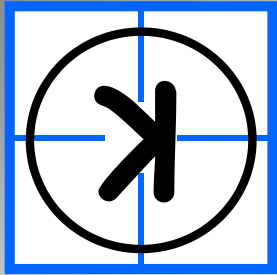




CLASSIFICARE IL BXC

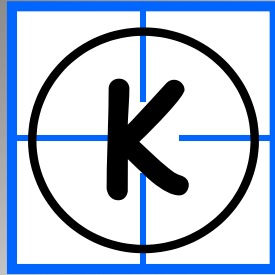
NOZIONI DI BASE

Eliminazione del Battitore



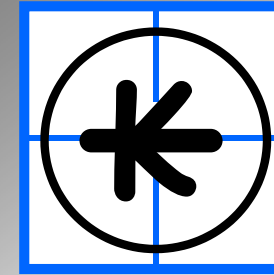
Il battitore, al terzo strike, gira la mazza e non incontra la palla.

Eliminazione del Battitore



Il battitore con due strikes batte in foul.

Eliminazione del Battitore



Il battitore, batte la palla, ma questa atterra direttamente in territorio buono senza rimbalzare ("In Fly Out").

Eliminazione del Battitore

Il battitore-corridore, nella sua corsa verso la seconda base deve girare attorno alla prima base (sonora). Nel caso in cui passi all'interno di essa, l'arbitro dovrà obbligatoriamente eliminarlo per Gioco d'Appello.

Eliminazione del Battitore



Il battitore, battuta la palla buona, gira all'interno della prima base.

Eliminazione del Battitore

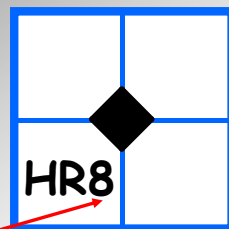
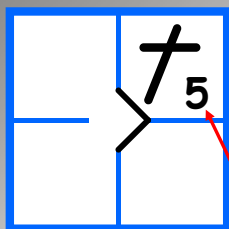
Il battitore batte una palla a terra in direzione del terzabase (casacca 53); il difensore, raccolta la palla, la tira al vedente in seconda.



Battute Valide

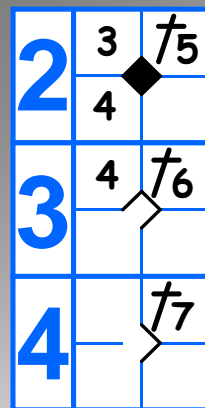
Singolo (Una Base)

Fuoricampo (Tre Basi)



Zona in cui la palla viene raccolta o termina la sua corsa (facoltativo).

Avanzamenti

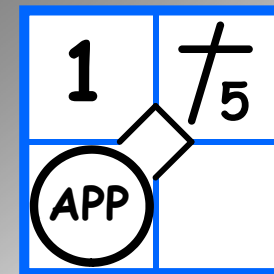


Eventuali corridori possono lasciare la base solo dopo che l'arbitro ha chiamato "BUONA", ovvero quando la palla, battuta regolarmente, supera la linea terza/seconda.

La conquista di seconda e terza da parte del corridore avvengono per toccata del cuscino; non è necessario che il corridore mantenga il contatto con la base.

La conquista del punto avviene per superamento del traguardo di casa base.

Eliminazione a Casa Base



Il corridore, dopo la battuta buona, non supera il Traguardo Punto al primo tentativo.

Partenza Anticipata

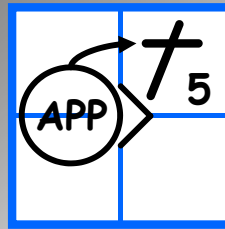
Il corridore non può staccarsi dalla base di partenza prima della chiamata "BUONA" da parte dell'arbitro.

Il corridore è dichiarato eliminato e la palla è viva e in gioco.

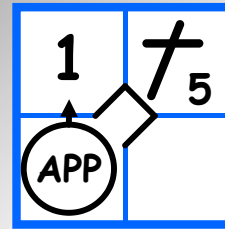
Solo nel caso in cui tale out sia il terzo eliminato, sarà da considerare nulla qualsiasi azione del battitore, che quindi tornerà a battere nell'inning seguente.

Partenza Anticipata

Dalla Seconda Base



Dalla Terza Base

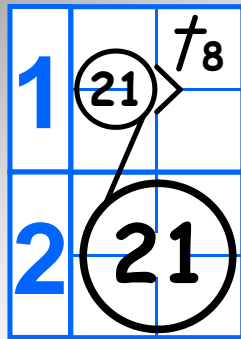
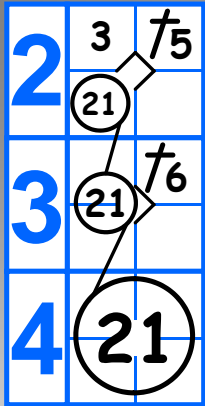


Doppio e Triplo Gioco

Quando la palla arriva al difensore vedente in contatto con la seconda base, ogni corridore che non ha raggiunto la successiva base forzata è eliminato (doppio e triplo gioco).

Tutte le eliminazioni, su una base qualunque, avvengono sempre per gioco forzato.

Doppio e Triplo Gioco

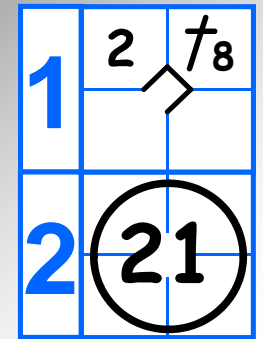
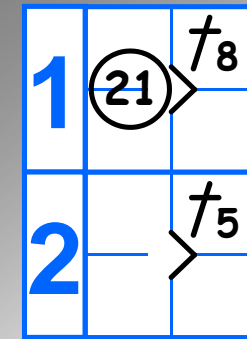


Avanzamenti sulle Basi

Il modo in cui vengono realizzate le eliminazioni può generare diverse combinazioni di salvo-out su battitore e corridori.

Ricordare sempre che quando il battitore arriva salvo in prima, l'assegnazione della battuta valida **NON** dipende mai dal fatto che gli eventuali corridori siano o no eliminati.

Avanzamenti sulle Basi



Eliminazione in seconda base

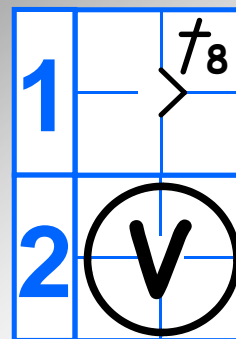
Il difensore vedente può raccogliere la palla battuta verso di lui senza però perdere il contatto con la seconda base.

Eliminerà, in questo caso, soltanto il battitore-corridore.

La palla è morta ed eventuali corridori rientrano alla base di partenza.

Eliminazione in seconda base

La palla battuta viene recuperata direttamente dal difensore vedente a contatto del sacchetto di seconda.



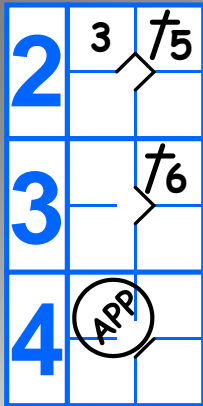
Interferenza Offensiva



Il corridore nella sua corsa dalla seconda alla terza base non potrà invadere il territorio riservato alla difesa.

Il corridore è dichiarato eliminato e la palla è morta.

L'eventuale corridore di terza rientra in base e il battitore corridore conquista la seconda base.



Interferenza Offensiva

Anche il battitore-corridore non potrà invadere il territorio riservato al difensore vedente in prossimità della seconda base.

In tal caso è eliminato per interferenza e la palla è morta.

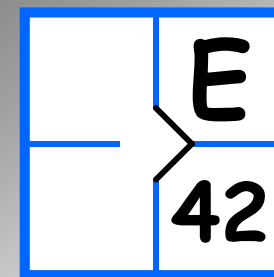
Gli eventuali corridori rientrano alle basi di partenza.

Errori

Nel BXC si attribuisce errore difensivo in soli cinque specifici casi:

1. Mancata eliminazione difensiva con palla ferma entro il raggio di un metro del difensore e tempi congrui per l'eliminazione;
2. Mancata eliminazione per palla passata in mezzo alle gambe del difensore cieco;
3. Tiro sbagliato del difensore cieco, purché a giudizio del Classificatore esistessero i presupposti di tempo per potere effettuare l'eliminazione;
4. Errore di presa del difensore vedente;
5. Interferenza del difensore vedente.

Errori

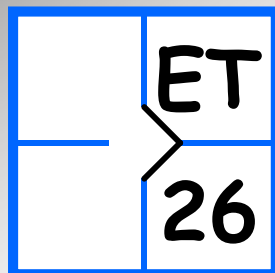


Il difensore n. 42 di casacca non riesce a recuperare la palla che ha battuto sulle sue gambe e si è fermata.

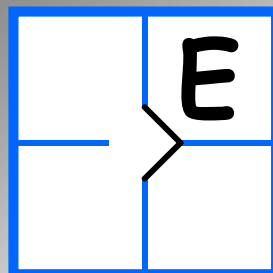
La palla passa tra le gambe del difensore n. 42.

Errori

Il difensore n. 26 di casacca recupera la palla battuta ma tira alto sopra la testa del difensore vedente, costringendo quest'ultimo ad andare a recuperarla



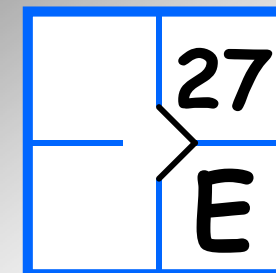
Errori



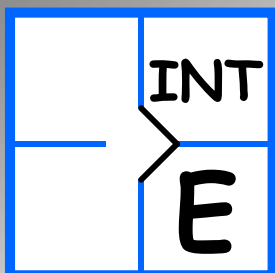
La palla passa in prossimità del sacchetto di seconda, ma il difensore vedente non riesce a prenderla.

Errori

La palla tirata dal difensore cieco n. 27 non viene trattenuta dal difensore vedente.



Errori



Il difensore vedente si stacca dal sacchetto di base ed entra nella zona vicina riservata al battitore - corridore.

Errori

Nel caso particolare in cui, con due out, venga commesso un errore durante l'azione di gioco, tutti gli eventuali avanzamenti dei corridori dovranno essere segnati fra parentesi.

Ciò allo scopo di evitare l'attribuzione di RBI inesistenti.

Avanzamenti sulle Basi CON DUE OUTS

