore raggiunge la seconda.**



**Es. 4 – Con nessun eliminato e basi piene, il quarto uomo del lineup effettua una rimbalzante sul lanciatore che assiste a casa per l'out forzato; il gioco prosegue in prima ma la facile eliminazione non si concreta a causa del tiro errato del ricevitore; la palla è raccolta dall'esterno destro che la tira a casa base nel tentativo di evitare, senza successo, la realizzazione del secondo punto. Il battitore corridore, arrivato in seconda, approfitta del tiro per raggiungere la terza.**



In questa azione si evincono tre tipologie diverse di avanzamenti:

1. Sulla battuta B2 e B3 rispettivamente in terza e seconda;
2. Per l'errore B4, salvo in prima, conquista la seconda base, mentre i due corridori segnano;
3. Il rilancio dell'esterno (T92) permette al battitore corridore di portarsi in terza.

Occorre prestare la massima attenzione nel valutare eventuali avanzamenti da extrabase del battitore corridore dopo una valida in campo esterno. Una stima errata, infatti, ridurrebbe il

valore della valida stessa. E' bene, quindi, osservare attentamente il suo intero percorso per rilevare rallentamenti e ripartenze in funzione del rilancio in diamante.

L'avanzamento su tiro generalmente è regolare, salvo i casi in cui il tiro abbia come destinatario un corridore precedentemente interessato da una OD mancata. La spiegazione è semplice. Se quell'attaccante fosse stato eliminato, l'esterno, raccolta la palla battuta, avrebbe rivolto la propria attenzione sul battitore corridore, precludendogli in tal modo la possibilità di conquistare un'ulteriore base.

#### **4. Scelta della difesa - Simbolo O/.**

Tale simbolo è usato per identificare i seguenti casi:

- 4.1. Avanzamento per Rubata non difesa;
- 4.2. Avanzamento su Colto Rubando;
- 4.3. Avanzamento per Indifferenza della difesa

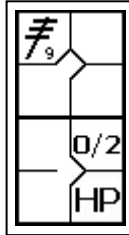
Dopo O/., deve essere annotato il numero del difensore che ha dato inizio all'azione.

##### **4.1. Avanzamento per Rubata non difesa.**

Perché si utilizzi tale simbolo è necessario che in campo vi sia la seguente situazione:

- Meno di due eliminati;
- corridori in terza e prima base.

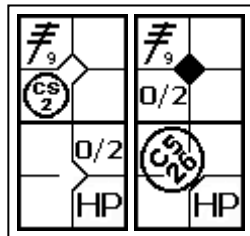
Qualora il corridore in prima s'impegni in una rubata e il ricevitore, nel timore che il corridore più avanzato possa segnare, non attui alcun gioco per contrastarla, si sostiene che il corridore ha raggiunto la seconda base non per rubata ma perché il ricevitore, per i motivi già detti, ha preferito non difendere quella base.



Qualsiasi gioco da parte del ricevitore, anche solamente accennato, ratificherebbe la rubata. Con due eliminati è innaturale che il difensore di casa, avendone la possibilità, se ne resti immobile di fronte al tentativo, rinunciando a porre termine a quella ripresa.

#### 4.2. Avanzamento su Colto Rubando

Se nel corso di un tentativo di doppia rubata, con inizio simultaneo o sfalsato, uno dei due corridori è eliminato o è graziato da un errore, la conquista della base da parte dell'altro è registrata con il simbolo "O/.." seguito dal numero di posizione del ricevitore o del lanciatore (pick off).



#### 4.3. Avanzamento per indifferenza della difesa.

Sono codificati con il simbolo "O/." tutti quegli avanzamenti, normalmente da extrabase, che, per la loro particolare origine e dinamica, non rientrano nelle tipologie fin qui trattate. In altri termini, sono gli avanzamenti non contrastati dalla difesa a causa di fatti e/o situazioni contingenti e non per mancanze tecniche od

errori (se non mentali).

Ed ecco alcuni casi in cui è previsto l'utilizzo del simbolo "O/.",

Avanzamenti avvenuti in conseguenza:

- di un infortunio subito da un difensore nell'azione in corso;
- del disinteresse di un difensore impegnato a contestare un giudizio arbitrale (errore mentale);

Dopo il simbolo di che trattasi, deve essere annotato il numero di posizione del difensore interessato.

Un altro avanzamento registrato con "O/1", è quello conseguito da un corridore mentre è in atto un gioco d'appello interposto al termine di un'azione. Non si tratta di "rubata" poiché il lanciatore, in quel momento, non opera come pitcher.

