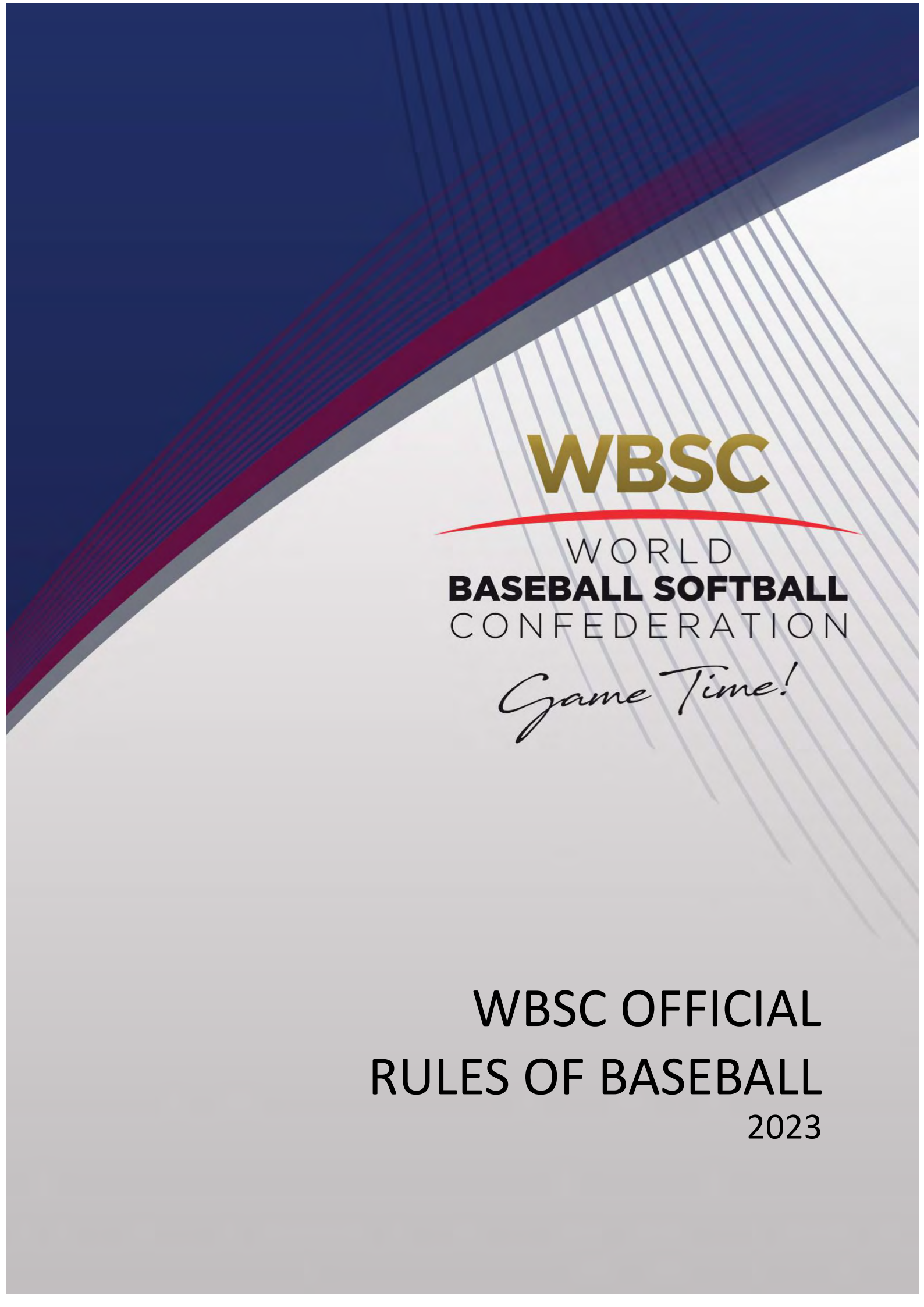


The background of the cover features a series of curved, parallel lines in shades of blue and grey, creating a sense of motion and depth. The WBSC logo is prominently displayed in the center, with the letters in a bold, gold-colored font. Below the logo is a red swoosh that underlines the text.

WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Game Time!

**WBSC OFFICIAL
RULES OF BASEBALL**
2023

WBSC OFFICIAL RULES OF BASEBALL 2023

EDIZIONE ITALIANA

Questa è la versione ufficiale delle regole del baseball della WBSC, pubblicata dalla Confederazione Mondiale Baseball Softball (WBSC). La sua applicazione è obbligatoria in tutte le competizioni della WBSC.

Ogni riferimento nei presenti Regolamenti Ufficiali della WBSC al "lui", "lo" o "suo" deve intendersi come riferito anche al "lei", "la" o "sua", a seconda dei casi, quando la persona è di sesso femminile.

INDICE

CAPITOLO 1	INTRODUZIONE.....	1
REGOLA 1	OBIETTIVI.....	1
REGOLA 2	CAMPO DI GIOCO	1
2.1	Dimensioni del campo interno e del campo esterno	1
2.2	Casa Base	2
2.3	Prima, seconda e terza base	3
2.4	Pedana del lanciatore	3
2.5	Monte del lanciatore	3
2.6	Il box del ricevitore, il box del battitore, ecc.	3
REGOLA 3	ATTREZZATURA	3
3.1	La palla	3
3.2	La mazza	4
3.3	Le uniformi.....	5
3.4	I Guanti	6
3.5	Equipaggiamento protettivo.....	7
3.6	Equipaggiamento in campo	7
REGOLA 4	PERSONALE DI GIOCO	7
4.1	Gli Arbitri	8
4.2	Il Manager.....	9
4.3	Coach	10

REGOLA 5	PROCEDURE PREPARTITA	10
5.1	Condizione del campo	10
5.2	Allenamento prepartita	10
5.3	Riunione prepartita	12
5.4	Regole di campo	12
5.5	Scambio degli ordini di battuta.....	12
5.6	Sicurezza	13
CAPITOLO 2	GLOSSARIO	14
REGOLA 6	DEFINIZIONE DEI TERMINI	14
6.1	Appello (Appeal).....	14
6.2	Attacco (Offense)	14
6.3	Balk (Balk)	14
6.4	Ball (Ball)	14
6.5	Base (Base)	14
6.6	Base su ball (Base on Balls).....	14
6.7	Batteria (Battery)	14
6.8	Battitore (Batter).....	14
6.9	Battitore-Corridore (Batter-Runner) 15	
6.10	Battitore designato (Designated Hitter) 15	
6.11	Box del battitore (Batter's Box).....	15
6.12	Box del ricevitore (Catcher's Box) .	15
6.13	Bullpen (Bullpen)	15
6.14	Bunt (Bunt)	15
6.15	Campo interno (Infield)	15
6.16	Classificatore Ufficiale (Official Scorer) 16	
6.17	Caricamento (Windup)	16
6.18	Coach (Coach)	16
6.19	Collisione volontaria (Flagrant Collision)	16
6.20	Corridore (Runner)	16
6.21	Difesa (Defense).....	16
6.22	Difensore (Fielder)	16
6.23	Doppio gioco (Double Play)	16
6.24	Doppio incontro (Doubleheader) .	17

6.25	Espulsione (Ejection)	17	6.46	Mazza illegale (Illegal Bat)	21
6.26	Esterno (Outfielder)	17	6.47	Mezza sventola (Half Swing)	21
6.27	Foul Ball (Foul Ball)	17	6.48	Ostruzione (Obstruction)	22
6.28	Foul Tip (Foul Tip)	18	6.49	Out (Out)	22
6.29	Giocatore escluso dalla partita (Disqualified Player)	18	6.50	Scivolare oltre (Overslide)	22
6.30	Gioco (Play)	18	6.51	Palla battuta illegalmente (Illegally Batted Ball)	22
6.31	Gioco Forzato (Force Play)	18	6.52	Palla buona (Fair Ball)	22
6.32	Gioco Spremuta (Squeeze Play)	18	6.53	Palla morta (Dead Ball)	23
6.33	Illegale (Illegal)	18	6.54	Palla viva (Live Ball)	23
6.34	Immediato Rilancio (Quick Pitch) .	19	6.55	Panchina (Bench or Dugout)	23
6.35	In volo (In Flight)	19	6.56	Partita pareggiata (Tie Game)	23
6.36	Inning (Inning)	19	6.57	Partita Persa per Forfeit (Forfeited Game) 23	
6.37	Interferenza (Interference)	19	6.58	Partita Interrotta (Called Game) ...	24
6.38	Lanciatore (Pitcher)	19	6.59	Partita Sospesa (Suspended Game) 24	
6.39	Lancio (Pitch)	20	6.60	Pickoff (Pickoff)	24
6.40	Lancio illegale (Illegal Pitch)	20	6.61	Piede di perno del lanciatore (Pitcher's Pivot Foot)	24
6.41	Lancio Pazzo (Wild Pitch)	20	6.62	Posizione Fissa (Set Position)	24
6.42	Legale (Legal)	20	6.63	Presa (Catch)	25
6.43	Linea (Line Drive)	20	6.64	Punto (Run)	25
6.44	Manager (Manager)	20	6.65	Ricevitore (Catcher)	25
6.45	Manifesta inferiorità (Run Difference Rule) 20				

6.66	Rimbalzante (Ground Ball).....	25	6.78	Tempo (Time).....	28
6.67	Ritocco (Retouch)	25	6.79	Tempo di Lancio (Time of Pitch) ...	28
6.68	Safe (Safe)	25	6.80	Territorio buono (Fair Territory) ...	28
6.69	Scelta difesa (Fielder's Choice)	26	6.81	Territorio foul (Foul Territory).....	28
6.70	Scorrettezza (Misconduct)	26	6.82	Tiro (Throw)	28
6.71	Sforzo ordinario (Ordinary Effort) .	26	6.83	Toccata (Tag)	28
6.72	Sostituto (Substitute).....	26	6.84	Tocco (Touch)	29
6.73	Sostituto Battitore (Pinch Hitter) ..	26	6.85	Trappola (Run Down)	29
6.74	Sostituto Corridore (Pinch Runner)	26	6.86	Triplo gioco (Triple Play)	29
6.75	Squadra di casa (Home Team)	26	6.87	Volata (Fly Ball)	29
6.76	Strike (Strike)	26	6.88	Volata Interna (Infield Fly)	29
6.77	Suggeritore (Base Coach).....	27	6.89	Zona di Strike (Strike Zone).....	30

CAPITOLO 3 REGOLE DEL BASEBALL 31

REGOLA 7 INIZIO E FINE DELLA PARTITA 31

7.1	Iniziare la partita	31
7.2	Posizioni della squadra in attacco.....	31
7.3	Interferenze offensive di squadra	31
7.4	Suggeritori	32
7.5	Posizioni della squadra difensiva	32
7.6	Sostituzioni	33
7.7	Partita Regolamentare.....	36
7.8	Partita sospesa (partite interrotta, rinviate e pareggiate).....	37

7.9	Partita pari	38
7.10	Partita Nulla	38
7.11	Partita Forfeit	38
7.12	Partita sotto Protesto	39
7.13	Regola sulle Risse	40
REGOLA 8	PALLA IN GIOCO	41
8.1	Palla viva	41
8.2	Palla morta immediata – I corridori ritornano	42
8.3	Palla morta ritardata - I corridori ritornano o avanzano	44
8.4	Palla morta immediata - I corridori avanzano	45
8.5	Chiamata di Tempo e Palla Morta	46
8.6	Comportamento antisportivo	47
REGOLA 9	BATTUTA	47
9.1	Ordine di battuta	47
9.2	Il Battitore	48
9.3	Battitore designato	48
9.4	Il box del Battitore	50
9.5	La regola del box del Battitore	51
9.6	Ball	52
9.7	Azione illegale del battitore	52
9.8	Palla battuta illegalmente	54
9.9	Battitore fuori turno	54

9.10	Interferenza del ricevitore	56
9.11	Quando il Battitore o il Battitore-Corridore è eliminato	56
REGOLA 10	CORSA SULLE BASI	58
10.1	Ordine legale delle basi	58
10.2	Il battitore-corridore diventa corridore	59
10.3	Diritto ad una base o occupazione di una base	62
10.4	Avanzare sulle basi.....	62
10.5	Palla morta.....	65
10.6	Regola della Scivolata su Gioco Forzato (Scivolata sulle basi nei tentativi di doppio gioco)	67
10.7	Quando i corridori sono eliminati.....	68
REGOLA 11	GIOCHI D'APPELLO.....	71
11.1	Quando i corridori sono eliminati su appello	71
11.2	Effetto di una base saltata dal corridore precedente	73
11.3	Conclusione del mezzo inning	74
REGOLA 12	INTERFERENZA, OSTRUZIONE E COLLISIONI CON IL RICEVITORE.....	74
12.1	Interferenze del Battitore o del Corridore	74
12.2	Diritto di precedenza dei difensori	77
12.3	Interferenza non intenzionale	77
12.4	Interferenza di uno spettatore.....	78
12.5	Interferenza dell'Arbitro o del suggeritore	78
12.6	Interferenza durante uno <i>squeeze play</i> o una rubata di casa base	79
12.7	Ostruzione	79

12.8	Regola sulla collisione a casa base.....	82
REGOLA 13	LANCIO.....	84
13.1	Posizioni di lancio	84
13.2	Posizioni legali di lancio	84
13.3	Posizione di Caricamento – Posizione fissa	84
13.4	Lanci di riscaldamento	86
13.5	Timer per i Lanci	87
13.6	Violazioni del Lanciatore (divieti)	88
13.7	Tirare verso le basi.....	90
13.8	Effetto della rimozione del piede di perno dalla pedana di lancio.....	91
13.9	Lanciatori ambidestri.....	91
13.10	Balk.....	91
13.11	Sostituzione del lanciatore.....	95
REGOLA 14	L'ARBITRO	98
14.1	Autorità dell'Arbitro.....	98
14.2	Appello alle decisioni dell'Arbitro.....	99
14.3	Posizione dell'Arbitro.....	100
14.4	Referto di gara	101
14.5	Istruzioni generali agli Arbitri	102
CAPITOLO 4	CLASSIFICARE.....	104
REGOLA 15	IL CLASSIFICATORE UFFICIALE.....	104
15.1	Lo Scoring Director	104

15.2	Il Classificatore	104
15.3	Termine della partita	106
15.4	Ruolino.....	107
REGOLA 16	STATISTICHE E GIOCHI DI ATTACCO	107
16.1	Battitore fuori turno	107
16.2	Battute valide.....	107
16.3	Battute valide da Extra-Base.....	109
16.4	Battute valide che pongono termine alla partita	112
16.5	Sacrifici.....	113
16.6	Punti battuti a casa (RBI)	114
16.7	Basi rubate e Colto Rubando	115
16.8	Basi su ball	118
16.9	Strikeout	119
REGOLA 17	STATISTICHE E GIOCHI DIFENSIVI	119
17.1	Out.....	119
17.2	Assistenze	121
17.3	Errori	123
17.4	Doppi e tripli giochi	127
17.5	Lanci pazzi e palle mancate	128
REGOLA 18	STATISTICHE DEI LANCIATORI.....	129
18.1	Definizioni iniziali.....	129
18.2	Statistiche del lanciatore	129

18.3	Punti guadagnati e punti concessi	133
18.4	Sostituzione dei lanciatori e punti concessi	136
REGOLA 19	STATISTICHE	141
19.1	Responsabilità.....	141
19.2	Preparazione dei documenti	142
19.3	Partite giocate.....	146
19.4	Partite di spareggio.....	146
19.5	Premi individuali	146
19.6	Calcolo delle medie	147
19.7	Requisiti minimi per la qualificazione ai premi individuali	148
19.8	Record cumulativi	149
APPENDICE 1	WBSC BASEBALL WORLD CUPS	151
A1	REGOLE DEL BASEBALL.....	151
A1.1	Battitore Designato.....	151
A1.2	Inning	151
A1.3	Equipaggiamento protettivo.....	151
A1.4	Differenza punti	151
A1.5	Eccezioni al regolamento WBSC Official Rules of Baseball.....	154
A1.6	Gare sospese.....	155
A1.7	Regolamento sulle mazze da gioco.....	156
A1.8	Limite nel numero di lanci nelle WBSC World Cups	159
A2	REGOLE DI CLASSIFICAZIONE.....	164

A2.1	Partite forfeit	164
A2.2	Lanciatore vincente	164
A2.3	Coefficiente media punti guadagnati sul lanciatore	165
A2.4	Coefficiente per le minime presenze alla battuta.....	165
A2.5	Coefficiente per i minimi inning lanciati	165
A3	ALTRI ARGOMENTI	165
A3.1	Dispositivi elettronici	165
A3.2	Tabacco da fumo o da masticare	166
APPENDICE 2	PROTOCOLLO E REGOLAMENTO PER LA VIDEO REVIEW DEGLI ARBITRI	166
B1	LINEE GUIDA GENERALI	167
B2	CHIAMATE RIVEDIBILI PER IL CHALLENGE DEL MANAGER	167
B2.1	Corsa sulle Basi	167
B2.2	Situazioni di Presa/Non Presa.....	167
B2.3	Palla Buona/Foul.....	168
B2.4	Giochi Forzati	168
B2.5	Battitore colpito da un lancio	168
B2.6	Potenziale Fuoricampo	168
B2.7	Regola della Collisione	168
B2.8	Confine del terreno di gioco (non fuoricampo)	169
B2.9	Regola della Scivolata	169
B2.10	Giochi di Toccata	170
B3	CHIAMATE RIVEDIBILI PER INIZIATIVA DEL CREW CHIEF.....	170

B3.1	Protocollo di challenge	171
B3.2	Linee guida generali.....	172
B3.3	Challenge di una giocata rivedibile da parte di entrambi i Manager	173
B3.4	Effetto del risultato della revisione video sulla decisione del Manager dopo il gioco	176
B3.5	Specificità del challenge	177
B3.6	Irrevocabile e definitiva	177
B3.7	Standard per la modifica di una chiamata.....	178
B3.8	Correzione di una chiamata errata	178
B3.9	Posizionamento dei corridori	179
B3.10	Corsa sulle Basi	180
B3.11	Battitore colpito da un Lancio	181
B3.12	Collisioni a Casa Base	182
B3.13	Giochi NON rivedibili	182
APPENDICE 3	REGOLAMENTAZIONE GESTIONE TIMER	182
C1	LANCIO.....	183
C2	VISITE AL LANCIATORE	184
C3	CAMBIO DEL LANCIATORE	185
C4	CAMBIO ATTACCO/DIFESA	185
C5	REQUISITI INSTALLAZIONE TIMER	186
C5.1	Posizionamento dei timer per la gestione della partita	187
APPENDICE 4	DIAGRAMMI ESPLICATIVI.....	189
D1	CAMPO DI GIOCO	190

D1.1	Per U-15 e successivi	190
D1.2	Per categoria U-12	191
D2	CASA BASE E BASI	192
D2.1	Per U-15 e successive	192
D2.2	Per categoria U-12	192
D3	PEDANA DI LANCIO	194
D3.1	Per U-15 e successivi	194
D3.2	Per la categoria U-12	195
D4	GUANTO DA GIOCO	196
D5	ZONA DELLO STRIKE	197
APPENDICE 5	RIFERIMENTI INCROCIATI.....	199

CAPITOLO 1 INTRODUZIONE

REGOLA 1 Obiettivi

- 1.1 L'obiettivo della squadra in attacco è che il battitore diventi corridore e che i corridori avanzino fino a raggiungere casa base.
- 1.2 L'obiettivo della squadra in difesa è di impedire che gli attaccanti diventino corridori e di evitare che questi avanzino sulle basi.
- 1.3 Quando un battitore diventa corridore e tocca legalmente tutte le basi, egli segna un punto per la propria squadra.

Eccezione: un punto non viene segnato se un corridore tocca casa base mentre viene effettuato il terzo out.

- 1.4 Lo scopo di ogni squadra è vincere segnando più punti dell'avversario.
- 1.5 Vincente dell'incontro sarà la squadra che avrà segnato, in conformità con queste regole, il maggior numero di punti.

REGOLA 2 Campo di gioco

2.1 Dimensioni del campo interno e del campo esterno

- 2.1.1 Il campo interno è un quadrato di 90 ft (27,43 m). La distanza verso la prima e la terza base è presa dal bordo posteriore di ogni base verso la punta del piatto di casa base.
- 2.1.2 Il campo esterno è l'area compresa tra le due linee di foul formate dal prolungamento dei due lati del quadrato. La distanza dalla punta del piatto di casa base alla più vicina recinzione, tribuna o altro ostacolo in territorio buono deve essere almeno di 275 ft (83,82m) verso ogni palo di foul. La distanza verso le zone di centro-sinistra e centro-destra dovrebbe essere di 375 ft (114,30m), la distanza verso l'esterno centro dovrebbe essere di 400 ft (121,92m). I pali di foul dovrebbero essere verniciati di giallo fluorescente.
- 2.1.3 Le seguenti dimensioni saranno usate per le competizioni di Baseball WBSC:

Dimensioni ufficiali del campo	U-12	U-15	U-18	U-23	Donne
--------------------------------	------	------	------	------	-------

Distanza tra le basi	75 ft (22,86 m)	90 ft (27,43 m)	
Distanza da casa base alla pedana del lanciatore	51 ft (15,54 m)	60 ft 6" (18,43 m)	
Distanza da casa base alla seconda base	97 ft 5" (29,70 m)	127.3 ft 3/8" (38,79 m)	
Distanza da casa base al backstop	25 ft (7,62 m)	60 ft (18,29 m)	
Distanza da casa base al box del prossimo battitore	15.4 ft (4,70 m)	37 ft (11,27 m)	
Inizio della corsia del battitore-corridore	35 ft (10,66 m)	45 ft (13,71 m)	
Distanza da casa base alla recinzione dell'esterno destro e sinistro	220 ft (67 m)	325 ft (99 m)	min. 275 ft (83,82 m) max. 290 ft (88,40 m)
Distanza da casa base alla recinzione dell'esterno centro	270 ft (82,30 m)	400 ft (121,90 m)	min. 340 ft (103,63 m) max. 360 ft (109,73 m)
Altezza della recinzione del campo esterno	min. 3.5 ft (1,06 m) max. 6 ft (1,83 m)	6ft (1,83 m)	min. 3.5 ft (1,06 m) max. 6 ft (1,83 m)
Raggio del limite della linea dell'erba del campo esterno dal monte di lancio	74 ft (22,55 m)	95 ft (28,95 m)	
Altezza del monte di lancio	6" (0.15 m)	10" (0.25 m)	
Diametro del monte di lancio	14 ft (4,27 m)	18 ft (5,48 m)	
Dimensioni del box del battitore	3 ft x 6 ft (0,91 m x 1,82 m)	4 ft x 6 ft (1,22 m x 1,82 m)	
Diametro del cerchio della casa base	20.22 ft (6,16 m)	26 ft (7,92 m)	
Dimensioni della pedana del lanciatore	6" x 2 ft (0,15 m x 0,60 m)		
Dimensioni delle basi	15" x 15" x 5" (0,38 m x 0,38 m x 0,12 m)		
Dimensioni del box del suggeritore	4 ft x 8 ft (1,21 m x 2,43 m)	10 ft x 20 ft (3 m x 6 m)	

2.2 Casa Base

Il piatto di casa base è costituito da una lastra di gomma o materiale simile di colore bianco. Un lato misura 17 pollici (43,18 cm), due lati misurano 8.5 pollici (21,59 cm) e gli altri due lati misurano 12 pollici (30,48 cm). Deve essere fissato al terreno in modo che i due lati da 12 pollici (30,48 cm) coincidano con le linee del campo interno che partono da casa base verso la prima e la terza base e con il lato da 17 pollici (43,18 cm) rivolto verso il lanciatore. I bordi superiori del piatto di casa base

devono essere smussati e il piatto deve essere fissato a terra in modo che la superficie sia livellata con il terreno.

2.3 Prima, seconda e terza base

La prima, la seconda e la terza base devono essere dei sacchi di tela bianca o cuscini di gomma fissati saldamente al terreno. I sacchi devono avere forma quadrata con lato di 15 pollici (38,10 cm) e riempiti con materiale morbido con un'altezza compresa tra 3 pollici (7,62 cm) e 5 pollici (12,70 cm). La prima e la terza base devono essere completamente in campo interno. Il cuscino di seconda base deve essere centrato sulla posizione della seconda base.

2.4 Pedana del lanciatore

La pedana del lanciatore è costituita da una lastra di rettangolare di gomma bianca con lati di 24 pollici (60,96 cm) e 6 pollici (15,24 cm). Deve essere fissata al terreno con il bordo più vicino alla distanza di 60 piedi 6 pollici (18,44 m) dalla punta del piatto di casa base.

2.5 Monte del lanciatore

La parte più alta della pedana del lanciatore deve essere 10 pollici (25,40 cm) al di sopra della superficie del piatto di casa base. L'altezza di 10 pollici (25,40 cm) può essere facilmente misurata con una livella. Ci dovrebbe essere una pendenza graduale di 1 pollice (2,54 cm) ogni foot (30,48 cm) a partire da un punto distante 6 pollici (15,24 cm) davanti alla pedana del lanciatore fino ad un punto distante 6 piedi (1,83 m) in direzione di casa base. Da questo punto il monte di lancio dovrebbe avere una pendenza che lo porti a degradare verso il resto della superficie del terreno di gioco.

Nota: è consentito l'utilizzo di un monte di lancio portatile.

2.6 Il box del ricevitore, il box del battitore, ecc.

Il box del ricevitore, il box del battitore, i box dei suggeritori e la corsia di three-foot (91,44 cm) del battitore-corridore devono essere segnati sul terreno prima che la partita abbia inizio secondo quanto mostrato nell'Appendice 4. Tutte le linee devono essere segnate con gesso o altro materiale bianco non infiammabile e devono essere larghe tra 2 pollici (5,08 cm) e 3 pollici (7,62 cm).

REGOLA 3 Attrezzatura

3.1 La palla

La palla deve essere una sfera formata da un filo avvolto intorno a un piccolo nucleo di sughero, gomma o materiale simile, ricoperto da due strisce di pelle di cavallo o di vacchetta bianca, strettamente cucite insieme. Deve pesare non meno di 5 once (141 gr) e non più di 5 once $\frac{1}{4}$ (150 gr) e misurare non meno di 9 pollici (22,86 cm) e non più di 9 pollici $\frac{1}{4}$ (23,49 cm) di circonferenza.

Nessun giocatore, allenatore o dirigente può scolorire o danneggiare la palla strofinandola con terra, resina, pece, carta vetrata, carta abrasiva o qualsiasi altra sostanza estranea.

Penalità: l'Arbitro rimuoverà la palla e l'infrazione verrà sanzionata con l'espulsione del colpevole dalla partita. Inoltre, il colpevole sarà sospeso automaticamente per dieci (10) partite.

3.2 La mazza

3.2.1 La mazza dovrà essere fatta di legno o di altri materiali, purché sia conforme alle specifiche della WBSC come scritte in questa regola.

3.2.1.1 Deve essere un bastone liscio e arrotondato con un raggio costante in ogni punto.

3.2.1.2 Deve esserci una linea diretta dal centro del pomello al centro dell'estremità larga.

3.2.1.3 Il pomello e il tappo superiore, se presenti, devono essere saldamente fissati.

3.2.1.4 La mazza non deve superare i 42 pollici (106,68 cm) di lunghezza.

3.2.1.5 Il diametro della mazza non deve essere superiore a 2 $\frac{5}{8}$ pollici (6,67 cm), né inferiore a 2 $\frac{1}{4}$ pollici (5,71 cm).

3.2.1.6 Il manico della mazza può essere rivestito o trattato con qualsiasi materiale o sostanza per migliorare la presa, ma questa non deve superare i 18 pollici (45,72 cm) dal pomello. Qualsiasi materiale o sostanza che superi il limite di 18 pollici (45,72 cm) sarà motivo per rimuovere la mazza dalla partita.

Nota: una mazza non regolare deve essere rimossa dalla partita, come anche una che è stata alterata.

Se l'Arbitro scopre che la mazza non è conforme alla Regola 3.2.1.6 prima o dopo che la mazza è stata usata in gioco, ciò non costituirà motivo per dichiarare il battitore eliminato o espellerlo dalla partita.

Penalità: se un battitore che entra nel box di battuta viene scoperto con una mazza non regolare o viene scoperto di aver usato una mazza non regolare prima che il prossimo battitore entri nel box di battuta, l'Arbitro Capo dovrà avvertire il Manager della squadra offensiva nel caso in cui fosse la prima violazione; alla seconda violazione, il Manager della squadra verrà espulso dalla partita.

- 3.2.2 I giocatori possono utilizzare solo mazze fatte da un unico pezzo di legno che sono incluse nell'elenco ufficiale delle mazze in legno approvate dalla WBSC, pubblicato nell'anno in corso.
- 3.2.3 L'uso di mazze in composito è vietato (le mazze in composito si riferiscono a mazze in legno avvolte con vetroresina o altri componenti, o a una combinazione di pezzi invece che a un unico pezzo solido di legno. Queste mazze non sono ammesse per l'uso).

3.3 Le uniformi

- 3.3.1 Le uniformi di tutti i giocatori, Coach e Manager della squadra devono essere dello stesso colore e stile.
- 3.3.2 È richiesto che ogni squadra abbia due set di uniformi con colori contrastanti. È responsabilità della squadra ospite indossare un colore dell'uniforme in contrasto con quello della squadra di casa. È consigliato che entrambe le squadre indossino l'uniforme utilizzata per il riscaldamento prepartita o quella ufficiale della partita quando entrano in campo.
- 3.3.3 Tutte le uniformi devono includere i numeri sul retro della maglia. Questi numeri devono avere almeno un'altezza di 6 pollici (15,25 cm).
- 3.3.4 Ad eccezione degli spikes standard o dei tacchetti in gomma, nessun giocatore può attaccare qualcosa di diverso alla suola o al tallone delle scarpe. Non sono ammesse scarpe con tacchetti metallici appuntiti simili a quelle da golf o da atletica leggera.
- 3.3.5 Bottoni in metallo o vetro lucidato non sono ammessi sull'uniforme. Se un lanciatore indossa un caschetto, deve avere una finitura opaca.
- 3.3.6 Qualsiasi parte di un sottomaglia esposta alla vista deve essere dello stesso colore diverso dal bianco. La lunghezza delle maniche può variare per ciascuno, ma ogni giocatore deve indossare maniche di lunghezza approssimativamente uguale (maniche strappate o lacerate non sono ammesse). Le maniche di tipo a

compressione, se indossate da un lanciatore, devono essere coperte da un sottomaglia o indossate su entrambe le braccia.

- 3.3.7 Un giocatore o un Coach può indossare un giubbotto sotto la casacca dell'uniforme se è dello stesso colore del sottomaglia della squadra. Solo un lanciatore può indossare un giubbotto come indumento esterno mentre è in base come corridore. Quando indossato, deve essere abbottonato o chiuso con la cerniera. Un lanciatore può indossare un giubbotto sotto la casacca dell'uniforme mentre sta battendo. Nessun altro giocatore è autorizzato a indossare un giubbotto come indumento esterno mentre è in base o in campo.
- 3.3.8 I Coach mentre sono in campo nel box dei suggeritori, devono indossare la maglia dell'uniforme da gioco. Se viene indossata un giubbotto o una giacca antivento della squadra, questa deve includere il logo ufficiale della squadra ed essere coerente con il colore dell'uniforme della squadra. Se entrambi i Coach scelgono di indossare un giubbotto devono essere uguali. In tutti gli altri momenti, i Coach possono indossare un giubbotto o una giacca antivento fornita dalla squadra.
- 3.3.9 Nessun giocatore la cui uniforme non sia conforme a quella dei suoi compagni di squadra sarà autorizzato a partecipare a una partita.
- 3.3.10 Nessun giocatore può attaccare alla sua uniforme nastro o altro materiale di colore diverso da quella della sua uniforme.

3.4 I Guanti

- 3.4.1 Il ricevitore può indossare un guanto normale o un guantone da ricevitore di qualsiasi dimensione.
- 3.4.2 Il guanto o la muffola della prima base non deve superare i 13 pollici (33,02 cm) in lunghezza o gli 8 pollici (20,32 cm) in larghezza. Il *webbing* (la parte di tela tra pollice e indice) non deve essere costruito per formare un tipo di trappola a rete. La misurazione della lunghezza di qualsiasi guanto o muffola sarà presa dalla parte inferiore o dal base del palmo della mano dritto su attraverso il palmo. La misurazione della larghezza per la muffola del prima base deve essere dal centro della sezione di base tra il pollice e il dito indice fino al bordo esterno del mignolo. L'area dell'incavo non deve superare i 5 pollici (12,7 cm) in lunghezza, 4 ½ pollici (11,43 cm) in larghezza nella parte superiore e 3 ½ pollici (8,89 cm) alla base.
- 3.4.3 Ogni giocatore, ad eccezione del ricevitore e del prima base, è limitato all'uso di un guanto da difensore lungo non più di 13 pollici (33,02 cm) e largo non più di 8 pollici (20,32 cm). Per il guanto da difensore, la misurazione deve essere dalla base della cucitura interna del primo dito fino al bordo esterno del mignolo.

Queste misurazioni non devono superare i 5 ¾ pollici (14,60 cm) in larghezza nella parte superiore e 3 ½ pollici (8,89 cm) alla base.

3.4.4 Il guanto del lanciatore non può essere bianco o grigio, esclusi i bordi, né, a giudizio dell'Arbitro, può essere in alcun modo distraente.

3.4.4.1 Nessun lanciatore può attaccare al suo guanto alcun materiale estraneo di un colore diverso da quello del guanto.

3.4.4.2 L'Arbitro dovrà rimuovere dalla partita qualsiasi guanto che violi la Regola 3.4.4, sia per sua iniziativa, su raccomandazione di un altro Arbitro o su denuncia del Manager avversario che l'Arbitro ritiene meritevole.

3.5 Equipaggiamento protettivo

3.5.1 I caschi con doppio paraorecchie sono obbligatori per i battitori e i corridori in base, ed è anche raccomandato che i Suggeritori di Base indossino un caschetto. Per i ricevitori, compresi i ricevitori di riscaldamento e quelli del bullpen, è obbligatorio indossare l'attrezzatura protettiva.

Nota: i caschetti per i Coach non sono obbligatori, ma solo raccomandati.

3.5.2 Tutti i ricevitori devono indossare un casco protettivo e una maschera facciale mentre ricevono i lanci del lanciatore.

3.5.3 Tutti i ragazzi addetti a mazze e palline devono indossare un caschetto con doppio paraorecchie.

3.5.4 Per le categorie U-23, Premier 12 e le Olimpiadi, è accettabile l'uso di un caschetto protettivo con un solo paraorecchie.

3.5.5 Protezioni per il gomito. Un giocatore è autorizzato a indossare una protezione per il gomito che non superi i 10 pollici (25,40 cm) in lunghezza, misurata quando la protezione è distesa piatta.

3.6 Equipaggiamento in campo

Nessun equipaggiamento può essere lasciato in campo, né in territorio buono né in territorio foul.

REGOLA 4 Personale di gioco

4.1 Gli Arbitri

Le responsabilità degli Arbitri prima della partita sono:

- 4.1.1 Richiedere la rigorosa osservanza di tutte le regole che disciplinano il gioco e l'equipaggiamento dei giocatori.
- 4.1.2 Assicurarsi che tutte le linee di gioco siano chiaramente segnate in conformità alle regole.
- 4.1.3 Ricevere dalla squadra di casa o dal Comitato Organizzatore Locale (LOC) una fornitura di palle da baseball regolamentari. Gli Arbitri ispezioneranno le palle da baseball e si assicureranno che siano state strofinate correttamente in modo da rimuovere il lucido. Gli Arbitri saranno gli unici giudici delle palle da utilizzare per la partita.
- 4.1.4 Assicurarsi che la squadra di casa o il LOC abbiano almeno una dozzina di palle da baseball regolamentari di riserva, se necessario.
- 4.1.5 L'Arbitro Capo deve avere almeno due palle da baseball in suo possesso e assicurarsi che ci sia una scorta da cui rifornirsi se necessario. Tali palle devono essere messe in gioco quando:
 - 4.1.5.1 La palla è stata battuta fuori dal terreno di gioco o nell'area degli spettatori.
 - 4.1.5.2 La palla si è scolorita o non è più idonea all'uso.
 - 4.1.5.3 Il lanciatore richiede una nuova palla.
 - 4.1.5.4 Una palla è stata tirata in tribuna.

Nota: L'Arbitro non deve dare una nuova palla al lanciatore o al giocatore finché il gioco non è terminato e l'azione precedente non è conclusa. Dopo che una palla tirata o battuta è uscita dal campo di gioco, il gioco non sarà ripreso finché i corridori non avranno raggiunto le rispettive basi a cui hanno diritto. Dopo che un fuoricampo è uscito dal terreno di gioco, l'Arbitro Capo non consegnerà una nuova palla al lanciatore o al ricevitore finché il battitore che ha battuto il fuoricampo non avrà attraversato il piatto.

- 4.1.6 Gli Arbitri devono assicurarsi che un sacchetto di resina sia posizionato a terra dietro la pedana del lanciatore prima dell'inizio di ogni partita.

- 4.1.7 Prima dell'inizio della partita, gli Arbitri devono controllare le condizioni del campo.
- 4.1.8 L'Arbitro Capo ordinerà l'accensione delle luci del campo di gioco ogni volta che, a suo parere, l'oscurità renderà pericoloso il proseguimento del gioco.
- 4.1.9 Gli Arbitri cercheranno di accendere le luci all'inizio dell'inning per non svantaggiare nessuna tra le squadre, se possibile.

Nota: l'Arbitro prenderà in considerazione la possibilità di accendere le luci all'inizio di un inning, ove possibile.

Nota: tutto il personale della delegazione e della federazione con credenziali per il campo, il dugout e la clubhouse deve attenersi a tutte le regole e ai regolamenti della World Baseball Softball Confederation (WBSC) e lasciare il campo di gioco sessanta (60) minuti prima dell'orario di gioco previsto. La mancata osservanza di queste regole comporterà la perdita dei privilegi delle credenziali e la sanzione della federazione da parte della WBSC.

4.2 Il Manager

- 4.2.1 Il Manager della squadra è la persona nominata dalla federazione o dalla squadra e confermata alla riunione tecnica del torneo o dalla lega, ed è responsabile delle azioni della squadra dentro e fuori dal campo. Questa persona rappresenterà anche la squadra nella riunione tecnica e nelle comunicazioni con gli Arbitri, i Commissari Tecnici e la squadra avversaria.
- 4.2.2 Il Manager può comunicare all'Arbitro Capo di aver delegato a un giocatore o a un allenatore compiti specifici previsti dal regolamento, e ogni azione di tale rappresentante designato sarà ufficiale. Il Manager sarà sempre responsabile della condotta della sua squadra, del rispetto delle regole e della deferenza nei confronti degli Arbitri, dei Commissari Tecnici e di tutto il personale della manifestazione.
- 4.2.3 Il Manager è l'unica persona autorizzata a discutere, contestare o protestare una chiamata dell'Arbitro.
- 4.2.4 Se un Manager è stato espulso o lascia il campo, deve designare un Coach o un giocatore come suo sostituto, che avrà le stesse responsabilità e gli stessi doveri del Manager.
- 4.2.5 Se il Manager non riesce o rifiuta di designare il suo sostituto prima di partire, l'Arbitro Capo deve designare un membro della squadra come Manager sostituto.

4.3 Coach

- 4.3.1 I Coach sono persone nominate dalla federazione o dalla squadra per assistere il Manager nelle responsabilità relative alla condotta della squadra durante il gioco e fuori dal campo, all'osservanza del WBSC Official Rules of Baseball e al rispetto dell'Arbitro e dei Commissari Tecnici.
- 4.3.2 Un assistente allenatore è una persona che assiste il Manager. L'assistente allenatore non può essere usato in partita come giocatore. Gli assistenti allenatori non possono lasciare la loro postazione, il dugout o l'area del bullpen per appellarsi a qualsiasi gioco sul campo.
- 4.3.3 In nessun momento un Coach o un delegato di squadra può discutere, contestare o protestare una chiamata dell'Arbitro sul campo. Tutte le questioni in campo relative a discussioni, contestazioni e chiamate protestate non devono essere gestite dai Coach, a meno che non siano stati nominati da un Manager espulso o da un Manager non presente.

REGOLA 5 Procedure prepartita

5.1 Condizione del campo

La squadra di casa o, in caso di torneo i Commissari Tecnici, decideranno se una partita è rinviata a causa di condizioni meteorologiche o del campo di gioco non soddisfacenti.

In caso di maltempo o di condizioni non idonee durante una partita, l'Arbitro Capo può consultarsi con i Commissari Tecnici per determinare la sospensione, la ripresa o la fine del gioco. In caso di fulmini, i Commissari Tecnici e l'Arbitro Capo si consulteranno con le linee guida sui fulmini della LOC o della Lega.

Gli Arbitri non dichiareranno conclusa la partita prima di almeno 30 minuti dalla sospensione del gioco. Se si tratta di una partita di un torneo, saranno i Commissari Tecnici a stabilire quando sospendere o annullare una partita.

5.2 Allenamento prepartita

- 5.2.1 Se è programmato un allenamento in battuta (batting practice) e il campo viene ritenuto praticabile dai Commissari Tecnici, la squadra ospite deve essere autorizzata a effettuare il proprio allenamento in battuta di almeno 40 minuti sul campo da gioco della partita, fatto salvo che le condizioni meteorologiche e del campo siano soddisfacenti.

- 5.2.2 Uno schermo per il lanciatore deve essere fornito dall'organizzazione del torneo (LOC) o dalla squadra di casa.
- 5.2.3 È raccomandato che l'organizzazione del torneo (LOC) o la squadra di casa fornisca una gabbia di battuta.
- 5.2.4 È consigliato fornire uno schermo alto 8 piedi (2,44 metri) e largo 6 piedi (1,83 metri) per l'area della prima base durante l'allenamento in battuta.
- 5.2.5 Ogni bullpen deve essere fornito con almeno due monti di lancio regolamentari dotati di pedana di lancio e piatto di casa base, e devono essere in buone condizioni per il riscaldamento prepartita della squadra ospite.
- 5.2.6 Sequenza allenamenti prepartita:
- 5.2.6.1 **U-12 Baseball World Cup**
- 20 minuti BP squadra di casa
 - 20 minuti BP squadra ospite
 - 10 minuti IP squadra di casa
 - 10 minuti IP squadra ospite
- 5.2.6.2 **U-15 Baseball World Cup**
- 30 minuti BP squadra di casa
 - 30 minuti BP squadra ospite
 - 10 minuti IP squadra di casa
 - 10 minuti IP squadra ospite
- 5.2.6.3 **U-18, U-23, Women's Baseball World Cups and Premier12**
- 40 minuti BP squadra di casa
 - 40 minuti BP squadra ospite
 - 10 minuti IP squadra di casa
 - 10 minuti IP squadra ospite

BP (batting practice): allenamento in battuta

IP (infield practice): allenamento in difesa

5.3 Riunione prepartita

- 5.3.1 Dieci minuti prima dell'orario di inizio previsto, l'Arbitro Capo condurrà la riunione prepartita con i rappresentanti delle due squadre.
- 5.3.2 L'Arbitro Capo riceverà dalla squadra di casa e dalla squadra ospite i rispettivi ordini di battuta in triplice copia. L'Arbitro Capo si assicurerà che le copie siano identiche, ne conserverà una copia, ne darà una copia al Manager avversario e una copia ai Commissari Tecnici. A questo punto l'Arbitro Capo è ufficialmente responsabile della partita e le formazioni sono ufficiali.
- 5.3.3 L'Arbitro Capo illustrerà le regole di campo e risponderà alle eventuali domande poste dai Manager.

5.4 Regole di campo

In caso di condizioni insolite, possono essere adottate delle regole di campo, previa intesa con la squadra ospite. Nessuna regola di campo deve essere in contrasto con le regole di gioco ufficiali. In caso di disaccordo tra le squadre, le regole di campo saranno stabilite dagli Arbitri. Si raccomanda di affiggere le regole di campo in ogni dugout.

5.5 Scambio degli ordini di battuta

A meno che la squadra di casa o il LOC non abbiano comunicato in precedenza che la partita è stata rinviata o ritardata nell'inizio, gli Arbitri entreranno sul campo di gioco dieci minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della partita e si recheranno direttamente a casa base. Entrambi i Manager avversari saranno presenti all'incontro a casa base. In sequenza:

- 5.5.1 Primo, il Manager di casa fornirà il suo ordine di battuta all'Arbitro Capo in triplice copia.
- 5.5.2 Secondo, il Manager della squadra ospite fornirà l'ordine di battuta all'Arbitro Capo in triplice copia.
- 5.5.3 L'ordine di battuta deve includere il nome, il numero di casacca e la posizione in campo di ogni giocatore della formazione iniziale più il lanciatore. Se è previsto l'uso di un battitore designato (DH), l'ordine di battuta deve indicare il battitore designato. Devono essere indicati anche tutti gli altri potenziali sostituti, ma la

mancata indicazione di un giocatore non lo renderà non idoneo a partecipare alla partita.

5.6 Sicurezza

La responsabilità del controllo del pubblico spetta alla squadra di casa o al Comitato Organizzatore Locale (LOC). Nessuna persona sarà ammessa sul campo di gioco durante una partita, ad eccezione dei giocatori e degli allenatori in uniforme, dei dirigenti, dei fotografi autorizzati dalla squadra di casa o dalla WBSC, degli Arbitri, degli agenti di polizia e di altri dipendenti della squadra di casa, della WBSC o del LOC. Non saranno tollerate bestemmie, commenti razziali o altre azioni intimidatorie nei confronti di ufficiali di gara, giocatori, allenatori o altri rappresentanti delle squadre. Le persone che fanno tali commenti dovranno essere allontanate dal luogo della competizione.

La squadra di casa o il LOC devono fornire una protezione di polizia sufficiente a mantenere l'ordine. Se una o più persone entrano nel campo di gioco durante una partita o interferiscono in qualsiasi modo con il gioco, la squadra ospite può rifiutarsi di giocare fino a quando il campo non viene sgomberato.

Se il campo non viene sgomberato in un tempo ragionevole, circa 15 minuti dopo il rifiuto della squadra di giocare, l'Arbitro Capo può dichiarare partita persa per forfait.

CAPITOLO 2 GLOSSARIO

REGOLA 6 Definizione dei termini

- 6.1 **Appello** (Appeal): l'atto di un Manager, Coach o giocatore che reclama una violazione delle regole da parte della squadra avversaria.
- 6.2 **Attacco** (Offense): la squadra alla battuta.
- 6.3 **Balk** (Balk): un'azione illegale da parte del lanciatore con corridori in base. La penalità è che tutti i corridori avanzano di una base.
- 6.4 **Ball** (Ball): un lancio che non entra nella zona di strike durante il volo. Se il lancio tocca il terreno e rimbalza attraverso la zona di strike è un "ball".
- 6.5 **Base** (Base): uno dei quattro punti che devono essere toccati da un corridore per segnare un punto. Il termine è di solito usato per i cuscini di prima, seconda e terza base, con eccezione del piatto di casa base.
- 6.6 **Base su ball** (Base on Balls): è un'assegnazione di prima base concessa al battitore che, mentre è in battuta, riceve quattro lanci al di fuori della zona di strike. Viene assegnata anche quando il Manager avversario segnala all'Arbitro Capo una base ball intenzionale.
- 6.7 **Batteria** (Battery): il termine usato quando ci si riferisce al lanciatore e al ricevitore.
- 6.8 **Battitore** (Batter): il giocatore offensivo posizionato nel box di battuta.

- 6.9 **Battitore-Corridore (Batter-Runner):** termine che identifica l'attaccante che ha appena terminato il suo turno di battuta e che è stato eliminato o ha raggiunto salvo la base prima della fine del gioco.
- 6.10 **Battitore designato (Designated Hitter):** il battitore designato è un giocatore che batte al posto del lanciatore. Il battitore designato non gioca in difesa. Il battitore designato può anche essere il lanciatore/battitore designato (P/DH) e rimanere come DH se viene rimosso dal monte di lancio. Può anche rimanere come lanciatore se viene sostituito da un sostituto battitore. Vedi regola 9.3
- 6.11 **Box del battitore (Batter's Box):** l'area in cui il battitore si posiziona per il suo turno di battuta.
- 6.12 **Box del ricevitore (Catcher's Box):** è l'area in cui il ricevitore deve stare fino a quando il lanciatore non effettua il lancio.
- 6.13 **Bullpen (Bullpen):** un'area in territorio di foul o all'esterno del campo di gioco dove i lanciatori e i ricevitori sostitutivi e gli altri giocatori si riscaldano. Deve avere due monti di lancio regolamentari ciascuno con il proprio piatto di casa base. Le strutture devono essere le stesse per entrambe le squadre. I lanciatori devono riscaldarsi nell'area designata e non sul campo di gioco.
- 6.14 **Bunt (Bunt):** una palla battuta che non viene colpita, ma che viene intenzionalmente toccata con la mazza e battuta lentamente nel campo interno. Se il tentativo di smorzata produce una palla in foul che non viene legalmente presa, è uno strike.
- 6.15 **Campo interno (Infield):** l'area all'interno del quadrato di 90 piedi (27,43 m) delimitato da casa base, prima, seconda e terza base.

- 6.16 **Classificatore Ufficiale** (Official Scorer): vedi Capitolo 5
- 6.17 Caricamento (Windup): una delle due posizioni legali del Lancio, solitamente effettuata senza corridori in base.
- 6.18 Coach (Coach): un membro della squadra in uniforme nominato dal Manager per svolgere i compiti da lui designati, come ad esempio, ma non solo, fungere da suggeritore.
- 6.19 Collisione volontaria (Flagrant Collision): una collisione tra un corridore e un difensore in cui il corridore tenta volontariamente di far cadere la palla al difensore stesso.
- 6.20 Corridore (Runner): un giocatore offensivo che avanza, ritorna o tocca una base.
- 6.21 Difesa (Defense): la squadra, o qualsiasi giocatore della squadra in campo.
- 6.22 Difensore (Fielder): è un qualsiasi giocatore della squadra che gioca in difesa.
- 6.23 Doppio gioco (Double Play): un gioco della difesa in cui due giocatori offensivi sono eliminati a seguito di un'azione continua, a condizione che non vi siano errori tra le eliminazioni.
- 6.23.1 Un doppio gioco forzato è quello in cui entrambe le eliminazioni sono giochi forzati.
- 6.23.2 Il doppio gioco inverso è quello in cui il primo out è su un gioco forzato e il secondo out è effettuato su un corridore per il quale la forzatura è stata rimossa a causa del primo out.

Esempio: corridore in prima base, un eliminato. Il battitore batte sulla prima base che pesta il sacchetto (un out) e tira al seconda base o all'interbase per il secondo out (gioco di toccata).

Basi cariche, nessun out. Il battitore batte sulla terza base che calpesta il sacchetto (un out) e tira al ricevitore per il secondo out (gioco di toccata).

- 6.24 Doppio incontro (Doubleheader): due partite regolarmente programmate o riprogrammate, giocate in immediata successione.
- 6.25 Espulsione (Ejection): l'immediata rimozione di un giocatore, dirigente o personale della squadra da qualsiasi ulteriore partecipazione alla partita in corso. Gli ufficiali di gara hanno l'autorità di espellere un giocatore, un dirigente o il personale della squadra per cattiva condotta o azione antisportiva.
- 6.26 Esterno (Outfielder): difensori (di solito tre) che occupano le posizioni più distanti da casa base tra i difensori in campo interno (interni) e la recinzione del campo esterno.
- 6.27 Foul Ball (Foul Ball): una palla in foul è una palla battuta legalmente che:
- 6.27.1 si ferma sul terreno in foul tra casa base e prima base o tra casa base e terza base.
 - 6.27.2 supera la prima o la terza base in foul.
 - 6.27.3 tocca il terreno in foul oltre la prima o la terza base.
 - 6.27.4 mentre si trova in territorio foul a terra o in volo, tocca un Arbitro, un giocatore o qualsiasi oggetto diverso dalla superficie di gioco.
 - 6.27.5 colpisce il battitore nel box di battuta o rimbalza a terra o sul piatto di casa base e poi colpisce il battitore o la mazza, che si trova nella mano o nelle mani del battitore, mentre si trova nel box di battuta.

- 6.27.6 colpisce la pedana del lanciatore e rimbalza in territorio foul tra la casa base e la prima o la terza base, senza toccare un difensore.

Nota: Una volata foul deve essere giudicato in base alla posizione relativa della palla e della linea di foul, incluso il palo del foul, e non se il difensore si trova in territorio foul o in territorio buono nel momento in cui tocca la palla.

- 6.28 Foul Tip (Foul Tip): una palla battuta che va direttamente dalla mazza al ricevitore e viene presa legalmente dal ricevitore. È uno strike e la palla è in gioco.

- 6.29 Giocatore escluso dalla partita (Disqualified Player): un giocatore che non è più idoneo a partecipare al gioco, ma che non è stato espulso. Ad esempio, un giocatore infortunato o sostituito.

- 6.30 Gioco (Play): l'ordine impartito dall'Arbitro per iniziare o riprendere il gioco.

- 6.31 Gioco Forzato (Force Play): un gioco in cui un corridore perde legalmente il diritto di occupare una base a causa del fatto che il battitore-corridore diventa un corridore.

Nota: In caso di un terzo strike non preso, quando il battitore non ha il diritto di correre verso la prima base, qualsiasi corridore che si sta dirigendo verso la base successiva deve essere toccato per essere dichiarato eliminato.

- 6.32 Gioco Spremuta (Squeeze Play): gioco in cui la squadra in attacco, con un corridore in terza base, tenta di far segnare quel corridore per mezzo di un bunt.

- 6.33 Illegale (Illegal): qualsiasi cosa contraria a queste regole.

- 6.34 Immediato Rilancio (Quick Pitch): è un lancio illegale effettuato con l'ovvio intento di sorprendere il battitore fuori equilibrio.
- 6.35 In volo (In Flight): qualsiasi palla battuta, tirata o lanciata che non ha toccato il terreno o un oggetto diverso da un giocatore.
- 6.36 Inning (Inning): la parte di partita in cui le squadre si alternano in attacco e in difesa e in cui ci sono tre eliminazioni per ciascuna squadra. Il tempo di battuta di ogni squadra è un mezzo inning.
- 6.37 Interferenza (Interference): un atto che ostacola o impedisce a un giocatore di effettuare una giocata. Le seguenti sono le più diffuse:
- 6.37.1 per interferenza offensiva si intende un'azione della squadra in battuta che interferisce, impedisce, ostacola o confonde un difensore nel tentativo di effettuare una giocata.
 - 6.37.2 l'interferenza difensiva è un'azione di un difensore (di solito il ricevitore) che ostacola o impedisce a un battitore di colpire un lancio.
 - 6.37.3 l'interferenza di un Arbitro si verifica quando l'Arbitro Capo ostacola, impedisce o impedisce il tiro di un ricevitore che cerca di impedire una base rubata o di eliminare un corridore in un'azione di pick off, o quando una palla buona tocca un Arbitro in territorio buono prima di passare un difensore diverso dal lanciatore.
 - 6.37.4 l'interferenza dello spettatore si verifica quando uno spettatore o un oggetto tirato da uno spettatore ostacola il tentativo di un giocatore di effettuare una giocata su una palla viva, uscendo dal campo di gioco o raggiungendo gli spalti e superando il campo di gioco.
- 6.38 Lanciatore (Pitcher): il difensore designato a lanciare al battitore.

- 6.39 Lancio (Pitch): la palla lanciata dal lanciatore al battitore mentre è a contatto con la pedana del lanciatore.
- 6.40 Lancio illegale (Illegal Pitch): un lancio effettuato senza che il piede perno del lanciatore sia a contatto con la pedana del lanciatore o quando il lanciatore effettua un rilancio immediato. Con corridori in base, si tratta di un balk.
- 6.41 Lancio Pazzo (Wild Pitch): è un lancio così alto, così basso o così lontano dal piatto che non può essere gestito con uno sforzo ordinario dal ricevitore.
- 6.42 Legale (Legal): tutto ciò che è in conformità con queste regole.
- 6.43 Linea (Line Drive): una palla battuta che va direttamente e velocemente dalla mazza a un giocatore di campo senza toccare il terreno.
- 6.44 Manager (Manager): il Manager è una persona nominata dalla squadra per essere responsabile delle azioni della squadra sul campo e per rappresentare la squadra nelle comunicazioni con l'Arbitro e la squadra avversaria.
- 6.45 Manifesta inferiorità (Run Difference Rule): regola in base alla quale una partita termina in anticipo se una squadra sta perdendo per un certo numero di punti.

6.45.1 **U-12:**

La partita ha termine quando

- 6.45.1.1 una squadra sta perdendo con quindici (15) o più punti dopo aver battuto almeno quattro (4) inning.

6.45.1.2 una squadra sta perdendo per dieci (10) o più punti dopo aver battuto almeno cinque (5) inning.

6.45.2 **U-15, U-18, U-23 e donne:**

La partita ha termine quando una squadra sta perdendo per dieci (10) o più punti dopo aver battuto almeno cinque (5) inning.

6.45.3 **Premier12:**

La partita ha termine quando

6.45.3.1 una squadra sta perdendo con quindici (15) o più punti dopo aver battuto almeno cinque (5) inning.

6.45.3.2 una squadra sta perdendo per dieci (10) o più punti dopo aver battuto almeno sette (7) inning.

Eccezione: se l'ultimo battitore di una partita batte un fuoricampo, il battitore-corridore e tutti i corridori in base possono segnare un punto, secondo le regole della corsa sulle basi, e la partita termina quando il Battitore-Corridore tocca casa Base.

Norma Approvata: il battitore batte un fuoricampo per vincere la partita nell'ultima metà del settimo inning o in un extra inning, ma è eliminato per aver superato un corridore precedente. La partita termina immediatamente quando viene segnato il punto vincente, a meno che non ci siano due out e il punto vincente non abbia ancora raggiunto la casa base quando il corridore ne supera un altro; nel qual caso l'inning è finito conteranno solo i punti segnati prima che il corridore ne superi un altro.

6.46 **Mazza illegale (Illegal Bat):** una mazza che è stata manomessa in modo tale da migliorare il fattore distanza o per causare una reazione insolita sulla palla da baseball.

6.47 **Mezza sventola (Half Swing):** un tentativo da parte del battitore di fermare il movimento in avanti della mazza durante lo swing, il quale mette il battitore a rischio di ricevere una chiamata di strike. La mezza sventola sarà giudicata strike se la parte superiore della mazza

supera l'anca anteriore del battitore. Questo non si applica a un tentativo di bunt quando il battitore tira indietro la mazza.

- 6.48 **Ostruzione** (Obstruction): è l'azione di un difensore che, mentre non è in possesso della palla e non la sta giocando, impedisce il passaggio di un corridore. Vedere le sezioni specifiche delle regole per le azioni da intraprendere.
- 6.49 **Out** (Out): dichiarazione dell'Arbitro che un giocatore che sta cercando di raggiungere una base non ha diritto a quella base.
- 6.50 **Scivolare oltre** (Overslide): è l'azione di un attaccante che scivola verso una base, ad eccezione dell'avanzamento dalla casa base alla prima base, con uno slancio tale da perdere il contatto con la base.
- 6.51 **Palla battuta illegalmente** (Illegally Batted Ball): una palla colpita dal battitore con uno o entrambi i piedi a terra e completamente fuori dal box di battuta, o una palla colpita con una mazza illegale.
- 6.52 **Palla buona** (Fair Ball): una palla buona è una palla battuta legalmente che
- 6.52.1 si ferma sul territorio buono tra la casa base e la prima base o tra la casa base e la terza base.
 - 6.52.2 passa sopra il territorio buono quando si dirige verso il campo esterno oltre la prima o la terza base.
 - 6.52.3 cade in territorio buono prima della prima o della terza base.
 - 6.52.4 tocca un giocatore, un Arbitro o qualsiasi pezzo di equipaggiamento mentre si trova in territorio buono. Una palla battuta che colpisce la pedana del lanciatore e rimbalza intatta in territorio foul tra la prima e casa base o la terza e casa base è una palla foul.

Nota: Una battuta al volo buona deve essere giudicata in base alla posizione relativa della palla e della linea di foul e non in base al fatto che il difensore si trovi sul territorio buono o foul nel momento in cui la palla viene toccata per la prima volta.

6.52.5 tocca una base in territorio buono, a meno che non sia stata precedentemente toccata da un difensore o da un corridore mentre la palla era in territorio foul.

6.52.6 esce dal terreno di gioco in volo mentre si trova in territorio buono.

Nota: Se una palla battuta colpisce la parte superiore della recinzione mentre si trova in territorio buono e poi rimbalza oltre la recinzione, si tratta di un fuoricampo.

6.53 Palla morta (Dead Ball): è una palla fuori dal terreno di gioco. Una palla morta ferma il gioco e nessun gioco può essere effettuato finché l'Arbitro non riprende il gioco.

6.54 Palla viva (Live Ball): dopo che il lanciatore entra sulla pedana del lanciatore con il possesso della palla e il battitore ha assunto la sua posizione nel box di battuta, l'Arbitro chiama o segnala "Gioco".

6.55 Panchina (Bench or Dugout): l'area riservata al personale della squadra in uniforme che partecipa al gioco.

6.56 Partita pareggiata (Tie Game): è una partita regolamentare che viene chiamata quando ogni squadra ha lo stesso numero di punti.

6.57 Partita Persa per Forfeit (Forfeited Game): una partita dichiarata conclusa e assegnata alla squadra che ha subito l'infrazione dall'Arbitro in Capo.

- 6.58 Partita Interrotta (Called Game): si riferisce a una partita nella quale, per qualsiasi motivo, l'Arbitro Capo pone fine al gioco.
- 6.59 Partita Sospesa (Suspended Game): una partita interrotta a causa del tempo, del coprifuoco o di altri motivi. Da completare in un secondo momento.
- 6.60 Pickoff (Pickoff): quando un lanciatore o un ricevitore tira verso una base tra un lancio e l'altro nel tentativo di eliminare un corridore che sta partendo o che sta per rubare la base successiva, o per mantenere un corridore vicino alla base.
- 6.61 Piede di perno del lanciatore (Pitcher's Pivot Foot): il piede a contatto con la pedana del lanciatore quando il lanciatore è nell'atto di lanciare la palla.

Nota: Per i lanciatori destri il piede destro è il piede perno. Per i lanciatori mancini il piede di perno è il piede sinistro.

Una parte del piede perno del lanciatore deve essere a contatto con la pedana del lanciatore affinché il lancio sia legale.

- 6.62 Posizione Fissa (Set Position): è una delle due posizioni di lancio legali. Di solito si usa con corridori in base.

Nota: Con uno o più corridori in base, si presume che un lanciatore stia lanciando dalla posizione fissa se si trova con il piede perno a contatto e parallelo alla Pedana del lanciatore e con l'altro piede davanti a Casa Base, a meno che in tali circostanze non comunichi all'Arbitro Capo che lancerà dalla posizione di caricamento (posizione ibrida) prima dell'inizio di un nuovo turno in battuta. Un lanciatore potrà notificare all'Arbitro che sta lanciando dalla posizione di caricamento durante un turno di battuta solo nei seguenti casi:

Una sostituzione da parte della squadra in attacco.

Immediatamente dopo l'avanzamento di uno o più corridori. Ad esempio, dopo l'avanzamento di uno o più corridori in base ma prima del lancio successivo.

- 6.63 Presa (Catch): una palla in volo è considerata presa quando un difensore ha trattenuto la palla abbastanza a lungo da mostrarne il completo controllo. Se un difensore effettua una presa ma lascia cadere la palla mentre sta tentando di tirare, è ancora considerata una presa. Il difensore ha il saldo possesso della palla anche se questa è stata toccata o giocata da un altro difensore, purché non abbia toccato un membro della squadra in attacco o l'Arbitro. Questa è considerata una presa. Non è una presa se il difensore sta toccando il territorio di palla morta quando effettua la presa.
- 6.64 Punto (Run): è il punto segnato da un giocatore offensivo che avanza da battitore-corridore e tocca nell'ordine la prima, la seconda, la terza e la casa Base.
- 6.65 Ricevitore (Catcher): il difensore che occupa la sua posizione difensiva dietro la casa base.
- 6.66 Rimbalzante (Ground Ball): palla battuta che rotola o rimbalza sul terreno.
- 6.67 Ritocco (Retouch): è l'atto di un corridore di tornare a una base come legalmente richiesto.
- 6.68 Safe (Safe): è una dichiarazione dell'Arbitro che indica che un corridore ha diritto alla base verso cui sta cercando di correre.

- 6.69 Scelta difesa (Fielder's Choice): è l'azione di un difensore che, giocando una palla battuta buona, tenta o fa eliminare un altro corridore piuttosto che tirare in prima base per eliminare il Battitore-Corridore.
- 6.70 Scorrettezza (Misconduct): è qualsiasi atto di disonestà, condotta antisportiva o comportamento non professionale che scredita il gioco.
- 6.71 Sforzo ordinario (Ordinary Effort): è lo sforzo che un difensore di media abilità in una determinata posizione della lega o della classifica dovrebbe compiere su una giocata, tenendo conto delle condizioni del campo e delle condizioni meteorologiche.
- 6.72 Sostituto (Substitute): è un giocatore del roster di una squadra che non è uno dei giocatori elencati nell'ordine di battuta e non è stato sostituito o squalificato.
- 6.73 Sostituto Battitore (Pinch Hitter): è un giocatore idoneo del roster che non è presente nell'ordine di battuta e che batte al posto di un giocatore presente nell'ordine di battuta.
- 6.74 Sostituto Corridore (Pinch Runner): un giocatore idoneo del roster che non è presente nell'ordine di battuta e che corre al posto di un giocatore presente nell'ordine di battuta.
- 6.75 Squadra di casa (Home Team): la squadra sul cui campo si gioca la partita. Se la partita si gioca in campo neutro, la squadra di casa sarà determinata di comune accordo.
- 6.76 Strike (Strike): un lancio legale quando viene chiamato dall'Arbitro. Uno strike è:
- 6.76.1 un lancio legale che il battitore tenta di colpire senza che la palla tocchi la mazza.

- 6.76.2 un lancio legale che entra nella zona di strike (vedi Appendice D per il diagramma) in volo e non viene colpito.

Nota: L'Arbitro Capo deve determinare se il lancio è uno strike in relazione alla posizione normale del battitore quando il lancio attraversa casa base. Qualsiasi parte della palla che passa sopra qualsiasi parte del piatto, dalla base delle rotule al punto medio tra la parte superiore delle spalle e la parte superiore dei pantaloni dell'uniforme, è uno strike. Il lancio deve essere giudicato strike o ball nel momento in cui attraversa casa base, non nel punto in cui viene preso dal ricevitore.

Se una palla lanciata colpisce il terreno davanti al battitore e questi gira la mazza per colpirla, la palla è in gioco se viene colpita o uno strike se viene mancata.

- 6.76.3 un lancio legale battuto dal battitore che diventa un foul non preso al volo quando il battitore ha meno di due strike.
- 6.76.4 un tentativo di smorzare la palla che va in zona di foul non legalmente preso.
- 6.76.5 un lancio legale che si trova nella zona di strike e che tocca il battitore, indipendentemente dal fatto che egli tenti di battere o meno (la palla è immediatamente morta, il lancio è uno strike, nessun corridore può avanzare e al battitore non viene assegnata la prima base).
- 6.76.6 un Foul Tip.
- 6.76.7 assegnato quando, dopo l'avvertimento dell'Arbitro Capo, il battitore non prende posizione nel box di battuta immediatamente e il limite di 20 secondi scade.
- 6.76.8 assegnato quando il battitore indietreggia deliberatamente nel box di battuta o tenta di battere in modo tale da cercare di creare un'interferenza sul ricevitore. Se la battuta colpisce il ricevitore o il guantone, il battitore sarà eliminato. Tutti i corridori in base devono tornare alla base occupata al momento del lancio.

- 6.77 Suggeritore (Base Coach): un membro della squadra o un Coach in uniforme che si trova nel box del suggeritore in prima e terza base.

- 6.78 Tempo (Time): l'interruzione del gioco da parte di un Arbitro che chiama o segnala la palla morta.
- 6.79 Tempo di Lancio (Time of Pitch): il momento del lancio è determinato quando:
- 6.79.1 nella posizione di caricamento, il lanciatore compie qualsiasi movimento associato al lancio.
 - 6.79.2 in posizione fissa, quando il lanciatore inizia il suo movimento naturale associato al lancio dopo essersi posizionato con entrambe le mani davanti al corpo.
- 6.80 Territorio buono (Fair Territory): la parte del campo di gioco compresa all'interno delle linee di prima e terza base, dalla casa base fino alla base della recinzione del campo di gioco e perpendicolarmente verso l'alto. Entrambe le linee di foul sono in territorio buono.
- 6.81 Territorio foul (Foul Territory): quella parte del campo di gioco al di fuori delle linee di prima e terza base estesa fino alla recinzione e perpendicolarmente verso l'alto.
- 6.82 Tiro (Throw): è l'atto di tirare la palla con la mano e il braccio verso un obiettivo specifico e va sempre distinto dal lancio.
- 6.83 Toccata (Tag): una toccata è l'azione di un difensore che tocca una base con il corpo mentre tiene la palla, o con la mano o il guanto, o che tocca un corridore con la palla, o con la mano o il guanto che tiene la palla (esclusi i soli lacci appesi), tenendo la palla in modo saldo e fermo nella mano o nel guanto. Non si tratta di una toccata, tuttavia, se contemporaneamente o immediatamente dopo aver toccato una base o toccato un corridore, il difensore lascia cadere la palla. Per stabilire la validità della toccata, il difensore deve tenere la palla abbastanza a lungo da dimostrare di averne il completo controllo. Se il difensore ha effettuato una toccata e lascia cadere la palla mentre sta effettuando un tiro dopo la toccata, essa sarà considerata valida.

- 6.84 Tocco (Touch): toccare un giocatore o un Arbitro significa toccare qualsiasi parte del suo corpo, o qualsiasi uniforme o equipaggiamento da lui indossato, ma non qualsiasi gioiello indossato da un giocatore.
- 6.85 Trappola (Run Down): l'azione della difesa nel tentativo di eliminare un corridore tra le basi.
- 6.86 Triplo gioco (Triple Play): un gioco continuo della difesa in cui tre giocatori sono eliminati senza che vi sia un errore tra le eliminazioni.
- 6.87 Volata (Fly Ball): palla battuta che si alza in aria direttamente dalla mazza.
- 6.88 Volata Interna (Infield Fly): è una volata buona (escluso una linea o un tentativo di bunt) che può essere presa da un interno con uno sforzo ordinario, quando la prima e la seconda, o la prima, la seconda e la terza base sono occupate, con meno di due eliminati. Il lanciatore, il ricevitore o gli esterni che si trovano nel campo interno durante questa azione sono considerati interni ai fini di questa regola.

La palla è viva e i corridori possono avanzare con il rischio che la palla venga presa, oppure possono ritoccare e avanzare dopo che la palla è stata toccata, come per qualsiasi volata. Se la palla colpita diventa un foul, viene trattata come un qualsiasi foul.

Quando sembra evidente che una palla battuta sarà una Volata Interna, l'Arbitro dichiarerà immediatamente "Infield Fly" a beneficio dei corridori.

Se la palla è vicina alle linee di foul, l'Arbitro dichiarerà "Infield Fly, se buona". Se una Volata Interna dichiarata cade a terra senza essere toccata e rimbalza in foul prima della prima o della terza base, è una palla foul. Se una volata interna dichiarata cade a terra senza essere toccata in zona di foul e rimbalza in campo buono prima della prima o della terza base, è una volata interna.

Commento: Se viene chiamata un'interferenza durante una volata interna, la palla rimane viva finché non si determina se la palla è buona o foul. Se è buona, sia il corridore che ha interferito con il difensore che il battitore sono eliminati. Se è foul, anche se viene presa, il corridore è eliminato e il battitore torna a battere.

- 6.89 Zona di Strike (Strike Zone): l'area sopra il piatto di casa base dalla base della rotula al punto medio tra la parte superiore delle spalle e la parte superiore dei pantaloni dell'uniforme. La zona di strike deve essere determinata dalla posizione del battitore mentre si prepara a battere una palla lanciata. Vedere il diagramma nell'Appendice 4.

CAPITOLO 3 REGOLE DEL BASEBALL

REGOLA 7 Inizio e fine della partita

La partita inizia quando tutti i giocatori in difesa hanno preso posizione sul campo di gioco. Il primo battitore della squadra in attacco prenderà posizione nel box di battuta, l'Arbitro Capo chiamerà "PLAY".

La palla è viva e in gioco e lo rimane finché l'Arbitro non chiama "TEMPO" o la palla diventa morta.

7.1 Iniziare la partita

La partita inizia quando l'Arbitro Capo chiama "PLAY". Dopo la chiamata di "PLAY", la palla è viva e in gioco.

7.2 Posizioni della squadra in attacco

La squadra in attacco deve:

- 7.2.1 seguire l'ordine di battuta presentato dal Manager per tutta la partita, a meno che un giocatore non venga sostituito.
- 7.2.2 il primo battitore di ogni inning successivo alla prima sarà il giocatore il cui nome segue quello dell'ultimo giocatore che ha completato legalmente il suo turno di battuta nell'inning precedente.

7.3 Interferenze offensive di squadra

Se viene commessa un'interferenza mentre la palla è viva (tirata o battuta) da qualcuno di diverso da giocatori, Coach o Arbitri, gli Arbitri dovranno giudicare se tale interferenza è intenzionale o non intenzionale.

- 7.3.1 Se l'interferenza è intenzionale, la palla è morta immediatamente e l'Arbitro deve imporre le penalità che a suo giudizio annullano l'effetto dell'interferenza.
 - 7.3.1.1 È intenzionale se un Coach, un giocatore, un batboy, un fotografo o qualsiasi altra persona ammessa sul terreno di gioco calca o spinge una palla, indipendentemente dal motivo.
 - 7.3.1.2 L'Arbitro deve dichiarare l'interferenza come intenzionale e mettere in atto qualunque azione serva a ripristinare la situazione, che sia assegnare un out o assegnare delle basi quando uno

spettatore intenzionalmente si sporge dalle tribune o entra sul terreno di gioco. La palla è morta immediatamente.

7.3.2 Se l'interferenza non è intenzionale, la palla rimane viva e in gioco. L'interferenza è non intenzionale quando un suggeritore, un batboy, un fotografo o altra persona ammessa sul terreno di gioco prova ad evitare il contatto con la palla mentre viene toccato dalla stessa o se la palla tocca tale persona senza che questa se ne accorga.

7.3.3 Non è considerata un'interferenza quando un giocatore esce dal terreno di gioco nell'effettuare una giocata e uno spettatore gli impedisce di tentare una presa sulle tribune o oltre la recinzione.

7.4 Suggeritori

7.4.1 La squadra in attacco deve posizionare sul campo due suggeritori in uniforme. I suggeritori devono occupare i due box situati dietro la prima e la terza base per dare indicazioni ai corridori e al battitore.

7.4.2 I suggeritori devono rimanere nel proprio box. Al momento del lancio il suggeritore non può trovarsi più vicino alla linea di foul rispetto al limite interno del box e non può trovarsi più vicino a casa base rispetto al lato anteriore del box. Un suggeritore può lasciare il proprio box per segnalare a un giocatore di scivolare, avanzare o ritornare ad un base a patto che non interferisca con il gioco.

Penalità:	Su segnalazione del Manager della squadra avversaria l'arbitro deve pretendere il rigoroso rispetto della regola. Deve avvertire il suggeritore e pretendere che resti all'interno del proprio box. Se non ritorna all'interno del box deve essere espulso dalla partita.
-----------	---

7.5 Posizioni della squadra difensiva

All'inizio e durante la gara tutti i giocatori in difesa, ad eccezione del ricevitore, devono essere all'interno del territorio buono nel momento in cui la palla è messa in gioco.

7.5.1 Il ricevitore deve stare con entrambi i piedi all'interno delle linee che delimitano il box del ricevitore fino a che il lanciatore non ha rilasciato la palla.

Penalità:	Balk. Tutti i corridori avanzano di una base.
-----------	---

7.5.2 Il lanciatore deve essere in una posizione di lancio legale mentre rilascia la palla verso il battitore.

- 7.5.3 Qualsiasi difensore può prendere posizione in qualunque punto del territorio buono ad eccezione del lanciatore e del ricevitore.

7.6 Sostituzioni

- 7.6.1 Ogni squadra deve sempre avere nove giocatori in partita.
- 7.6.2 Ogni lanciatore può essere sostituito solo dopo che il primo battitore affrontato (o un suo sostituto) sia stato eliminato o sia avanzato in prima base o l'inning sia terminato. In caso di infortunio o indisposizione un lanciatore può essere sostituito immediatamente. Se il lanciatore è sostituito il suo sostituto deve lanciare al battitore in quel momento alla battuta, o ad un suo sostituto, fino a che tale battitore non sia eliminato, raggiunga la prima base o l'inning sia terminato a meno che il lanciatore non sostenga un infortunio o un'indisposizione che, a giudizio dell'Arbitro Capo, lo renda impossibilitato alla prosecuzione del gioco come lanciatore.

Nota: Quando un lanciatore è rimosso dalla posizione di lanciatore ma rimane in partita non gli sarà consentito di assumere una posizione diversa dal lanciatore più di una volta nello stesso inning.

Un sostituto diventa un giocatore della partita quando la sua sostituzione è segnalata all'arbitro capo ed il suo nome è annotato nell'ordine di battuta dell'Arbitro Capo.

Se un lanciatore entra in partita ma non ha ancora affrontato un battitore (o terminato un inning) nel momento in cui la partita è interrotta per maltempo, può, ma non è obbligato, continuare a lanciare quando la partita viene ripresa.

Nessun giocatore sostituito prima dell'interruzione di una partita può rientrare in gioco quando la partita è ripresa.

- 7.6.3 Qualsiasi giocatore diverso dal lanciatore e dal battitore designato può essere sostituito in qualunque momento in cui la palla sia morta e il suo sostituto deve prendere lo stesso posto nell'ordine di battuta.

Nota: Se il lanciatore è rimosso dalla partita come lanciatore ma resta come battitore designato, la sostituzione deve essere annunciata nel momento in cui il lanciatore è rimosso.

7.6.4 Il battitore designato può entrare in partita in difesa ma deve mantenere la propria posizione nell'ordine di battuta. In questo caso il lanciatore batterà nella posizione lasciata libera dal giocatore che esce dalla partita. Vedi la regola del battitore designato 9.3.

7.6.5 Se due o più giocatori della squadra in difesa sono sostituiti contemporaneamente, per evitare confusione il Manager deve immediatamente comunicare all'arbitro capo la posizione dei sostituti nell'ordine di battuta. Se ciò non è fatto immediatamente, l'arbitro capo deciderà la loro posizione nell'ordine di battuta.

Nota: Quando il lanciatore non è il battitore designato, spostare il lanciatore in una posizione difensiva e far entrare solo un sostituto non costituisce una doppia sostituzione nel contesto del cambiamento dell'ordine di battuta. Il lanciatore che si sposta in una posizione difensiva deve battere nel posto del giocatore difensivo sostituito e il nuovo lanciatore deve battere nella posizione del battitore designato.

Se sta per effettuare una doppia sostituzione il manager deve prima annunciarlo all'Arbitro Capo. L'Arbitro Capo deve essere informato delle sostituzioni e dei cambiamenti nell'ordine di battuta prima che il manager chiami il nuovo lanciatore (non importa se il Manager o il Coach annunciano la doppia sostituzione prima di aver oltrepassato la linea di foul). Segnalare o fare un gesto verso il bullpen è considerato come una sostituzione ufficiale del lanciatore. Non è permesso al Manager andare sul monte, chiamare un nuovo lanciatore e poi informare l'Arbitro di una sostituzione multipla con l'intenzione di cambiare l'ordine di battuta.

7.6.6 Un corridore non può essere sostituito da un altro giocatore che è presente o è stato presente nell'ordine di battuta in quella partita.

Nota: Questa regola ha lo scopo di eliminare la pratica del cosiddetto corridore di cortesia. Nessun giocatore in partita può fungere da corridore di cortesia per un compagno. Nessun giocatore che ha partecipato alla partita ed è stato sostituito può rientrare come corridore di cortesia. Qualsiasi giocatore non presente nell'ordine di battuta, se usato come battitore di cortesia, deve essere considerato come un sostituto.

7.6.7 L'arbitro capo, dopo averne ricevuto comunicazione dal manager o da un coach in divisa, deve immediatamente annunciare o far annunciare ogni sostituzione. Se una sostituzione non viene annunciata il sostituto diventa legale quando:

7.6.7.1 Un corridore prende il posto di un altro corridore in base.

7.6.7.2 Un lanciatore sale sulla pedana del lanciatore.

7.6.7.3 Un difensore raggiunge la posizione solitamente occupata dal difensore sostituito e il gioco inizia.

7.6.7.4 Un battitore entra nel box di battuta.

Nota: Qualunque gioco eseguito o che coinvolge uno dei suddetti sostituti non annunciati è legale. Non sono previste penalità.

7.6.8 Se un giocatore sostituisce un compagno infortunato, diverso dal lanciatore, ha a disposizione cinque (5) tiri di riscaldamento.

7.6.9 Un giocatore sostituito può sedere in panchina, scaldare i lanciatori e fungere da suggeritore. Se un sostituto entra in partita al posto di un manager-giocatore, il Manager ha la possibilità di prendere parte alla partita come suggeritore.

7.6.10 Un giocatore rimosso dalla partita non può rientrare in gioco. Se un giocatore sostituito prova a rientrare o rientra in partita in qualunque ruolo, l'arbitro capo deve immediatamente ordinare al manager di rimuovere quel giocatore non appena si accorge della sua presenza o ne viene informato da un altro arbitro o da uno dei due manager. Se tale direttiva di rimuovere il giocatore irregolarmente rientrato avviene prima che inizi il gioco con il giocatore impropriamente in campo, il sostituto originario può rientrare in gioco. Se tale direttiva di rimuovere il giocatore irregolarmente rientrato avviene dopo l'inizio del gioco con il giocatore impropriamente in campo, anche il sostituto originario sarà considerato rimosso dalla partita (oltre alla rimozione del giocatore irregolarmente rientrato) e non potrà entrare in gioco.

Nota: Qualsiasi gioco che avviene dopo che un giocatore già sostituito rientra in partita conta. Se, a giudizio dell'arbitro, il giocatore è rientrato in partita sapendo di essere già stato sostituito, il manager può essere espulso.

7.7 Partita Regolamentare

- 7.7.1 Una partita regolamentare è di sette (7) o nove (9) inning, a meno che non sia prolungata a causa del punteggio in parità o sia accorciata
 - 7.7.1.1 Perché la squadra di casa non ha bisogno della propria metà della settimana o nono inning o gliene serve solo una parte.
 - 7.7.1.2 Perché l'Arbitro Capo interrompe la partita.
- 7.7.2 Se il punteggio è in parità dopo sette (7) o nove (9) inning il gioco continuerà fino a quando:
 - 7.7.2.1 La squadra in trasferta ha segnato più punti complessivi della squadra di casa al termine di un inning completo.
 - 7.7.2.2 La squadra di casa segna il punto della vittoria in un inning incompleto.
- 7.7.3 Una partita interrotta è considerata regolamentare nei seguenti casi:
 - 7.7.3.1 Se sono stati completati quattro (4) inning per una partita di sette (7) inning o sono state completati cinque (5) inning per una partita di nove (9) inning.
 - 7.7.3.2 La squadra di casa ha segnato più punti in quattro (4) inning o quattro (4) inning ed una parte del quinto (5°) di quanti non ne ha segnati la squadra in trasferta in cinque mezzi inning completi.
 - 7.7.3.3 Se la squadra di casa segna uno o più punti nella propria metà del quinto (5°) inning in modo da pareggiare la partita.
- 7.7.4 Una partita regolamentare interrotta con il punteggio pari è considerata una partita sospesa.
- 7.7.5 Una partita è rimandata o interrotta prima che sia considerata una partita regolamentare l'Arbitro Capo deve dichiarare la partita nulla, a meno che la partita non rientri in una delle situazioni della regola 7.8 nel qual caso è considerata una partita sospesa in qualunque momento essa sia stata interrotta.
- 7.7.6 Il punteggio di una partita regolamentare è dato dal totale dei punti segnati da ciascuna squadra nel momento in cui la partita termina.
 - 7.7.6.1 La partita termina quando la squadra in trasferta completa la propria metà del settimo inning e la squadra di casa è in vantaggio.

- 7.7.6.2 La partita termina quando il settimo inning è completato e la squadra in trasferta è in vantaggio.
- 7.7.6.3 Nel caso in cui la squadra di casa segni il punto della vittoria nella propria metà del settimo inning (o la propria metà di un extra inning) la partita termina nel momento in cui viene segnato il punto della vittoria.
- 7.7.7 Una partita interrotta termina nel momento in cui l'Arbitro ferma il gioco, a meno che non diventi una partita sospesa secondo la regola 7.8.

Commento: Si veda l'Appendice 1. Le partite della categoria U-12 sono di sei (6) inning.

7.8 Partita sospesa (partite interrotta, rinviate e pareggiate)

- 7.8.1 La partita diventerà una partita sospesa che dovrà essere completata in una data successiva se la partita viene interrotta per uno dei seguenti motivi:
- 7.8.1.1 Un coprifuoco imposto dalla legge.
 - 7.8.1.2 Un limite di tempo previsto dal regolamento della FIBS.
 - 7.8.1.3 Mancanza di luce artificiale, o mancato funzionamento, o errore non intenzionale dell'operatore nell'uso di attrezzature meccaniche del campo controllate dalla squadra di casa. (p.es. il tetto scorrevole, i teloni impermeabili automatici).
 - 7.8.1.4 Oscurità, quando disposizioni di legge proibiscono il funzionamento dell'impianto di illuminazione.
 - 7.8.1.5 Condizioni atmosferiche, se una partita regolamentare è interrotta nel corso di un inning che non è ancora completata, e la squadra ospite ha segnato uno o più punti portandosi in vantaggio e la squadra di casa non si è riportata in vantaggio.
 - 7.8.1.6 È una partita regolamentare interrotta con il punteggio di parità.
 - 7.8.1.7 La partita non è diventata regolamentare (4 ½ inning con la squadra di casa in vantaggio, o 5 inning con la squadra ospite in vantaggio o risultato in parità).

Nessuna partita interrotta a causa di coprifuoco, condizioni atmosferiche, limite di tempo o con il punteggio pari sarà considerata sospesa a meno che a meno che non sia progredita al punto da diventare una partita regolamentare.

- 7.8.2 Una partita sospesa deve essere ripresa dal punto esatto in cui era stato interrotto il gioco. Il completamento di una partita sospesa è la continuazione della partita originale. Lo schieramento in campo e l'ordine di battuta di entrambe le squadre deve essere lo stesso del momento dell'interruzione. Qualsiasi giocatore può essere sostituito da un giocatore che non aveva preso parte al gioco prima dell'interruzione. Nessun giocatore rimosso prima dell'interruzione può rientrare in gioco.

7.9 Partita pari

L'Arbitro Capo dichiarerà una partita regolamentare pari quando:

- 7.9.1 Il punteggio è pari quando il gioco è interrotto dopo cinque o più inning complete.
- 7.9.2 La squadra che si presenta alla battuta per seconda è alla battuta mentre il gioco è interrotto e ha segnato durante l'inning non completato lo stesso numero di punti dell'altra squadra.

Qualsiasi partita regolamentare interrotta dall'arbitro col punteggio pari deve essere dichiarata partita "Pari".

Nota: Tutte le statistiche individuali e di squadra di una partita pari devono essere registrate come ufficiali.

7.10 Partita Nulla

L'Arbitro dichiarerà "Partita Nulla" se il gioco è interrotto prima che siano stati completati cinque inning.

Eccezione: se la squadra di casa è alla battuta nella parte bassa del quinto inning e pareggia la partita prima del completamento di tale inning, l'Arbitro Capo dichiarerà la partita "Pari".

Se la squadra di casa ha segnato un maggior numero di punti o è in vantaggio dopo quattro inning e mezzo, l'Arbitro assegnerà la vittoria alla squadra di casa e sarà considerata come partita completata.

7.11 Partita Forfeit

Una partita deve essere dichiarata Forfeit in favore della squadra non in difetto solo come ultima risorsa nei seguenti casi:

- 7.11.1 Una squadra si rifiuta di entrare in campo entro cinque minuti dal momento in cui l'arbitro ha chiamato "Gioco", a meno che il ritardo sia inevitabile.
- 7.11.2 Dopo che la partita è iniziata, una squadra si rifiuta di proseguire il gioco.
- 7.11.3 Una squadra impiega metodi o stratagemmi palesemente rivolti ad accorciare la durata della partita.
- 7.11.4 Dopo essere stata avvisata dall'arbitro una squadra continua deliberatamente a violare qualsiasi regola del gioco.
- 7.11.5 Una squadra non ottempera entro un ragionevole limite di tempo all'ordine dell'arbitro di allontanare un giocatore dalla partita.
- 7.11.6 Una partita è vinta dalla squadra avversaria quando una squadra non è in grado o si rifiuta di schierare nove giocatori in campo.
- 7.11.7 Se entrambe le squadre sono responsabili e la situazione è talmente fuori controllo che la partita non può continuare in sicurezza o nessuna delle due squadre ha abbastanza giocatori da schierare in campo la partita è dichiarata persa per forfait da entrambe le squadre.

7.12 Partita sotto Protesto

Per le partite della stagione regolare ogni Federazione Nazionale dovrebbe adottare una procedura che permetta di protestare una partita quando un Manager ritiene che una decisione dell'Arbitro violi questo regolamento. Nessun protesto è consentito su un giudizio arbitrale.

- 7.12.1 Qualsiasi protesto da parte del manager di una squadra deve essere fatto nel momento in cui si verifica il gioco oggetto del protesto e prima che il gioco venga ripreso. Se la partita termina con un gioco che può essere oggetto di protesto, la squadra ha la possibilità di richiedere di effettuare il protesto fino a quando tutti gli interni hanno lasciato il territorio buono e il ricevitore ha abbandonato il cerchio di terra intorno a casa base. Tutti i protesti devono essere presentati all'Arbitro Capo.
- 7.12.2 Quando un Manager ritiene che la decisione di un Arbitro abbia violato questo regolamento, l'Arbitro Capo deve permettere al Manager di compilare un protesto; deve annunciare a entrambi i Manager, al Classificatore Ufficiale e allo speaker che la partita si gioca sotto protesto. Infine, l'Arbitro deve registrare la situazione della partita al momento del protesto.

- 7.12.3 Non sarà permesso di rigiocare alcuna parte della partita, anche qualora il protesto sia confermato, se il gioco in questione non ha influenzato l'esito della partita.
- 7.12.4 Se il protesto è confermato e avrebbe potuto influenzare l'esito della partita, la partita sarà rigiocata dal momento del protesto.
- 7.12.5 Una volta che un Manager è stato espulso non può protestare una situazione di gioco. Se deve essere presentato un protesto, deve essere fatto dal sostituto del Manager.

Esempio: Con un eliminato e i corridori in seconda e terza base, il battitore batte una volata buona che viene presa. Il corridore in terza effettua un pesto e corre dopo la presa ma il corridore in seconda parte in anticipo. Il corridore in terza oltrepassa casa base prima che la palla arrivi in seconda per il terzo eliminato. L'arbitro non assegna il punto. Il fatto che i corridori abbiano lasciato la base prima della presa o che il gioco in seconda sia stato fatto prima che il corridore in terza abbia oltrepassato casa base rappresenta un giudizio arbitrale e non può essere oggetto di protesto.

7.13 Regola sulle Risse

La World Baseball and Softball Confederation (WBSC) ha tolleranza zero per le risse e la violenza fisica durante le proprie competizioni. La regola sulle risse punisce qualsiasi membro di una squadra (giocatori, Coach, Manager o altro personale) per risse che si verifichino prima, durante o dopo una partita. Il Manager di una squadra e i suoi assistenti devono essere a conoscenza che sono responsabili delle azioni dei loro giocatori.

Le penalità per questa regola saranno applicate dalla Commissione Tecnica del Torneo consultandosi con il Direttore Tecnico e l'Umpire Director. I giocatori, Coach, Manager o qualunque altra persona della squadra sospesi non potranno avere nessuna comunicazione o contatto, diretto o indiretto, con i giocatori, i Coach, il Manager, o altre persone della squadra dall'inizio alla fine della partita, inclusi tutti gli extra inning.

- 7.13.1 Risse – Qualsiasi violenza fisica verso un avversario, incluso cercare di colpire con le braccia, le mani, le gambe, i piedi o qualsiasi oggetto in una maniera agguerrita o sputare intenzionalmente ad un avversario.
- 7.13.2 Violenza fisica verso Ufficiali di Campo o Arbitri – Qualsiasi minaccia di violenza fisica o intimidazione di fare del male incluso spingere, spintonare, entrare in contatto, calciare terra verso un Arbitro o Commissario Tecnico, sputare, tirare una palla addosso o tentare di entrare in contatto fisico.

- 7.13.3 Membro della squadra che lascia la propria posizione – Qualsiasi persona della squadra che lascia la propria posizione per eventualmente partecipare in un confronto fisico o verbale, o una rissa che include giocatori, tecnici, manager o altri membri della squadra.

La posizione è determinata da quella tenuta dalla persona nel momento in cui il confronto inizia. Per esempio, la panchina, il bullpen, il box del suggeritore, una base, il box di battuta o una posizione difensiva.

Penalità: Queste sono considerate infrazioni WBSC di Livello "A". Le risse sono soggette ad una sospensione da un minimo di 3 partite ad un massimo di 2 (due) anni, e ad una multa di \$2000 USD.

Nota: Se nasce una rissa che svuota le panchine gli arbitri devono rimanerne fuori e lasciare che i tecnici, i manager e gli altri giocatori interrompano la rissa. Gli arbitri devono cercare di identificare tutti i responsabili e consultarsi per decidere quale azione si rende necessaria.

REGOLA 8 Palla in gioco

8.1 Palla viva

La palla è viva e in gioco dopo che l'Arbitro chiama "Gioco". La palla è viva e in gioco fino a quando, per una causa legale o alla chiamata di "Tempo" da parte dell'Arbitro che sospende il gioco, la palla diventa morta. Mentre la palla è morta, nessun giocatore può essere eliminato, nessuna base può essere guadagnata e nessun punto può essere segnato, con l'eccezione che i corridori possono avanzare di una o più basi come risultato di azioni che si sono verificate mentre la palla era viva (come, ma non solo, un balk, un tiro sbagliato, un'interferenza, un fuoricampo o un altro colpo buono fuori dal terreno di gioco).

Nota: gli Arbitri non devono permettere che i giocatori e gli allenatori chiamino inutilmente "Tempo" quando si tratta di un'evidente tattica per ritardare il gioco.

L'Arbitro non chiamerà "Tempo" fino a quando una giocata non è stata completata.

- 8.1.1 Se una palla tirata colpisce accidentalmente un Coach in territorio di foul, o una palla tirata o lanciata colpisce un Arbitro, la palla rimane in gioco.
- 8.1.2 Se una palla battuta buona passa oltre tutti i difensori interni o viene toccata da un difensore e poi tocca un corridore o un Arbitro, la palla è in gioco e il corridore

non è eliminato. Se la palla tocca il corridore o l'Arbitro mentre è ancora in volo, sarà considerata una palla a terra. Non può essere presa come una palla al volo.

- 8.1.3 Se un difensore, dopo aver effettuato una presa legale, cade o entra in una qualsiasi area di palla morta, la palla è morta e ogni corridore avanzerà di una base, senza possibilità di essere eliminato, dalla sua ultima base legalmente toccata al momento in cui il difensore è entrato in tale area di palla morta.
- 8.1.4 Un difensore è considerato che non sia caduto e che la palla sia viva se il difensore è trattenuto dal cadere o dall'entrare nel dugout o in un'area di palla morta da parte del personale di gioco o dagli spettatori.
- 8.1.5 Se il difensore effettua una presa legale e passa attraverso o sopra una recinzione o entra in un'area di palla morta, la palla è morta anche se il difensore atterra prima con i piedi. Il battitore è eliminato e, se non è il terzo out di un inning, il corridore o i corridori avanzano di una base a partire dall'ultima base legalmente occupata.
- 8.1.6 Se un caschetto da battuta staccato viene accidentalmente colpito da una palla viva, la palla rimane in gioco.
- 8.1.7 Se la palla viva si dovesse rompere durante una partita, essa è in gioco fino a quando l'azione non è completata.
- 8.1.8 Se una palla tirata o battuta che rimane nel territorio di palla viva colpisce accidentalmente uno spettatore, il personale autorizzato in campo o un animale, la palla è viva.

Nota: se una palla lanciata colpisce un uccello in volo o un altro animale sul campo di gioco, il lancio è nullo e il gioco sarà ripreso con il conteggio precedente.
--

- 8.1.9 Se una palla battuta buona tocca un Arbitro dopo aver superato un difensore diverso dal lanciatore, o viene toccata da un difensore, incluso il lanciatore, la palla è in gioco.
- 8.1.10 Una palla battuta che colpisce una linea elettrica, un albero o un altro oggetto sopraelevato nel campo di gioco rimane viva, a meno che non sia previsto diversamente dalle regole di campo.

8.2 Palla morta immediata – I corridori ritornano

La palla diventa morta e i corridori ritornano quando:

- 8.2.1 Una battuta in foul non viene presa. I corridori ritornano e l'Arbitro non metterà la palla in gioco finché tutti i corridori non avranno ritoccato le loro basi.
- 8.2.2 Una palla viene battuta illegalmente.
- 8.2.3 Un Coach interferisce intenzionalmente con una palla tirata.
- 8.2.4 Se un battitore gira e manca la palla lanciata, e completa tutto il giro di mazza e, a giudizio dell'Arbitro, colpisce involontariamente il ricevitore o la palla dietro di lui con il backswing, sarà chiamato solo strike (non interferenza). La palla è morta e nessun corridore può avanzare.
 - 8.2.4.1 Se il giro di mazza colpisce il ricevitore e si verifica in una situazione in cui il battitore normalmente diventerebbe un corridore a causa di un terzo strike non trattenuto dal ricevitore, la palla sarà morta e il battitore sarà eliminato. Nessun corridore può avanzare.
 - 8.2.4.2 Se il ricevitore sta effettuando un tiro per eliminare un corridore e il battitore è nel box di battuta e il suo normale giro di mazza colpisce involontariamente il ricevitore o la palla mentre il ricevitore sta effettuando il tiro, viene chiamato "Tempo" e i corridori ritornano (a meno che il tiro originale del ricevitore non elimini direttamente il corridore).
- 8.2.5 Una palla buona tocca un corridore in territorio buono prima di toccare un interno, compreso il lanciatore o un Arbitro, e prima di superare un interno (diverso dal lanciatore) che ha la possibilità di giocare la palla. Il corridore toccato dalla palla battuta buona è eliminato e nessun altro corridore può avanzare o segnare, tranne quando forzato ad avanzare.

Nota: Se una palla buona passa sotto o accanto un interno e tocca un corridore immediatamente dietro di lui o tocca il corridore dopo essere stata deviata da un difensore, incluso il lanciatore, l'Arbitro non dichiarerà il corridore eliminato per essere stato toccato da una palla battuta. Questo si riferisce a una palla che passa tra le gambe dell'interno, o nelle sue immediate vicinanze, e colpisce il corridore direttamente dietro l'interno. Nel prendere questa decisione, l'Arbitro deve essere convinto che la palla sia passata attraverso o vicino all'interno e che nessun altro interno abbia avuto la possibilità di giocare la palla.

Penalità: la palla è morta e il corridore colpito dalla palla battuta è eliminato. Al battitore viene assegnata la prima. Gli altri corridori avanzano se forzati.

- 8.2.6 Una palla buona tocca un Arbitro prima di toccare un difensore e prima di passare un difensore diverso dal lanciatore.

Penalità: la palla è morta e il Battitore ottiene la prima base con un singolo. I corridori avanzano se forzati.

Nota: se una palla buona tocca un Arbitro dopo aver superato un difensore diverso dal lanciatore, o dopo essere stata toccata da un difensore incluso il lanciatore, la palla è in gioco.

- 8.2.7 Viene chiamata un'interferenza su un altro corridore.

Nota: Se l'Arbitro dichiara il battitore, il battitore-corridore o un corridore out per interferenza offensiva, tutti gli altri corridori devono tornare all'ultima base che era stata legalmente conquistata al momento dell'interferenza.

- 8.2.8 Se un corridore interferisce intenzionalmente con una palla battuta o tirata utilizzando il caschetto o altro equipaggiamento personale, la palla è morta, il corridore è eliminato e qualsiasi corridore avanzato sull'interferenza deve tornare alla base che occupava al momento dell'interferenza. Al battitore-corridore viene assegnata la prima base.

- 8.2.9 Se un difensore si sporge nel dugout, nel bullpen o nell'area di palla morta per prendere una palla al volo in foul e un avversario interferisce con il tentativo di presa, il battitore sarà eliminato e nessun corridore avanzerà.

8.3 Palla morta ritardata - I corridori ritornano o avanzano

La palla diventa morta e i corridori avanzano di una base o tornano alle loro basi senza il pericolo di essere eliminati quando:

- 8.3.1 L'Arbitro Capo interferisce con il tiro del ricevitore nel tentativo di impedire una base rubata o di eliminare un corridore in un'azione di pick off, i corridori non possono avanzare.

Nota: L'interferenza viene ignorata se il tiro del ricevitore elimina il corridore.

- 8.3.2 Il battitore interferisce con il tentativo di gioco o il tiro del ricevitore uscendo dal box di battuta o facendo qualsiasi altro movimento che ostacoli il gioco del ricevitore a casa base.

Penalità: Il battitore è eliminato, a meno che il corridore che cerca di avanzare non sia eliminato, o se il corridore che cerca di segnare viene eliminato per interferenza del battitore.

8.4 Palla morta immediata - I corridori avanzano

La palla diventa morta e i corridori avanzano di una base senza il pericolo di essere eliminati quando:

- 8.4.1 Un lancio legale colpisce un corridore che sta cercando di segnare.

Eccezione: qualsiasi lancio legale colpisce un corridore che sta cercando di segnare la palla è morta immediatamente e i corridori avanzano se stavano rubando sul lancio. Se non stavano rubando, tutti i corridori rimangono sulla base che occupavano al momento del lancio.

- 8.4.2 Una palla lanciata tocca il battitore o qualsiasi parte del suo abbigliamento (escluso qualsiasi gioiello il battitore indossi) mentre si trova nella posizione di battuta legale. I corridori, se forzati, avanzano.

- 8.4.3 Uno spettatore o qualsiasi altra persona interferisce intenzionalmente con una palla tirata o battuta. La palla è morta al momento dell'interferenza e l'Arbitro imporrà le penalità per annullare l'atto di interferenza.

- 8.4.4 Una palla lanciata si incastra nell'equipaggiamento dell'Arbitro o del ricevitore, ad eccezione del guanto del ricevitore, e rimane fuori dal gioco, oppure esce, attraversa o si incastra nell'imbottitura del campo o nella recinzione.

- 8.4.5 Un difensore, dopo aver effettuato una presa legale, entra o cade in un'area di palla morta. La palla è morta e tutti gli altri corridori avanzano di una base a partire dall'ultima base legalmente occupata al momento in cui il difensore è entrato nell'area di palla morta.

8.5 Chiamata di Tempo e Palla Morta

- 8.5.1 Quando un Arbitro sospende il gioco, deve chiamare "Tempo". Quando l'Arbitro Capo chiama "Gioco", la sospensione viene revocata e il gioco riprende. Tra la chiamata di "Tempo" e la chiamata di "Gioco" la palla è morta.
- 8.5.2 La palla diventa morta quando un Arbitro chiama "Tempo". L'Arbitro Capo chiamerà "Tempo" quando:
- 8.5.2.1 A suo giudizio, le condizioni atmosferiche, l'oscurità o situazioni simili rendono impossibile la prosecuzione del gioco.
 - 8.5.2.2 La mancanza di luce rende difficile o impossibile per gli Arbitri seguire il gioco.
 - 8.5.2.3 Un incidente rende inabile un giocatore o un Arbitro.
 - 8.5.2.4 Un incidente a un corridore è tale da impedirgli di raggiungere la base a cui ha diritto, come nel caso di un fuoricampo o nell'assegnazione di una o più basi; un sostituto corridore sarà autorizzato a completare il gioco.
 - 8.5.2.5 Un Manager chiede "Tempo" per una sostituzione o per una conferenza con uno dei suoi giocatori.
 - 8.5.2.6 Un Arbitro vuole esaminare la palla, consultarsi con uno dei Manager o per qualsiasi altra ragione simile.
 - 8.5.2.7 Un difensore, dopo aver preso una palla al volo, entra o cade in una zona di palla morta. Tutti i corridori devono avanzare di una base, senza pericolo di essere eliminati, dall'ultima base legalmente occupata al momento in cui il difensore è entrato in tale zona.
 - 8.5.2.8 Un Arbitro ordina l'allontanamento di un giocatore o di qualsiasi altra persona dal campo di gioco.
 - 8.5.2.9 Ad eccezione dei casi previsti dalle Regole 8.5.2.2 e 8.5.2.3, nessun Arbitro può chiamare "Tempo" mentre un gioco è in corso.
 - 8.5.2.10 Un giocatore o un Arbitro si infortuna. Se l'infortunio si verifica durante una palla viva, il "Tempo" non sarà chiamato finché tutti i giochi in corso non hanno termine. Se un giocatore si infortuna e non può raggiungere la base assegnata, può essere utilizzato un sostituto corridore per completare l'azione.

- 8.5.2.11 Una circostanza insolita interferisce con il normale svolgimento della partita. Ad esempio, spettatori che corrono sul campo, animali, palla o altri oggetti sul campo.

Dopo che la palla è morta, il gioco riprende quando il lanciatore prende posto sulla pedana del lanciatore con una nuova palla o la stessa palla in suo possesso e l'Arbitro Capo chiama "Gioco". L'Arbitro Capo chiama "Gioco" non appena il lanciatore prende il suo posto sulla pedana del lanciatore con la palla in suo possesso.

8.6 Comportamento antisportivo

Nessun Manager, giocatore, Coach o altra persona della squadra può in alcun momento:

- 8.6.1 Incitare o tentare di incitare, con parole, segni o azioni che contestino la decisione di un Arbitro e che potenzialmente incitino una manifestazione da parte degli spettatori.
- 8.6.2 Chiamare "Tempo" o usare qualsiasi altra parola o frase o commettere qualsiasi atto mentre la palla è in gioco allo scopo di far commettere un balk al lanciatore.

Penalità: il colpevole sarà allontanato dalla partita e lascerà il campo di gioco. Se viene commesso un balk, questo verrà ignorato.

- 8.6.3 Usare un linguaggio che in qualche modo si riferisca o si rifletta sui giocatori avversari, su un Arbitro o su uno spettatore.
- 8.6.4 Avere un contatto intenzionale con un Arbitro in qualsiasi modo.
- 8.6.5 Prendere posizione nella linea visiva del battitore e, con intento deliberato, agire in modo da distrarlo.

REGOLA 9 Battuta

9.1 Ordine di battuta

- 9.1.1 Ogni giocatore della squadra in battuta diventa battitore e deve prendere posizione nel box di battuta nell'ordine in cui il suo nome appare nell'ordine di battuta della squadra.
- 9.1.2 L'ordine di battuta viene seguito per tutta la partita, a meno che un giocatore non venga sostituito da un altro. In tal caso il sostituto prenderà il posto del giocatore sostituito nell'ordine di battuta.
- 9.1.3 Il primo battitore di ogni inning, dopo il primo inning, sarà il giocatore il cui nome segue quello dell'ultimo giocatore che ha completato legalmente il suo turno alla battuta nell'inning precedente.

9.2 Il Battitore

Un giocatore dell'attacco che entra nel box di battuta con l'intenzione di aiutare la propria squadra a segnare un punto. Continua a essere un battitore finché non viene dichiarato out dall'Arbitro o diventa un Battitore-Corridore.

9.3 Battitore designato

Il battitore designato (DH) è un giocatore designato a battere per il lanciatore partente e per tutti i lanciatori successivi.

Principi di base:

- 9.3.1 Un battitore può essere designato a battere per il lanciatore partente e per tutti i lanciatori successivi in qualsiasi partita senza che ciò influisca sullo stato del lanciatore o dei lanciatori nella partita. L'eventuale DH per il lanciatore deve essere scelto prima della partita e deve essere incluso nell'ordine di battuta presentato all'Arbitro Capo. Se un Manager elenca dieci giocatori nell'ordine di battuta iniziale della squadra, ma non ne indica uno come DH, e un Arbitro o uno dei due Manager (o la persona incaricata da uno dei due Manager che presenta l'ordine di battuta iniziale della propria squadra) si accorge dell'errore, l'Arbitro Capo dirà al Manager che ha commesso l'omissione di designare quale dei nove giocatori, oltre al lanciatore, sarà il DH. È importante che l'Arbitro e i rappresentanti di entrambe le squadre verifichino la correttezza degli schieramenti presentati durante l'incontro prepartita.
- 9.3.2 Il DH nominato nell'ordine di battuta iniziale deve presentarsi alla battuta almeno una volta, a meno che la squadra avversaria non cambi lanciatore o il DH abbia un malore o si infortuni prima che arrivi il suo turno alla battuta.

- 9.3.3 Non è obbligatorio che una squadra designi un battitore designato (DH) per il lanciatore. Se il lanciatore partente è indicato nell'ordine di battuta, il lanciatore diventa automaticamente il DH. In questo caso, il lanciatore deve essere considerato come due giocatori, sia lanciatore che DH (P/DH) e può essere sostituito come tale.
- 9.3.4 Possono essere utilizzati sostituti battitori (pinch-hitter) per il DH. Qualsiasi sostituto battitore di un DH diventa il DH. Un DH sostituito (compreso un P/DH che è stato sostituito come DH) non può rientrare in campo in nessun'altra veste.
- 9.3.5 Il DH può essere utilizzato in difesa, continuando a battere nella stessa posizione nell'ordine di battuta, ma il lanciatore deve battere al posto del difensore sostituito, a meno che non venga effettuata più di una sostituzione, e il Manager deve allora designare i loro posti nell'ordine di battuta.
- 9.3.6 Un corridore può essere sostituito per il battitore designato (DH), e il corridore assume il ruolo di DH. Il DH non può essere utilizzato come sostituto corridore (pinch-runner).
- 9.3.7 Il DH è "bloccato" nell'ordine di battuta. Non è possibile effettuare sostituzioni multiple che alterino l'ordine di battuta del DH.
- 9.3.8 Una volta che il lanciatore della partita viene spostato dal monte di lancio a una posizione in difesa, tale spostamento pone fine al ruolo di DH per quella squadra per il resto della partita.
- 9.3.9 Una volta che un sostituto battitore (pinch-hitter) batte per un qualsiasi giocatore dell'ordine di battuta e poi entra in campo per lanciare, tale mossa pone fine al ruolo di DH per quella squadra per il resto della partita.
- 9.3.10 Il lanciatore della partita può fare il sostituto battitore o il sostituto corridore solo per il DH e diventare il P/DH.
- 9.3.11 Se un Manager elenca dieci giocatori nell'ordine di battuta della sua squadra, ma non ne indica uno come DH e il Manager avversario porta all'attenzione dell'Arbitro in Capo il mancato inserimento di un DH dopo l'inizio della partita, allora:
- 9.3.11.1 Il giocatore in lista che non ha assunto una posizione in difesa è il DH, se la squadra è scesa in campo in difesa; oppure
- 9.3.11.2 Se la squadra non è ancora scesa in campo in difesa, il Manager della squadra deve indicare quale giocatore avrebbe dovuto essere indicato come DH.

- 9.3.12 Una volta che un DH assume una posizione in difesa diversa da quella di lanciatore (diventando quindi il P/DH), tale spostamento pone fine al ruolo di DH per quella squadra per il resto della partita.
- 9.3.13 Non è necessario annunciare un sostituto del DH finché non è il turno di battuta del DH.
- 9.3.14 Se un giocatore in difesa va sul monte di lancio (sostituendo il lanciatore), questa mossa pone fine al ruolo del DH per quella squadra per il resto della partita. Il DH può assumere la posizione del difensore in campo.

Nota: Quando il P/DH viene sostituito come DH, può rimanere in campo come lanciatore. Tuttavia, il P/DH non può passare successivamente a una posizione difensiva e non può tornare come DH. Una volta che un giocatore lascia l'ordine di battuta offensivo, non può più rientrare.

Se un lanciatore viene spostato dal monte di lancio a una posizione difensiva, il ruolo del DH termina per il resto della partita. Il lanciatore appena rimosso dal monte di lancio può battere al posto del DH nell'ordine di battuta; oppure, se vengono effettuati più cambi difensivi, il lanciatore (non un P/DH) può battere al posto di uno qualsiasi dei giocatori sostituiti (il Manager designerà il posto nell'ordine di battuta all'Arbitro Capo). Il giocatore può tornare come lanciatore una sola volta, a meno che non sia stato rimosso come lanciatore in una seconda visita durante lo stesso inning o dopo la terza conferenza difensiva a carico di un Manager o di un allenatore.

Al momento del cambio del lanciatore, il Manager deve indicare all'Arbitro Capo lo status di gioco del giocatore rimosso. Una volta raggiunto il dugout, il Manager non può spostare il lanciatore sostituito (o il P/DH sostituito) in una posizione difensiva o far rimanere il lanciatore sostituito come DH.

Esempio: il lanciatore rilievo Jones della squadra di casa ha lanciato la parte alta del nono inning. Non stava giocando come P/DH. Per la parte alta del decimo inning, Jones si sposta in prima base e il lanciatore rilievo Smith entra in campo come lanciatore. Jones è stato inserito all'ottavo posto dell'ordine di battuta al posto del prima base Carter e Smith è stato inserito al terzo posto dell'ordine di battuta per il DH Anderson.

9.4 Il box del Battitore

- 9.4.1 Il battitore deve prendere posizione nel box di battuta prontamente quando è il suo turno alla battuta.

- 9.4.2 Il battitore non deve lasciare la sua posizione nel box di battuta dopo che il lanciatore si è portato in posizione fissa o ha iniziato il suo caricamento.

Penalità: se il lanciatore lancia, l'Arbitro chiamerà "Ball" o "Strike", a seconda dei casi.

9.5 La regola del box del Battitore

Questa regola è stata pensata per accelerare il gioco controllando le azioni del battitore tra un lancio e l'altro.

- 9.5.1 Il battitore deve mantenere un piede nel box di battuta tra un lancio e l'altro. Il mancato mantenimento di un piede nel box di battuta comporta la chiamata di uno strike per il battitore. Il battitore può uscire dal box di battuta con entrambi i piedi solo nelle seguenti circostanze:

- 9.5.1.1 Quando la palla viene colpita.
- 9.5.1.2 Quando cerca di battere una palla, a condizione che sia lo slancio dello swing a portarlo fuori dal box di battuta.
- 9.5.1.3 Se è forzato ad uscire dal box di battuta da un lancio valido.
- 9.5.1.4 Su un lancio pazzo o una palla mancata.
- 9.5.1.5 Su un tentativo di gioco al piatto o da parte del ricevitore su un corridore che avanza o da parte di un qualsiasi giocatore.
- 9.5.1.6 Se il ricevitore sta tentando di effettuare una giocata (ad es. pop fly).
- 9.5.1.7 Se è stato chiamato "Tempo", o se l'Arbitro Capo lascia la sua posizione per svolgere altri compiti non direttamente connessi con un giudizio su un gioco.
- 9.5.1.8 Se il lanciatore lascia il monte di lancio.
- 9.5.1.9 Su un conteggio di tre ball in cui il battitore pensa che il lancio sia un quarto ball.
- 9.5.1.10 Su un check swing.
- 9.5.1.11 Su un tentativo di bunt.

Penalità: un ritardo del gioco causato dal mancato mantenimento di un piede nel box del battitore tra un lancio e l'altro comporterà la

dichiarazione di palla morta e l'assegnazione di uno strike al battitore. L'Arbitro Capo chiama e segnala "DEAD BALL" (palla morta), indica il box del battitore e dice "BATTER'S BOX VIOLATION" (violazione del box del battitore), assegna uno strike al battitore e darà il nuovo conteggio.

9.5.2 Il battitore può lasciare il box di battuta e il cerchio del piatto di casa base quando viene concesso "Tempo" per:

- 9.5.2.1 Esecuzione di una sostituzione;
- 9.5.2.2 Una visita in attacco;
- 9.5.2.3 Una visita in difesa;
- 9.5.2.4 Un infortunio o un potenziale infortunio.

9.6 Ball

Un ball è:

- 9.6.1 Una palla lanciata che il battitore non tenta di battere e che non entra nella zona di strike in volo.
- 9.6.2 Chiamato dall'Arbitro Capo quando il lanciatore effettua un lancio illegale o un rilancio immediato con le basi non occupate, a meno che il battitore non raggiunga salvo la base.
- 9.6.3 Chiamato dall'Arbitro Capo quando il lanciatore prende i segnali da una posizione illegale.
- 9.6.4 Chiamato dall'Arbitro Capo quando il lanciatore non inizia il suo movimento di lancio entro 20 secondi, in violazione della regola dell'timer.

9.7 Azione illegale del battitore

Un Battitore è eliminato per azione illegale quando:

- 9.7.1 Una palla è battuta, buona o foul, dal battitore mentre uno o entrambi i piedi del battitore si trovano sul terreno interamente al di fuori delle linee del box di battuta o quando tocca casa base; o
- 9.7.2 La palla viene colpita con una mazza illegale. Una mazza che, a giudizio dell'Arbitro, è stata alterata o manomessa.

Commento: Si considera che un battitore abbia usato o tentato di usare una mazza illegale se porta tale mazza nel box di battuta.

Non sarà consentito alcun avanzamento sulle basi (ad eccezione degli avanzamenti non causati dall'uso di una mazza illegale, ad esempio base rubata, balk, lancio pazzo, palla mancata) e qualsiasi eliminazione effettuata durante un'azione di gioco rimarrà valida. Oltre a essere eliminato, il giocatore sarà espulso dalla partita.

- 9.7.3 Passa da un box di battuta all'altro mentre il lanciatore è in posizione pronto a lanciare.
- 9.7.4 Interferisce con il tentativo di gioco o il tiro del ricevitore uscendo dal box di battuta o facendo qualsiasi altro movimento che ostacoli il gioco del ricevitore a casa base.
- 9.7.5 Lancia la mazza in territorio buono o in foul e colpisce il ricevitore (compreso il guanto del ricevitore) mentre questi stava cercando di prendere un lancio con un corridore in base e/o il lancio era un terzo strike.

Eccezione: alla Regola 9.7.4 e alla Regola 9.7.5

Se il battitore interferisce con il ricevitore, l'Arbitro Capo chiamerà "interferenza". Il battitore è eliminato e la palla è morta. Nessun giocatore può avanzare a causa di tale interferenza (interferenza offensiva) e tutti i corridori devono tornare all'ultima base che, a giudizio dell'Arbitro, era stata toccata legalmente al momento dell'interferenza.

Se, tuttavia, il ricevitore effettua una giocata e il corridore che tenta di avanzare viene eliminato, si presume che non ci sia stata una vera interferenza e il corridore è eliminato, non il battitore. Tutti gli altri corridori in base in quel momento possono avanzare, poiché non c'è un'interferenza effettiva quando un corridore viene eliminato. In questo caso il gioco procede come se non fosse stata chiamata alcuna violazione.

Se un battitore tenta di battere un lancio e lo manca, e gira la mazza così forte da fargli compiere una completa rotazione e, a giudizio dell'Arbitro, colpisce involontariamente il ricevitore o la palla dietro

di lui nel completamento della sventolata, sarà chiamato solo strike (non interferenza). Tuttavia, la palla sarà morta e nessun corridore avanzerà sulla giocata.

9.8 Palla battuta illegalmente

Una palla colpita, buona o foul, dal battitore quando uno o entrambi i piedi del battitore si trovano sul terreno interamente al di fuori delle linee del box di battuta, o una palla colpita con una mazza illegale.

Nota: se il battitore tenta di colpire il lancio e lo manca, viene chiamato uno strike.

Penalità: il battitore è eliminato.

9.9 Battitore fuori turno

- 9.9.1 Un battitore è eliminato, su gioco di appello, quando non presenta a battere nel proprio turno e un altro battitore completa il turno di battuta al suo posto.
- 9.9.2 Il battitore corretto può prendere il suo posto nel box di battuta in qualsiasi momento prima che il battitore improprio diventi un corridore o venga eliminato, e tutti i ball e gli strike conteggiati al battitore improprio saranno assegnati al battitore corretto.
- 9.9.3 Quando un battitore improprio diventa corridore o viene eliminato, e la squadra in difesa si appella all'Arbitro prima del primo lancio al battitore successivo di una delle due squadre, o prima di qualsiasi gioco o tentativo di gioco, l'Arbitro deve (1) dichiarare il battitore corretto eliminato; e (2) annullare qualsiasi avanzamento o punto segnato in seguito ad una palla battuta dal battitore improprio o a causa dell'avanzamento in prima base del battitore improprio su una battuta, un errore, una base su ball, un battitore colpito o altro.
- 9.9.4 Se un corridore avanza, mentre il battitore improprio è alla battuta, su una base rubata, un balk, un lancio pazzo o una palla mancata, tale avanzamento è legale.
- 9.9.5 Quando un battitore improprio diventa corridore o è eliminato, e viene effettuato un lancio al battitore successivo di una delle due squadre prima che venga effettuato un appello, il battitore improprio diventa il battitore corretto e i risultati del suo turno alla battuta diventano legali.

- 9.9.6 Quando il battitore corretto è eliminato perché non ha battuto nel proprio turno, il battitore successivo sarà quello il cui nome segue quello del battitore corretto precedentemente eliminato.
- 9.9.7 Quando un battitore improprio diventa un battitore corretto perché non viene fatto appello prima del lancio successivo, il battitore successivo sarà quello il cui nome segue quello del battitore improprio legalizzato. Nel momento in cui l'azione di un battitore improprio viene legalizzata, l'ordine di battuta riprende con il nome successivo a quello del battitore improprio legalizzato.

Nota: L'Arbitro non deve richiamare l'attenzione di nessuno sulla presenza nel box di battuta di un battitore improprio. Questa regola è stata pensata per richiedere una costante vigilanza da parte dei giocatori e dei dirigenti di entrambe le squadre.

Ci sono due elementi fondamentali da tenere a mente:

- Quando un giocatore batte fuori turno, il battitore corretto è quello che viene eliminato.
- Se un battitore improprio batte e raggiunge la base o è eliminato e non viene fatto appello prima di un lancio al battitore successivo, o prima di qualsiasi gioco o tentativo di gioco, il battitore improprio si considera aver battuto nel turno corretto e stabilisce l'ordine che si deve seguire.

Esempi:

Gioco 1: corridori in prima e terza base. Charles batte al posto di Baker. Charles batte a terra una rimbalzante corta; il corridore di prima viene eliminato per gioco forzato; Charles arriva salvo in prima; il corridore in terza segna. Viene presentato un appello.

Decisione: Baker è eliminato. I corridori tornano in prima e terza. Battitore successivo è Charles.

Gioco 2: corridori in prima e terza base. Charles batte al posto di Baker. Charles batte a terra una ribalzante corta; il corridore di prima viene eliminato per gioco forzato;

Charles è eliminato in prima sul doppio gioco; il corridore in terza segna. Viene presentato un appello.

Decisione: Baker è eliminato. I corridori tornano in prima e terza. Battitore successivo è Charles.

9.10 Interferenza del ricevitore

Il Battitore-Corridore diventa un corridore e ha diritto alla prima base senza pericolo di essere eliminato (a condizione che avanzi e tocchi la prima base) quando il ricevitore o un difensore interferisce con la sua azione. Se all'interferenza segue un'azione di gioco, il Manager dell'attacco può scegliere di rifiutare la penalità per interferenza e accettare il risultato dell'azione. Tale scelta deve essere effettuata immediatamente al termine dell'azione. Tuttavia, se il battitore raggiunge la prima base su una battuta, un errore, una base su ball, un battitore colpito o altro, e tutti gli altri corridori avanzano di almeno una base, l'azione è valida e l'interferenza non viene presa in considerazione.

Esempio: Esempi di gioco che il Manager potrebbe scegliere:

Corridore in seconda base. Il catcher interferisce con il battitore che fa comunque una buon bunt mandando il corridore in terza base. Il Manager può preferire avere il corridore in terza base con un out piuttosto che avere corridori in seconda e prima.

Corridore in terza, un out, il battitore colpisce una palla al volo in campo esterno; il corridore segna, ma viene chiamata un'interferenza del ricevitore. Il Manager dell'attacco può scegliere se accettare il punto e il battitore out al volo o se far rimanere il corridore in terza e assegnare al battitore la prima base.

A qualsiasi corridore che tenta di rubare a causa di un'interferenza del catcher sul battitore, verrà assegnata la base che il corridore sta cercando di raggiungere. Se un corridore non sta tentando di rubare a causa dell'interferenza del ricevitore, non ha diritto alla base successiva, a meno che non sia forzato ad avanzare dal Battitore-Corridore che ha ottenuto la prima base.

Se c'è un'interferenza del catcher su uno squeeze play o una rubata a casa, al battitore viene assegnata la prima base, il punto conta e tutti gli altri corridori avanzano di una base sul balk generato dall'interferenza.

9.11 Quando il Battitore o il Battitore-Corridore è eliminato

Un Battitore è eliminato quando:

- 9.11.1 La sua palla al volo buona o foul (escluso il foul tip) viene legalmente presa da un difensore.
- 9.11.2 Il ricevitore prende legalmente un terzo strike chiamato, un terzo strike girato ma non colpito o un foul tip che è un terzo strike.
- 9.11.3 Vengono chiamati tre strike e la prima base è occupata con meno di due out.
- 9.11.4 Dopo un terzo strike o dopo aver battuto una palla buona, il battitore-corridore o la prima base sono toccati prima che egli raggiunga salvo la prima base.
- 9.11.5 Dopo aver battuto o smorzato una palla buona, la sua mazza colpisce la palla una seconda volta in territorio buono. La palla è morta e nessun corridore può avanzare. Se il battitore lascia cadere la mazza e la palla rotola contro la mazza in territorio buono e, a giudizio dell'Arbitro, non c'era l'intenzione di interferire con il corso della palla, la palla è viva e in gioco. Se il battitore è in posizione legale nel box di battuta e, a giudizio dell'Arbitro, non c'era l'intenzione di interferire con il corso della palla, una palla battuta che colpisce il battitore o la sua mazza sarà dichiarata foul.
- 9.11.6 Fa un bunt in foul al terzo strike.
- 9.11.7 Tenta di battere il terzo strike e lo manca, e la palla tocca qualsiasi parte del corpo del battitore, o non tenta di batterla e la palla lanciata colpisce il battitore nella zona dello strike.
- 9.11.8 Ha un piede completamente fuori dalle linee del box di battuta e tocca il terreno.
- 9.11.9 La palla buona lo tocca prima di toccare un difensore.
- 9.11.10 Dopo aver battuto o smorzato una palla che continua a muoversi in territorio foul, devia intenzionalmente il percorso della palla in qualsiasi modo mentre corre sulle basi.
- 9.11.11 Nel percorrere la seconda metà della distanza tra casa base e la prima base, mentre la palla viene giocata in prima base, corre all'esterno (a destra) della corsia o all'interno (a sinistra) della linea di foul e, a giudizio dell'Arbitro Capo, in tal modo interferisce con il difensore che tira in prima base. Eccezione: il battitore-corridore può correre all'esterno (a destra) della corsia o all'interno (a sinistra) della linea di foul per evitare un difensore che sta tentando di giocare una palla battuta.

Commento: Le linee che delimitano la corsia dei tre piedi (90 cm circa) fanno parte di tale corsia e il battitore-corridore deve avere entrambi i piedi all'interno della corsia o sulle linee che la delimitano. Al battitore-corridore è consentito uscire dalla corsia con un passo, una falcata, un allungo o scivolare nelle immediate vicinanze della prima base al solo scopo di toccare la prima base.

- 9.11.12 Un interno lascia cadere intenzionalmente una palla al volo buona o un line drive con la prima, la prima e la seconda, la prima e la terza o la prima, la seconda e la terza base occupate con meno di due eliminati.

Norma Approvata: In questa situazione, il battitore non è eliminato se l'interno lascia cadere la palla a terra senza toccarla, tranne quando si applica la regola della volata interna.

- 9.11.13 Un corridore che lo precede e che, a giudizio dell'Arbitro, interferisce intenzionalmente con un difensore che sta cercando di prendere una palla tirata o di tirare una palla nel tentativo di completare un gioco.

Nota: la palla viene dichiarata morta e i corridori devono tornare alla base occupata al momento del lancio.

- 9.11.14 Con due eliminati, un corridore in terza base e due strike sul battitore, il corridore tenta di rubare casa base su un lancio legale e la palla tocca il corridore nella zona di strike del battitore; l'Arbitro chiamerà "Strike Tre", il battitore è eliminato e il punto non conta. Con meno di due eliminati, l'Arbitro chiamerà "Strike Tre", la palla è morta e il punto conta.

- 9.11.15 Un membro della propria squadra (che non sia un corridore) ostacola il tentativo di un difensore di prendere o giocare una palla battuta.

REGOLA 10 Corsa sulle basi

La corsa sulle basi inizia quando il battitore raggiunge salvo la prima base. I corridori sulle basi cercano poi di avanzare in seconda base, in terza base e infine di segnare il punto prima che siano effettuate tre eliminazioni.

10.1 Ordine legale delle basi

Il corridore deve toccare ogni base in ordine legale (prima, seconda, terza e casa) e, quando deve tornare indietro mentre la palla è in gioco, deve toccare la base o le basi in ordine inverso.

Penalità: per non aver toccato una base durante l'avanzamento o il rientro. Il corridore è eliminato se il difensore lo tocca con la palla in mano prima di tornare ad ogni base non toccata. Se la base mancata era una di quelle a cui il corridore era forzato ad avanzare, il corridore è eliminato quando viene toccato o se la palla viene tenuta da un difensore che stia toccando qualsiasi base che il corridore non ha toccato (compresa la casa base).

Un corridore in base, dopo aver raggiunto legalmente una base, non può percorrere le basi in ordine inverso per confondere i difensori o per fare una farsa del gioco. Un corridore che viola questa regola è eliminato.

Se un corridore è preso in trappola tra le basi e il corridore successivo occupa la stessa base che il primo corridore ha lasciato, il secondo corridore non può essere eliminato mentre occupa tale base. Se il primo corridore, tuttavia, ritorna salvo alla base toccata per ultima ed entrambi i corridori occupano la stessa base, il secondo corridore è eliminato se viene toccato dalla palla e non è considerato un gioco forzato.

Nota: nessun corridore può avanzare su un'interferenza chiamata su un altro corridore. Si considera che un corridore occupi una base finché non ha legalmente raggiunto e toccato la base successiva.

Il fatto che un corridore precedente non abbia toccato o ritoccato una base (ed è per questo dichiarato eliminato) non influisce su un corridore successivo che tocca ogni base nell'ordine corretto, ad eccezione del fatto che, dopo due out, un corridore successivo non può segnare un punto quando un corridore precedente viene dichiarato out per non aver toccato una base.

10.2 Il battitore-corridore diventa corridore

Il battitore diventa battitore-corridore:

10.2.1 Immediatamente dopo aver effettuato una battuta valida.

Nota: se il battitore colpisce un lancio che ha in precedenza toccato il terreno, l'azione che ne consegue è la stessa che si avrebbe se il battitore avesse colpito la palla in volo.

10.2.2 Il terzo strike chiamato dall'Arbitro non viene preso, a condizione che:

- la prima base non sia occupata.
- la prima base sia occupata con due eliminati.

Nota: un battitore che non si rende conto della sua situazione su un terzo strike non preso, e che non sta correndo verso la prima base, è dichiarato eliminato una volta lasciato il cerchio di terra che circonda casa base.

10.2.3 Se il lancio tocca il terreno e rimbalza attraverso la zona di strike è un "ball". Se tale lancio tocca il battitore, gli deve essere assegnata la prima base. Se il battitore gira tale lancio con due strike, la palla non può essere legalmente presa.

10.2.4 Una palla buona, dopo aver superato un difensore diverso dal lanciatore, o dopo essere stata toccata da un difensore, incluso il lanciatore, tocca un Arbitro o un corridore in territorio buono.

10.2.5 Una palla buona passa sopra una recinzione o sulle tribune a una distanza da casa base di almeno 250 piedi (76,2 m). Tale battuta dà diritto a un fuoricampo quando il battitore tocca legalmente tutte le basi. Una palla in volo buona che esce dal terreno di gioco in un punto a meno di 250 piedi (76,2 m) da casa base darà diritto al battitore di avanzare solo fino alla seconda base.

10.2.6 Una palla buona, dopo aver toccato il terreno, finisce sulle tribune o passa attraverso, sopra o sotto una recinzione, o attraverso o sotto un tabellone, o attraverso o sotto degli arbusti o delle piante sulla recinzione; nel qual caso il battitore e i corridori avranno diritto ad avanzare di due basi.

10.2.7 Qualsiasi palla buona che, prima o dopo aver toccato terra, passa attraverso o sotto una recinzione, o attraverso o sotto un tabellone, o attraverso qualsiasi apertura nella recinzione o nel tabellone, o attraverso o sotto arbusti o piante sulla recinzione, o che si incastra in una recinzione o in un tabellone; nel qual caso il battitore-corridore e i corridori avranno diritto a due basi.

10.2.8 Se una palla buona rimbalzante viene deviata da un difensore in tribuna o al di sopra o al di sotto di una recinzione in territorio buono o foul, il battitore-corridore e tutti i corridori avranno diritto ad avanzare di due basi.

10.2.9 Se una palla buona in volo viene deviata dal difensore in tribuna o oltre la recinzione in territorio foul, il battitore ha diritto ad avanzare in seconda base. Se

viene deviata in tribuna o oltre la recinzione in territorio buono, il battitore avrà diritto a un fuoricampo. Tuttavia, se tale palla al volo buona viene deviata in un punto a meno di 250 piedi (76,2 m) dalla casa base, il battitore avrà diritto a due sole basi.

Il battitore-corridore diventa un corridore e ha diritto alla prima base senza pericolo di essere eliminato (a condizione che avanzi e tocchi la prima base):

- 10.2.10 Dopo la chiamata di quattro ball da parte dell'Arbitro o se viene assegnata una base su ball intenzionale.
- 10.2.11 Quando viene colpito da una palla lanciata che non sta tentando di battere, la palla è immediatamente morta.
 - 10.2.11.1 Il battitore non può fare un movimento per farsi colpire intenzionalmente dal lancio, indipendentemente da dove si trovi il lancio. Deve anche evitare di essere colpito, quando possibile, a meno che il lancio non si trovi all'interno del box di battuta occupato dal battitore. Se la reazione del battitore è determinata come intenzionale, allora:
 - Se la palla è nella zona di strike quando tocca il battitore, o se il battitore si muove per farsi colpire intenzionalmente dal lancio, sarà chiamato strike e al battitore non verrà assegnata la prima base.
 - Se la palla si trova all'interno del box di battuta occupato dal battitore e quest'ultimo non fa alcun movimento per essere colpito intenzionalmente dal lancio, gli viene assegnata la prima base.
 - 10.2.11.2 Se il lancio è un quarto ball, al battitore viene assegnata la prima base e classificato come "hit by pitch" (la palla è morta).
- 10.2.12 Se un difensore interferisce con lo swing del battitore o gli impedisce di colpire una palla lanciata.
- 10.2.13 Una palla buona tocca un Arbitro o un corridore in territorio buono prima di toccare un difensore.

Nota: se una palla buona tocca un Arbitro dopo aver superato un difensore diverso dal lanciatore o dopo aver toccato un difensore, incluso il lanciatore, la palla è in gioco.

10.3 Diritto ad una base o occupazione di una base

- 10.3.1 Un corridore acquisisce il diritto a una base non occupata quando la tocca prima di essere eliminato. Ha quindi diritto alla base fino a quando non viene eliminato o è forzato a lasciarla libera per un altro corridore legalmente autorizzato a quella base.
- 10.3.2 Due corridori non possono occupare una base, ma se, mentre la palla è viva, due corridori stanno toccando una base, il corridore che segue è eliminato quando viene toccato e il corridore precedente ha diritto alla base, a meno che non si applichi la Regola 10.4.

10.4 Avanzare sulle basi

Nell'avanzare, un corridore deve toccare in ordine la prima, la seconda, la terza e la casa base. Se forzato a tornare indietro, deve toccare tutte le basi in ordine inverso.

Se un corridore è forzato ad avanzare perché il battitore-corridore diventa un corridore e due corridori stanno toccando una base a cui il corridore che segue è forzato, il corridore che segue ha diritto alla base e il corridore che precede è eliminato quando viene toccato o quando un difensore ha la palla e tocca la base a cui il corridore che precede è forzato.

Ogni corridore, ad eccezione del battitore-corridore, può avanzare di una base, senza pericolo di essere eliminato, quando:

- 10.4.1 C'è un balk.
- 10.4.2 L'avanzamento del battitore senza il pericolo di essere eliminato costringe il corridore a lasciare la sua base o quando il battitore colpisce una palla buona che tocca un altro corridore o l'Arbitro prima che la palla sia stata toccata o abbia superato un difensore, se il corridore è forzato ad avanzare.
- 10.4.3 Un difensore, dopo aver preso una palla al volo, fa un passo o cade in un'area fuori dal terreno di gioco. Quando un difensore, dopo aver effettuato una presa legale, fa un passo o cade in un'area fuori dal terreno di gioco, la palla è morta e ogni corridore deve avanzare di una base, senza il pericolo di essere eliminato,

dall'ultima base legalmente occupata nel momento in cui il difensore è entrato nell'area fuori dal terreno di gioco.

- 10.4.4 Uno spettatore o qualsiasi altra persona interferisce intenzionalmente con una palla tirata o battuta.
- 10.4.5 Mentre il corridore sta tentando di rubare una base, il battitore subisce un'interferenza da parte del catcher o di qualsiasi altro difensore.
- 10.4.6 Un difensore tocca deliberatamente una palla lanciata con il cappello, la maschera o qualsiasi parte della sua uniforme staccata dal suo posto corretto sulla sua persona. La palla è in gioco e l'assegnazione viene effettuata dalla posizione del corridore nel momento in cui la palla è stata toccata.
- 10.4.7 Ogni corridore, compreso il battitore-corridore, può avanzare senza il pericolo di essere eliminato:
 - 10.4.7.1 A casa base, segnando un punto, se una palla buona esce dal terreno di gioco in volo ed egli tocca legalmente tutte le basi. Oppure se una palla buona che, a giudizio dell'Arbitro, sarebbe uscita dal terreno di gioco in volo, viene deviata dal gesto di un difensore che tira il guanto, il cappello o qualsiasi altro capo di abbigliamento.
 - 10.4.7.2 Di tre basi, se un difensore tocca deliberatamente una palla buona con il cappello, la maschera o qualsiasi altra parte della sua uniforme staccata dal suo posto. La palla è in gioco e il battitore può avanzare verso casa base a suo rischio e pericolo.
 - 10.4.7.3 Di tre basi, se un difensore tira deliberatamente il guanto e tocca una palla buona. La palla è in gioco e il battitore può avanzare verso casa base a suo rischio e pericolo.
 - 10.4.7.4 Di due basi, se un difensore tocca deliberatamente una palla tirata con il cappello, la maschera o qualsiasi parte della sua uniforme staccata dal suo posto. La palla è in gioco.
 - 10.4.7.5 Di due basi, se un difensore tira deliberatamente il guanto e tocca una palla lanciata. La palla è in gioco.

Nota: L'Arbitro deve stabilire che il guanto tirato o il cappello o la maschera staccati hanno toccato la palla. Non c'è penalità se la palla NON è stata toccata.

Non c'è penalità se il guanto del difensore viene sfilato via dalla forza di una palla battuta o tirata, o se il guanto gli vola via dalla mano in un evidente tentativo di effettuare una presa legale.

10.4.7.6 Di due basi, se una palla buona rimbalza o viene deviata nelle tribune al di fuori delle linee di foul della prima o terza base. Oppure se passa attraverso o sotto la recinzione di un campo, un tabellone, gli arbusti della recinzione o se si incastra nella recinzione, negli arbusti, nel tabellone o nelle piante.

10.4.7.7 Di due basi quando, in assenza di spettatori sul terreno di gioco, una palla tirata finisce nelle tribune o in una panchina o sopra, attraverso o sotto una recinzione del campo o una parte inclinata della protezione al di sopra del backstop o rimane nelle maglie di uno schermo metallico che protegge gli spettatori. La palla è morta. Quando il tiro sbagliato è la prima giocata di un interno, l'Arbitro, nell'assegnare le basi, si baserà sulla posizione dei corridori al momento del lancio della palla. In tutti gli altri casi, l'Arbitro si baserà sulla posizione dei corridori al momento del tiro sbagliato.

Nota: in alcune circostanze è impossibile assegnare due basi a un corridore. Ad esempio: corridore in prima, il battitore colpisce una volata corta a destra. Il corridore rimane in attesa tra la prima e la seconda, il battitore supera la prima e si ferma dietro al corridore. La palla cade a terra. L'esterno, nel tirare verso la prima base, tira la palla in tribuna.

Norma approvata: poiché nessun corridore, quando la palla è morta, può avanzare oltre la base a cui ha diritto, il corridore originariamente in prima base va in terza base e il battitore-corridore viene posizionato in seconda base.

10.4.7.8

Di una base, se una palla lanciata al battitore o tirata dal lanciatore dalla sua posizione in pedana verso una base per tentare di eliminare un corridore (pick-off), va in tribuna o in una panchina o attraversa o supera una recinzione o un backstop. La palla è morta.

Norma Approvata: quando un lancio pazzo o una palla mancata passano oltre il ricevitore o rimbalzano sul ricevitore stesso ed escono direttamente dal terreno di gioco, l'assegnazione è di una base. Se, invece, la palla lanciata o tirata passa oltre il ricevitore o il difensore, ma rimane in gioco e il ricevitore o il difensore la devia inavvertitamente verso le tribune o il dugout o un'altra area in territorio di palla morta, l'assegnazione è di due basi dalla posizione dei corridori al momento del lancio o del tiro.

10.5 Palla morta

La palla diventa morta e i corridori avanzano di una base o ritornano alle loro basi, senza pericolo di essere eliminati, quando:

- 10.5.1 La palla lanciata tocca un battitore, o i suoi indumenti, mentre si trova nella sua posizione di battuta legale; i corridori avanzano se forzati.
- 10.5.2 L'Arbitro Capo interferisce con il tiro del ricevitore nel tentativo di impedire una base rubata o di eliminare un corridore durante il tentativo di rientro su una base, i corridori non possono avanzare.

Nota: l'interferenza viene ignorata se il tiro del ricevitore elimina il corridore.

Mentre la palla è morta nessun giocatore può essere eliminato, nessuna base può essere conquistata e nessun punto può essere segnato, tranne quando i corridori avanzano di una o più basi come risultato di azioni che si sono verificate mentre la palla era viva (come, ma non solo, un balk, un tiro sbagliato, un'interferenza, o un fuoricampo o altra palla buona battuta fuori dal terreno di gioco).

L'interferenza dell'Arbitro può verificarsi anche quando un Arbitro interferisce con un ricevitore che restituisce la palla al lanciatore.

- 10.5.3 Viene commesso un balk, i corridori avanzano.
- 10.5.4 La palla viene battuta illegalmente; i corridori rientrano.
- 10.5.5 Una palla in foul non viene presa; in questo caso i corridori ritornano alle loro basi. L'Arbitro Capo non metterà in gioco la palla finché tutti i corridori non avranno ritoccato le loro basi.
- 10.5.6 Una palla buona tocca un corridore o un Arbitro in territorio buono prima che tocchi un interno, incluso il lanciatore, o tocca un Arbitro prima che abbia oltrepassato un interno escluso il lanciatore; i corridori avanzano se forzati.

Se una palla buona passa sotto o accanto a un interno e nessun altro interno ha la possibilità di giocare la palla e la palla tocca un corridore immediatamente dietro l'interno superato dalla palla, la palla è in gioco e il corridore non è eliminato. Se una palla buona tocca un corridore dopo essere stata deviata da un interno, la palla è in gioco e il corridore non è eliminato.

Commento: Se una palla buona tocca un Arbitro che si trova nel campo interno dopo aver superato il lanciatore, è una palla morta. Se una palla battuta viene deviata da un difensore in territorio buono e colpisce un corridore o un Arbitro mentre è ancora in volo e poi viene presa da un altro interno, non sarà una presa legale, ma la palla rimane in gioco.

- 10.5.7 Se una palla lanciata si incastra nella maschera o nell'armatura o nella divisa del ricevitore, o si incastra nel corpo, nella maschera o nell'armatura o divisa dell'Arbitro e diventa ingiocabile; i corridori avanzano di una base.

Commento: Se un foul tip colpisce l'Arbitro e viene preso da un difensore dopo il rimbalzo, la palla è morta e il battitore non può essere eliminato. Lo stesso vale nel caso in cui il foul tip colpisca la maschera dell'Arbitro o altri oggetti protettivi.

Se un terzo strike (non un foul tip) supera il ricevitore e colpisce l'Arbitro, la palla è in gioco. Se la palla rimbalza e viene presa da un difensore prima che tocchi terra, il battitore non è

eliminato su tale presa, ma la palla rimane in gioco e il battitore può essere eliminato in prima base o toccato con la palla.

Se una palla lanciata si incastra nella maschera o nell'armatura o nella divisa dell'Arbitro o del ricevitore e diventa ingiocabile, al terzo strike o al quarto ball, il battitore ha diritto alla prima base e tutti i corridori avanzano di una base. Se il conteggio del battitore è inferiore a tre ball, i corridori avanzano di una base.

Se una palla viene intenzionalmente incastrata all'interno dell'uniforme di un giocatore (ad esempio, una tasca dei pantaloni) allo scopo di ingannare un corridore, l'Arbitro chiamerà "Tempo". L'Arbitro farà avanzare tutti i corridori di almeno una base (o più, se giustificato, a giudizio dell'Arbitro, per annullare l'azione della palla messa fuori gioco), oltre a quella che occupavano originariamente.

- 10.5.8 Qualunque lancio legale tocca un corridore che sta cercando di segnare, i corridori avanzano.

10.6 Regola della Scivolata su Gioco Forzato (Scivolata sulle basi nei tentativi di doppio gioco)

Se un corridore non effettua una scivolata in buona fede e trova o cerca di entrare in contatto con il difensore allo scopo di interrompere un doppio gioco, è colpevole di interferenza secondo questa regola. Una "scivolata in buona fede" ai fini di questa regola si verifica quando il corridore:

- 10.6.1 Inizia a scivolare (cioè entra in contatto con il suolo) prima di raggiungere la base.
- 10.6.2 È in grado e tenta di raggiungere la base con la mano o con il piede.
- 10.6.3 È in grado e cerca di rimanere sulla base (eccetto casa base) dopo il completamento della scivolata.
- 10.6.4 Scivola nei pressi della base senza cambiare la sua traiettoria di corsa allo scopo di trovare un contatto con un difensore.

Un corridore che si impegna in una "scivolata in buona fede" non deve essere eliminato per interferenza ai sensi di questa regola, anche nel caso in cui il corridore entri in contatto con il difensore come conseguenza di una scivolata consentita. Inoltre, l'interferenza non deve essere chiamata quando il contatto del corridore con il difensore è stato causato dal fatto che quest'ultimo si è posizionato (o si è spostato) nella traiettoria di corsa legale del corridore verso la base.

Nonostante quanto scritto sopra, una scivolata non sarà considerata una "scivolata in buona fede" se un corridore effettua un blocco "rotolando" o se intenzionalmente cerchi un contatto con il difensore sollevando e tenendo la gamba sopra il ginocchio del difensore o alzando le braccia o la parte superiore del corpo.

Se l'Arbitro stabilisce che il corridore ha violato questa regola, deve eliminare sia il corridore che il battitore-corridore. Si noti, tuttavia, che se il corridore che commette l'infrazione sia già stato eliminato al momento dell'infrazione stessa, solamente il corridore su cui la difesa stava tentando di effettuare una giocata sarà eliminato per effetto di questa regola.

Nota: i corridori non possono avanzare o segnare alcun punto.

10.7 Quando i corridori sono eliminati

Un corridore è eliminato quando:

- 10.7.1 Nel correre verso una base, il corridore si allontana di più di 3 piedi (91 cm) dalla sua traiettoria di corsa per evitare di essere toccato, a meno che la sua azione non sia per evitare un'interferenza con un difensore che sta giocando una palla battuta. La traiettoria di corsa di un corridore è stabilita quando si verifica il tentativo di toccata ed è una linea retta dal corridore alla base che sta cercando di raggiungere salvo.
- 10.7.2 Dopo aver toccato la prima base, lascia il percorso tra le basi, abbandonando chiaramente il tentativo di toccare la base successiva.
- 10.7.3 Interferisce intenzionalmente con una palla tirata o ostacola un difensore che tenta di giocare una palla battuta.
- 10.7.4 È toccato, quando la palla è viva, mentre è fuori dalla sua base.

Eccezione: Un battitore-corridore non può essere eliminato dopo aver superato o scivolato oltre la prima base se ritorna immediatamente alla base senza tentare di avanzare alla base successiva.

- 10.7.5 Non ritocca la sua base dopo che una palla al volo buona o foul è stata legalmente presa prima che egli, o la sua base, vengano toccati da un difensore in possesso della palla. Non deve essere eliminato per non aver ritoccato la sua base dopo il primo lancio successivo, o qualsiasi gioco o tentativo di gioco. Questo è un gioco di appello.

- 10.7.6 Egli o la base successiva vengono toccati (da un difensore in possesso della palla) prima che il corridore stesso tocchi la base successiva, dopo che è stato forzato ad avanzare a causa del battitore diventato corridore. Tuttavia, se un corridore successivo viene eliminato su un gioco forzato, il gioco forzato viene rimosso e il corridore deve essere toccato per essere eliminato. Tuttavia, se il corridore forzato, dopo aver toccato la base successiva, arretra per qualsiasi motivo verso la base che aveva occupato l'ultima volta, il gioco forzato viene ripristinato e può essere nuovamente eliminato se la difesa tocca la base verso cui è forzato ad avanzare.

Gioco: Corridore in prima e tre ball sul battitore. Il corridore ruba sul lancio successivo, che è il quarto ball, ma dopo aver toccato la seconda, scivola oltre la base o la supera in piedi. Il tiro del ricevitore lo coglie prima che possa tornare indietro.

Decisione: il corridore è eliminato. Il gioco forzato viene rimosso.

Commento: Le situazioni in cui si oltrepassa o si scivola oltre la base si verificano sulle basi diverse dalla prima base. Ad esempio, con meno di due eliminati, e con i corridori in prima e seconda, o in prima, seconda e terza, la palla viene raccolta da un interno che tenta il doppio gioco. Il corridore in prima arriva prima del tiro verso la seconda base, ma supera la base. Il tiro viene effettuato in prima base e il battitore-corridore è eliminato. Il prima base, vedendo il corridore in seconda base fuori dal sacchetto, tira in seconda e il corridore viene toccato fuori dalla base. Nel frattempo, i corridori hanno attraversato il piatto. Si tratta di un gioco forzato? Il gioco forzato è stato rimosso quando il battitore-corridore è stato eliminato in prima base? I punti segnati durante questo gioco e prima che il corridore in seconda fosse eliminato contano?

I punti contano. Non è un gioco forzato. È una giocata di toccata.

- 10.7.7 È toccato da una palla buona in territorio buono prima che la palla sia passata sotto o accanto a un interno e nessun altro interno abbia avuto la possibilità di giocare la palla. La palla è morta e nessun corridore può segnare o avanzare, ad eccezione dei corridori forzati.

Eccezione: se un corridore sta toccando la sua base quando viene colpito da una volata interna, non è eliminato, anche se il battitore è eliminato. Se un corridore viene toccato da una volata interna quando non sta toccando la sua base e prima che la palla sia passata sotto o accanto a un interno e nessun altro interno abbia avuto la possibilità di giocare la palla, sia il corridore che il battitore sono eliminati. Indipendentemente dal fatto che un corridore stia toccando la sua base o meno, quando viene toccato da una volata interna prima che la palla sia passata sotto o accanto a un interno e nessun altro interno abbia avuto la possibilità di giocare la palla, la palla è morta e nessun corridore può segnare, né i corridori avanzare, ad eccezione dei corridori forzati.

- 10.7.8 Tenta di segnare su un'azione in cui il battitore interferisce con il gioco a casa base con meno di due eliminati. Con due eliminati, questo tipo d'interferenza elimina il battitore e il punto non conta.
- 10.7.9 Supera un corridore precedente prima che questo sia eliminato.
- 10.7.10 Dopo aver legalmente conquistato una base, il corridore corre sulle basi in ordine inverso allo scopo di confondere la difesa o di rendere il gioco una farsa. L'Arbitro chiama immediatamente "TEMPO" e dichiara il corridore eliminato.
- 10.7.11 Non riesce a tornare subito in prima base dopo averla superata o essere scivolato oltre. Se tenta di correre verso la seconda base, è eliminato quando viene toccato. Se, dopo aver oltrepassato o scivolato oltre la prima base, si dirige verso il dugout o verso la sua posizione in difesa e non riesce a rientrare subito in prima base, è eliminato, su appello, quando egli o la base sono toccati.
- 10.7.12 Nel correre o scivolare verso casa base, non riesce a toccare casa base e non fa alcun tentativo di tornare al piatto, quando un difensore tiene la palla in mano, mentre tocca casa base, e si appella all'Arbitro Capo per la decisione.

Nota: Questa regola si applica solo quando il corridore si sta dirigendo verso la panchina e il ricevitore dovrebbe inseguirlo. Non si applica in condizioni normali quando un corridore manca il piatto e quindi tenta immediatamente di toccare il piatto prima di essere toccato. In questo caso il corridore deve essere toccato.

- 10.7.13 Si sta effettuando un gioco su di lui e un membro della sua squadra (che non sia un corridore) ostacola il tentativo di un difensore di prendere una palla tirata.
- 10.7.14 Un suggeritore tocca o trattiene un corridore, lo assiste fisicamente nel tornare o lasciare una base.
- 10.7.15 Quando la terza base è occupata, il suggeritore di terza base corre in direzione di casa base sulla o vicino alla linea di foul mentre un difensore sta effettuando o cercando di effettuare una giocata e quindi provoca un tiro verso casa base. Il corridore in terza base sarà eliminato per l'interferenza del suggeritore.
- 10.7.16 Un battitore-corridore tira la mazza e interferisce con un difensore che sta effettuando una giocata.
- 10.7.17 Il corridore fa cadere intenzionalmente la palla dalla mano del difensore. La palla è immediatamente morta.
- 10.7.18 Un battitore o qualsiasi altro corridore che sia stato appena eliminato interferisce con una giocata su un corridore.

REGOLA 11 Giochi d'appello

11.1 Quando i corridori sono eliminati su appello

Un corridore sarà eliminato su appello a causa di un errore di corsa sulle basi quando:

- 11.1.1 Il corridore non ritocca la base prima che un difensore lo tocchi o tocchi la base dopo che una palla al volo buona o foul viene toccata per effettuare una presa legale.
- 11.1.2 Con la palla in gioco, mentre avanza o ritorna a una base, non tocca ogni base in ordine prima di essere toccato o prima che venga toccata una base saltata.

Norma Approvata:

- 11.1.3 Nessun corridore può tornare a toccare una base saltata dopo che un corridore successivo ha segnato.
- 11.1.4 Quando la palla è morta, nessun corridore può tornare a toccare una base saltata o una che ha lasciato troppo presto dopo essere avanzato e aver toccato una base oltre quella saltata.

Gioco: Un battitore che batte un fuoricampo o un doppio per regola e salta la prima base (la palla è morta) può tornare in prima base per

correggere il suo errore prima di toccare la seconda. Se tocca la seconda, non può tornare in prima e, se la squadra in difesa fa appello, è eliminato in prima.

Il battitore batte una rimbalzante sull'interbase che tira male in tribuna. La palla è morta. Il battitore-corridore salta la prima base, ma gli viene assegnata la seconda base sul tiro sbagliato. Anche se l'Arbitro ha assegnato la seconda base, il corridore deve toccare la prima base prima di toccare la seconda.

Questi sono giochi di appello.

- 11.1.5 Il corridore parte da una posizione dietro la base per effettuare una partenza lanciata, sia su un lancio che quando effettua un pesto e corri dopo una presa al volo.
- 11.1.6 Non riesce a toccare il piatto di casa base e non fa alcun tentativo per toccarla, e questo viene toccato.

Qualsiasi appello ai sensi di questa regola deve essere presentato prima del lancio successivo o di qualsiasi gioco o tentativo di gioco. Se la violazione si verifica durante un'azione che termina un mezzo inning, l'appello deve essere presentato prima che la squadra in difesa lasci il campo. La squadra in difesa viene considerata come uscita dal campo quando il lanciatore e tutti gli interni hanno lasciato il territorio buono e il ricevitore ha lasciato la sua posizione.

- 11.1.7 La procedura di appello su un corridore è la seguente:
 - 11.1.7.1 La palla viva viene riportata verso la base.
 - 11.1.7.2 Se la palla è morta, il lanciatore deve ricevere una palla dall'Arbitro e prendere posizione sulla pedana. Dopo che l'Arbitro ha chiamato "Gioco", il lanciatore può scendere legalmente di pedana, tirare la palla alla base e il difensore può toccare il corridore o la base.
- 11.1.8 Un appello non deve essere interpretato come un gioco o un tentativo di gioco. Eccezione: se il lanciatore effettua un balk su un tentativo di appello, questo viene considerato un gioco.
- 11.1.9 La squadra in difesa ha una sola possibilità di appello. Nel caso di appelli multipli, se la difesa sbaglia durante il primo tentativo di appello o se un corridore in base

avanza, la difesa perde il diritto di appellarsi su qualsiasi corridore in qualsiasi base.

- 11.1.10 Se la squadra in attacco inizia un gioco prima del lancio successivo, la squadra in difesa non perde il diritto di appello.

Esempio: Due eliminati. R2 salta la terza base mentre si dirige verso casa base. Il battitore-corridore si ferma in prima base. Se la squadra in difesa fa appello in terza base e ha successo, questo è il terzo eliminati e non si segnano punti. Il battitore-corridore, sapendo questo, parte per rubare la seconda base prima dell'appello: se la squadra in difesa fa un gioco su di lui e lo elimina, ha ancora l'opportunità di appellarsi al fatto che R2 ha saltato la terza base.

- 11.1.11 Se c'è più di un corridore coinvolto in un appello su una base, la squadra in difesa deve dichiarare su quale corridore viene fatto l'appello. Se la squadra in difesa non identifica il corridore, l'Arbitro non deve dare alcun giudizio. Se l'appello viene fatto sul corridore improprio, l'Arbitro darà il "safe" e non saranno consentiti ulteriori appelli in quella base.
- 11.1.12 Se durante un'azione di gioco ci sono due o più appelli, che potrebbero portare a un totale di "quattro out" in un inning, la squadra in difesa può scegliere di tenere l'out che desidera.
- 11.1.13 Se ci sono due out prima dell'appello su un corridore e l'appello diventa il terzo out, nessun corridore che segue quello eliminato su appello può segnare. Se l'appello è un out per gioco forzato nessun corridore che precede o segue l'out appellato potrà segnare.
- 11.1.14 Non è un balk se un lanciatore, mentre è a contatto con la pedana (senza uscire di pedana) tira verso una base non occupata allo scopo di effettuare un gioco di appello.

Commento: Un appello deve essere chiaramente inteso come un appello, o attraverso una richiesta verbale del giocatore o un atto che indichi inequivocabilmente un appello all'Arbitro. Un giocatore che inavvertitamente calpesta la base con la palla in mano non costituisce un appello. Quando è in corso un appello la palla è viva e in gioco.

11.2 Effetto di una base saltata dal corridore precedente

A meno che non ci siano due eliminati, il corridore che segue non è influenzato dall'errore di un corridore precedente che non tocca o ritocca una base. Se, su appello, il corridore precedente è eliminato come terzo out, nessun corridore che lo segue può segnare. Se tale terzo out è il risultato di un gioco forzato, né i corridori precedenti né quelli successivi possono segnare.

11.3 Conclusione del mezzo inning

Quando tre giocatori dell'attacco sono eliminati legalmente, la squadra in attacco entra in campo come squadra in difesa e la squadra avversaria diventa la squadra in attacco.

REGOLA 12 Interferenza, ostruzione e collisioni con il ricevitore

12.1 Interferenze del Battitore o del Corridore

Si tratta di interferenza da parte di un battitore o di un corridore quando:

- 12.1.1 Dopo un terzo strike che non viene preso dal ricevitore, il battitore-corridore ostacola chiaramente il ricevitore nel suo tentativo di raccogliere la palla. Il battitore-corridore è eliminato, la palla è morta e tutti gli altri corridori tornano alle basi che occupavano al momento del lancio. Se un lancio non preso rimane nelle vicinanze di casa base e viene inavvertitamente deviato dal battitore o dall'Arbitro Capo, la palla è morta e i corridori tornano alle basi che occupavano al momento del lancio (ma se il lancio era strike tre, il battitore è eliminato).

Commento: Se la palla lanciata colpisce il ricevitore o l'Arbitro e successivamente tocca il battitore-corridore, non è considerata un'interferenza, a meno che, a giudizio dell'Arbitro, il battitore-corridore non ostacoli chiaramente il ricevitore nel suo tentativo di raccogliere la palla.

- 12.1.2 Devia intenzionalmente la traiettoria di una palla in foul in qualsiasi modo.
- 12.1.3 Con meno di due out e un corridore in terza base il battitore ostacola un difensore nell'effettuare un gioco a casa base; il corridore è eliminato.
- 12.1.4 Qualunque membro o membri della squadra in attacco si fermano o si radunano intorno a una base verso la quale un corridore sta avanzando, per confondere, ostacolare o rendere più difficile l'esecuzione della giocata. Tale corridore sarà eliminato per interferenza del compagno o dei compagni di squadra.

- 12.1.5 Qualsiasi battitore o corridore che sia stato appena eliminato, o qualsiasi corridore che abbia appena segnato, ostacola o impedisce qualsiasi gioco successivo su un corridore. Tale corridore sarà eliminato per l'interferenza del suo compagno di squadra.
- 12.1.6 A giudizio dell'Arbitro, un corridore interferisce intenzionalmente e deliberatamente con una palla battuta o con un difensore nell'atto di giocare una palla battuta con l'evidente intento di interrompere un doppio gioco; la palla è morta. L'Arbitro dichiara il corridore eliminato per interferenza e elimina anche il battitore-corridore a causa dell'azione del suo compagno di squadra. In nessun caso possono essere conquistate basi successive o segnati punti a causa di tale azione.
- 12.1.7 A giudizio dell'Arbitro, un battitore-corridore interferisce intenzionalmente e deliberatamente con una palla battuta o con un difensore nell'atto di giocare una palla battuta con l'evidente intento di interrompere un doppio gioco; la palla è morta. L'Arbitro Capo dichiara eliminato il battitore-corridore per interferenza e dichiara eliminato il corridore più vicino a casa base, indipendentemente dal punto in cui sarebbe stato possibile il doppio gioco. In nessun caso possono essere conquistate basi successive a causa di tale azione.
- 12.1.8 A giudizio dell'Arbitro, il suggeritore di terza base o di prima base, toccando o trattenendo il corridore, lo assiste fisicamente nel tornare o lasciare la terza base o la prima base.
- 12.1.9 Con un corridore in terza base, il suggeritore di base lascia il suo box e corre in direzione di casa base o vicino alla linea del foul mentre un difensore sta cercando di fare una giocata su una palla battuta o tirata, attirando così un tiro verso il piatto di casa base.
- 12.1.10 Non riesce a evitare un difensore che sta tentando di giocare una palla battuta, o interferisce intenzionalmente con una palla tirata, fermo restando che se due o più difensori tentano di giocare una palla battuta, e il corridore viene a contatto con uno o più di essi, l'Arbitro deve determinare quale difensore ha diritto al beneficio di questa regola, e non deve dichiarare il corridore eliminato per essere venuto a contatto con un difensore diverso da quello che l'Arbitro determina essere autorizzato a giocare tale palla. L'Arbitro deve dichiarare il corridore eliminato. Se il terzo out si verifica perché un corridore è dichiarato out per interferenza su una palla battuta in foul, si considera che il battitore-corridore abbia completato il suo turno in battuta e il primo battitore nell'inning successivo sarà il giocatore che lo segue nell'ordine di battuta (se ci sono meno di due out,

il battitore completerà il suo turno in battuta). Se si ritiene che il battitore-corridore non abbia ostacolato un difensore nel tentativo di effettuare una giocata su una palla battuta, e se l'interferenza del corridore non è ritenuta intenzionale, al battitore-corridore sarà assegnata la prima base.

- 12.1.11 Una palla buona tocca il corridore in territorio buono prima di toccare un difensore. Se una palla attraversa o passa attraverso un interno e tocca un corridore immediatamente dietro di lui, o tocca il corridore dopo essere stata deviata da un difensore, l'Arbitro non dichiarerà il corridore eliminato per essere stato toccato da una palla battuta. Nel prendere tale decisione, l'Arbitro deve essere convinto che la palla sia passata attraverso o dal difensore e che nessun altro giocatore del campo interno abbia avuto l'opportunità di giocare la palla. Se, a giudizio dell'Arbitro, il corridore calcia deliberatamente e intenzionalmente una palla battuta su cui l'interno non ha effettuato una giocata, il corridore sarà eliminato per interferenza.

Penalità per interferenza

Il corridore è eliminato e la palla è morta.

Se l'Arbitro dichiara il battitore, il battitore-corridore o un corridore eliminati per interferenza, tutti gli altri corridori devono tornare all'ultima base che, a giudizio dell'Arbitro, era stata toccata legalmente al momento dell'interferenza, a meno che non sia previsto diversamente da queste regole.

Nel caso in cui il battitore-corridore non abbia raggiunto la prima base, tutti i corridori devono tornare all'ultima base occupata al momento del lancio. Tuttavia, se durante un'azione di gioco a casa base con meno di due out un corridore segna il punto, e poi il battitore-corridore è eliminato per interferenza al di fuori della corsia dei tre piedi, il corridore è salvo e il punto conta.

Commento: Un corridore che viene giudicato di aver ostacolato un difensore che sta tentando di effettuare una giocata su una palla battuta è eliminato, indipendentemente dal fatto che sia stato intenzionale o meno.

Tuttavia, se il corridore ha un contatto con una base legalmente occupata quando ostacola il difensore, non sarà eliminato a meno che, a giudizio dell'Arbitro, tale ostacolo, sia che avvenga in territorio buono o in territorio foul, sia intenzionale. Se l'Arbitro dichiara l'ostacolo intenzionale, si applicherà la seguente penalità: Con meno di due out, l'Arbitro dichiarerà sia il corridore che il battitore-corridore eliminati. Con due out, l'Arbitro dichiarerà out il battitore.

Se, in una trappola tra la terza base e la casa base, il corridore successivo è avanzato e si trova in terza base quando il corridore in trappola è eliminato per interferenza offensiva, l'Arbitro Capo rimanda il corridore in terza base in seconda base.

Lo stesso principio si applica se c'è una trappola tra la seconda e la terza base e il corridore successivo ha raggiunto la seconda (il ragionamento è che nessun corridore può avanzare in un gioco di interferenza e un corridore è considerato che occupa una base fino a quando non ha legalmente raggiunto la base successiva).

12.2 Diritto di precedenza dei difensori

I giocatori, gli allenatori o qualsiasi membro di una squadra alla battuta devono liberare qualsiasi spazio o area (compresi i dugout o i bullpen) necessari a un difensore che sta cercando di prendere una palla battuta o tirata. Se un membro della squadra alla battuta (che non sia un corridore) ostacola il tentativo di un difensore di prendere o giocare una palla battuta, la palla è morta, il battitore è eliminato e tutti i corridori tornano alle basi occupate al momento del lancio. Se un membro della squadra alla battuta (che non sia un corridore) ostacola il tentativo di un difensore di prendere una palla tirata, la palla è morta, il corridore su cui si sta effettuando il gioco sarà dichiarato eliminato e tutti i corridori torneranno all'ultima base legalmente occupata al momento dell'interferenza.

12.3 Interferenza non intenzionale

In caso di interferenza involontaria con il gioco da parte di qualsiasi persona autorizzata a trovarsi sul campo di gioco (ad eccezione dei membri della squadra in battuta che partecipano al gioco, o di un suggeritore, che interferiscono con un difensore che tenta di raccogliere una palla battuta o tirata, o di un Arbitro) la palla è viva e in gioco. Se l'interferenza è intenzionale, la palla sarà morta al momento dell'interferenza e l'Arbitro imporrà le penalità che a suo parere annulleranno l'atto di interferenza.

La questione dell'interferenza intenzionale o non intenzionale sarà decisa in base all'azione della persona. Ad esempio: un bat boy, un ball boy, un poliziotto, ecc. che cerca di evitare di essere toccato da una palla tirata o battuta, ma viene comunque toccato dalla palla, sarebbe considerato un'interferenza non intenzionale. Se, invece, raccoglie la palla, la prende o la tocca spingendola o calciandola intenzionalmente, questo atto sarà considerato un'interferenza intenzionale.

Gioco: Il battitore batte la palla verso il terza base, che la raccoglie ma la tira in modo errato oltre il prima base. Il suggeritore di prima base cade a terra nel tentativo di evitare di essere colpito dalla palla. Il prima base che va a recuperare la palla si scontra con il

suggeritore. Il battitore-corridore finisce infine in terza base. Se l'Arbitro deve chiamare o meno l'interferenza da parte del suggeritore è un suo giudizio, e se ritiene che il suggeritore abbia fatto tutto il possibile per evitare di interferire con il gioco non è necessario chiamare l'interferenza. Se, a giudizio dell'Arbitro, il suggeritore ha tentato di far sembrare che stesse cercando di non interferire, l'Arbitro deve chiamare l'interferenza.

12.4 Interferenza di uno spettatore

In caso di interferenza di uno spettatore con una palla tirata o battuta, la palla è morta al momento dell'interferenza e l'Arbitro deve imporre le penalità che a suo giudizio annullano l'interferenza.

Penalità: Se l'interferenza dello spettatore impedisce chiaramente a un difensore di prendere una palla al volo, l'Arbitro dichiara il battitore eliminato.

Commento: Se uno spettatore si spinge oltre, sotto o attraverso una barriera e tocca una palla in gioco o interferisce con un difensore che sta cercando di effettuare una giocata. Il battitore-corridore e i corridori devono essere posizionati dove, a giudizio dell'Arbitro, si sarebbero trovati se non si fosse verificata l'interferenza.

Non verrà chiamata alcuna interferenza quando un difensore si sporge oltre una recinzione, una ringhiera o alle tribune per prendere una palla. Lo fa a suo rischio e pericolo. Tuttavia, se uno spettatore si sporge sul lato del campo di gioco della recinzione o della ringhiera e impedisce chiaramente al difensore di prendere la palla, il battitore sarà eliminato per interferenza dello spettatore.

Esempio: corridore in terza base, un out. Il battitore colpisce una profonda palla al volo verso il campo esterno (buona o foul). Lo spettatore interferisce chiaramente con l'esterno che cerca di prendere la palla al volo. L'Arbitro chiama il battitore eliminato per interferenza dello spettatore. La palla è morta al momento della chiamata. L'Arbitro decide che, a causa della distanza in cui è stata colpita la palla, il corridore in terza base avrebbe segnato su pesta e corri se il difensore avesse preso la palla oggetto dell'interferenza; pertanto, il corridore può segnare. Questo potrebbe non essere il caso se la palla al volo era a breve distanza da casa base.

12.5 Interferenza dell'Arbitro o del suggeritore

Si verifica un'interferenza arbitrale quando l'Arbitro Capo ostacola, impedisce o previene il tiro di un ricevitore che cerca di impedire una base rubata o di eliminare un corridore in un'azione di pick-off.

Nota: la palla è morta. I corridori non possono avanzare.

Un altro caso di interferenza si ha quando una palla buona tocca un Arbitro in territorio buono prima di passare un difensore.

Nota: la palla è morta. Il battitore-corridore ottiene la prima base, tutti gli altri corridori avanzano se sono forzati.

Un'interferenza arbitrale può verificarsi anche quando un Arbitro interferisce con un ricevitore che restituisce la palla al lanciatore.

Nota: la palla è morta. I corridori non possono avanzare.

Se un suggeritore interferisce intenzionalmente con una palla tirata, il corridore è eliminato. Gli altri corridori devono tornare all'ultima base toccata.

Se una palla tirata o lanciata colpisce un Arbitro, la palla è in gioco e il corridore o i corridori in base hanno il diritto di avanzare a proprio rischio e pericolo.

Se una palla tirata colpisce un suggeritore in territorio di foul, la palla è in gioco.

12.6 Interferenza durante uno *squeeze play* o una rubata di casa base

Se il ricevitore interferisce in uno *squeeze play* o durante una rubata di casa, base cioè se non è in possesso della palla o tocca il battitore o la sua mazza, al lanciatore è addebitato un balk, al battitore è assegnata la prima base sull'interferenza e la palla è morta.

12.7 Ostruzione

L'ostruzione è l'atto di un difensore che, mentre non è in possesso della palla e non è nell'atto di giocarla, ostacola la corsa di un corridore. Se un difensore si appresta a ricevere una palla tirata e se la palla è in volo direttamente verso il difensore e sufficientemente vicina a lui, in modo che debba occupare la sua posizione per ricevere la palla, può essere considerato "nell'atto di giocare la palla". Spetta esclusivamente all'Arbitro giudicare se un difensore è nell'atto di giocare una palla. Dopo che un difensore ha fatto un tentativo di giocare la palla e l'ha mancata, non può più essere nell'atto di giocare la palla. Ad esempio, se un interno si tuffa su una palla a terra, la palla lo supera e lui

continua a rimanere a terra ritardando o impedendo il passaggio del corridore, è molto probabile che abbia ostacolato il corridore.

Esistono due tipi di ostruzione. Questi tipi sono comunemente chiamati ostruzione di tipo A e ostruzione di tipo B.

Ostruzione di tipo A

L'ostruzione di tipo A si verifica quando la difesa sta effettuando un gioco sul corridore che è stato ostacolato o quando il battitore-corridore viene ostacolato prima della prima base.

Questa è la definizione di ostruzione. Tuttavia, per comprendere meglio la regola, dobbiamo sapere cosa si intende per "non in possesso della palla" e per "nell'atto di giocare la palla".

Qual è la definizione di "nell'atto di giocare la palla"? L'Arbitro deve sapere che cosa è un tentativo legale di giocare la palla. La definizione è uno sforzo legittimo da parte di un difensore per eliminare un corridore. Che cos'è uno sforzo legittimo? Uno sforzo ragionevole e ordinario. Ad esempio, se un difensore gestisce male una palla a terra ma è a un passo e a portata di mano, si considera che stia facendo una giocata.

Alcuni esempi comuni di ostruzione di tipo A sono:

- 12.7.1 Il battitore-corridore viene ostacolato prima di raggiungere la prima base su una palla rimbalzante verso un interno.
- 12.7.2 Il corridore è ostacolato mentre è in una trappola.
- 12.7.3 Un corridore viene ostacolato mentre un difensore sta tirando verso una base nel tentativo di eliminare quel corridore (incluso un tentativo di pickoff o di base rubata).

Quando si verifica un'ostruzione di tipo A, l'Arbitro deve chiamare o segnalare "OSTRUZIONE".

Se viene effettuato un gioco sul corridore ostacolato, o se il battitore-corridore viene ostacolato prima di toccare la prima base, la palla è morta e tutti i corridori devono avanzare, senza pericolo di essere eliminati, fino alle basi che avrebbero raggiunto se, a giudizio dell'Arbitro, non ci fosse stata l'ostruzione. Al corridore ostacolato verrà assegnata almeno una base oltre quella che aveva toccato per ultima legalmente prima dell'ostruzione.

I corridori che precedono, costretti ad avanzare dall'assegnazione delle basi come penalità per ostruzione, avanzano senza essere eliminati.

Eccezione: se il battitore-corridore viene ostacolato prima della prima base (ostruzione di tipo A) dopo aver colpito una palla al volo, e tale palla al volo viene legalmente presa da un difensore, il gioco procederà senza alcun riferimento all'ostruzione. In questa situazione, l'ostruzione sul battitore-corridore non ha alcun impatto sulla sua capacità di avanzare sulle basi perché la palla battuta è stata presa.

Commento: Quando viene effettuato un gioco su un corridore ostacolato, l'Arbitro segnerà l'ostruzione nello stesso modo in cui chiama "Tempo", con entrambe le mani in alto. La palla è immediatamente morta quando viene dato questo segnale. Tuttavia, se una palla tirata è in volo prima che l'Arbitro chiami l'ostruzione, ai corridori devono essere assegnate le basi su tiro sbagliato che sarebbero state assegnate se non si fosse verificata l'ostruzione. In un'azione in cui il corridore era intrappolato tra la seconda e la terza e ostacolato dal terza base che stava andando in terza mentre il tiro era in volo dall'interbase, se il tiro finisce nel dugout al corridore ostacolato deve essere assegnata casa base. Anche agli altri corridori in base in questa situazione verranno assegnate due basi a partire dall'ultima base che hanno toccato legalmente prima della chiamata di ostruzione.

Ostruzione di tipo B

L'ostruzione di tipo B si verifica quando il corridore viene ostacolato mentre non viene effettuato alcun gioco su di lui.

Alcuni esempi comuni di ostruzione di tipo B sono:

- 12.7.4 Il battitore-corridore viene ostacolato (di solito dal difensore di prima base, ma potrebbe essere un altro difensore) dopo aver superato la prima base su una battuta valida in campo esterno.
- 12.7.5 Un corridore viene trattenuto o spinto da un difensore dopo che un tiro sbagliato o pazzo lo ha superato.
- 12.7.6 Un corridore è costretto a cambiare traiettoria o direzione perché un difensore (mentre non è in possesso della palla o sta effettuando una giocata) lo ostacola.
- 12.7.7 Il battitore-corridore è ostacolato prima della prima base su una battuta valida in campo esterno.

Quando si verifica un'ostruzione di tipo B, l'Arbitro deve indicare l'infrazione e dire "OSTRUZIONE". L'azione di gioco proseguirà fino a quando non sarà più possibile effettuare altre azioni. Se viene effettuata una giocata successiva su un corridore precedentemente ostruito e questo viene eliminato prima di aver raggiunto la base che avrebbe raggiunto se non si verificava l'ostruzione, l'Arbitro chiamerà "Tempo" nel momento in cui il corridore ostruito è eliminato. L'Arbitro imporrà qualsiasi penalità che annulli l'ostruzione, assegnando al corridore ostruito la base che avrebbe raggiunto se non si fosse verificata l'ostruzione. L'Arbitro può considerare molti fattori per determinare dove posizionare un corridore ostruito. La posizione della palla al momento dell'ostruzione, la posizione del corridore al momento dell'ostruzione, la velocità del corridore al momento dell'ostruzione e dopo l'ostruzione. Inoltre, se il suggeritore sta dicendo o segnalando al corridore di non avanzare. Gli Arbitri possono consultarsi tra loro per determinare in modo ragionevole la posizione del corridore al fine di annullare l'ostruzione.

Commento: Quando la palla non è morta per ostruzione e un corridore ostruito avanza oltre la base che, a giudizio dell'Arbitro, gli sarebbe stata assegnata a causa dell'ostruzione, lo fa a suo rischio e pericolo e può essere eliminato. Questa è un giudizio arbitrale.

Nota: Il ricevitore, senza la palla in suo possesso, non ha il diritto di bloccare il percorso del corridore che cerca di segnare. La linea tra le basi appartiene al corridore e il ricevitore deve trovarsi lì solo quando sta giocando una palla o quando è già in possesso della palla.

12.8 Regola sulla collisione a casa base

La WBSC è preoccupata per le collisioni inutili e violente soprattutto con il ricevitore a casa base e con i difensori su tutte le basi. L'intento di questa regola è quello di incoraggiare i corridori in base e i giocatori in difesa a evitare tali collisioni quando possibile.

12.8.1 Quando c'è una collisione tra un corridore e un difensore che è chiaramente in possesso della palla, l'Arbitro deve giudicare:

12.8.1.1 Se la collisione da parte del corridore era evitabile (il corridore avrebbe potuto raggiungere il piatto senza scontrarsi) o inevitabile (il percorso del corridore verso il piatto era bloccato).

12.8.1.2 Se il corridore stava cercando di raggiungere il piatto o stava cercando di far cadere la palla al difensore. Il contatto al di sopra della cintura sarà giudicato dall'Arbitro come un tentativo di far cadere la palla al difensore.

- 12.8.1.3 Se il corridore ha usato un contatto intenzionale allo scopo di far cadere la palla.

Penalità: Se il corridore ha tentato di far cadere la palla, il corridore sarà eliminato anche se il difensore perde il possesso della palla. La palla è morta e tutti gli altri corridori in base devono tornare all'ultima base toccata al momento dell'interferenza.

Se il difensore blocca la corsia del corridore verso il piatto, il corridore può entrare in contatto, scivolare o scontrarsi con un difensore purché stia facendo un tentativo legittimo di raggiungere il piatto.

Se il contatto evidente o doloso da parte del corridore è avvenuto prima che questi toccasse il piatto, il corridore sarà dichiarato eliminato ed espulso dalla partita. La palla è immediatamente morta. Tutti gli altri corridori in base devono tornare alla base che occupavano al momento dell'interferenza.

- 12.8.1.4 Se il contatto avviene dopo che un corridore precedente ha toccato casa base, il corridore precedente viene dichiarato salvo, la palla diventa morta immediatamente e tutti gli altri corridori di base tornano alla base che avevano toccato per ultima prima del contatto.

- 12.8.1.5 Se il corridore è salvo e la collisione è intenzionale, il corridore deve essere dichiarato salvo ed espulso dalla partita.

- 12.8.2 Se il difensore blocca chiaramente casa base o la linea tra le basi senza essere in possesso della palla, viene chiamata ostruzione. L'Arbitro indicherà e chiamerà: "OSTRUZIONE". L'Arbitro lascerà continuare il gioco fino a quando non sarà cessato, chiamerà "Tempo" e assegnerà le basi necessarie secondo questo regolamento. Al corridore ostruito viene assegnata almeno una base oltre l'ultima base toccata legalmente prima dell'ostruzione.

- 12.8.2.1 Se il corridore si scontra intenzionalmente, il corridore sarà dichiarato salvo sull'ostruzione, ma sarà espulso dalla partita. La palla è morta.

- 12.8.2.2 Se la traiettoria del corridore verso la base è bloccata e sono soddisfatte tutte le disposizioni di cui sopra, il contatto è considerato inevitabile.

REGOLA 13 Lancio

13.1 Posizioni di lancio

Esistono due posizioni di lancio legali. La posizione di caricamento e la posizione fissa. Entrambe possono essere utilizzate in qualsiasi momento.

13.2 Posizioni legali di lancio

I lanciatori devono prendere i segnali dal catcher mentre sono a contatto con la pedana del lanciatore.

Commento: i lanciatori possono scendere dalla pedana dopo aver preso i loro segnali, ma non possono risalire rapidamente sulla pedana e lanciare. Questo può essere giudicato un immediato rilancio dall'Arbitro. Quando il lanciatore si stacca dalla pedana, deve abbassare le mani e stenderle sui fianchi. Ai lanciatori non è consentito scendere dalla pedana dopo aver preso ogni segnale. Il lanciatore non può fare un secondo passo verso casa base con entrambi i piedi o comunque risistemare il piede perno durante il movimento del lancio. Se c'è un corridore o più corridori in base, si tratta di un balk, mentre se le basi non sono occupate, deve essere trattato come un lancio illegale.

13.3 Posizione di Caricamento – Posizione fissa

13.3.1 Posizione di Caricamento

Il lanciatore deve stare in piedi di fronte al battitore, con il piede perno a contatto con la pedana del lanciatore e l'altro piede libero. Non deve sollevare nessuno dei due piedi da terra, tranne che nel momento in cui esegue il movimento di rilascio della palla verso il battitore in cui può fare un passo indietro e uno avanti con il piede libero. Da questa posizione, qualsiasi movimento naturale associato al rilascio della palla verso il battitore lo impegna a eseguire il lancio senza interruzioni o alterazioni.

Quando un lanciatore tiene la palla con entrambe le mani davanti al corpo, con il piede perno a contatto con la pedana del lanciatore e l'altro piede libero, è considerato in posizione di caricamento.

Commento: Nella posizione di caricamento, il lanciatore può avere il piede "libero" sulla pedana, davanti alla pedana, dietro la pedana o fuori dalla pedana. Dalla Posizione di Caricamento, il lanciatore può:

- lanciare la palla al battitore, oppure
- Fare un passo verso una base e tirare verso di essa nel tentativo di eliminare un corridore, oppure
- Scendere dalla pedana (se lo fa, deve abbassare le mani sui fianchi).

Nello scendere dalla pedana, il lanciatore deve uscire prima con il piede perno e non con il piede libero. Non può assumere una posizione fissa: se lo fa, è un balk.

13.3.2 La Posizione Fissa

La posizione fissa si ha quando il lanciatore si trova di fronte al battitore con il piede di perno a contatto della pedana e con l'altro piede davanti alla stessa, tenendo la palla con entrambe le mani davanti al corpo e raggiungendo un arresto completo. Da tale posizione fissa egli può:

- a) lanciare la palla al battitore
- b) tirare a una base o fare un passo dietro alla pedana con il piede perno.

Prima di assumere la posizione fissa, il lanciatore può scegliere di fare qualsiasi movimento preliminare naturale come il cosiddetto "stretch". Tuttavia, se decide di farlo, deve raggiungere la posizione fissa prima di lanciare la palla al battitore. Dopo aver assunto la posizione fissa, qualsiasi movimento naturale associato alla lancio lo impegna a eseguire il lancio stesso senza alterazioni o interruzioni.

Prima di arrivare in posizione fissa, il lanciatore deve avere una mano lungo il fianco; da qui deve andare in posizione fissa come definito nella Regola 13.3.2 senza interruzioni e con un movimento continuo.

Il lanciatore, dopo il suo "stretch", deve (a) tenere la palla con entrambe le mani davanti al corpo e (b) fermarsi completamente. Questo deve essere fatto rispettare. Gli Arbitri devono osservare attentamente questo aspetto: se il

lanciatore non si ferma completamente, come previsto dalle regole, l'Arbitro deve chiamare immediatamente un "Balk".

Commento: Senza corridori in base, il lanciatore non è tenuto a fermarsi completamente quando utilizza la posizione fissa. Se, tuttavia, a giudizio dell'Arbitro, un lanciatore lancia la palla velocemente e deliberatamente per prendere alla sprovvista il battitore, questo lancio sarà considerata un immediato rilancio, la cui penalità è una ball. Con uno o più corridori in base, si presume che un lanciatore lanci dalla posizione fissa se si trova con il piede perno parallelo e a contatto con la pedana del lanciatore e l'altro piede davanti alla pedana del lanciatore, a meno che non notifichi all'Arbitro Capo che in tali circostanze lancerà dalla posizione di caricamento prima dell'inizio di un turno di battuta (posizione "ibrida"). Un lanciatore potrà notificare all'Arbitro che sta lanciando dalla posizione di caricamento durante un turno in battuta solo in caso di (i) sostituzione da parte della squadra in attacco; o (ii) immediatamente dopo l'avanzamento di uno o più corridori (cioè dopo l'avanzamento di uno o più corridori ma prima del lancio successivo).

13.4 Lanci di riscaldamento

Il lanciatore può riscaldarsi all'inizio di ogni inning. Può effettuare fino a otto lanci di riscaldamento, a condizione che rientrino nel tempo concesso tra un inning e l'altro. Il ricevitore avrà l'ordine di tirare la palla in seconda base quando mancano trenta secondi alla fine del tempo.

Penalità: alla prima infrazione da parte di un lanciatore, egli sarà avvertito. Ad ogni successiva violazione da parte dello stesso lanciatore verrà assegnato un ball al battitore.

Un lanciatore di rilievo deve completare e non superare otto lanci di riscaldamento entro il tempo previsto. Al ricevitore verrà chiesto di non effettuare altri lanci quando mancano quindici (15) secondi alla fine del tempo.

Penalità: alla prima infrazione da parte di un lanciatore, egli sarà avvertito. Ad ogni successiva violazione da parte della stessa squadra di questo lanciatore verrà assegnato un ball al battitore successivo dell'inning.

13.5 Timer per i Lanci

L'implementazione del timer per la gestione della partita supporta gli sforzi per mantenere un ritmo di gioco ragionevole, contribuendo a creare un'esperienza migliore per i tifosi nello stadio e per gli spettatori di tutto il mondo.

- 13.5.1 Il timer per i lanci è impostato su venti secondi.
- 13.5.2 I timer devono essere visibili dal campo di gioco e dai dugout.
- 13.5.3 Il timer per i lanci è in vigore SOLO se NON ci sono corridori in base per tutta la partita, compresi gli extra-inning.
- 13.5.4 Il timer si attiva quando il lanciatore riceve la palla nell'area del monte di lancio.
- 13.5.5 Una volta partiti i 20 secondi, il battitore ha 10 secondi per entrare nel box di battuta.
- 13.5.6 Il battitore deve tenere un piede nel box di battuta tra un lancio e l'altro. Il mancato mantenimento di un piede nel box di battuta comporta la chiamata di uno strike per il battitore. Il battitore può uscire dal box di battuta con entrambi i piedi solo nelle seguenti circostanze:
 - 13.5.6.1 Quando la palla viene colpita.
 - 13.5.6.2 Su una sventolata a vuoto, a condizione che sia lo slancio della sventolata a farlo uscire dal box di battuta.
 - 13.5.6.3 Se è obbligato ad uscire dal box di battuta da un lancio valido.
 - 13.5.6.4 Su un lancio pazzo.
 - 13.5.6.5 Su un tentativo di gioco al piatto o da parte del ricevitore su un corridore che avanza o da parte di qualsiasi giocatore.
 - 13.5.6.6 Se il ricevitore sta cercando di fare un gioco (ad es. prendere al volo un "pop fly").
 - 13.5.6.7 Se è stato chiamato "Tempo", o se l'Arbitro Capo lascia la sua posizione per svolgere altri compiti non direttamente connessi con un giudizio su un gioco.
 - 13.5.6.8 Se il lanciatore lascia il monte di lancio.
 - 13.5.6.9 Su un conteggio di tre ball se il battitore pensa che il lancio fosse una palla.
 - 13.5.6.10 Su un check swing.

13.5.6.11 Su un tentativo di bunt.

13.5.7 L'Arbitro segnalerà l'avvio del timer quando indica "PLAY BALL", dopo che il battitore ha lasciato il box di battuta a seguito di una delle eccezioni sopra elencate, una volta che tutte le azioni di gioco siano cessate, e il battitore è nel box di battuta o nelle sue vicinanze, il lanciatore è in possesso della palla sul monte di lancio o il ricevitore è in posizione per restituire la palla al lanciatore. Questo include una palla in foul, una palla morta o la chiamata di "TEMPO", anche se il battitore non lascia il box di battuta.

13.5.8 Un lanciatore che scenda dalla pedana del lanciatore non ferma il tempo, a meno che l'Arbitro non glielo conceda.

13.5.9 Se l'Arbitro concede "Tempo" al lanciatore o al battitore con cinque o più secondi sul timer, il giocatore in questione non ottiene il ripristino di tutti i 20 secondi. Il timer verrà riavviato quando l'Arbitro Capo segnalerà "PLAY BALL".

13.6 Violazioni del Lanciatore (divieti)

Il lanciatore non deve:

13.6.1 Eseguire un lancio illegale o un immediato rilancio senza nessun corridore in base.

Penalità:	Viene chiamato un ball a meno che il battitore non raggiunga la prima base.
-----------	---

13.6.2 Far cadere intenzionalmente o involontariamente la palla mentre è a contatto con la pedana del lanciatore.

Penalità:	Senza nessuno in base, se la palla cade o scivola dalla mano del lanciatore, intenzionalmente o accidentalmente, è un no pitch se la palla NON supera la linea di foul. Se attraversa la linea di foul, è un ball. Se ci sono uno o più corridori in base e la palla cade, si tratta di un balk.
-----------	--

13.6.3 Ritardare il gioco in qualsiasi momento. Il lanciatore ha a disposizione 20 secondi senza corridori in base.

Penalità:	dopo un avvertimento per ogni lanciatore, verrà chiamato un ball ogni volta che la regola viene violata.
-----------	--

- 13.6.4 Portare le dita della mano di lancio alla bocca mentre è a contatto con la pedana del lanciatore o nel cerchio di 18 piedi (5,49 m) che circonda la pedana del lanciatore. Il lanciatore deve chiaramente asciugare le dita della mano con cui lancia prima di toccare la palla o salire sulla pedana del lanciatore.

Eccezione: in caso di freddo, l'Arbitro può annunciare a entrambe le squadre che è consentito al lanciatore di soffiare sulla mano, sopra o fuori dalla pedana.

Penalità: l'Arbitro toglierà la palla dal gioco e darà un avvertimento al lanciatore. Ogni successiva violazione sarà chiamato un ball.

- 13.6.5 Sfregare la palla sul guanto, sulla persona o sui vestiti. Espettorare sulla palla, sulla mano o sul guanto. Applicare sulla palla qualsiasi sostanza estranea di qualsiasi tipo. Deturpare la palla in qualsiasi modo. Avere sulla propria persona, o essere in possesso, di qualsiasi sostanza estranea.

Penalità: Espulsione del lanciatore dalla partita. Se a giudizio dell'Arbitro il lanciatore non intendeva alterare le caratteristiche della palla da baseball, l'Arbitro può, a sua discrezione, ammonire il lanciatore invece di espellerlo dalla partita. Se il lanciatore persiste nel violare questa regola, l'Arbitro lo espellerà dalla partita.

- 13.6.6 Ritardare intenzionalmente il gioco tirando la palla a giocatori diversi dal ricevitore quando il Battitore è nel box di battuta ed è pronto a battere. Tranne che nel tentativo di eliminare un corridore.

- 13.6.7 Lanciare intenzionalmente al battitore. Se a giudizio dell'Arbitro il lancio è intenzionale, l'Arbitro può:

13.6.7.1 Espellere il lanciatore, o il lanciatore e il Manager dalla partita.

13.6.7.2 Avvertire il lanciatore e il Manager di entrambe le squadre che un altro lancio di questo tipo comporterà l'espulsione immediata del lanciatore o di un lanciatore di rilievo e del Manager.

A discrezione dell'Arbitro entrambe le squadre possono essere avvertite ufficialmente prima della partita o in qualsiasi momento durante la stessa.

Commento: Nessuno, Manager, Coach o personale della squadra può entrare sul campo di gioco per contestare un avvertimento da parte dagli Arbitri. Lanciare alla testa di un battitore è antisportivo e pericoloso. È condannato da tutti. Gli Arbitri devono agire senza esitazione nel far rispettare questa regola.

13.6.8 Lanciare sia con la mano destra che con la mano sinistra allo stesso battitore durante un'apparizione al piatto. (Vedi regola 13.9 Lanciatore ambidestro).

13.6.9 Prendere i segnali dal ricevitore con il piede perno che non tocca la pedana del lanciatore. Se un lanciatore cambia mano di lancio durante il turno di battuta di un battitore, l'Arbitro dovrà:

13.6.9.1 Chiamare un balk se ci sono corridori in base.

13.6.9.2 Chiamare un ball per lancio illegale senza corridori in base.

13.6.9.3 Avvertire il lanciatore.

13.6.9.4 Espellere il lanciatore se la violazione viene ripetuta.

Nota: se un sostituto corridore sostituisce un battitore durante un turno alla battuta, il lanciatore può cambiare mano di lancio.

Se il battitore è uno switch hitter, un lanciatore ambidestro deve dichiarare con quale mano lancerà al battitore.

13.6.10 Un lanciatore non può saltare o spingersi in avanti dalla pedana del lanciatore con il piede perno, poggiare il piede a terra ed effettuare una seconda spinta prima di effettuare il lancio.

Penalità: si tratta di un lancio illegale e deve essere chiamato "Balk" con corridori in base.

Nota: Un lanciatore non commette una violazione se si spinge dalla pedana con il piede perno e lo stacca ma mantiene il contatto con il terreno senza effettuare una seconda spinta dal terreno.

13.7 Tirare verso le basi

In qualsiasi momento durante i movimenti preliminari del lanciatore e fino a quando il suo movimento naturale di lancio non lo obbliga a lanciare, egli può tirare verso qualsiasi base, a condizione che faccia un passo direttamente verso tale base prima di effettuare il tiro.

Commento: Il lanciatore deve fare un passo in anticipo rispetto al tiro. Un tiro di scatto seguito da un passo diretto verso la base è un BALK.

13.8 Effetto della rimozione del piede di perno dalla pedana di lancio

Se il lanciatore toglie il piede perno dal contatto con la pedana del lanciatore facendo un passo indietro con quel piede, diventa un interno e se effettua un tiro sbagliato da quella posizione, sarà considerato alla stregua di un tiro sbagliato di qualsiasi altro interno.

13.9 Lanciatori ambidestri

Il lanciatore deve indicare visivamente all'Arbitro Capo, al battitore e agli eventuali corridori la mano con cui intende lanciare, indossando il guanto sull'altra mano mentre tocca la pedana del lanciatore. Al lanciatore non è consentito lanciare con l'altra mano fino a quando il battitore non viene eliminato, il battitore diventa corridore, l'inning finisce, il battitore viene sostituito da un sostituto battitore o il lanciatore subisce un infortunio. Nel caso in cui un lanciatore cambi la mano di lancio durante un turno in battuta perché ha subito un infortunio, il lanciatore non può, per il resto della partita, lanciare con la mano dalla quale ha cambiato. Al lanciatore non sarà data la possibilità di tirare alcun lancio preparatorio dopo il cambio di mano. Ogni cambio di mano deve essere indicato chiaramente all'Arbitro Capo.

13.10 Balk

Un balk è un'azione illegale del lanciatore con corridori in base. Tutti i corridori avanzano di una base. Eccezione: se dopo il balk il battitore raggiunge la base grazie a una valida, un errore, una base su ball, un battitore colpito o altro, e tutti i corridori avanzano di almeno una base, l'azione è valida e il balk viene ignorato.

Se ci sono uno o più corridori, deve essere chiamato un balk per la seguente azione del lanciatore:

- 13.10.1 Mentre è in contatto con la pedana del lanciatore effettua una finta di lancio verso il battitore o una finta di tiro verso la prima o la terza base.
- 13.10.2 Prima di tirare verso una qualsiasi base dalla sua posizione di lancio, il lanciatore finge un tiro verso una base e, senza lasciare la pedana, tira verso un'altra base.

13.10.3 Mentre si trova in posizione di lancio, tira verso una qualsiasi base nel tentativo di eliminare un corridore senza fare un passo direttamente verso tale base; oppure tira o finge un tiro verso una qualsiasi base quando non si tratta di un tentativo di eliminare un corridore o di impedirgli di avanzare.

13.10.4 Il lanciatore, mentre è in contatto con la pedana, deve fare un passo verso la base, prima o contemporaneamente a qualsiasi movimento verso quella base. Il lanciatore è obbligato, nel momento che alza la gamba del piede libero, a tirare verso la base a cui è rivolto, verso la seconda base o verso casa base. Quando tira o finge un tiro ad una base verso la quale non è rivolto, il lanciatore deve fare un passo immediatamente e direttamente in modo che gli faccia guadagnare terreno verso quella base.

Nota: se il lanciatore tira al difensore di prima o terza base che sta giocando fuori dalla base, non sarà chiamato un balk se il difensore si muove verso la base occupata nel tentativo di eliminare il corridore.

13.10.5 Il movimento di "rotazione" o di "apertura" verso la seconda base è legale se il lanciatore solleva la gamba anteriore e immediatamente, con un movimento continuo, fa un passo verso la seconda base. Non è necessario che il lanciatore tiri.

13.10.6 Il lanciatore deve fare un passo "in anticipo rispetto al tiro". Tirare improvvisamente senza aver fatto prima il passo verso la base è un balk.

13.10.7 Il lanciatore non può flettere una delle due gambe prima di fare un passo diretto e tirare in prima base.

13.10.8 Il movimento di rotazione con salto è legale se il piede libero del lanciatore effettua un passo e guadagna terreno verso la base cui sta tirando. In caso contrario dovrà essere chiamato un balk.

13.10.9 Fare un passo verso la seconda base senza completare il tiro è legale se la base è occupata da un corridore o se si sta cercando di eliminare un corridore.

13.10.10 Eseguire un lancio illegale, ad esempio un immediato rilancio.

Nota: se un corridore in terza base tenta di rubare casa base, il lanciatore può accelerare il movimento di lancio, ma deve continuare a usare una sequenza di lancio e un movimento del braccio normali.

13.10.11 Ritardare inutilmente il gioco.

13.10.12 Mentre non è in possesso della palla, il lanciatore si posiziona con un piede o con entrambi i piedi su qualsiasi parte all'interno del cerchio del monte di lancio durante un tentativo di gioco con palla nascosta.

13.10.13 Non completare il lancio al battitore dopo aver iniziato qualsiasi movimento naturalmente associato al lancio.

Nota: Se il lanciatore, con corridori in base, si interrompe o ha un'esitazione durante il suo movimento di lancio a causa del battitore che esce dal box di battuta, alzando una mano o compie una qualsiasi azione come per voler chiedere "Tempo", non sarà considerato un balk. La regola è stata violata sia dal lanciatore che dal battitore, e l'Arbitro chiamerà "TEMPO" e inizierà nuovamente il gioco.

13.10.14 Il lanciatore stacca una delle due mani dalla palla dopo aver terminato il movimento di stretch o quando è in posizione fissa, a meno che non effettui un lancio o tiri verso una qualsiasi base.

Nota: il lanciatore può aggiustare momentaneamente la palla nel guanto e separare le mani se questo avviene prima di assumere una posizione di lancio legale.

13.10.15 Il lanciatore lancia mentre il ricevitore non è nel box del ricevitore. Il ricevitore deve avere almeno un piede all'interno del suo box finché il lanciatore non inizia il movimento di lancio.

Nota: questo è un lancio illegale senza corridori in base.

13.10.16 Il lanciatore effettua il lancio dalla posizione fissa senza raggiungere un completo e riconoscibile arresto, oppure il lanciatore effettua più di un arresto in posizione fissa (vedi Articolo 13.3.2 Commento).

Nota: con le basi non occupate, il lanciatore non ha bisogno di un completo e riconoscibile arresto.

13.10.17 Dalla posizione fissa, se l'intero piede libero o qualsiasi parte della gamba libera supera il bordo posteriore della pedana del lanciatore e il lanciatore non tira o finge un movimento verso la seconda base o lancia verso casa base.

- 13.10.18 Il lanciatore esegue un movimento associato al lancio senza toccare la pedana del lanciatore.

Nota:

- a. Se il balk è immediatamente seguito da un lancio che permette al battitore-corridore di avanzare di almeno una base, il balk viene ignorato e la palla rimane viva. Esempio: Il battitore-corridore e tutti i corridori avanzano quando un lancio pazzo è un quarto ball o un terzo strike.
- b. Se un balk è immediatamente seguito da un tiro sbagliato del lanciatore verso una base che permette a un corridore di avanzare verso o oltre la base a cui quel corridore ha diritto. L'Arbitro chiamerà il balk nel modo consueto, ma non chiamerà "Tempo" finché il gioco non sarà cessato (cioè quando i corridori avranno smesso di avanzare e/o quando un difensore è in possesso della palla nel campo interno).

Nota: Dopo un balk seguito da una valida o da un tiro sbagliato verso una base o verso casa base, un corridore che manca la base successiva verso cui sta avanzando e che, prima del lancio successivo, è eliminato su appello, sarà considerato come se fosse avanzato di una base ai fini di questa regola.

- c. Se solo il corridore avanza verso o oltre la base a cui ha diritto a causa di un lancio pazzo dopo un balk, il balk è ancora applicato.

Nota: un corridore può avanzare oltre la base che gli spetta a suo rischio e pericolo.

Quando si verifica un balk, il lancio viene annullato e il battitore riprenderà il turno in battuta con il conto che aveva quando si è verificato il balk, a meno che:

- i. il lancio pazzo era un quarto ball su cui tutti i corridori (compreso il battitore-corridore) sono avanzati di una base.
- ii. il lancio pazzo era un terzo strike sul quale il battitore e tutti gli altri corridori sono avanzati di una base.

In entrambe le situazioni (i) e (ii), il gioco procede senza fare riferimento al balk, perché tutti i corridori (compreso il battitore-corridore) sono avanzati di una base.

Nota: se il balk è seguito da un lancio pazzo che permette al corridore di tentare di andare oltre la base che gli sarebbe stata assegnata a causa del balk, il corridore avanza a suo rischio e pericolo; è safe o out a seconda del gioco che si è sviluppato. Il balk è ancora "applicato" per quanto riguarda il battitore, che riprenderà il turno in battuta con il conto che aveva quando si è verificato il balk.

13.11 Sostituzione del lanciatore

Le condizioni per la sostituzione del lanciatore sono le seguenti:

- 13.11.1 Al manager è consentito effettuare un massimo di tre (3) visite libere al lanciatore durante la partita, più una visita libera aggiuntiva ogni tre (3) extra inning.
 - 13.11.1.1 Una visita libera è una conferenza con la difesa che coinvolge un Manager, un Coach o il personale della panchina in cui il lanciatore non viene rimosso.
 - 13.11.1.2 Il Manager non può aggirare questa regola chiedendo a un giocatore di conferire con il lanciatore al suo posto, né il Manager o un suo rappresentante può lasciare la panchina o il dugout e avvicinarsi alle linee di foul per conferire con il lanciatore allo scopo di eludere questa regola.
 - 13.11.1.3 Se un Manager effettua una conferenza con un difensore, questa è considerata una visita a tutti gli effetti, indipendentemente dal fatto che il giocatore vada o meno sul monte di lancio.
 - 13.11.1.4 Le visite libere non utilizzate durante i nove inning di una partita di nove inning, o sette in una partita di sette inning, non possono essere utilizzate durante gli extra inning.
 - 13.11.1.5 Al fine di identificare le visite sul monte di lancio su un battitore, un giocatore diventa battitore non appena il battitore precedente raggiunge la base o viene eliminato. Il nuovo battitore non deve entrare nel box di battuta per essere considerato tale.
 - 13.11.1.6 In una situazione in cui un giocatore sanguina, la decisione di sostituirlo deve essere presa entro dieci (10) minuti dal momento in cui il gioco è stato interrotto. Un giocatore sostituito deve iniziare

immediatamente il riscaldamento quando è in vigore la regola del sangue.

13.11.1.7 Durante una visita o un timeout per consentire la sostituzione del lanciatore, un difensore può riscaldare un altro difensore, a condizione che non ritardi il gioco. Il giocatore che si riscalda deve far parte dell'ordine di battuta corrente e rimanere in territorio buono durante la visita o il timeout. Ad esempio, un catcher del bullpen non può partecipare a questo tipo di riscaldamento.

13.11.1.8 L'Arbitro Capo deve segnare sulla propria copia dell'ordine di battuta ogni visita libera e l'inning in cui si è verificata.

13.11.2 Se un Manager, un Coach o un suo rappresentante si reca sul monte di lancio una seconda volta nel corso dell'inning per parlare con lo stesso lanciatore, o se un Manager, un Coach o un suo rappresentante è già stato coinvolto in tre (3) conferenze difensive durante la partita, il lanciatore deve essere rimosso dalla posizione di lanciatore per il resto della partita. L'allenatore deve indicare il lanciatore di rilievo a un Arbitro subito dopo aver attraversato la linea di foul.

Nota: Se, dopo una visita allo stesso lanciatore nello stesso inning, o tre visite libere in una partita, il Manager si reca dall'Arbitro Capo per annunciare un cambio del lanciatore (non va sul monte di lancio), verrà addebitata una seconda visita (quando il cambio viene ufficialmente registrato nell'ordine di battuta). Se il lanciatore viene spostato in una posizione difensiva, non potrà tornare a lanciare.

13.11.3 Un Manager non può effettuare una seconda visita sul monte di lancio nello stesso inning con lo stesso battitore alla battuta. Tuttavia, se viene sostituito il battitore, il Manager può effettuare una seconda visita, ma deve rimuovere il lanciatore.

13.11.3.1 In questa situazione di sostituto battitore, un lanciatore di rilievo, appena entrato in campo, non può essere rimosso dal gioco prima che abbia completato almeno un battitore o che la metà dell'inning si sia conclusa.

13.11.3.2 Se il Manager ha usato in precedenza le visite libere consentite e per errore gli viene permesso di andare sul monte di lancio per una visita, il lanciatore deve essere rimosso dalla sua posizione

dopo che il battitore ha completato il turno di battuta. Il lanciatore non può rientrare in campo come lanciatore.

- 13.11.3.3 Se il Manager si avvia verso il monte di lancio per una seconda visita con lo stesso battitore alla battuta nello stesso inning, l'Arbitro deve avvertire che questa azione non è consentita. Se il Manager continua ad andare verso il monte di lancio deve essere espulso e il lanciatore deve completare il turno di battuta del battitore; quando questo è completato, il lanciatore deve essere rimosso dalla partita. Il Manager deve essere avvisato della imminente rimozione in modo che un altro lanciatore possa iniziare il riscaldamento. Al lanciatore di rilievo saranno concessi gli otto lanci preparatori, a meno che le circostanze non giustifichino ulteriori lanci.

Nota: se l'Arbitro inizialmente non capisce che il Manager sta effettuando una seconda visita sullo stesso battitore nello stesso inning, il Manager non sarà penalizzato.

- 13.11.4 La visita sul monte (che può includere una conferenza con gli interni) inizia quando il Manager attraversa la linea di foul e si conclude quando il Manager lascia il cerchio attorno al monte di lancio o il lanciatore di rilievo inizia i suoi otto lanci di riscaldamento.
- 13.11.5 Un lanciatore che viene rimosso dalla sua posizione di lanciatore ma rimane in campo come difensore può tornare sul monte di lancio solo una volta.
- 13.11.6 Quando il lanciatore attraversa la linea di foul diretto verso il monte di lancio per iniziare un inning, deve lanciare al primo battitore fino a che questo non sia eliminato o non raggiunga la base, a meno che non venga sostituito il battitore o il battitore o il lanciatore non subiscano un infortunio o un malore che li rendano incapaci di proseguire.

Si ritiene che un Manager o un Coach abbia concluso la sua visita sul monte di lancio quando lascia il cerchio di 18 piedi (5,49 m) che circonda la pedana del lanciatore.

Commento: Se il Manager o il Coach va dal catcher o da un interno e poi quel giocatore va sul monte di lancio o il lanciatore viene da lui nella sua posizione prima che ci sia un'azione di gioco (un lancio o un'altra azione), sarà trattato come se il Manager, il Coach o il personale della panchina fosse andato sul monte di lancio. Qualsiasi

tentativo di aggirare questa regola da parte del Manager, del Coach o del personale della panchina andando dal catcher o da un qualsiasi giocatore del campo interno e poi andando sul monte di lancio per parlare con il lanciatore costituirà una visita sul lanciatore. Se il Coach va sul monte di lancio e rimuove un lanciatore, e poi il Manager va sul monte di lancio per parlare con il nuovo lanciatore, ciò costituirà una visita verso il nuovo lanciatore in quell'inning. Non si considera che un Manager o un Coach abbia terminato la sua visita al monte di lancio se esce temporaneamente dal cerchio di 18 piedi (5,49 m) che circonda il corridore del lanciatore per notificare all'Arbitro che si sta effettuando un doppio cambio o una sostituzione. Nel caso in cui un Manager si sia recato per la prima volta sul monte di lancio e vi ritorni per la seconda volta nello stesso inning con lo stesso lanciatore e lo stesso battitore alla battuta, dopo essere stato avvertito dall'Arbitro che non può ritornare sul monte di lancio, il Manager sarà allontanato dal gioco e il lanciatore dovrà lanciare a quel battitore fino a quando non sarà eliminato o andrà in base. Dopodiché il lanciatore deve essere rimosso dalla partita. Il Manager deve essere avvisato che il suo lanciatore sarà rimosso dalla partita dopo che ha lanciato un battitore, in modo da poter far riscaldare un sostituto lanciatore. In questo caso, al lanciatore di rilievo sarà concesso il tempo di riscaldamento che l'Arbitro riterrà necessario. Ai fini di questa regola, la sostituzione del lanciatore sarà considerata come una visita per quel lanciatore in quell'inning, indipendentemente dal fatto che il Manager o il Coach scelgano di andare sul monte di lancio o che il lanciatore rimanga in gioco in una posizione diversa della difesa.

REGOLA 14 L'Arbitro

Gli ufficiali di gara sono chiamati Arbitri. C'è un Arbitro Capo (Arbitro di casa base) e uno, due, tre o cinque Arbitri di base.

14.1 Autorità dell'Arbitro

Ogni Arbitro ha la seguente autorità:

- 14.1.1 Ordinare a un giocatore, dirigente, allenatore o personale della squadra di fare o astenersi dal fare qualsiasi cosa che influisca sull'amministrazione di queste regole e applicare le sanzioni previste.
- 14.1.2 Decidere su qualsiasi punto non specificamente trattato nel presente regolamento.

- 14.1.3 Espellere qualsiasi giocatore, dirigente, allenatore o personale della squadra per aver contestato le decisioni o per comportamento o linguaggio antisportivo ed allontanare tale persona espulsa dal campo di gioco. Se un giocatore viene espulso mentre è in corso un'azione di gioco, l'espulsione non avrà effetto fino a quando non saranno possibili ulteriori azioni in quel gioco.
- 14.1.4 Espellere, a sua discrezione, dal campo di gioco qualsiasi persona le cui mansioni consentano la sua presenza sul campo, come gli addetti alla manutenzione del campo, i fotografi, i giornalisti, gli addetti alle riprese televisive, e qualsiasi spettatore o altra persona non autorizzata a trovarsi sul campo di gioco.

Nota: la giurisdizione degli Arbitri per quanto riguarda gli scontri personali e la condotta antisportiva nei loro confronti inizia quando gli Arbitri arrivano all'impianto sportivo in cui si svolge la partita e termina quando gli Arbitri hanno lasciato l'impianto sportivo in cui si è svolta la partita.

14.2 Appello alle decisioni dell'Arbitro

- 14.2.1 Qualsiasi decisione dell'Arbitro che implica un giudizio, come ad esempio, ma non solo, se una palla battuta è buona o foul, se un lancio è uno strike o un ball, o se un corridore è salvo o eliminato, è definitiva. Nessun giocatore, Manager, Coach o altro personale della squadra può opporsi a tale giudizio. Non è consentito ai giocatori di lasciare la propria posizione in campo o in base, né ai Manager o ai Coach di lasciare la panchina o il box dei suggeritori per discutere su ball e strike. Se si avviano verso il piatto per protestare saranno avvisati, ma se continuano saranno espulsi immediatamente dalla partita.
- 14.2.2 Se c'è un ragionevole dubbio che la decisione di un Arbitro possa essere in contrasto con le regole, il Manager può appellarsi alla decisione e chiedere che venga presa una decisione corretta. L'appello deve essere presentato solo all'Arbitro che ha effettuato la chiamata contestata.
- 14.2.3 Se una decisione viene appellata, l'Arbitro che ha preso la decisione può chiedere informazioni a un altro Arbitro prima di prendere una decisione definitiva. Nessun Arbitro deve criticare o interferire con la decisione di un altro Arbitro, a meno che non venga richiesto. Tuttavia, se c'è un'interpretazione errata di una regola, deve essere portata all'attenzione dell'Arbitro Capo. Se gli Arbitri cambiano una chiamata che è stata fatta, hanno l'autorità di prendere tutte le misure che ritengono necessarie, a loro discrezione, per eliminare i risultati e le conseguenze della chiamata precedente che stanno invertendo, compreso il

posizionamento dei corridori nel punto in cui pensano che si sarebbero trovati dopo l'azione, se la chiamata definitiva fosse stata fatta come quella iniziale, senza tener conto delle interferenze o delle ostruzioni che si possono essere verificate durante l'azione. Il fatto che i corridori non abbiano effettuato correttamente un pesta e corri in seguito alla chiamata iniziale sul campo, i corridori che abbiano superato altri corridori o non abbiano toccano le basi, è tutto a discrezione degli Arbitri. La correzione di un errato conteggio di ball-strike non è consentita dopo che è stato effettuato un lancio a un battitore successivo o, nel caso dell'ultimo battitore di un inning o di una partita, dopo che tutti gli interni della squadra in difesa hanno lasciato il territorio buono.

Nota: La squadra in difesa può chiedere all'Arbitro Capo di consultare il suo collega per un check swing quando l'Arbitro Capo chiama un ball. Ma non quando il lancio viene chiamato strike. Gli appelli su un check swing devono essere fatti prima del lancio successivo o di qualsiasi gioco o tentativo di gioco. I corridori in base devono essere attenti alla possibilità che l'Arbitro di base, su appello dell'Arbitro Capo, possa invertire la chiamata di ball in quella di strike, nel qual caso il corridore potrebbe trovarsi in pericolo di essere eliminato dal tiro del catcher. Inoltre, il catcher deve stare attento in una situazione di rubata se una chiamata di ball viene invertita in strike dall'Arbitro di base su appello dell'Arbitro Capo. La palla è in gioco su un appello per check swing.

14.2.4 Nessun Arbitro può essere sostituito durante una partita, a meno che non si infortuni o abbia un malore.

14.2.5 Se ci sono due o più Arbitri, uno sarà designato Arbitro Capo e gli altri Arbitri di base.

14.3 Posizione dell'Arbitro

14.3.1 L'Arbitro Capo si posiziona dietro il ricevitore. Il suo compito è quello di:

14.3.1.1 Assumere l'incarico e la responsabilità della regolare condotta della partita.

14.3.1.2 Chiamare e contare i ball e gli strike.

14.3.1.3 Chiamare e dichiarare palle buone e foul, tranne quelle comunemente chiamate dagli Arbitri di base.

14.3.1.4 Prendere tutte le decisioni sul battitore.

- 14.3.1.5 Prendere tutte le decisioni tranne quelle comunemente riservate agli Arbitri di base.
- 14.3.1.6 Decidere quando una partita deve essere dichiarata persa per forfait.
- 14.3.1.7 Fare accendere le luci quando necessario per motivi di sicurezza. Se possibile, ciò deve avvenire all'inizio di un inning.
- 14.3.1.8 Se è stato fissato un limite di tempo, annunciare la decisione e il tempo stabilito prima dell'inizio della partita.
- 14.3.1.9 Informare il Classificatore Ufficiale dell'ordine di battuta ufficiale e di eventuali cambiamenti nelle formazioni e nell'ordine di battuta, su richiesta.
- 14.3.1.10 Annunciare qualsiasi eventuale regola di campo, a sua discrezione.
- 14.3.1.11 Espellere un giocatore, un Manager, un Coach o un altro membro della squadra.
- 14.3.2 L'Arbitro di base può assumere qualsiasi posizione sul campo di gioco che ritiene più adatta per prendere decisioni sulle basi. Il suo compito è quello di:
 - 14.3.2.1 Prendere tutte le decisioni sulle basi, tranne quelle specificamente riservate all'Arbitro Capo.
 - 14.3.2.2 Assumere il controllo della gara con l'Arbitro Capo nel chiamare "Tempo", i balk, i lanci illegali, nonché lo sfiguramento o lo scolorimento della palla da parte di un qualsiasi giocatore.
 - 14.3.2.3 Aiutare in ogni maniera l'Arbitro Capo nel far rispettare questo regolamento e, fatta eccezione per la facoltà di dichiarare persa per forfait la gara, egli ha eguali autorità dell'Arbitro Capo nell'applicare e far rispettare le regole e nel mantenere la disciplina.
- 14.3.3 Se su un'azione di gioco dovessero essere prese decisioni diverse da parte di diversi Arbitri, l'Arbitro Capo chiamerà a consulto tutti gli Arbitri; l'Arbitro Capo (a meno che non sia stato designato un altro Arbitro dalla Lega) deve determinare quale decisione prevale, basandosi su quale Arbitro si trovava nella posizione migliore e quale decisione fosse più probabilmente corretta. Il gioco procederà come se fosse stata presa solo la decisione finale.

14.4 Referto di gara

L'Arbitro deve scrivere un referto di gara alla Federazione, alla Lega o all'ufficio WBSC entro dodici ore dalla fine di una partita in cui risultino tutte le violazioni delle regole e altri incidenti degni di commento, compresa l'espulsione di qualsiasi Manager, Coach o giocatore e la relativa motivazione.

Quando un Manager, un Coach o un giocatore viene espulso per un'infrazione volontaria, come l'uso di un linguaggio osceno o indecente, o un'aggressione a un Arbitro, a un Manager, a un Coach o a un giocatore, l'Arbitro deve trasmettere tutti i dettagli alla Federazione o all'ufficio della Lega entro quattro ore dalla fine della partita.

14.5 Istruzioni generali agli Arbitri

Gli Arbitri, in campo, non devono indulgere in conversazione con i giocatori. State lontani dal box del suggeritore e non parlate con il Coach di turno.

Mantenere l'uniforme in buone condizioni. Siate attivi e attenti sul campo.

Siate sempre cortesi con le squadre, evitate di visitare gli spogliatoi e le panchine.

Quando entrate in un campo da baseball, il vostro unico compito è quello di arbitrare una partita come rappresentante del baseball.

Mantenete il gioco in continuo movimento. Una partita di baseball è spesso migliorata dal lavoro energico e sollecito degli Arbitri. Siete gli unici rappresentanti ufficiali del baseball sul campo da gioco. È una posizione che richiede molta pazienza e buone capacità di giudizio, ma non dimenticare che la dote essenziale per uscire da situazioni difficili è mantenere il proprio temperamento e il proprio autocontrollo.

Senza dubbio commetterete degli errori, ma non cercate mai di "compensarli" dopo averne commesso uno. Prendete tutte le decisioni come le vedete dimenticando quale sia la squadra di casa e quale quella ospite.

Tenete d'occhio la palla mentre è in gioco. È più importante sapere dove è caduta una palla al volo o dove è finita una palla tirata, piuttosto che sapere se un corridore ha saltato o meno una base. Non chiamate le giocate troppo in fretta e non voltatevi troppo velocemente quando un difensore tira per completare un doppio gioco. Fate attenzione alle palle perse dopo aver chiamato un giocatore out.

Non affrettatevi con le braccia su o giù per stabilire se un giocatore è "out" o "safe". Aspettate che il gioco sia completato prima di fare qualsiasi movimento le braccia.

Ogni squadra arbitrale dovrebbe elaborare un semplice insieme di segnali, in modo che l'Arbitro nella migliore posizione possa correggere una decisione errata. Se siete sicuri della vostra decisione non dovete lasciare che i giocatori vi invitino a chiedere conferma agli altri arbitri. Se non siete sicuri, chiedete a uno dei vostri collaboratori. Non estremizzate la situazione, ma siate attenti e giudica la tua giocata. Il primo requisito è prendere le decisioni in modo corretto. In caso di dubbio, non esitate a consultare il vostro collaboratore. La dignità dell'Arbitro è importante, ma mai quanto "avere ragione".

La regola più importante per gli Arbitri è sempre "ESSERE IN POSIZIONE PER VEDERE OGNI GIOCO". Anche se la vostra decisione può essere giusta al 100%, i giocatori la mettono in dubbio se ritengono che non foste in una posizione tale da poter vedere il gioco in modo chiaro e definitivo.

Infine, siate cortesi, imparziali e fermi, in modo da ottenere il rispetto di tutti.

CAPITOLO 4 CLASSIFICARE

REGOLA 15 Il Classificatore Ufficiale

15.1 Lo Scoring Director

NON APPLICABILE

15.2 Il Classificatore

Il Classificatore Ufficiale sarà l'unico autorizzato a prendere tutte le decisioni riguardanti l'applicazione delle regole di classificazione che comportano un giudizio, come per esempio se l'arrivo in prima base del battitore sia il risultato di una valida o di un errore. Il classificatore ufficiale è un rappresentante ufficiale della FIBS, ha diritto al rispetto e alla dignità che gli competono e avrà la piena protezione della FIBS. Il Classificatore Ufficiale informerà la FIBS riguardo ogni offesa recatagli da manager, allenatore, giocatore, impiegato o dirigente di squadra nel corso, o come risultato, dell'espletamento delle sue mansioni.

Il Classificatore Ufficiale svolgerà le sue attività e osserverà l'incontro da una postazione appositamente predisposta, in funzione della sua posizione e responsabilità. Il Classificatore Ufficiale comunicherà in modo tempestivo le sue decisioni attraverso i mezzi e i canali stabiliti dalla FIBS.

15.2.1 Il Classificatore Ufficiale dovrà registrare tutte le azioni di una partita e le sue decisioni secondo il Regolamento Ufficiale Baseball FIBS e il Manuale del Classificatore FIBS.

15.2.1.1 Il Classificatore Ufficiale registrerà sul ruolino ufficiale il nome di ciascun giocatore e la sua posizione o posizioni difensive assunte durante la partita, nell'ordine in cui il giocatore ha battuto o avrebbe battuto se la partita non fosse terminata prima del completamento del suo turno alla battuta.

15.2.1.2 Quando un giocatore non scambia la posizione con un altro difensore ma è semplicemente spostato in una zona diversa del campo per strategia difensiva dovuta a un particolare battitore (shift difensivo), il Classificatore Ufficiale non considererà questo spostamento come l'assunzione di una nuova posizione in difesa.

15.2.1.3 Il Classificatore Ufficiale annoterà sul ruolino ufficiale ogni giocatore che entra in gara quale sostituto battitore o sostituto corridore, sia che in seguito rimanga in gara oppure no.

- 15.2.1.4 Il Classificatore Ufficiale indicherà il nome di qualunque sostituto che viene annunciato ma poi rimosso da un altro sostituto prima di entrare in gara. Ognuno di questi secondi sostituti sarà registrato come battitore o corridore al posto del primo sostituto annunciato.
- 15.2.1.5 Il Classificatore Ufficiale dovrà bilanciare il ruolino verificando che la somma dei turni alla battuta, basi su ball ricevute, battitori colpiti, bunt di sacrificio, volate di sacrificio e numero dei battitori che hanno raggiunto la prima base per interferenza od ostruzione di una squadra sia uguale alla somma dei punti segnati, dei giocatori della squadra rimasti in base e degli out effettuati dalla squadra avversaria, meno i corridori messi in base per effetto della Regola del Tie-Break.
- 15.2.2 Il Classificatore Ufficiale registrerà tutte le azioni della gara al momento in cui avvengono e avrà fino a 24 ore di tempo dopo la fine o la sospensione della gara per modificare le registrazioni che riguardano l'applicazione del suo giudizio di classifikatore.
- Il Classificatore Ufficiale non potrà prendere decisioni in conflitto con il Regolamento Ufficiale Baseball FIBS e applicherà rigorosamente ciò che è specificato nelle regole di classificazione. Il Classificatore Ufficiale non dovrà prendere decisioni in conflitto con le decisioni arbitrali, ma avrà l'autorità di regolamentare ogni punto non specificatamente coperto dal Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.
- 15.2.2.1 *NON APPLICABILE*
- 15.2.2.2 *NON APPLICABILE*
- 15.2.2.3 La FIBS potrà richiedere di cambiare qualunque decisione di un Classificatore Ufficiale che contrasta col Regolamento Ufficiale Baseball FIBS e prenderà qualunque azione sia necessaria per correggere quelle statistiche che necessitino di modifiche a causa di una decisione manifestamente errata.
- 15.2.3 Il Classificatore Ufficiale dovrà informare immediatamente l'arbitro capo della partita se le squadre cambiano posizione da difesa ad attacco o viceversa prima di conseguire tre out, oppure continuano a giocare dopo il conseguimento del terzo out.

- 15.2.4 Il Classificatore Ufficiale non deve richiamare l'attenzione degli arbitri o di qualsiasi membro delle squadre se un giocatore sta battendo fuori turno.

15.3 Termine della partita

- 15.3.1 Quando una partita regolamentare è interrotta, il Classificatore Ufficiale dovrà includere nel ruolino i dati individuali e di squadra fino al momento in cui la partita è terminata, così come definito nelle Regole 7.7, 7.8 and 7.9 del Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.

Il Classificatore Ufficiale non indicherà il lanciatore vincente o perdente, se una partita termina in pareggio.

- 15.3.2 Se una partita termina per differenza punti secondo quanto stabilito dal Regolamento Ufficiale Baseball FIBS, tale partita è regolamentare e il Classificatore Ufficiale dovrà includere nel ruolino tutti i dati individuali e di squadra.

- 15.3.2.1 Quando una partita termina per differenza punti, il Classificatore Ufficiale dovrà applicare tutte le specificazioni indicate nel Regolamento Ufficiale Baseball FIBS riguardanti il punto vincente e la determinazione del valore delle battute valide.

- 15.3.3 Se la partita è protestata o sospesa, il Classificatore Ufficiale dovrà prendere nota dell'esatta situazione al momento del protesto o della sospensione includendo il punteggio, il numero di out, la posizione degli eventuali corridori sulle basi, il conteggio di ball e strike sul battitore, gli ordini di battuta delle due squadre, comprendendo i giocatori sostituiti da parte di entrambe le squadre.

Questo aspetto è importante perché, se una partita sospesa deve essere ripresa, è necessario che riprenda esattamente con la stessa situazione esistente al momento della sospensione. Allo stesso modo, se viene disposto che una partita protestata sia rigiocata dal momento del protesto, la partita deve riprendere con la situazione esattamente esistente immediatamente prima del gioco protestato.

- 15.3.4 Se una partita regolamentare è dichiarata forfeit, il Classificatore Ufficiale dovrà includere nel ruolino i dati individuali e di squadra sino al momento del forfeit. Se la partita è dichiarata forfeit prima di diventare una partita regolamentare, il Classificatore Ufficiale non indicherà alcuna statistica e riporterà solo il motivo del forfeit.

- 15.3.4.1 Se la squadra che vince per forfait è in vantaggio al momento del forfait, il Classificatore Ufficiale inserirà come lanciatori vincenti e perdenti quelli che sarebbero stati così qualificati se la partita fosse stata interrotta al momento del forfait.
- 15.3.4.2 Se la squadra vincente per forfait è in svantaggio o il punteggio è pari al momento del forfait, il Classificatore Ufficiale non indicherà il lanciatore vincente e perdente.

15.4 Ruolino

Dopo ogni partita, incluse le partite forfait o protestate, il Classificatore Ufficiale preparerà, in accordo alle prescrizioni di questo Regolamento Ufficiale Baseball FIBS un report (ruolino) su modello stabilito dalla FIBS.

Il Classificatore Ufficiale preparerà allo stesso modo il ruolino di ogni gara sospesa dopo che è stata completata oppure dopo che è diventata una gara ufficiale perché non è stato possibile completarla.

REGOLA 16 Statistiche e giochi di attacco

16.1 Battitore fuori turno

Quando il giocatore che dovrebbe battere secondo l'ordine di battuta non si presenta a battere e un altro giocatore dell'ordine di battuta si presenta e completa il turno in battuta al suo posto, si ha un battitore fuori turno e la squadra in difesa acquisisce il diritto di appello.

Quando il battitore fuori turno viene eliminato sul gioco e il battitore regolare è chiamato out su appello prima che sia effettuato un lancio al battitore successivo, il Classificatore Ufficiale addebiterà al battitore regolare un turno alla battuta e segnerà l'eliminazione e ogni assistenza come se si fosse seguito l'ordine di battuta corretto.

Se il battitore fuori turno diventa corridore e il battitore regolare è chiamato out su appello prima che sia effettuato un lancio al battitore successivo per non aver battuto al proprio turno, il Classificatore Ufficiale addebiterà al battitore regolare un turno alla battuta, accrediterà un out al ricevitore e ignorerà tutto ciò che riguarda l'arrivo in base del battitore.

Se più di un battitore batte fuori turno consecutivamente, il Classificatore Ufficiale segnerà tutte le azioni così come avvenute, saltando il turno alla battuta del giocatore o giocatori che non hanno battuto nel giusto ordine, indicando il loro turno come Lost Turn (LT).

16.2 Battute valide

Una battuta valida è la statistica accreditata a un battitore che arriva salvo in base senza errori, come specificato in questo Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.

16.2.1 Il Classificatore Ufficiale accrediterà al battitore una valida quando:

16.2.1.1 Il battitore raggiunge salvo la prima base o qualsiasi base successiva su una palla buona che si ferma sul terreno di gioco o che tocca la recinzione prima di essere toccata da un difensore, o che supera la recinzione.

16.2.1.2 Il battitore raggiunge salvo la prima base su una palla buona battuta con tale forza, o così lentamente, che nessun difensore, pur tentando di giocarla, ne ha l'opportunità.

Il Classificatore Ufficiale accrediterà una valida se un difensore che tenta di prendere la palla non può effettuare un gioco, anche se questo difensore devia la palla o non permette di giocarla a un altro difensore che invece avrebbe potuto eliminare il battitore o un corridore.

16.2.1.3 Il battitore raggiunge salvo la prima base su una palla buona che prende un rimbalzo innaturale così che un difensore non può giocarla con sforzo ordinario, o che tocca la pedana del lanciatore o qualsiasi base (inclusa case base) prima di essere toccata da un difensore e rimbalza in modo che il difensore non possa giocarla con sforzo ordinario.

16.2.1.4 Il battitore raggiunge salvo la prima base su una palla buona che non è stata toccata da un difensore e che è in territorio buono quando raggiunge il campo esterno, salvo che, a giudizio del Classificatore Ufficiale, avrebbe potuto essere giocata con sforzo ordinario.

16.2.1.5 Una palla buona che non è stata toccata da un difensore tocca un corridore o un Arbitro, salvo che il corridore sia out per essere stato toccato da un Infield Fly, nel qual caso il Classificatore Ufficiale non segnerà una valida.

16.2.1.6 Un difensore tenta senza successo di eliminare un corridore precedente e, a giudizio del Classificatore Ufficiale, il battitore-corridore non avrebbe potuto essere eliminato in prima base con sforzo ordinario.

- 16.2.1.7 Un difensore esegue una presa eccezionale su una palla battuta senza riuscire a eliminare il battitore o un corridore.

Il Classificatore Ufficiale darà sempre al battitore il beneficio del dubbio nell'applicazione di questa regola.

- 16.2.2 Il Classificatore Ufficiale non accrediterà una battuta valida quando:

- 16.2.2.1 Un corridore è eliminato forzato su una palla battuta, o lo sarebbe stato senza un errore difensivo.

- 16.2.2.2 Il battitore apparentemente batte valido e un corridore che è forzato ad avanzare a causa del battitore-corridore non tocca la prima base verso la quale stava avanzando ed è dichiarato out su appello.

- 16.2.2.3 Il lanciatore, il ricevitore o un interno prende la palla battuta ed elimina un corridore precedente che sta cercando di avanzare di una base o di ritornare alla base originale, o avrebbe eliminato quel corridore con sforzo ordinario senza un errore.

- 16.2.2.4 Un difensore fallisce nel tentativo di eliminare un corridore precedente e, a giudizio del Classificatore Ufficiale, il battitore-corridore avrebbe potuto essere eliminato in prima base. La regola non si applica se il difensore semplicemente guarda o finta verso un'altra base prima di tentare di fare l'out in prima base.

- 16.2.2.5 Un corridore è eliminato per interferenza con un difensore che cerca di giocare una palla battuta, salvo che, a giudizio del Classificatore Ufficiale, il battitore-corridore sarebbe stato salvo anche se l'interferenza non fosse avvenuta.

Il battitore sarà addebitato di un turno alla battuta e non di una battuta valida in tutte le azioni elencate in questa Regola 16.2.2 del Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.

16.3 Battute valide da Extra-Base

- 16.3.1 Il Classificatore Ufficiale assegnerà una battuta valida da una base, due basi, tre basi o quattro basi (fuori campo), senza errori o eliminati, nel modo seguente:

- 16.3.1.1 È una valida da una base se il battitore si ferma in prima base, è da due basi (doppio) se il battitore si ferma in seconda base, è da tre

basi (triplo) se il battitore si ferma in terza base ed è un fuoricampo se il battitore tocca tutte le basi e segna.

- 16.3.1.2 Quando, con uno o più corridori in base, il battitore avanza più di una base su una valida e la squadra in difesa cerca di eliminare un corridore precedente, il Classificatore Ufficiale dovrà determinare se il battitore merita legittimamente una valida da due o tre basi, o se è avanzato oltre la prima base sulla scelta della difesa

Il Classificatore Ufficiale non accrediterà al battitore un triplo quando un corridore precedente è eliminato a casa base, o lo sarebbe stato senza un errore.

Il Classificatore Ufficiale non accrediterà al battitore un doppio quando un corridore precedente che cerca di avanzare dalla prima è eliminato in terza base, o lo sarebbe stato senza un errore.

Il Classificatore Ufficiale, con le eccezioni di cui sopra, non determinerà il valore della battuta valida dal numero di basi avanzate dal corridore precedente. Un battitore può meritare un doppio, anche se un corridore precedente avanza solo una base o non avanza, così come un battitore può meritare solo un singolo, anche se raggiunge la seconda e un corridore precedente avanza di due basi.

- 16.3.1.3 Gli esempi seguenti chiarificano l'applicazione di questa regola:

Esempio: Con un corridore in prima base, il battitore batte una valida sull'esterno destro che tira in terza nel vano tentativo di eliminare il corridore. Il battitore raggiunge la seconda approfittando del tiro. Il Classificatore Ufficiale accrediterà al battitore un singolo.

Con un corridore in seconda base, il battitore batte una volata in campo buono. Il corridore aspetta per vedere se la palla è presa al volo e quando tocca

terra avanza solo in terza base, mentre il battitore raggiunge la seconda. Il Classificatore Ufficiale accrediterà al battitore un doppio.

Con un corridore in terza base, il battitore batte una volata in campo esterno. Il corridore avanza qualche passo, quindi torna indietro e ritocca, pensando che la palla sarà presa. La palla non è presa al volo, ma il corridore non può segnare, anche se il battitore ha raggiunto la seconda base. Il Classificatore Ufficiale accrediterà al battitore un doppio.

- 16.3.2 Quando il battitore cerca di fare una valida da due o tre basi scivolando, deve tenere l'ultima base alla quale avanza.

Se il battitore-corridore scivola oltre la base ed è toccato prima che ritorni alla base salvo, gli saranno accreditate solo tante basi quante ne ha raggiunte salvo.

Se il battitore-corridore scivola oltre la seconda base ed è toccato, il Classificatore Ufficiale accrediterà un singolo; se il battitore-corridore scivola oltre la terza base ed è toccato, il Classificatore Ufficiale accrediterà un doppio.

- 16.3.3 Se il battitore-corridore dopo aver battuto valido oltrepassa correndo la seconda o la terza base ed è toccato mentre cerca di ritornare, il Classificatore Ufficiale gli accrediterà l'ultima base che ha toccato.

Se il battitore-corridore oltrepassa correndo la seconda base ed è toccato mentre cerca di avanzare o di tornare indietro, il Classificatore Ufficiale gli accrediterà un doppio.

Se il battitore-corridore oltrepassa correndo la terza base ed è toccato mentre cerca di avanzare o di tornare indietro, il Classificatore Ufficiale gli accrediterà un triplo.

- 16.3.4 Quando al battitore-corridore sono concesse due basi, tre basi o un fuoricampo per effetto delle Regole da 10.4.7.1 a 10.4.7.5 del Regolamento Ufficiale Baseball

FIBS, il Classificatore Ufficiale gli accrediterà un doppio, un triplo o un fuoricampo a seconda dei casi.

- 16.3.5 Quando il battitore, dopo aver battuto valido, è eliminato su appello per aver omesso di toccare una base, l'ultima base che ha raggiunto salvo determinerà se il Classificatore Ufficiale gli accrediterà un singolo, un doppio o un triplo.

Se il battitore-corridore è eliminato per aver saltato casa base, il Classificatore Ufficiale accrediterà un triplo. Se il battitore-corridore è eliminato per aver saltato la terza base, il Classificatore Ufficiale gli accrediterà un doppio. Se il battitore-corridore è eliminato per aver saltato la seconda base, il Classificatore Ufficiale gli accrediterà un singolo. Se il battitore-corridore è eliminato per aver saltato la prima base, il Classificatore Ufficiale gli addebiterà un turno alla battuta ma nessuna valida.

16.4 Battute valide che pongono termine alla partita

- 16.4.1 Quando il battitore termina la partita con una valida che fa entrare tanti punti quanti ne sono necessari per portare la sua squadra in vantaggio, il Classificatore Ufficiale accrediterà al battitore tante basi su valida quante ne è avanzato il corridore che segna il punto della vittoria, e questo solamente se il battitore raggiunge tante basi quante ne è avanzate il corridore che segna il punto vincente;

Questa regola si applicherà anche se al battitore potrebbero essere teoricamente assegnate più basi a causa della concessione di una valida «automatica» da extra base secondo la Regola 10.4.7 del Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.

- 16.4.2 Il Classificatore Ufficiale accrediterà al battitore la valida corrispondente alla base toccata nel corso del gioco, anche se il punto vincente è stato segnato un attimo prima nel gioco stesso.

Esempio: Nella seconda parte del settimo inning in situazione di parità e con un corridore in seconda, il battitore batte una valida in campo esterno. Il corridore segna il punto della vittoria dopo che il battitore ha raggiunto la prima base e ha continuato verso la seconda, ma un attimo prima che il battitore-corridore abbia

raggiunto la seconda. Se il battitore-corridore arriva in seconda, il Classificatore Ufficiale gli accrediterà un doppio.

- 16.4.3 Quando il battitore termina la gara con un fuoricampo battuto fuori dal campo di gioco, il battitore e tutti i corridori in base hanno il diritto di segnare.

16.5 Sacrifici

Il Classificatore Ufficiale potrà accreditare al battitore, in accordo con quanto indicato in questo Regolamento Ufficiale Baseball FIBS, due tipi di sacrifici, bunt di sacrificio o volata di sacrificio. Nessun turno alla battuta sarà addebitato al battitore in entrambi i casi di sacrificio.

16.5.1 Bunt di sacrificio

Il Classificatore Ufficiale accrediterà al battitore un bunt di sacrificio quando, con meno di due out, il battitore fa avanzare uno o più corridori con un bunt ed è eliminato in prima base, o lo sarebbe stato senza un errore difensivo. Se, a giudizio del Classificatore Ufficiale, il battitore ha eseguito il bunt per ottenere una valida e non per sacrificarsi facendo avanzare un corridore o i corridori, il Classificatore Ufficiale addebiterà al battitore un turno alla battuta;

Nel determinare se il battitore abbia eseguito il bunt con lo scopo di sacrificarsi e di far avanzare il corridore, il Classificatore Ufficiale dovrà considerare, oltre alle indicazioni del Regolamento Ufficiale Baseball FIBS, tutte le specifiche circostanze del turno in battuta, come l'inning, il numero degli out e il punteggio della partita.

Un bunt di sacrificio sarà accreditato quando, con meno di due out, i difensori giocano un bunt senza errori e non riescono a eliminare un corridore precedente che avanza di una base. Se, a giudizio del Classificatore Ufficiale, uno sforzo ordinario non avrebbe portato all'eliminazione del battitore in prima o di un altro corridore si accrediterà una battuta valida e non un bunt di sacrificio.

Il Classificatore Ufficiale dovrà dare al battitore il beneficio del dubbio nel determinare se egli si sia sacrificato volontariamente con lo scopo di far avanzare il corridore.

Quando un corridore è eliminato nel tentativo di avanzare una base su bunt, o lo sarebbe stato senza un errore della difesa, il Classificatore Ufficiale non segnerà un bunt di sacrificio e addebiterà al battitore un turno alla battuta.

16.5.2 Volata di sacrificio

Il Classificatore Ufficiale attribuirà una volata di sacrificio quando, con meno di due out, il battitore batte una palla al volo giocata da un esterno o da un interno che gioca o sta correndo in campo esterno, sia in territorio buono che foul, e

16.5.2.1 La palla è presa al volo e un corridore segna.

16.5.2.2 La presa al volo è sbagliata e un corridore segna se, a giudizio del Classificatore Ufficiale, il corridore avrebbe potuto segnare anche se la palla fosse stata presa al volo.

Il Classificatore Ufficiale attribuirà la volata di sacrificio anche se un altro corridore è out forzato a causa del battitore divenuto corridore.

16.6 Punti battuti a casa (RBI)

Il punto battuto a casa è una statistica accreditata al battitore quando la sua azione in battuta permette alla sua squadra di segnare uno o più punti.

16.6.1 Il Classificatore Ufficiale accrediterà al battitore un punto battuto a casa per ogni punto segnato:

16.6.1.1 senza l'aiuto di un errore e come parte di un gioco iniziato dalla battuta valida del battitore, da un bunt di sacrificio, da una volata di sacrificio, da un out in campo interno o da una scelta della difesa.

16.6.1.2 quando le basi sono piene e il battitore diventa corridore per una base su ball, perché toccato da una palla lanciata, o per interferenza od ostruzione.

16.6.1.3 quando, con meno di due out, è commesso un errore su un gioco nel quale un corridore dalla terza base avrebbe normalmente segnato.

16.6.2 Il Classificatore Ufficiale non accrediterà al battitore un punto battuto a casa quando:

16.6.2.1 Il battitore batte in doppio gioco forzato o doppio gioco forzato rovescio.

16.6.2.2 Si addebita un errore a un difensore che non trattiene un tiro in prima base che avrebbe completato un doppio gioco forzato.

16.6.3 Il Classificatore Ufficiale deve determinare secondo il proprio giudizio quando accreditare un punto battuto a casa per un punto segnato se un difensore trattiene la palla o la tira a una base sbagliata. Normalmente, se il corridore continua la corsa, il Classificatore Ufficiale accrediterà un punto battuto a casa, se invece il corridore si ferma e riprende la corsa quando si accorge dello sbaglio, il Classificatore Ufficiale accrediterà il punto come segnato su una scelta difesa.

16.7 Basi rubate e Colto Rubando

16.7.1 La base rubata è una statistica accreditata a un corridore quando avanza di una base senza l'aiuto di una battuta, un out, un errore, un out forzato, una scelta della difesa, una palla mancata, un lancio pazzo o un balk.

Il Classificatore Ufficiale accrediterà al corridore una base rubata quando:

16.7.1.1 Un corridore parte per la base successiva prima che il lanciatore lasci la palla.

16.7.1.2 Un corridore parte per la base successiva prima che il lanciatore lasci la palla e l'esito del lancio è un lancio pazzo o una palla mancata.

Il Classificatore Ufficiale accrediterà al corridore una base rubata e non terrà conto dello sbaglio a meno che il corridore che ruba avanzi di una base aggiuntiva, o un altro corridore avanzi a sua volta. In questo caso, il Classificatore Ufficiale segnerà in aggiunta alla base rubata anche il lancio pazzo o la palla mancata.

16.7.1.3 Un corridore cerca di rubare una base e il ricevitore fa un tiro pazzo cercando di prevenire la base rubata. Il Classificatore Ufficiale non addebiterà un errore a meno che il tiro pazzo permetta al corridore di avanzare una o più basi aggiuntive, o permetta a un altro corridore di avanzare. In questo caso, il Classificatore Ufficiale accrediterà al corridore la base rubata e addebiterà un errore al ricevitore.

16.7.1.4 Un corridore che cerca di rubare ed è colto fuori base evita di essere eliminato in una trappola e avanza alla base successiva senza l'aiuto di un errore.

Se anche un altro corridore avanza sul gioco, a entrambi i corridori sarà accreditata una base rubata.

Se un corridore avanza, mentre un altro corridore che sta cercando di rubare evita di essere eliminato in una trappola e ritorna salvo senza l'aiuto di un errore alla base originariamente occupata, il Classificatore Ufficiale accrediterà una base rubata al corridore che è avanzato.

16.7.2 Il Classificatore Ufficiale non assegnerà una base rubata quando:

16.7.2.1 Si tenta una doppia o tripla rubata e uno dei corridori è eliminato prima di raggiungere e tenere la base che sta rubando. Nessun altro corridore sarà accreditato di una base rubata.

16.7.2.2 Il corridore è toccato dopo essere scivolato oltre la base, mentre stava cercando o di ritornare su quella base o di avanzare alla base successiva.

16.7.2.3 Un corridore avanza a causa dell'indifferenza della squadra in difesa riguardo il suo avanzamento, che sarà classificato come scelta della difesa. Il Classificatore Ufficiale, nel giudicare se la squadra in difesa è rimasta indifferente all'avanzamento, considererà i seguenti aspetti:

- L'inning e il punteggio della gara.
- La disposizione dei difensori per tenere il corridore vicino alla base che stava occupando.
- Se il lanciatore aveva fatto qualche tentativo di pick-off verso la base che il corridore stava occupando.
- Se il difensore che generalmente copre la base a cui il corridore è avanzato ha fatto un movimento verso tale base o ha ricevuto un tiro verso tale base.
- Se la squadra in difesa ha un motivo strategico per non contrastare l'avanzamento del corridore.

- Se la squadra in difesa sta cercando manifestamente di impedire l'accreditamento di una base rubata al corridore.

16.7.2.4 Gli esempi seguenti intendono chiarificare gli aspetti sopra descritti:

Esempio: Nella parte alta dell'ultimo inning, con la squadra di casa in vantaggio di 9 punti, un battitore della squadra ospite raggiunge la prima base. Il corridore cerca di rubare la seconda base e il ricevitore, ricevuto il lancio, non tira in seconda, così come i difensori che difendono la base non fanno alcun movimento di copertura in seconda. Il Classificatore Ufficiale potrà giudicare che la squadra in difesa è stata indifferente all'avanzamento.

Con corridori in prima e terza base, il Classificatore Ufficiale dovrebbe generalmente accreditare una base rubata quando il corridore in prima avanza in seconda base se, a suo giudizio, la squadra in difesa non ha effettuato il gioco in seconda per il motivo strategico di impedire di segnare al corridore dalla terza.

Il Classificatore Ufficiale può concludere che la squadra in difesa sta cercando manifestamente di impedire l'accreditamento di una base rubata a un corridore, quando la squadra in difesa non contrasta l'avanzamento di un corridore che si avvicina a un record personale o a un titolo statistico.

16.7.3 Il colto rubando è una statistica addebitata a un corridore che è eliminato, o lo sarebbe stato senza errori, quando quel corridore tenta di rubare una base. Il colto rubando deve essere accreditato a quel difensore, ricevitore o lanciatore, che contribuisce alla eliminazione del corridore che sta cercando di rubare una base, o lo avrebbe fatto se non fosse stato commesso un errore sul gioco.

- 16.7.4 Il Classificatore Ufficiale attribuirà inoltre un colto rubando al corridore quando:
- 16.7.4.1 È colto fuori base e cerca di avanzare verso la base successiva. Qualsiasi movimento o finta del corridore verso la base successiva sarà considerato un tentativo di avanzare.
 - 16.7.4.2 Scivola oltre la base nel tentativo di rubata e viene toccato.
 - 16.7.4.3 Il corridore sta cercando di rubare una base ed è salvo a causa della mancata presa di un tiro da parte di un difensore. In tale caso, si accrediterà un'assistenza al difensore che ha effettuato il tiro, si addebiterà un errore al difensore che ha mancato la presa e si addebiterà un colto rubando al corridore.
- 16.7.5 Il Classificatore Ufficiale non addebiterà un colto rubando quando:
- 16.7.5.1 Il corridore cerca di avanzare in conseguenza di un lancio pazzo o di una palla mancata e viene eliminato. In questo caso, a quel corridore non sarebbe stata accreditata una base rubata se fosse arrivato salvo.
 - 16.7.5.2 Al corridore viene assegnata la base per ostruzione, oppure quando il corridore è eliminato a causa dell'interferenza del battitore.

16.8 Basi su ball

- 16.8.1 Il Classificatore Ufficiale registrerà una base su ball quando al battitore è assegnata la prima base perché durante il suo turno alla battuta riceve quattro lanci fuori dalla zona dello strike.
- 16.8.1.1 Quando il quarto ball colpisce il battitore, il Classificatore Ufficiale registrerà un battitore colpito e non una base su ball.
 - 16.8.1.2 Quando il battitore che ha ricevuto la base su ball è eliminato per essersi rifiutato di avanzare in prima base, il Classificatore Ufficiale non registrerà una base su ball e addebiterà al battitore un turno alla battuta.
 - 16.8.1.3 Il Classificatore Ufficiale registrerà una base su ball intenzionale quando al battitore è assegnata la prima base perché il Manager della squadra in difesa informa l'Arbitro della sua intenzione di concedere al battitore per ragioni strategiche la prima base senza lanci, oppure quando il lanciatore non fa alcun tentativo di tirare

l'ultimo lancio nella zona dello strike, ma lancia la palla fuori dalla zona volontariamente.

- 16.8.2 Il Classificatore Ufficiale seguirà la procedura specificata in questo Regolamento Ufficiale Baseball FIBS quando più lanciatori sono coinvolti nella concessione della base su ball (Regola 18.4.2.3), oppure quando un sostituto battitore entra in partita con un conteggio di lanci già effettuati sul battitore sostituito e riceve la base su ball (Regola 18.4.2.1).

16.9 Strikeout

- 16.9.1 Lo strikeout è una statistica accreditata al lanciatore e addebitata al battitore quando l'Arbitro di casa chiama tre strike sul battitore.
- 16.9.2 Il Classificatore Ufficiale registrerà uno strikeout tutte le volte che il battitore:
- 16.9.2.1 È eliminato con un terzo strike preso dal ricevitore.
 - 16.9.2.2 È eliminato con un terzo strike non preso dal ricevitore con corridore in prima e meno di due out.
 - 16.9.2.3 Diventa corridore a causa di un terzo strike non preso.
 - 16.9.2.4 Con due strike a carico esegue un bunt che termina in foul, salvo che questo bunt si concluda con una presa al volo in foul. In questo caso, il Classificatore Ufficiale non registrerà lo strikeout e accrediterà un out al difensore che ha effettuato la presa al volo.
- 16.9.3 Quando il battitore viene sostituito con due strike a suo carico e il sostituto battitore completa il turno con uno strikeout, il Classificatore Ufficiale addebiterà lo strikeout e il turno alla battuta al primo battitore. Se il sostituto battitore completa il turno alla battuta in qualsiasi altro modo, inclusa la base su ball, il Classificatore Ufficiale segnerà l'azione come avvenuta sul sostituto battitore.

REGOLA 17 Statistiche e giochi difensivi

17.1 Out

- 17.1.1 L'out è una delle tre azioni di gioco necessarie per far completare il turno alla squadra che attacca. Il Classificatore Ufficiale accrediterà un out a quel difensore la cui azione provoca l'eliminazione del battitore-corridore o di un corridore.
- 17.1.2 Il Classificatore Ufficiale accrediterà un out a ogni difensore che:
- 17.1.2.1 Prende una palla battuta al volo, sia in campo buono che foul.

- 17.1.2.2 Prende una palla battuta o tirata e tocca una base eliminando il battitore o un corridore, anche se questo avviene su un gioco d'appello.
 - 17.1.2.3 Tocca un corridore quando è fuori dalla base alla quale ha diritto.
- 17.1.3 Il Classificatore Ufficiale accrediterà un out automatico al ricevitore quando il battitore è chiamato out per:
 - 17.1.3.1 Strikeout.
 - 17.1.3.2 Palla battuta illegalmente.
 - 17.1.3.3 Aver eseguito con due strike a carico un bunt che termina in foul , eccetto quando il bunt è preso al volo da un qualunque difensore.
 - 17.1.3.4 Essere stato toccato dalla palla battuta da lui stesso.
 - 17.1.3.5 Avere interferito con il ricevitore.
 - 17.1.3.6 Per non aver battuto al proprio turno. Vedere la Regola 16.1 – Battitore fuori turno.
 - 17.1.3.7 Per essersi rifiutato di raggiungere la prima base, che gli è stata concessa per base su ball, colpito dal lancio o per interferenza del ricevitore.
 - 17.1.3.8 Il Classificatore Ufficiale accrediterà un out automatico al ricevitore quando un corridore viene eliminato per essersi rifiutato di avanzare dalla terza a casa base.
- 17.1.4 Il Classificatore Ufficiale accrediterà out automatici nelle azioni seguenti e non assegnerà assistenze eccetto quando specificato in questo Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.
 - 17.1.4.1 Quando il battitore è eliminato per un Infield Fly non presa, il Classificatore Ufficiale accrediterà l'out al difensore che secondo il suo giudizio avrebbe potuto effettuare la presa.
 - 17.1.4.2 Quando un corridore è eliminato per essere stato toccato da una palla in campo buono (incluso un Infield Fly), il Classificatore Ufficiale accrediterà l'out al difensore più vicino alla palla.
 - 17.1.4.3 Quando un corridore è eliminato per aver corso fuori di 0.91 cm dalla sua linea di corsa per evitare di essere toccato, il Classificatore Ufficiale accrediterà l'out al difensore che il corridore ha evitato.

- 17.1.4.4 Quando un corridore è eliminato per aver sorpassato un altro corridore, il Classificatore Ufficiale accrediterà un out al difensore più vicino al punto del sorpasso.
- 17.1.4.5 Quando un corridore è eliminato per aver corso in senso inverso sulle basi, il Classificatore Ufficiale accrediterà l'out al difensore che copre la base dalla quale è iniziata la corsa all'inverso.
- 17.1.4.6 Quando un corridore è eliminato per aver interferito con un difensore, il Classificatore Ufficiale accrediterà l'out al difensore con cui il corridore ha interferito, salvo che il difensore non fosse nell'atto di effettuare un tiro quando l'interferenza è avvenuta. In questo caso, il Classificatore Ufficiale accrediterà l'out al difensore cui era diretto il tiro e accrediterà l'assistenza al difensore che ha subito l'interferenza.
- 17.1.4.7 Quando il battitore-corridore è eliminato a causa dell'interferenza di un corridore precedente come previsto nella Regola 12.1.5, il Classificatore Ufficiale accrediterà l'out al prima base. Se il difensore interferito era nell'atto di effettuare un tiro, il Classificatore Ufficiale accrediterà anche un'assistenza a quel difensore. Il Classificatore Ufficiale accrediterà una sola assistenza per ogni gioco come specificato in questo Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.

17.2 Assistenze

- 17.2.1 L'assistenza è una statistica accreditata a un difensore la cui azione contribuisce all'eliminazione del battitore-corridore o di un corridore.
- 17.2.2 Il Classificatore Ufficiale accrediterà un'assistenza a ogni difensore che:
 - 17.2.2.1 Tira o devia una palla battuta o tirata in modo da far conseguire un out, o lo avrebbe fatto, se non fosse per un susseguente errore di un altro difensore.
 - 17.2.2.1.1 Il mero inefficace contatto con la palla non sarà considerata un'assistenza. Per il Classificatore Ufficiale «deviare» significherà rallentare o cambiare direzione alla palla in modo tale da contribuire effettivamente all'eliminazione del battitore o di un corridore.

- 17.2.2.1.2 Solo un'assistenza, e non più di una, sarà accreditata a ogni difensore che tira o devia la palla in un gioco di trappola che termina con un out, o lo avrebbe determinato, se non fosse per un susseguente errore.
- 17.2.2.1.3 Se un out viene conseguito con un gioco d'appello nel normale corso del gioco, il Classificatore Ufficiale attribuirà un'assistenza a ogni difensore che ha partecipato all'azione che porta all'out, escluso il difensore che ha fatto l'out.
- 17.2.2.1.4 Se un out viene conseguito con un gioco d'appello iniziato dal lanciatore che tira a un difensore dopo che il gioco precedente è finito, il Classificatore Ufficiale accrediterà al lanciatore e solo al lanciatore un'assistenza.
- 17.2.2.2 Tira o devia la palla durante un gioco il cui risultato è un corridore eliminato per interferenza, o per aver corso fuori dalla sua linea di corsa.
- 17.2.3 Il Classificatore Ufficiale non accrediterà un'assistenza:
 - 17.2.3.1 Al lanciatore su uno strikeout, salvo che il lanciatore giochi un terzo strike non trattenuto e faccia un tiro il cui risultato porta a un out, o lo avrebbe portato se non fosse stato per un susseguente errore.
 - 17.2.3.2 Al lanciatore quando un corridore viene eliminato dopo un lancio legale trattenuto dal ricevitore, per esempio quando il ricevitore coglie un corridore fuori dalla base, o tira ed elimina un corridore che cerca di rubare, o tocca un corridore che tenta di segnare.
 - 17.2.3.3 Al difensore il cui tiro pazzo permette a un corridore di avanzare, anche se in seguito il corridore è eliminato come risultato di un'azione continua.

Un gioco che segue uno sbaglio sia esso errore o no, è un nuovo gioco e il difensore che ha commesso lo sbaglio non sarà accreditato di un'assistenza salvo che non prenda parte al nuovo gioco.

Esempio: La palla battuta viene presa dal seconda base che tira in prima per eliminare il battitore. Il tiro è sbagliato e non può essere preso dal prima base. Visto il tiro sbagliato, il battitore-corridore prova ad avanzare in seconda ma viene eliminato dopo che il ricevitore ha recuperato la palla e ha tirato all'interbase che lo tocca. Il Classificatore Ufficiale dovrà accreditare un out al ricevitore e una sola assistenza al ricevitore.

17.3 Errori

17.3.1 L'errore è una statistica addebitata a un difensore la cui azione sbagliata su un gioco ha aiutato la squadra in attacco.

17.3.1.1 Il lento maneggio della palla che non involve sbagli meccanici non sarà considerato un errore.

Esempio: Un difensore raccoglie senza sbagli una battuta rimbalzante ma non tira in prima base in tempo per eliminare il battitore.

17.3.1.2 Non è necessario che il difensore tocchi la palla perché gli sia addebitato un errore.

17.3.2 Il Classificatore Ufficiale addebiterà un errore a un difensore quando:

17.3.2.1 Compie in un gioco uno sbaglio, come lasciarsi sfuggire una palla, mancare una presa o fare un tiro pazzo, che prolunga il turno alla battuta del battitore, prolunga la presenza sulle basi di un corridore, o permette a un corridore di avanzare di una o più basi.

17.3.2.2 Manca una presa al volo in territorio foul che prolunga il turno alla battuta del battitore, sia che esso successivamente raggiunga la prima base o sia eliminato.

17.3.2.3 Lascia passare tra le gambe una battuta rimbalzante oppure cadere una palla al volo senza toccarle, ma il Classificatore Ufficiale giudica che il difensore avrebbe potuto prenderle con uno sforzo ordinario ed eliminare il corridore.

- 17.3.2.4 Giocando come interno lascia passare di lato una battuta rimbalzante e il Classificatore Ufficiale giudica che il difensore in quella posizione avrebbe potuto prendere la palla con uno sforzo ordinario ed eliminare il corridore.
- 17.3.2.5 Giocando come esterno lascia cadere una palla al volo e il Classificatore Ufficiale giudica che il difensore in quella posizione avrebbe potuto prendere la palla al volo con uno sforzo ordinario.
- 17.3.2.6 Prende una palla tirata o una battuta rimbalzante in tempo per eliminare il battitore-corridore e non tocca la prima base o il battitore-corridore.
- 17.3.2.7 Prende una palla tirata o una battuta rimbalzante in tempo per eliminare un corridore su gioco forzato e non tocca la base o il corridore.
- 17.3.2.8 Fa un tiro pazzo nel tentativo di evitare l'avanzamento di un corridore e il tiro pazzo permette al corridore di avanzare di una o più basi oltre quella che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo.
- 17.3.2.9 Fa un tiro pazzo che permette a un corridore di raggiungere una base salvo e il Classificatore Ufficiale giudica che un tiro preciso avrebbe eliminato il corridore, a meno che il tiro pazzo sia stato fatto per evitare una base rubata.
- 17.3.2.10 Fa un tiro basso, laterale, alto, o che rimbalza a terra e un corridore che sarebbe stato out se quel tiro fosse stato preciso raggiunge una o più basi a causa del tiro impreciso.
- 17.3.2.11 Fa un tiro che ha un rimbalzo irregolare, tocca una base o la pedana del lanciatore, tocca un corridore, un difensore o un Arbitro, permettendo a un corridore qualsiasi di avanzare.

Il Classificatore Ufficiale dovrà applicare questa regola anche quando appare essere un'ingiustizia per il difensore il cui tiro era accurato perché ogni avanzamento di un corridore deve essere giustificato.

Esempio: Un esterno fa un tiro accurato in seconda che colpisce la base e rimbalza in campo esterno

permettendo quindi al corridore o ai corridori di avanzare.

- 17.3.2.12 Fallisce nel fermare o nel cercare di fermare un tiro accurato che permette a uno o più corridori di avanzare, sempre che ci sia stato motivo per il tiro. Se il tiro è fatto verso la seconda base, il Classificatore Ufficiale determinerà quale difensore, il seconda base o l'interbase, avrebbe dovuto fermare la palla e addebiterà l'errore al giocatore negligente.

Se il Classificatore Ufficiale giudica che non c'era motivo per il tiro, egli addebiterà un errore al difensore che ha tirato la palla.

- 17.3.2.13 Induce un altro difensore a commettere un errore. Per esempio, ostacola un altro difensore nella presa di una palla battuta entrando in collisione con lui. Il Classificatore Ufficiale addebiterà l'errore al difensore interferente ed esenterà dall'errore il difensore ostacolato.

- 17.3.3 Il Classificatore Ufficiale addebiterà solo un errore su tiro pazzo, indipendentemente dal numero di basi avanzate da uno o più corridori.

- 17.3.3.1 Quando l'Arbitro assegna al battitore o a uno o più corridori una o più basi a causa di un'interferenza od ostruzione, il Classificatore Ufficiale addebiterà un errore al difensore che ha commesso l'interferenza o l'ostruzione, senza tenere conto di quante basi il battitore, il corridore o i corridori siano avanzati.

Se il Classificatore Ufficiale considera che l'ostruzione non cambia il gioco, non addebiterà errori al giocatore che l'ha commessa.

- 17.3.4 Il Classificatore Ufficiale non registrerà come errori gli errori mentali o di valutazione, a meno che non siano specificatamente coperti nel Regolamento Ufficiale Baseball FIBS. Un errore mentale del difensore che conduce a uno sbaglio fisico, come gettare la palla in tribuna o far rotolare la palla sul monte del lanciatore, pensando erroneamente che ci siano tre out e quindi permettendo a uno o più corridori di avanzare, non sarà considerato un errore mentale ai fini di questa regola. Il Classificatore Ufficiale addebiterà un errore al difensore che commette questo sbaglio.

- 17.3.4.1 Il Classificatore Ufficiale non addebiterà un errore al lanciatore se egli non riesce a coprire la prima base su un gioco in cui il battitore-corridore raggiunge salvo la prima base.
- 17.3.4.2 Il Classificatore Ufficiale non addebiterà un errore a un difensore che erroneamente tira alla base sbagliata su un gioco.
- 17.3.5 Il Classificatore Ufficiale non addebiterà un errore:
 - 17.3.5.1 Al ricevitore quando, dopo aver ricevuto il lancio, effettua un tiro pazzo cercando di evitare una base rubata, salvo che il tiro pazzo permetta al corridore che stava rubando di avanzare una o più basi aggiuntive rispetto a quella che stava cercando di rubare, o permetta a qualsiasi altro corridore di avanzare una o più basi.
 - 17.3.5.2 A un difensore che fa un tiro pazzo nel tentativo di eliminare un corridore e, a giudizio del Classificatore Ufficiale, il corridore non sarebbe stato eliminato con sforzo ordinario con un tiro preciso, a meno che il tiro pazzo permetta a qualsiasi corridore di avanzare oltre la base che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo.
 - 17.3.5.3 A un difensore che fa un tiro pazzo nel tentativo di completare un doppio o triplo gioco, a meno che il tiro pazzo permetta a qualsiasi corridore di avanzare oltre la base che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo

Quando un difensore non trattiene un tiro che, se preso, avrebbe completato un doppio o triplo gioco, il Classificatore Ufficiale addebiterà un errore al difensore che manca la palla e accrediterà un'assistenza al difensore che ha fatto il tiro.

 - 17.3.5.4 A un difensore che, dopo avere mancato la presa di una battuta rimbalzante, o dopo avere mancato la presa al volo di una palla battuta, o la presa di una palla tirata, recupera la palla in tempo per eliminare un corridore forzato su qualsiasi base.
 - 17.3.5.5 A un difensore che con un corridore in terza base e meno di due out lascia deliberatamente cadere una palla battuta al volo in foul per non consentire a quel corridore di segnare dopo la presa.
 - 17.3.5.6 A un difensore quando si registra un lancio pazzo o una palla mancata.

17.3.5.7 Quando il battitore raggiunge la prima base per base su ball, perché toccato da una palla lanciata, o a causa di un lancio pazzo o di una palla mancata. Si veda in proposito la Regola 17.5.

17.3.5.8 Quando uno o più corridori avanzano a causa di una palla mancata o un lancio pazzo o un balk.

17.3.5.8.1 Quando il quarto ball è un lancio pazzo o una palla mancata e:

- Il battitore-corridore avanza di una base oltre la prima.
- Qualsiasi corridore forzato ad avanzare per la base su ball avanza più di una base.
- Qualsiasi corridore non forzato ad avanzare avanza di una o più basi.

Il Classificatore Ufficiale registrerà la base su ball per il battitore e il lancio pazzo o la palla mancata per giustificare l'avanzamento dei corridori.

17.3.5.8.2 Quando il ricevitore recupera la palla dopo un lancio pazzo o una palla mancata al terzo strike ed elimina il battitore-corridore con un tiro in prima base o toccandolo, ma uno o più corridori avanzano. Il Classificatore Ufficiale registrerà lo strikeout, l'eliminato e le assistenze, se ce ne sono, e accrediterà l'avanzamento dei corridori come scelta della difesa

17.4 Doppi e tripli giochi

17.4.1 Il Classificatore Ufficiale accrediterà una partecipazione a doppio o triplo gioco a ogni difensore che effettua un out o un'assistenza quando due o tre giocatori sono eliminati tra il momento del rilascio del lancio e il momento in cui la palla diventa morta o è di nuovo in possesso del lanciatore in posizione di lancio, a meno che non avvenga un errore o uno sbaglio di gioco fra gli eliminati.

- 17.4.1.1 Il Classificatore ufficiale accrediterà un doppio o triplo gioco anche se, dopo che la palla è tornata in possesso del lanciatore, viene effettuato un gioco d'appello che porta a un ulteriore out.
- 17.4.1.2 Il Classificatore Ufficiale non addebiterà una battuta in doppio gioco al battitore se egli viene eliminato a causa dell'interferenza di un corridore precedente. Si veda in proposito la Regola 19.2.1.16 del Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.
- 17.4.1.3 Il Classificatore Ufficiale accrediterà le partecipazioni a doppio o triplo gioco nel caso di un doppio gioco forzato o doppio gioco forzato rovescio.
- 17.4.2 Il Classificatore Ufficiale addebiterà al battitore una battuta in doppio gioco quando, con meno di due out e uno o più corridori forzati, effettua una battuta rimbalzante in campo interno che porta a due o tre eliminati sui corridori forzati, o li avrebbe portati se non fossero stati commessi errori nel gioco.

17.5 Lanci pazzi e palle mancate

- 17.5.1 Il Classificatore Ufficiale addebiterà al lanciatore un lancio pazzo quando:
 - 17.5.1.1 Un lancio legale è così alto, laterale, o basso che il ricevitore non può fermare e controllare la palla con sforzo ordinario, permettendo quindi a uno o più corridori di avanzare.
 - 17.5.1.2 Un lancio legale tocca il terreno o il piatto di casa prima di raggiungere il ricevitore che non riesce a trattenerlo, permettendo quindi a uno o più corridori di avanzare.
 - 17.5.1.3 Il terzo strike è un lancio pazzo che il ricevitore che non riesce a trattenere e permette al battitore di raggiungere la prima base. Il Classificatore Ufficiale registrerà uno strikeout e un lancio pazzo.
- 17.5.2 Il Classificatore Ufficiale addebiterà al ricevitore una palla mancata quando:
 - 17.5.2.1 Non trattiene o controlla un lancio legale che avrebbe potuto essere preso o controllato con sforzo ordinario, permettendo quindi a uno o più corridori di avanzare.
 - 17.5.2.2 Il terzo strike è un lancio che avrebbe potuto essere preso con sforzo ordinario dal ricevitore ma non viene trattenuto e permette al battitore di raggiungere la prima base. Il Classificatore Ufficiale registrerà uno strikeout e una palla mancata.

- 17.5.3 Il Classificatore Ufficiale non addebiterà un lancio pazzo o una palla mancata se la squadra in difesa elimina uno qualunque dei corridori prima dell'avanzamento.

Esempio: Con un corridore in prima base, il lancio tocca terra e sfugge al ricevitore che recupera la palla e tira in seconda base in tempo per eliminare il corridore. Il Classificatore Ufficiale non addebiterà al lanciatore un lancio pazzo.

Con un corridore in prima base, il ricevitore non trattiene un lancio che poteva essere preso con sforzo ordinario. Il ricevitore recupera la palla e tira in seconda base in tempo per eliminare il corridore. Il Classificatore Ufficiale non addebiterà al ricevitore una palla mancata.

In entrambi gli esempi il Classificatore Ufficiale registrerà l'avanzamento di altri corridori come scelta della difesa.

REGOLA 18 Statistiche dei lanciatori

18.1 Definizioni iniziali

Ai fini dell'applicazione di questo Regolamento Ufficiale Baseball FIBS, il Classificatore Ufficiale dovrà tenere conto delle seguenti definizioni:

- Lanciatore partente: È il lanciatore che effettua il primo lancio al primo battitore di ciascun lineup.
- Lanciatore di rilievo: È un lanciatore che entra in gioco dopo che il lanciatore partente è stato sostituito per qualsiasi ragione (infortunio, inefficacia, espulsione, ragioni strategiche).

18.2 Statistiche del lanciatore

Il Classificatore Ufficiale in ciascuna partita attribuirà le statistiche di lanciatore vincente, lanciatore perdente e, se applicabile, accrediterà a un lanciatore una salvezza.

18.2.1 Lanciatore Vincente:

Il lanciatore vincente appartiene ovviamente alla squadra che ha vinto la partita e il Classificatore Ufficiale accrediterà la specifica vincente al lanciatore la cui

squadra va in vantaggio con quel lanciatore in gioco, o durante l'inning in attacco nel quale quel lanciatore è rimosso dalla partita, e mantiene il vantaggio fino alla fine della partita.

Il Classificatore Ufficiale dovrà inoltre considerare che:

- 18.2.1.1 Ogni volta che la partita è in pareggio, inizia una nuova competizione per l'attribuzione della specifica di lanciatore vincente.
- 18.2.1.2 Una volta che la squadra avversaria pareggia o passa in vantaggio, tutti i lanciatori che hanno lanciato sino a quel momento e sono stati sostituiti sono esclusi dall'attribuzione della specifica vincente.
- 18.2.1.3 Se il lanciatore contro cui la squadra avversaria pareggia o va in vantaggio continua a lanciare e lancia sino a quando la sua squadra riconquista il vantaggio e lo mantiene fino alla fine della gara, egli sarà il lanciatore vincente.
- 18.2.1.4 Il lanciatore partente deve lanciare almeno il numero minimo di inning specificato nell'Appendice A2.2 perché gli si possa attribuire la specifica di lanciatore vincente.
- 18.2.1.5 Se il lanciatore partente al quale dovrebbe essere attribuita la specifica di vincente non ha lanciato il numero minimo di inning richiesto, il Classificatore Ufficiale attribuirà la specifica di vincente al lanciatore di rilievo se c'è un solo lanciatore di rilievo. Se ci sono più lanciatori di rilievo, il Classificatore Ufficiale attribuirà la specifica di vincente a quello che, a suo giudizio, è stato il più efficace.
- 18.2.1.6 Per accreditare la vittoria a un lanciatore di rilievo è necessario che lanci almeno un inning completo o lanci quando è effettuato un out cruciale per il contesto della gara.
- 18.2.1.7 Il primo lanciatore di rilievo che lancia con efficacia non sarà necessariamente il lanciatore vincente. Il Classificatore Ufficiale attribuirà la vittoria al lanciatore di rilievo che è stato il più efficace.
 - Il Classificatore Ufficiale nel determinare quale lanciatore di rilievo è stato il più efficace, considererà il numero di punti, di

punti guadagnati e di corridori lasciati in base da ogni lanciatore di rilievo e il contesto della gara nel momento in cui sono entrati in gioco i lanciatori di rilievo.

- Se due o più lanciatori di rilievo fossero similmente efficaci, il Classificatore Ufficiale dovrà presumere che il primo lanciatore di rilievo sia il lanciatore vincente.

18.2.1.8 Il Classificatore Ufficiale non accrediterà la vittoria al lanciatore di rilievo che ha avuto una breve e inefficace apparizione, quando almeno un lanciatore successivo lancia efficacemente aiutando la sua squadra a mantenere il vantaggio. In questi casi, il Classificatore Ufficiale accrediterà la vittoria al lanciatore di rilievo che, a suo giudizio, è stato il più efficace.

Il Classificatore Ufficiale considererà la presenza di un lanciatore di rilievo breve e inefficace se quel lanciatore lancia meno di un inning e permette la segnatura di due o più punti, anche se questi punti sono addebitati a un lanciatore precedente.

18.2.2 Lanciatore Perdente:

Il lanciatore perdente appartiene ovviamente alla squadra che ha perso la partita e il Classificatore Ufficiale accrediterà la specifica perdente al lanciatore responsabile del punto che concede alla squadra che vince il vantaggio definitivo.

Il Classificatore Ufficiale dovrà inoltre considerare che:

18.2.2.1 Ogni volta che la partita è in pareggio, inizia una nuova competizione per l'attribuzione della specifica di lanciatore perdente.

18.2.2.2 Un lanciatore è responsabile dei punti segnati dai corridori che ha lasciato in base, senza tenere conto se i punti sono stati segnati quando un lanciatore successivo stava lanciando, salvo quanto indicato nella Regola 18.4.1 di questo Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.

18.2.3 Salvezza per i lanciatori di rilievo:

Il Classificatore Ufficiale accrediterà la salvezza a un lanciatore di rilievo quando la sua squadra vince la partita e:

- 18.2.3.1 È il lanciatore finale della sua squadra.
- 18.2.3.2 Non è il lanciatore vincente.
- 18.2.3.3 Ha lanciato per almeno 1/3 di inning (un out).
- 18.2.3.4 Soddisfa una delle condizioni seguenti:
 - Entra in partita con un vantaggio di non più di tre punti e lancia almeno un inning;
 - Entra in partita, indipendentemente dal punteggio, quando il punto del potenziale pareggio è in base oppure è uno dei primi due battitori che affronterà (cioè i due giocatori in battuta e nel cerchio);
 - Lancia per almeno:
 - Tre inning in una partita prevista su 9 inning;
 - Due inning in una partita prevista su sette o sei inning, purché la partita duri almeno cinque inning.

18.2.4 Il Classificatore Ufficiale accrediterà:

- 18.2.4.1 Una PARTITA COMPLETA al lanciatore che inizia e finisce la gara, cioè a quel lanciatore che lancia tutti gli inning che la sua squadra ha giocato in difesa senza l'intervento di lanciatori di rilievo.
- 18.2.4.2 Uno SHUTOUT al lanciatore che consegue tutti gli out e non consente la segnatura di punti in una partita. Siccome ha lanciato conseguendo tutti gli out della partita e non ha subito punti, egli sarà anche il lanciatore vincente.
 - Il Classificatore Ufficiale non accrediterà a un lanciatore lo shutout salvo che non lanci l'intera partita, oppure entri in gioco nel primo inning con zero out e prima che la squadra avversaria abbia segnato, finisca l'inning senza punti segnati e lanci il resto della gara senza permettere di segnare.

- Quando due o più lanciatori combinano per lanciare uno shutout, ciascuno di essi riceverà il credito della partecipazione a uno shutout combinato e l'evento sarà registrato nelle statistiche della competizione.

18.3 Punti guadagnati e punti concessi

- 18.3.1 Il Classificatore Ufficiale registrerà un punto guadagnato sul lanciatore quando l'altra squadra segna un punto per il quale il lanciatore è ritenuto responsabile, cioè ogni volta che un corridore segna un punto con l'aiuto di valide, bunt di sacrificio, volate di sacrificio, basi rubate, eliminazioni, scelte della difesa, basi su ball, battitori colpiti, balk o lanci pazzi (incluso un lancio pazzo sul terzo strike) prima che la squadra in difesa abbia avuto le opportunità difensive per eliminare la squadra avversaria.

Allo scopo di determinare se un punto è guadagnato oppure no, una base su ball intenzionale sarà considerata come una qualunque base su ball, un lancio pazzo o un balk sono responsabilità del lanciatore e contribuiscono al punto guadagnato allo stesso modo di una base su ball.

Esempio: Il lanciatore 1 elimina il battitore A, il battitore B batte un triplo. Con il battitore C in battuta il lanciatore commette un balk e il corridore in terza (Battitore B) segna. Il lanciatore elimina poi il battitore C e il battitore D per completare l'inning.

La squadra in attacco segna un punto che è registrato come punto guadagnato sul lanciatore 1, in quanto è stato segnato a causa del balk.

- 18.3.2 Il Classificatore Ufficiale ricostruirà l'inning senza gli errori (escludendo l'interferenza del ricevitore) e le palle mancate nella determinazione dei punti guadagnati. Quando il Classificatore Ufficiale addebita un errore a un difensore, il lanciatore avrà sempre il beneficio del dubbio nel determinare quali basi avrebbero raggiunto i corridori senza errori di gioco.

Il Classificatore Ufficiale terrà conto che un errore del lanciatore è trattato esattamente allo stesso modo dell'errore commesso da qualsiasi altro difensore.

- 18.3.3 Il Classificatore Ufficiale non registrerà un punto guadagnato sul lanciatore quando:

18.3.3.1 Il battitore-corridore raggiunge salvo la prima base nei modi seguenti:

18.3.3.1.1 A causa di un errore di un difensore.

Esempio: Il lanciatore 1 elimina i primi due battitori dell'inning. Il battitore C arriva in prima per l'errore di un difensore. Il battitore D batte un fuoricampo e infine il lanciatore elimina il battitore seguente.

La squadra in attacco ha segnato due punti. Il punto segnato dal battitore C non è guadagnato perché ha raggiunto la prima base su errore. Il punto segnato dal battitore D non è guadagnato, perché il battitore C sarebbe stato il terzo eliminato dell'inning ricostruito senza errori.

18.3.3.1.2 Per una valida o un altro gioco, dopo che il suo turno alla battuta è stato prolungato da una mancata presa al volo in foul per la quale il Classificatore Ufficiale ha addebitato un errore al difensore.

Esempio: Il lanciatore 1 elimina i primi due battitori dell'inning. Il battitore C batte una palla al volo in foul e il Classificatore Ufficiale assegna un errore al difensore che manca la palla, prendibile con sforzo ordinario, prolungando il turno alla battuta del battitore. Il battitore C batte un fuoricampo e infine il lanciatore elimina il battitore seguente.

La squadra in attacco ha segnato un punto che non è guadagnato per il lanciatore 1, perché l'errore difensivo ha prolungato il turno alla battuta del battitore C che invece sarebbe stato il terzo eliminato dell'inning.

18.3.3.1.3 A causa di un'interferenza difensiva o di un'ostruzione.

Quando il battitore raggiunge la prima base per un'interferenza difensiva e poi segna, quel punto non sarà guadagnato. Tuttavia, in questo caso il Classificatore Ufficiale non suporrà che quel battitore sarebbe stato eliminato se non ci fosse stata l'interferenza difensiva, in quanto il battitore non ha avuto l'opportunità di completare il suo turno e non si può supporre quale sarebbe stato il suo esito.

Esempio: Il lanciatore 1 elimina i primi due battitori dell'inning. Il battitore C raggiunge la prima base per l'interferenza difensiva del ricevitore. Il battitore D batte un fuoricampo e infine il battitore E è il terzo out dell'inning.

La squadra in attacco ha segnato due punti, dei quali solo quello segnato dal battitore D che ha battuto il fuoricampo è guadagnato sul lanciatore 1. Il Classificatore Ufficiale non può presupporre che il battitore C sarebbe stato il terzo eliminato dell'inning se non ci fosse stata l'interferenza.

18.3.3.2

Viene segnato un punto da un corridore la cui presenza sulle basi è stata prolungata da un errore, se questo corridore poteva essere eliminato con un gioco senza errori.

Esempio: Con un eliminato il battitore B arriva in prima per una battuta valida; il battitore C batte una rimbalzante verso la seconda base che cerca di eliminare il corridore in seconda ma il suo tiro è pazzo. Il Classificatore Ufficiale addebita un errore per il tiro sbagliato che ha consentito al corridore di avanzare. Il battitore D viene eliminato in prima base e gli altri corridori avanzano di una base. La battuta valida del battitore E spinge a punto il battitore B e in terza il battitore C. Il battitore F è l'ultimo out dell'inning.

La squadra in attacco ha segnato un punto che non è guadagnato, perché l'errore difensivo ha prolungato la presenza in base del battitore B che invece sarebbe stato eliminato.

- 18.3.3.3 Viene segnato un punto da un corridore che è avanzato una o più basi a causa di un errore, una palla mancata, una interferenza difensiva o ostruzione, se il Classificatore Ufficiale giudica che il punto non poteva essere segnato senza l'aiuto di questo sbaglio

Esempio: Il lanciatore 1 elimina il primo battitore dell'inning e il battitore B raggiunge la prima base per una valida. Il battitore C batte un doppio che spinge il battitore B fino in terza. Il battitore D riceve uno strikeout ed è il secondo eliminato. Durante il turno del battitore E c'è una palla mancata dal ricevitore, per cui il battitore B segna il punto. Il battitore E viene poi eliminato e l'inning finisce.

La squadra in attacco ha segnato un punto che non è guadagnato per il lanciatore 1, in quanto il battitore B non avrebbe segnato senza l'aiuto della palla mancata.

18.4 Sostituzione dei lanciatori e punti concessi

- 18.4.1 Quando c'è un cambio di lanciatore durante un inning, il Classificatore Ufficiale non addebiterà al lanciatore di rilievo nessun punto (guadagnato o no) segnato da un corridore che era in base al momento in cui quel lanciatore di rilievo è entrato in gioco, e nemmeno punti segnati da corridori che raggiungono la base su una scelta della difesa nella quale viene eliminato un corridore lasciato in base dal lanciatore precedente.

Quando un lanciatore lascia corridori in base ed è rilevato, sarà responsabile di tanti punti segnati successivamente quanti sono i corridori che ha lasciato in base quando è stato rilevato, a meno che qualche corridore venga eliminato senza azioni del battitore. Per esempio, in caso di colto rubando, colto fuori base, o per essere eliminato per interferenza quando il battitore-corridore non raggiunge la prima base sul gioco.

Il Classificatore Ufficiale addebiterà a ciascun lanciatore il numero dei corridori da lui posti in base, anziché i corridori individualmente.

Esempio 1: Il lanciatore 1 concede una battuta valida al battitore A e viene sostituito dal lanciatore 2. Il battitore B viene eliminato in prima base facendo avanzare il battitore A in seconda. Il battitore C è il secondo eliminato con uno strikeout. Il battitore D batte valido e il battitore A segna. Il battitore seguente è eliminato e l'inning termina.

Il punto segnato è addebitato al lanciatore 1.

Esempio 2: Il lanciatore 1 colpisce con un lancio il battitore A e viene sostituito dal lanciatore 2. Il battitore B batte una palla rimbalzante in campo interno sulla quale la difesa elimina il battitore A. Il battitore C viene eliminato in prima base facendo avanzare il battitore B in seconda. Il battitore D batte un doppio e il battitore B segna.

Il punto segnato è addebitato al lanciatore 1.

Esempio 3: Il lanciatore 1 concede una base su ball al battitore A e viene sostituito dal lanciatore 2. Il battitore B batte un doppio sul quale il battitore A raggiunge la terza base. Il battitore C batte una palla rimbalzante verso il seconda base sulla quale il battitore A viene eliminato a casa base e il battitore B avanza in terza. Il battitore D è il secondo eliminato dell'inning con una palla al volo sulla quale i corridori non avanzano. Il battitore E batte valido e spinge a punto il battitore B. Il battitore F è il terzo eliminato dell'inning.

Il punto segnato è addebitato al lanciatore 1.

Esempio 4: Il lanciatore 1 concede una battuta valida al battitore A e viene sostituito dal lanciatore 2. Il battitore B viene colpito dal lancio e il battitore A avanza in seconda base. Il battitore C è eliminato con una presa al volo. Il battitore A è colto fuori base durante il turno del battitore D e viene eliminato come secondo out dell'inning. Il battitore D batte un triplo sul quale il battitore B segna il punto. Il battitore E è il terzo eliminato dell'inning.

Il punto segnato dal battitore B è addebitato al lanciatore 2.

Esempio 5: Il lanciatore 1 colpisce con un lancio il battitore A e viene sostituito dal lanciatore 2. Il battitore B batte una valida e il lanciatore 2 viene rilevato dal lanciatore 3. Il battitore C batte una palla rimbalzante in campo interno sulla quale la difesa elimina il battitore A in terza base. Anche il battitore D batte una palla rimbalzante in campo interno sulla quale il battitore B viene eliminato. Il battitore E batte un fuoricampo sul quale entrano tre punti (i battitori C, D ed E). Il battitore successivo è il terzo eliminato dell'inning.

Il Classificatore Ufficiale attribuirà un punto al lanciatore 1, un punto al lanciatore 2 e un punto al lanciatore 3.

Esempio 6: Il lanciatore 1 concede un doppio al battitore A e viene sostituito dal lanciatore 2. Il battitore B riceve la base su ball. Il battitore C è colpito dal lancio. Il battitore D batte una palla rimbalzante in campo interno sulla quale il battitore A viene eliminato a casa base. Il battitore E batte un doppio sul quale i battitori B e C segnano due punti. I battitori successivi sono eliminati e l'inning termina.

Il Classificatore Ufficiale attribuirà un punto al lanciatore 1 e un punto al lanciatore 2.

Esempio 7: Il lanciatore 1 concede una base su ball al battitore A e viene sostituito dal lanciatore 2. Il lanciatore 2 concede una valida al battitore B e il battitore A tenta di raggiungere la terza base sul gioco ma viene eliminato. Il battitore B raggiunge la seconda sul tiro. Il battitore C batte un triplo sul quale il battitore B segna. I battitori seguenti vanno strikeout e l'inning termina.

Il punto segnato è addebitato al lanciatore 2.

18.4.2 Il lanciatore di rilievo non sarà giudicato responsabile quando il primo battitore cui lancia raggiunge la prima base su quattro ball, se questo battitore ha un vantaggio nel conteggio di ball e di strike quando sono cambiati i lanciatori.

18.4.2.1 Se, quando i lanciatori sono cambiati, il conto è:

- 2 ball, 0 strike
- 2 ball, 1 strike
- 3 ball, 0 strike
- 3 ball, 1 strike
- 3 ball, 2 strike

e il battitore riceve la base su ball, il Classificatore Ufficiale addebiterà il battitore e la base su ball al lanciatore precedente e non al lanciatore di rilievo.

18.4.2.2 Qualsiasi altra azione di quel battitore, quale valida, errore, scelta della difesa, eliminazione forzata, o colpito dal lancio, causerà l'addebito del battitore al lanciatore di rilievo. Queste condizioni non contraddicono o sono in conflitto con le disposizioni della Regola 18.4.1 di questo Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.

18.4.2.3 Se, quando il lanciatore viene sostituito, il conto è:

- 2 ball, 2 strike
- 1 ball, 2 strike

- 1 ball, 1 strike
- 1 ball, 0 strike
- 0 ball, 2 strike
- 0 ball, 1 strike

il Classificatore Ufficiale addebiterà quel battitore e le sue azioni al lanciatore di rilievo.

18.4.3 Quando c'è un cambio di lanciatore durante un inning, il lanciatore di rilievo non avrà il beneficio, nella determinazione dei punti guadagnati, di precedenti opportunità di out non ottenuti.

18.4.3.1 L'intento è addebitare al lanciatore di rilievo i punti guadagnati per i quali quel lanciatore è il solo responsabile.

18.4.3.2 In alcuni casi, i punti addebitati come guadagnati sul lanciatore di rilievo possono essere non guadagnati per la squadra.

Esempio 1: Con due out il lanciatore 1 concede una base su ball al battitore A. Il battitore B raggiunge la prima base su un errore della difesa. Il lanciatore 2 entra in gioco come rilievo del lanciatore 1. Il battitore C batte un fuoricampo sul quale vengono segnati tre punti. Il battitore D è il terzo eliminato dell'inning.

Il Classificatore Ufficiale addebiterà due punti non guadagnati al lanciatore 1, un punto guadagnato al lanciatore 2 e tre punti non guadagnati per la squadra, poiché l'inning sarebbe finito quando è stato commesso l'errore.

Esempio 2: Con due out il lanciatore 1 colpisce con un lancio il battitore A e a seguire il battitore B batte valido. Il lanciatore 2 entra in gioco come rilievo del lanciatore 1. Il battitore C raggiunge la prima

base su un errore della difesa e gli altri corridori avanzano di una base. Il battitore D batte un fuoricampo sul quale vengono segnati quattro punti. Il battitore successivo è il terzo eliminato dell'inning.

Il Classificatore Ufficiale addebiterà due punti non guadagnati al lanciatore 1 e due punti non guadagnati al lanciatore 2, poiché l'inning sarebbe finito quando è stato commesso l'errore.

Esempio 3: Il lanciatore 1 concede una battuta valida al battitore A. Il battitore B raggiunge la prima base su un errore della difesa e il battitore A avanza in seconda. Il lanciatore 1 viene sostituito dal lanciatore 2. Il battitore C batte un fuoricampo sul quale vengono segnati tre punti. I battitori seguenti D ed E sono eliminati. Il battitore F raggiunge la prima base su errore della difesa. Il battitore G è colpito dal lancio. Il battitore H batte un triplo sul quale vengono segnati due punti. Il battitore successivo è il terzo eliminato dell'inning.

Il Classificatore Ufficiale addebiterà due punti al lanciatore 1, uno guadagnato e uno no, e tre punti al lanciatore 2 dei quali solo il primo è guadagnato.

REGOLA 19 Statistiche

19.1 Responsabilità

La FIBS, basandosi sui ruolini dei Classificatori Ufficiali per ciascuna partita dichiarata conclusa e includendo le partite terminate per forfait, sarà responsabile della preparazione delle statistiche individuali e collettive di ogni giocatore e squadra, per ogni partita del campionato e accumulati sull'intera competizione. Le statistiche comprenderanno tutte quelle specificate in queste regole relative alle prestazioni offensive (in battuta) e in difesa di ciascun giocatore, nonché le statistiche relative ai lanciatori.

19.1.1 NON APPLICABILE

19.1.2 Nel caso emergano discrepanze tra le statistiche pubblicate e i ruolini di un Classificatore Ufficiale, si dovrà aprire una consultazione per risolvere qualsiasi differenza.

19.1.3 NON APPLICABILE

19.2 Preparazione delle statistiche

Le statistiche pubblicate dalla FIBS dovranno includere:

19.2.1 I dati e le statistiche seguenti per ciascun battitore e corridore:

19.2.1.1 Nome e cognome, se batte destro o sinistro oppure da entrambi i lati, e per i difensori deve specificare la mano con la quale tira. Inoltre, il documento relativo a ciascuna partita deve includere la posizione nell'ordine di battuta e la posizione o le posizioni difensive in cui ciascun giocatore ha giocato.

19.2.1.2 AB – Numero dei Turni alla Battuta, eccetto quei turni in cui il giocatore:

- Batte un bunt di sacrificio.
- Batte una volata di sacrificio.
- Ottiene la prima base per quattro ball, intenzionalmente oppure no.
- Viene colpito da un lancio.
- Ottiene la prima base per interferenza od ostruzione.

19.2.1.3 R - Numero di punti segnati.

19.2.1.4 H – Numero totale di battute valide.

- 19.2.1.5 RBI - Numero di punti battuti a casa.
- 19.2.1.6 2B – Numero di battute valide da due basi (doppi).
- 19.2.1.7 3B - Numero di battute valide da tre basi (tripli).
- 19.2.1.8 HR – Numero di fuoricampo.
- 19.2.1.9 BB - Numero totale delle basi su ball ricevute.
- 19.2.1.10 SB - Numero di basi rubate.
- 19.2.1.11 CS - Numero di volte colto rubando.
- 19.2.1.12 HP - Numero delle volte che è stato colpito da un lancio.
- 19.2.1.13 SH – Numero di bunt di sacrificio.
- 19.2.1.14 SF - Numero di volate di sacrificio.
- 19.2.1.15 K - Numero di strikeouts ricevuti.
- 19.2.1.16 GDP - Numero delle battute in doppio gioco; il Classificatore Ufficiale non assegnerà una battuta in doppio gioco se il battitore-corridore è chiamato out per l'interferenza di un corridore precedente.
- 19.2.1.17 IO - Numero delle volte in cui ha ricevuto la prima base per interferenza od ostruzione.
- 19.2.1.18 TB – Numero totale delle basi conseguite su battuta valida.
- 19.2.1.19 IBB – Lista separata delle basi su ball intenzionali ricevute.
- 19.2.2 Le statistiche seguenti per ciascun difensore:
 - 19.2.2.1 PO - Numero degli eliminati realizzati.
 - 19.2.2.2 A - Numero delle assistenze realizzate.
 - 19.2.2.3 E - Numero degli errori commessi.
 - 19.2.2.4 DP - Numero dei doppi giochi cui ha partecipato.
 - 19.2.2.5 TP - Numero dei tripli giochi cui ha partecipato.
 - 19.2.2.6 IP – Numero degli inning giocati da ciascun difensore. Quando un difensore viene sostituito o cambia posizione difensiva durante un inning, il numero è calcolato tenendo conto degli out conseguiti fino a quel momento.
- 19.2.3 Le statistiche seguenti per ciascun lanciatore:

- 19.2.3.1 Nome, cognome e mano con la quale lancia.
- 19.2.3.2 IP - Numero degli inning lanciati. Il Classificatore Ufficiale conterà ogni out come un terzo ($\frac{1}{3}$) di inning per calcolare le riprese lanciate.

Esempi: Se il lanciatore partente è sostituito con un out nel settimo inning, il Classificatore Ufficiale accrediterà a quel lanciatore $6\frac{1}{3}$ (6.1) inning.

Se il lanciatore partente è sostituito con nessun out nel quinto inning, il Classificatore Ufficiale accrediterà a quel lanciatore 4 inning completi (4.0) e riporterà il numero di battitori che ha affrontato nel quinto.

Se un lanciatore di rilievo elimina due battitori ed è sostituito, il Classificatore Ufficiale dovrà accreditare a quel lanciatore $\frac{2}{3}$ di inning lanciati (0.2).

- 19.2.3.3 H - Numero di battute valide concesse.
- 19.2.3.4 R - Numero di punti concessi.
- 19.2.3.5 ER - Numero di punti guadagnati concessi.
- 19.2.3.6 BB - Numero totale delle basi su ball concesse.
- 19.2.3.7 SO - Numero dei battitori strikeouts.
- 19.2.3.8 WP - Numero dei lanci pazzi.
- 19.2.3.9 HP - Numero dei battitori colpiti da un lancio.
- 19.2.3.10 BK - Numero dei balk commessi.
- 19.2.3.11 IBB - Numero delle basi su ball intenzionali concesse.
- 19.2.3.12 SH - Numero dei bunt di sacrificio concessi.
- 19.2.3.13 SF - Numero delle volate di sacrificio concesse.
- 19.2.3.14 2B - Numero delle valide da due basi concesse.
- 19.2.3.15 3B - Numero delle valide da tre basi concesse.
- 19.2.3.16 HR - Numero dei fuoricampo concessi.

- 19.2.3.17 IO – Numero dei battitori a cui è stata concessa la prima base per interferenza od ostruzione.
- 19.2.3.18 AB - Numero dei battitori ufficialmente alla battuta contro il lanciatore, contati come indicato nella Regola 19.2.1.2 del Regolamento Ufficiale Baseball FIBS.
- 19.2.3.19 BF-Numero totale di battitori affrontati.
- 19.2.4 I dati o le informazioni seguenti:
 - 19.2.4.1 Per ciascuna partita indicare la data, il luogo e lo stadio dove è stata giocata, i nomi delle squadre e dei giocatori partecipanti.
 - 19.2.4.2 Il nome del lanciatore vincente.
 - 19.2.4.3 Il nome del lanciatore perdente.
 - 19.2.4.4 Il nome del lanciatore accreditato di una salvezza, se assegnata.
 - 19.2.4.5 Il punteggio inning per inning di ogni squadra.
 - 19.2.4.6 Il numero degli out nel momento in cui è stato segnato il punto vincente, se la gara è stata vinta nella seconda metà di un inning.
 - 19.2.4.7 I nomi degli Arbitri, elencati in quest'ordine: Arbitro Capo, Arbitro di prima base, Arbitro di seconda base, Arbitro di terza base e, se presenti, Arbitro all'esterno sinistro e Arbitro all'esterno destro.
 - 19.2.4.8 I nomi del Classificatore Ufficiale e degli Assistenti Classificatori se presenti.
 - 19.2.4.9 La durata dell'incontro, dedotti eventuali ritardi dovuti a condizioni atmosferiche, o guasti negli impianti di illuminazione, o eventi tecnologici non collegati ad azioni di gioco. Un ritardo per curare la ferita di un giocatore, Manager, Coach o Arbitro sarà conteggiato nella durata della gara.
 - 19.2.4.10 Il numero ufficiale degli spettatori, come comunicato dal comitato organizzatore della manifestazione.
- 19.2.5 I seguenti dati aggiuntivi:
 - 19.2.5.1 Nome del lanciatore partente e finale di ogni squadra.
 - 19.2.5.2 Numero di palle mancate da ogni ricevitore.
 - 19.2.5.3 Nome dei giocatori che hanno partecipato a doppi e tripli giochi.

- 19.2.5.4 Numero dei corridori lasciati in base da ciascuna squadra. Questo totale dovrà includere tutti i corridori arrivati in base che non abbiano segnato o che non siano stati eliminati. Il Classificatore Ufficiale includerà in questo totale il battitore-corridore la cui palla battuta fa sì che un altro corridore sia eliminato come terzo out.
- 19.2.5.5 Nomi dei battitori che hanno effettuato un fuoricampo a basi piene (grand slam).

19.3 Partite giocate

Quando un giocatore elencato nel lineup iniziale è sostituito prima di giocare in difesa, non gli saranno attribuite statistiche difensive salvo che non giochi in quella posizione durante l'incontro. Tuttavia, tutti i giocatori elencati nel lineup iniziale saranno accreditati di una partita giocata nelle statistiche di battuta.

- 19.3.1 Un giocatore sarà accreditato di una presenza in difesa se quel giocatore è in campo per almeno un lancio o gioco.
- 19.3.2 Se una gara è interrotta, per esempio a causa della pioggia, dopo che un sostituto giocatore entra in campo ma prima che sia fatto un lancio o un gioco, quel giocatore sarà accreditato di una partita giocata nelle statistiche di battuta ma non avrà alcuna statistica difensiva.

19.4 Partite di spareggio

Qualsiasi partita giocata come spareggio per definire una posizione di ex-aequo sarà inclusa nelle statistiche della competizione.

19.5 Campioni individuali

In ciascun campionato sarà dato credito alle prestazioni individuali dei giocatori valutando le statistiche di attacco e difesa dei giocatori e quelle dei lanciatori. La valutazione sarà effettuata in modo da ricavare quanto segue:

- 19.5.1 **Attacco:**
 - 19.5.1.1 Il campione individuale di media battuta, media bombardieri o percentuale di arrivi in base sarà il giocatore con la media più alta in ciascuna categoria, che abbia un numero di presenze pari o maggiori del minimo richiesto.

19.5.1.2 I campioni nelle categorie dei fuoricampo, tripli, doppi, battute valide, punti battuti a casa, punti segnati e basi rubate sono i giocatori che ne hanno totalizzati il numero maggiore in ciascuna categoria.

19.5.2 Lanciatori:

19.5.2.1 Il campione dei lanciatori per la media dei punti guadagnati sarà il lanciatore con la media più bassa, che abbia giocato un numero di inning pari o maggiori del minimo richiesto.

19.5.2.2 I campioni nelle categorie degli strikeouts realizzati, del maggior numero di partite vinte e del maggior numero di salvezze sono i giocatori che ne hanno totalizzati il numero maggiore in ciascuna categoria.

19.5.3 Difesa:

I campioni individuali in difesa per ciascuna posizione difensiva saranno coloro con la media difesa più alta, che abbiano giocato un numero di partite pari o maggiori del minimo richiesto per ciascuna posizione difensiva.

19.5.4 NON APPLICABILE

19.6 Calcolo delle medie

Il calcolo delle medie sarà effettuato secondo le formule seguenti:

19.6.1 Media battuta, dividere il numero totale delle battute valide per il numero totale delle presenze alla battuta $[H / AB]$.

19.6.2 Media bombardieri, dividere il numero totale delle basi raggiunte su battute valide per il numero totale delle presenze alla battuta $[TB / AB]$.

19.6.3 Percentuale di arrivi in base, sommare il numero totale delle battute valide e del numero degli arrivi in prima base per base su ball e battitore colpito dal lancio e dividere per la somma del numero totale delle presenze alla battuta più numero degli arrivi in prima base per base su ball e battitore colpito dal lancio più il numero di volate di sacrificio $[(H + BB + HP) / (AB + BB + HP + SF)]$.

19.6.4 Media delle partite vinte e perse, dividere il numero totale di partite vinte per la somma delle partite vinte e perse $[W / (W + L)]$.

19.6.5 Media dei punti guadagnati sul lanciatore, moltiplicare il numero totale dei punti guadagnati sul lanciatore per il numero di inning (IC) previsti per la competizione

o la categoria (vedere l'Appendice A2.3) e poi dividere per il numero di inning lanciati, considerando anche le frazioni di un terzo di inning $[ER * IC / IP]$.

- 19.6.6 Media difesa, sommare il totale degli out conseguiti e delle assistenze effettuate e dividere per la somma degli out conseguiti, delle assistenze effettuate e degli errori commessi $[(PO + A) / (PO + A + E)]$.

19.7 Requisiti minimi per la qualificazione ai premi individuali

- 19.7.1 Per qualificarsi come campioni individuali di media battuta, media bombardieri o percentuale di arrivi in base, i giocatori devono avere un minimo di presenze alla battuta il cui numero viene ottenuto moltiplicando il numero di partite giocate dalla sua squadra per i coefficienti specificati nell'Appendice A2.4.

Il numero totale di presenze alla battuta di un giocatore includerà i turni alla battuta, le basi su ball ricevute, i turni in cui è stato colpito dal lanciatore, i bunt di sacrificio, le volate di sacrificio, e le volte in cui ha ricevuto la prima base per interferenza od ostruzione.

Se nonostante il requisito minimo sulle presenze in battuta, un giocatore con un numero di presenze in battuta minore del minimo, ma la cui media battuta, media bombardieri o percentuale arrivi in base fosse comunque la più alta, se avesse il numero di presenze minime richieste, sarà il campione della rispettiva categoria.

Le frazioni di presenze alla battuta risultanti dal calcolo saranno arrotondate al numero intero più vicino.

Esempio: Se una squadra ha giocato 40 partite in un campionato con partite da nove inning, un giocatore deve avere un minimo di 108 presenze alla battuta per qualificarsi per il titolo di campione di media battuta, media bombardieri o percentuale di arrivi in base $(40 \text{ partite} \times 2.7 = 108)$, supponendo 2.7 il coefficiente specificato nell'Appendice A2.4.

- 19.7.2 Per qualificarsi come campioni dei lanciatori per la media dei punti guadagnati e per la media delle partite vinte e perse, i lanciatori devono avere lanciato un numero minimo di inning pari al prodotto del numero di partite giocate dalla loro squadra per i coefficienti specificati nell'Appendice A2.5. Le frazioni di inning per raggiungere il numero minimo richiesto saranno arrotondate al terzo di inning più vicino.

Esempio: Se una squadra ha giocato 40 partite in un campionato con partite da nove inning, un lanciatore deve avere lanciato un minimo di 32 inning per qualificarsi per il titolo di campione dei lanciatori per la media dei punti guadagnati e per la media delle partite vinte e perse ($40 \text{ partite} \times 0.8 = 32$), supponendo 0.8 il coefficiente specificato nell'Appendice A2.5.

19.7.3 I campioni individuali in difesa per ciascuna posizione difensiva saranno coloro con la media più alta che abbiano giocato il numero minimo di partite seguente:

- 19.7.3.1** Ricevitori: devono avere giocato come ricevitori in almeno la metà (50%) delle partite previste per la sua squadra nella competizione.
- 19.7.3.2** Interni ed esterni: devono avere giocato nella posizione in almeno due terzi (67%) del numero di partite previste per la loro squadra nella competizione.
- 19.7.3.3** Lanciatori: devono aver lanciato un numero di inning almeno pari al numero di partite previste per la propria squadra nella competizione, a meno che un altro lanciatore non abbia una media difesa uguale o superiore e abbia un numero maggiore di partecipazioni in un numero inferiore di inning.

19.8 Record cumulativi

19.8.1 Battute valide consecutive:

La sequenza di battute valide consecutive non terminerà se la presenza in battuta del battitore si conclude con una base per ball, un colpito dal lanciatore, un'interferenza difensiva o un bunt di sacrificio. Una volata di sacrificio terminerà la sequenza.

19.8.2 Sequenza di partite consecutive con battute valide:

La sequenza di partite consecutive con battute valide non terminerà se tutte le presenze in battuta (una o più) in una partita terminano con base su ball, battitore colpito, interferenza difensiva o bunt di sacrificio. La sequenza terminerà se il giocatore fa una volata di sacrificio.

La sequenza di partite consecutive con battute valide di un giocatore sarà determinata dalle partite consecutive giocate da quel giocatore e non dalle partite giocate della sua squadra.

19.8.3 Sequenza di partite giocate consecutive:

La sequenza di partite giocate consecutive continuerà se il giocatore gioca almeno mezzo inning in difesa o se completa un turno alla battuta ricevendo la base o essendo eliminato. La sola presenza come sostituto corridore interromperà la sequenza. La sequenza continuerà se quel giocatore viene espulso dalla partita prima che ne possa soddisfare i requisiti.

19.8.4 Tutte le prestazioni conseguite per completare una gara sospesa saranno considerate come effettuate nella data originale della gara, ai fini dell'attribuzione dei record cumulativi.

APPENDICE 1 WBSC BASEBALL WORLD CUPS

A1 Regole del Baseball

Tutte le partite saranno giocate utilizzando il WBSC Official Rules of Baseball dell'anno corrente e le Procedure e Interpretazioni del Manuale dell'Arbitro di Baseball, a meno che non sia indicato in questa sezione.

A1.1 Battitore Designato

Il battitore designato è utilizzato. Vedere Regola 9.3 del WBSC Official Rules of Baseball.

A1.2 Inning

Il WBSC Executive Board ha stabilito un numero di inning per ogni competizione WBSC come menzionato nella tabella:

U-12 Baseball World Cup	6 inning
U-15, U-18, U-23 & Women's Baseball World Cup	7 inning
Premier12	9 inning

A1.3 Equipaggiamento protettivo

Il caschetto con singolo o doppio paraorecchie è obbligatorio per il battitore, i corridori sulle basi, ed è anche consigliato che i suggeritori indossino un caschetto di protezione. Per i ricevitori, compresi i ricevitori per il riscaldamento e quelli del bullpen, è richiesto l'uso di attrezzature protettive.

Nota: il caschetto protettivo per i suggeritori non è obbligatorio, ma è altamente raccomandato.

A1.4 Differenza punti

A1.4.1 Regola sulla differenza punti

A1.4.1.1 U-12 Baseball World Cup

In partite di sei inning, se una squadra sta perdendo di quindici (15) o più punti dopo aver battuto almeno quattro (4) inning, la partita si conclude in quel momento. Se una squadra sta perdendo di dieci (10) o

più punti dopo aver battuto almeno cinque (5) inning, la partita si conclude in quel momento. Tuttavia, le regole sulla differenza punti non si applicano alla partita di finale del Campionato del Mondo, mentre sono in vigore per la partita per la medaglia di bronzo.

A1.4.1.2 U-15, U-18, U-23 & Women's Baseball World Cup

Se una squadra sta perdendo di dieci (10) o più punti dopo aver battuto almeno cinque (5) inning, la partita si conclude in quel momento. Tuttavia, le regole sulla differenza punti non si applicano alla partita di finale del Campionato del Mondo, mentre sono in vigore per la partita per la medaglia di bronzo.

A1.4.1.3 Premier12

Se una squadra sta perdendo di dieci (10) o più punti dopo aver battuto almeno sette (7) inning, la partita si conclude in quel momento. Tuttavia, le regole sulla differenza punti non si applicano alla partita di finale del Campionato del Mondo, mentre sono in vigore per la partita per la medaglia di bronzo.

A1.4.2 Regola degli Extra-Inning

Nota: i corridori di 1B e 2B messi all'inizio di ogni inning come effetto delle regole degli extra inning saranno considerati "corridori fantasma" in carico al lanciatore che inizia l'extra inning. In ogni caso, i punti segnati da tali giocatori o da qualsiasi corridore che raggiunge la base con una scelta del difensore in cui la difesa elimina un "corridore fantasma" saranno sempre considerati come punti non guadagnati.

A1.4.2.1 U-12 Baseball World Cup

Se la partita rimane in pareggio al termine dei sei (6) inning, verranno attuate le seguenti procedure durante gli extra inning:

A1.4.2.1.1 Ciascuna squadra inizierà il settimo inning (e eventuali extra inning successivi) con un giocatore in prima e secondo base e nessun eliminato.

A1.4.2.1.2 L'ordine di battuta continuerà come in ogni altro inning. Ad esempio, se il sesto inning si conclude con l'ottavo

battitore che ha effettuato l'ultima apparizione al piatto (PA), il settimo inning inizia con il nono al battuta e il corridore in seconda e il corridore in prima sono rispettivamente il settimo e l'ottavo dell'ordine di battuta, o eventuali sostituti corridori per questi giocatori.

- A1.4.2.1.3 Ad eccezione dell'inizio dell'inning con corridori in prima e seconda base con zero eliminati, tutte le altre regole del WBSC Official Rules of Baseball e i Regolamenti dei Tornei WBSC rimarranno in vigore durante gli extra inning necessari per determinare un vincitore.
- A1.4.2.1.4 Il sistema tradizionale per il quale la squadra ospite batte nella parte alta dell'inning e la squadra di casa batte nella parte bassa dell'inning (se necessario) rimarrà in vigore fino a quando non sarà determinato un vincitore.

A1.4.2.2 U-15, U-18, U-23 & Women's Baseball World Cup

Se la partita rimane in pareggio al termine dei sette (7) inning, verranno attuate le seguenti procedure durante gli extra inning:

- A1.4.2.2.1 Ciascuna squadra inizierà l'ottavo inning (e eventuali extra inning successivi) con un giocatore in prima e secondo base e nessun eliminato.
- A1.4.2.2.2 L'ordine di battuta continuerà come in ogni altro inning. Ad esempio, se il settimo inning si conclude con l'ottavo battitore che ha effettuato l'ultima apparizione al piatto (PA), l'ottavo inning inizia con il nono al battuta e il corridore in seconda e il corridore in prima sono rispettivamente il settimo e l'ottavo nell'ordine di battuta, o eventuali sostituti corridori per questi giocatori.
- A1.4.2.2.3 Ad eccezione dell'inizio dell'inning con corridori in prima e seconda base con zero eliminati, tutte le altre regole del WBSC Official Rules of Baseball e i Regolamenti dei Tornei

WBSC rimarranno in vigore durante gli extra inning necessari per determinare un vincitore.

- A1.4.2.2.4 Il sistema tradizionale per il quale la squadra ospite batte nella parte alta dell'inning e la squadra di casa batte nella parte bassa dell'inning (se necessario) rimarrà in vigore fino a quando non sarà determinato un vincitore.

A1.4.2.3 Premier¹²

Se la partita rimane in pareggio al termine dei nove (9) inning, verranno attuate le seguenti procedure durante gli extra inning:

- A1.4.2.3.1 Ciascuna squadra inizierà il decimo inning (e eventuali extra inning successivi) con un giocatore in prima e secondo base e nessun eliminato.
- A1.4.2.3.2 L'ordine di battuta continuerà come in ogni altro inning. Ad esempio, se il nono inning si conclude con l'ottavo battitore che ha effettuato l'ultima apparizione al piatto (PA), il decimo inning inizia con il nono al battuta e il corridore in seconda e il corridore in prima sono rispettivamente il settimo e l'ottavo dell'ordine di battuta, o eventuali sostituti corridori per questi giocatori.
- A1.4.2.3.3 Ad eccezione dell'inizio dell'inning con corridori in prima e seconda base con zero eliminati, tutte le altre regole del WBSC Official Rules of Baseball e i Regolamenti dei Tornei WBSC rimarranno in vigore durante gli extra inning necessari per determinare un vincitore.

A1.5 Eccezioni al regolamento WBSC Official Rules of Baseball

- A1.5.1 Nel caso di condizioni meteorologiche avverse o altre condizioni impreviste, i Commissari Tecnici assegnati alla partita avranno la responsabilità di determinare l'inizio di una partita. (Nota: vedere Regola 5.1)
- A1.5.2 Quando un battitore batte un fuoricampo, i membri della sua squadra non possono toccare il battitore finché non ha superato il piatto di casa base. La mancata osservanza di questa regola comporterà un avvertimento al manager della squadra e, se si verifica nuovamente, la squadra sarà multata e il manager della squadra sarà espulso dalla partita.

A1.5.3 Questa eccezione si applica solo alla categoria U-12.

A1.5.3.1 Regola del rientro

Il ricevitore può rientrare come lanciatore; tuttavia, il lanciatore non è autorizzato a rientrare come ricevitore o lanciatore. Il rientro di un giocatore nell'ordine di battuta iniziale è consentito a condizione che il sostituto abbia giocato almeno 6 eliminazioni e sia andato almeno una volta in battuta.

A1.5.3.2 Regola del lanciatore

Un lanciatore spostato in un'altra posizione può tornare a lanciare solo una volta nella stessa partita, e il suo conteggio dei lanci inizierà con il numero di lanci effettuati nella sua prima presenza sul monte.

A1.5.3.3 Rubata

È consentito rubare, allontanarsi dalla base prima del lancio ed effettuare i pick-off; tuttavia, non sono ammesse scivolare con la testa in avanti verso il piatto di casa base.

Nota: il corridore che scivola con la testa in avanti verso il piatto di casa base sarà dichiarato eliminato. La palla rimane in gioco finché tutte le azioni non hanno termine.

A1.6 Gare sospese

A1.6.1 In caso di interruzione di una partita a causa del maltempo, del coprifuoco o per altri motivi, si applicheranno le seguenti regole:

A1.6.1.1 Prima che una partita diventi regolamentare, non è ufficialmente terminata e sarà ripresa esattamente dal punto di sospensione.

A1.6.1.2 Dopo che una partita diventa regolamentare, viene considerata una partita completa.

A1.6.1.3 Quando una partita è in parità o quando la squadra in trasferta è in vantaggio in un inning non completato, e dopo che è diventata una partita regolamentare, sarà considerata una partita sospesa e verrà ripresa esattamente dal punto di sospensione e giocata fino al termine. La pianificazione del completamento della partita sospesa avrà la

priorità da parte della Commissione Tecnica per completarla il prima possibile.

- A1.6.1.4 Tutte le partite sospese, in parità o non giocate saranno riprogrammate dalla Commissione Tecnica e dal Dipartimento Eventi della WBSC per riprenderle o iniziarle seguendo l'ordine di sospensione, se applicabile. Il nuovo programma deve essere ufficialmente approvato per iscritto dal Direttore Esecutivo della WBSC prima di essere distribuito a tutti i partecipanti.
- A1.6.1.5 Se ci sono difficoltà riguardo alla data di chiusura del torneo, solo le partite necessarie per stabilire le posizioni finali delle prime tre squadre saranno riprogrammate. Nessuna squadra sarà chiamata a giocare più di due partite nello stesso giorno, a meno che il caso lo giustifichi per circostanze eccezionali e concordato da entrambe le squadre interessate. Se le circostanze eccezionali persistono e una delle squadre coinvolte si rifiuta di giocare due partite nello stesso giorno, il Direttore Esecutivo della WBSC ha l'autorità di determinare ufficialmente se devono giocare o no, e la squadra o le squadre saranno obbligate a farlo se necessario. Se la squadra o le squadre non accettano di giocare, perderanno la partita per forfait.
- A1.6.1.6 Secondo le regole WBSC Official Rules of Baseball, per le partite di nove inning, una partita è considerata regolamentare se sono stati completati cinque inning (4 ½ inning se la squadra di casa è in vantaggio) e l'arbitro interrompe la partita. Per le partite di sei o sette inning, una partita è considerata regolamentare se sono stati completati quattro inning (3 ½ se la squadra di casa è in vantaggio) e l'arbitro interrompe la partita. In tutti gli eventi organizzati dalla WBSC, gli arbitri devono attendere un minimo di sessanta (60) minuti e non più di novanta (90) minuti prima di decidere se interrompere la partita e farla diventare una partita regolamentare.
- A1.6.1.7 Se, al momento di un'interruzione del sistema di illuminazione del campo, è in corso un'azione ed è impossibile proseguirla, la partita viene considerata sospesa. Una volta ripristinate le luci, la partita riprenderà dalla situazione esistente all'inizio dell'azione interrotta a causa della mancanza di illuminazione.

A1.7 Regolamento sulle mazze da gioco

Nota: la lista delle mazze ammesse è disponibile sul sito web della WBSC.

Una mazza illegale deve essere rimossa. Qualsiasi mazza che sia stata alterata deve essere rimossa dal gioco.

Penalità: se un battitore che entra nel box di battuta viene scoperto con una mazza illegale o se viene scoperto che ha usato una mazza illegale prima che il prossimo giocatore entri nel box di battuta, sarà dichiarato eliminato.

A1.7.1 U-12 Baseball World Cup

La mazza deve essere fatta di legno o di altri materiali che sono conformi alle specifiche della WBSC come indicate in questa regola:

- Deve essere un bastone liscio e arrotondato con un raggio costante in qualsiasi punto.
- Deve esserci una linea diretta dal centro del pomello al centro del tappo superiore.
- Il pomello e il tappo superiore, se presente, devono essere fissati saldamente.
- La mazza non deve essere più lunga di 33 pollici (83,82 cm).
- Il diametro della mazza non deve essere superiore a 2 $\frac{5}{8}$ pollici (6,67 cm) né inferiore a 2 $\frac{1}{4}$ pollici (5,71 cm).
- Le mazze in legno formate da un pezzo unico possono essere utilizzate purché siano incluse nell'elenco ufficiale delle mazze approvate dalla WBSC nell'anno in corso.
- Le mazze non di legno o composite devono avere un fattore di prestazione della mazza (BPF – Bat Performance Factor) di 1,15 o inferiore. Se il BPF non è visibilmente indicato sulla mazza, possono essere presentate alla Commissione Tecnica la dichiarazione del produttore e/o una certificazione equivalente.

A1.7.2 U-15 Baseball World Cup

Le mazze consentite per l'uso nella U-15 Baseball World Cup devono essere certificate "Batted Ball Coefficient of Restitution" (BBCOR):

- Una mazza è certificata BBCOR se indicato chiaramente sulla mazza stessa.

- L'intera mazza deve essere arrotondata con un raggio costante in ogni punto e la finitura dell'area di impatto deve essere liscia.
- Deve esserci una linea diretta dal centro del pomello al centro del tappo superiore. Il pomello e il tappo superiore (se presente) devono essere fissati saldamente.
- La lunghezza massima è di 34 pollici (86,36 cm) e il diametro massimo è di 2 $\frac{5}{8}$ pollici (6,67 cm).
- Una mazza non può pesare, numericamente, più di tre unità in meno rispetto alla lunghezza della mazza (ad esempio, un bastone lungo 34 pollici (86,36 cm) non può pesare meno di 31 once (878,83 gr)).
- Le mazze in legno formate da un pezzo unico possono essere utilizzate purché siano inclusi nell'elenco ufficiale delle mazze approvate dell'anno in corso della WBSC.

A1.7.3 U-18 and U-23 Baseball World Cup

I giocatori possono utilizzare solo mazze di legno formate da un pezzo unico che sono inclusi nell'elenco ufficiale delle mazze in legno approvati dalla WBSC pubblicato nell'anno in corso. Fare riferimento all'Allegato IV del WBSC Baseball World Cups Tournament Regulations o al sito web della WBSC.

L'uso di mazze composite è vietato (per mazze composite si intendono a mazze in legno ricoperte con vetroresina o altri componenti o una combinazione di pezzi invece di un unico pezzo di legno: l'uso di queste mazze non è permesso).

A1.7.4 Women's Baseball World Cup

L'uso di mazze non in legno è autorizzato, a condizione che esse rispettino i seguenti requisiti:

- L'intera mazza deve essere arrotondata con un raggio costante in ogni punto e la finitura dell'area di impatto deve essere liscia.
- Deve esserci una linea diretta dal centro del pomello al centro del tappo superiore. Il pomello e il tappo superiore (se presente) devono essere fissati saldamente.
- La lunghezza massima è di 36 pollici (91,44 cm) e il diametro massimo è di 2 $\frac{3}{4}$ pollici (6,98 cm).

- Una mazza non può pesare, numericamente, più di cinque unità in meno rispetto alla lunghezza della mazza (ad esempio, un bastone lungo 35 pollici (88,9 cm) non può pesare meno di 30 once (850,49 gr.)).
- È obbligatorio che tutti le mazze abbiano un marchio di identificazione a 18 pollici (45,72 cm) dalla fine dell'impugnatura.
- Anche l'uso di mazze di legno è consentito, purché siano incluse nell'elenco ufficiale approvato nell'anno in corso pubblicato dalla WBSC.

A1.8 Limite nel numero di lanci nelle WBSC World Cups

WBSC si preoccupa del benessere e dello sviluppo corretto dei giovani atleti. L'intento di questa regola è proteggere le braccia degli atleti durante il periodo di crescita, stabilendo quindi un limite di lanci per determinate Baseball World Cups giovanili.

È responsabilità degli allenatori delle squadre monitorare costantemente i lanci dei loro lanciatori e assicurarsi che nessun atleta superi il numero massimo di lanci nella propria categoria di età.

Se un lanciatore raggiunge il numero massimo di lanci con un turno di battuta ancora in corso, il lanciatore può completare lo stesso battitore ma deve essere rimosso al termine del turno di battuta.

Se il Manager non riesce a sostituire il lanciatore prima di superare il numero massimo di lanci consentito, per la sicurezza dell'atleta il Commissario Tecnico chiederà all'Arbitro Capo di interrompere la partita e il lanciatore sarà sostituito. Il Manager e/o la Federazione Nazionale saranno quindi soggetti alle corrispondenti sanzioni per tale infrazione (vedere le sanzioni specifiche di seguito).

A1.8.1 U-12 Baseball World Cup

Ogni lanciatore deve osservare un giorno (o giorni) di riposo come segue:

Numero di lanci	1 – 30	31 – 45	46 – 60	61 – 75	Max. 85
Giorni di riposo	Niente riposo	1 giorno	2 giorni	3 giorni	4 giorni

Il Commissario Tecnico determinerà in ultima istanza il conteggio preciso dei lanci utilizzando tutte le informazioni raccolte dai Classificatori Ufficiali oltre al proprio lavoro e prenderà decisioni finali su eventuali proteste.

Nota:

- a. Il conteggio dei lanci deve essere registrato con precisione dai Classificatori Ufficiali e i giocatori non attivi saranno elencati in un rapporto giornaliero;
- b. Il numero di lanci effettuati dagli stessi lanciatori in più partite nello stesso giorno verrà sommato per determinare i lanciatori non attivi;
- c. Il lanciatore non può lanciare per tre (3) giorni consecutivi se la somma dei suoi primi due (2) giorni supera i trenta (30) lanci;
- d. Se la somma del primo giorno del lanciatore + il secondo giorno supera i trenta (30) lanci, è richiesto almeno un (1) giorno di riposo. Il lanciatore non può lanciare per quattro (4) giorni consecutivi. È necessario un giorno (1) di riposo; e
- e. Quando un lanciatore raggiunge una qualsiasi delle soglie, non può giocare come lanciatore durante il corrispondente giorno(i) di riposo, ma può giocare come giocatore di posizione durante tale riposo.

Penalità:

- Espulsione del Manager;
- Il manager viene sospeso per almeno la partita successiva in programma (comprese possibili partite riprogrammate) della squadra nella stessa competizione; e
- La Federazione Nazionale multata con un'infrazione di livello A, violazione del limite di lanci, almeno \$2,000 USD.

Esempio di regola del conteggio dei lanci:

Lanciatore	Giorno 1	Giorno 2	Giorno 3	Giorno 4	Giorno 5	Giorno 6
Lanc. 1	25	20	X			
Lanc. 2	35	X				
Lanc. 3	50	X	X			
Lanc. 4	65	X	X	X		
Lanc. 5	82	X	X	X	X	
Lanc. 6	15	12	30	X		

	= Lanciatore disponibile
55	= Esempio di numero di lanci effettuati
X	= Giorno di riposo obbligatorio in conformità al WBSC U-12 BWC Regulations

A1.8.2 U-15 Baseball World Cup

Ogni lanciatore deve osservare un giorno (o giorni) di riposo come segue:

Numero di lanci	1 – 35	36 – 50	51 – 65	66 – 80	Max. 95
Giorni di riposo	Niente riposo	1 giorno	2 giorni	3 giorni	4 giorni

(non saranno permessi più di 95 lanci)

Il Commissario Tecnico determinerà in ultima istanza il conteggio preciso dei lanci utilizzando tutte le informazioni raccolte dai Classificatori Ufficiali oltre al proprio lavoro e prenderà decisioni finali su eventuali proteste.

Nota:

- Il conteggio dei lanci deve essere registrato con precisione dai Classificatori Ufficiali e i giocatori non attivi saranno elencati in un rapporto giornaliero;
- Il numero di lanci effettuati dagli stessi lanciatori in più partite nello stesso giorno verrà sommato per determinare i lanciatori non attivi;
- Il lanciatore non può lanciare per tre (3) giorni consecutivi se la somma dei suoi primi due (2) giorni supera i trentacinque (35) lanci. Se il conteggio dei lanci è trentasei (36) o superiore in quei due giorni, il lanciatore in questione osserverà un (1) giorno di riposo;
- Il lanciatore non può lanciare per quattro (4) giorni consecutivi. È necessario almeno un (1) giorno di riposo;
- Quando un lanciatore raggiunge una qualsiasi delle soglie, non può giocare come lanciatore durante il corrispondente giorno(i) di riposo, ma può giocare come giocatore di posizione durante tale riposo.

Penalità:

- Espulsione del Manager;
- Il manager viene sospeso per almeno la partita successiva in programma (comprese possibili partite riprogrammate) della squadra nella stessa competizione; e
- La Federazione Nazionale multata con un'infrazione di livello A, violazione del limite di lanci, almeno \$2,000 USD.

Esempio di regola del conteggio dei lanci:

Lanciatore	Giorno 1	Giorno 2	Giorno 3	Giorno 4	Giorno 5	Giorno 6	Giorno 7
Lanc. 1	25	11	X				
Lanc. 2	50	X					
Lanc. 3	65	X	X				
Lanc. 4	80	X	X	X			
Lanc. 5	95	X	X	X	X		
Lanc. 6	15	20	30	X			
Lanc. 7	15	20	45	X			
Lanc. 8	15	20	62	X	X		
Lanc. 9	15	20	75	X	X	X	
Lanc. 10	15	20	91	X	X	X	X

	= Lanciatore disponibile
55	= Esempio di numero di lanci effettuati
X	= Giorno di riposo obbligatorio in conformità al WBSC U-15 BWC Regulations

A1.8.3 U-18 Baseball World Cup

Ogni lanciatore deve osservare un giorno (o giorni) di riposo come segue:

Numero di lanci	1 – 40	41 – 55	56 – 75	76 – 90	91 - 105
-----------------	--------	---------	---------	---------	----------

Giorni di riposo	Niente riposo	1 giorno	2 giorni	3 giorni	4 giorni
------------------	---------------	----------	----------	----------	----------

(non saranno permessi più di 105 lanci)

Il Commissario Tecnico determinerà in ultima istanza il conteggio preciso dei lanci utilizzando tutte le informazioni raccolte dai Classificatori Ufficiali oltre al proprio lavoro e prenderà decisioni finali su eventuali proteste.

Nota:

- a. Il conteggio dei lanci deve essere registrato con precisione dai Classificatori Ufficiali e i giocatori non attivi saranno elencati in un rapporto giornaliero;
- b. Il numero di lanci effettuati dagli stessi lanciatori in più partite nello stesso giorno verrà sommato per determinare i lanciatori non attivi;
- c. Il lanciatore non può lanciare per tre (3) giorni consecutivi se la somma dei suoi primi due (2) giorni supera i quaranta (40) lanci. Se il conteggio dei lanci è quarantuno (41) o superiore in quei due giorni, il lanciatore in questione osserverà un (1) giorno di riposo;
- d. Il lanciatore non può lanciare per quattro (4) giorni consecutivi. È necessario almeno un (1) giorno di riposo;
- e. Quando un lanciatore raggiunge una qualsiasi delle soglie, non può giocare come lanciatore durante il corrispondente giorno(i) di riposo, ma può giocare come giocatore di posizione durante tale riposo.

Penalità:

- Espulsione del Manager;
- Il manager viene sospeso per almeno la partita successiva in programma (comprese possibili partite riprogrammate) della squadra nella stessa competizione; e
- La Federazione Nazionale multata con un'infrazione di livello A, violazione del limite di lanci, almeno \$2,000 USD.

Esempio di regola del conteggio dei lanci:

Lanciatore	Giorno 1	Giorno 2	Giorno 3	Giorno 4	Giorno 5	Giorno 6	Giorno 7
Lanc. 1	25	16	X				
Lanc. 2	50	X					
Lanc. 3	65	X	X				
Lanc. 4	80	X	X	X			
Lanc. 5	95	X	X	X	X		
Lanc. 6	15	20	15	X			
Lanc. 7	15	20	41	X			
Lanc. 8	15	20	62	X	X		
Lanc. 9	15	20	78	X	X	X	
Lanc. 10	15	20	91	X	X	X	X

	= Lanciatore disponibile
55	= Esempio di numero di lanci effettuati
X	= Giorno di riposo obbligatorio in conformità al WBSC U-15 BWC Regulations

A1.8.4 U-23 and Women's Baseball World Cup

Non ci sono limitazioni al conteggio dei lanci per le Coppe del Mondo di Baseball U-23 e per le donne.

A2 Regole di classificazione

A2.1 Partite forfeit

Nel caso di partite forfeit il Classificatore Ufficiale considererà che il punteggio finale è quello indicato dalla tabella seguente, indipendentemente dal risultato sul campo al momento del forfeit.

Partite con durata prevista di 6 inning	6-0
Partita con durata prevista di 7 inning	7-0
Partita con durata prevista di 9 inning	9-0

A2.2 Lanciatore vincente

Per poter attribuire la vittoria a un lanciatore partente, egli deve lanciare almeno:

Partite con durata prevista di 9 inning	5 inning	4 inning in una partita regolamentare di 5 inning
Partite con durata prevista di 7 inning	4 inning	3 inning in una partita regolamentare di 4 o 5 inning
Partite con durata prevista di 6 inning	4 inning	3 inning in una partita regolamentare di 4 or 5 inning

A2.3 Coefficiente media punti guadagnati sul lanciatore

Partite con durata prevista di 9 inning	9
Partite con durata prevista di 7 inning	7
Partite con durata prevista di 6 inning	6

A2.4 Coefficiente per le minime presenze alla battuta

Partite con durata prevista di 9 inning	2.7
Partite con durata prevista di 7 inning	2.1
Partite con durata prevista di 6 inning	1.6

A2.5 Coefficiente per i minimi inning lanciati

Partite con durata prevista di 9 inning	0.8
Partite con durata prevista di 7 inning	1.7
Partite con durata prevista di 6 inning	1.5

A3 Altri argomenti

A3.1 Dispositivi elettronici

L'uso di dispositivi elettronici è vietato durante le partite. Nessun dispositivo elettronico, come telefoni cellulari, laptop, tablet, videocamere, walkie-talkie, può essere utilizzato per comunicare con il personale in campo, quelli in panchina, nel bullpen, nella clubhouse e sugli spalti. L'unica eccezione a questa regola è l'uso del telefono/cellulare per comunicare tra panchina e bullpen;

tuttavia, tale dispositivo deve essere approvato preventivamente dalla WBSC. Microfoni o telecamere non sono ammessi in panchina, bullpen o in campo senza l'approvazione della WBSC. Le squadre partecipanti devono ottenere l'approvazione della WBSC prima di utilizzare qualsiasi altro o nuovo equipaggiamento elettronico durante una partita.

A3.2 Tabacco da fumo o da masticare

Nessun membro della delegazione di squadra è autorizzato a fumare in luoghi visibili al pubblico, compresi gli spettatori dell'evento attraverso i mezzi di comunicazione come la televisione e lo streaming su Internet. È responsabilità del capo della delegazione assicurarsi che il fumo non sia visibile al pubblico durante le manifestazioni sportive e le attività ufficiali del torneo. Inoltre, le delegazioni della squadra dovrebbero fumare solo in una zona designata se indicata dall'organizzazione del torneo. Ogni violazione di questa regola sarà presa seriamente, e i trasgressori saranno soggetti a provvedimenti disciplinari secondo quanto ritenuto opportuno dalla WBSC. L'uso di tabacco da masticare è altresì vietato per i membri della delegazione durante interviste o apparizioni televisive. Quando gli spettatori sono ammessi allo stadio, il capo delegazione deve assicurarsi che i prodotti del tabacco (compresi barattoli o pacchetti di tabacco) non siano visibili al pubblico.

APPENDICE 2 PROTOCOLLO E REGOLAMENTO PER LA VIDEO REVIEW DEGLI ARBITRI

L'implementazione del sistema di Video Review delle chiamate di gioco della WBSC intende supportare i nostri Arbitri con gli strumenti tecnologici più avanzati per garantire il più alto grado di correttezza possibile nella direzione delle gare. In questo documento sono elencate le linee guida generali, l'elenco delle chiamate rivedibili e il protocollo per richiedere il challenge per una chiamata.

Nelle partite delle competizioni organizzate dalla FIBS in cui è disponibile il sistema di Video Review, laddove la FIBS o il CNA non stabiliscano diversamente quale degli arbitri in campo assumerà il ruolo di Crew Chief, tale ruolo sarà ricoperto dall'Arbitro Capo della partita.

B1 Linee guida generali

- B1.1 Il Manager di ogni squadra avrà a disposizione un (1) challenge ogni sette (7) inning di gioco.
- B1.2 I Manager possono richiedere il challenge solo per le chiamate incluse nell'elenco delle "Chiamate rivedibili per il Challenge del Manager".
- B1.3 Se la chiamata sottoposta a Video Review viene cambiata, il Manager manterrà il challenge. Se la chiamata viene confermata, il Manager perderà il challenge.
- B1.4 Se la partita va ai supplementari, ogni squadra avrà a disposizione un (1) challenge.
- B1.5 A partire dalla parte alta del quinto (5°) inning, il Crew Chief può scegliere di rivedere qualsiasi chiamata rivedibile se il Manager ha esaurito i propri challenge.

Eccezione: le chiamate di potenziale fuoricampo sono rivedibili in ogni momento, come indicato nella sezione "Chiamate rivedibili per iniziativa del Crew Chief".

- B1.6 Eccetto il caso di potenziali chiamate di fuoricampo, il Crew Chief non deve avvalersi della Video Review per qualsiasi gioco o chiamata se il Manager richiedente ha ancora un challenge disponibile.

B2 Chiamate rivedibili per il Challenge del Manager

B2.1 Corsa sulle Basi

- Il corridore supera il corridore che lo precede.
- Time Plays.
- Il corridore salta una base mentre avanza. La difesa deve appellarsi prima della review.
- Partenza anticipata di uno o più corridori durante un'azione di pesta e corri.
- I corridori non ritoccano la base quando richiesto.

B2.2 Situazioni di Presa/Non Presa

- Qualsiasi giocata tentata da uno degli esterni.
- Qualsiasi giocata tentata da un interno se è costretto ad indietreggiare in campo esterno per effettuare la giocata.

- Ogni palla al volo in territorio foul è rivedibile.
- Le giocate in campo interno NON sono rivedibili.

Nota: La definizione del limite del campo interno è a discrezione dell'Arbitro.

B2.3 Palla Buona/Foul

- La palla deve atterrare in corrispondenza o oltre la posizione di partenza dell'Arbitro di prima o terza base.
- Il foul che atterra davanti all'Arbitro NON è rivedibile.

Eccezione: La palla battuta o smorzata, chiamata buona e atterrata davanti all'Arbitro, è rivedibile per vedere se la palla ha colpito il battitore. La chiamata potrebbe essere cambiata in un out o in un foul. I corridori non sarebbero a rischio eliminazione.

B2.4 Giochi Forzati

- Ogni gioco forzato in qualsiasi base è rivedibile.

B2.5 Battitore colpito da un lancio

- Ogni caso di battitore colpito da un lancio è rivedibile.
- Se il battitore viene colpito mentre effettua un tentativo di battuta, l'appello per swing/no swing dev'essere fatto prima di chiedere la revisione.

B2.6 Potenziale Fuoricampo

- Qualsiasi chiamata di fuoricampo o potenziale fuoricampo può essere riveduta.

Nota: il Manager può chiedere al Crew Chief una revisione senza che questa venga considerata un challenge. Gli Arbitri devono controllare le giocate di potenziale fuoricampo in caso di dubbio. Se il Crew Chief non concede la revisione, il Manager può utilizzare il proprio challenge.

B2.7 Regola della Collisione

- Qualsiasi collisione in qualsiasi base è rivedibile.
- La chiamata di salvo/out sarà riveduta durante la valutazione di una potenziale violazione.

Nota: in caso di più giocate, il Manager deve indicare subito quali sono quelle oggetto del challenge.

B2.8 Confine del terreno di gioco (non fuoricampo)

- Ogni palla/difensore che entri nel territorio di palla morta.
- Interferenza dello spettatore con un'azione di gioco (tutti i tipi).
- Regole di campo specifiche del torneo (ad esempio, la palla che colpisce la struttura del tetto in uno stadio coperto).

Nota: se una palla colpisce la struttura del tetto e cade nel campo interno, non è rivedibile. È rivedibile solo se cade nel campo esterno.

- Palle incastrate durante un'azione di gioco (es.: palla incastrata in una recinzione mobile).

Nota: le palle incastrate sono rivedibili anche se un giocatore le insegue e cerca di recuperarle.

- I corridori saranno posizionati dopo una chiamata che riguarda i confini del terreno di gioco. Verrà esaminata anche la chiamata che ha originato il challenge.

B2.9 Regola della Scivolata

- Quando un corridore ostacola il difensore e compie una scivolata in buona fede durante un tentativo di doppio gioco:
 - a. Se entrambe le chiamate favoriscono l'attacco (safe/safe), la difesa può chiedere il challenge.
 - b. Se entrambe le chiamate favoriscono la difesa (out/out), l'attacco può chiedere il challenge.
 - c. Se una chiamata favorisce l'attacco e una favorisce la difesa (out/safe, safe/out), entrambe le squadre possono chiedere il challenge.

Eccezione: In caso la chiamata di out sia il terzo out.

Nota: l'interno deve aver effettuato un tentativo di tiro affinché la giocata sia rivedibile.

Gli Arbitri in campo determineranno se si tratta di un tentativo di doppio gioco su un non-tiro.

Se richiede il challenge per entrambe le chiamate, il Manager deve dichiararlo subito o scegliere per quale richiedere il challenge.

Le chiamate originali sul campo determineranno se un'azione richiede uno o due revisioni distinte. Una squadra danneggiata da una revisione può ancora richiedere un challenge, a condizione che il cambiamento della chiamata iniziale abbia reso rilevante una chiamata precedente di cui il Manager non avesse alcun incentivo a chiedere la revisione in origine. La richiesta di un challenge del Manager o di una revisione del Crew Chief deve essere fatta immediatamente dopo l'annuncio della decisione finale della Video Review.

B2.10 Giochi di Toccata

- Un corridore potenzialmente spinto fuori dalla base NON è rivedibile.

B3 Chiamate rivedibili per iniziativa del Crew Chief

- Qualsiasi chiamata è rivedibile a partire dall'inizio del quinto (5°) inning.
- Potenziali fuoricampo.
- Situazioni di conteggio quali:
 - a. Conto a casa base.
 - b. Out effettuati durante l'inning.
 - c. Punteggio.
- Lineup corretto/incorretto.
- Sostituzioni.
- Revisione delle regole in caso di potenziale protesta da parte del Manager.
- Per chiedere/chiarire se una chiamata è rivedibile.

- Revisione delle regole di campo.

B3.1 Protocollo di challenge

- B3.1.1 Dopo la chiamata di un Arbitro e il completamento di un'azione di gioco, un Manager che voglia richiedere il challenge per una chiamata ha dieci (10) secondi di tempo per segnalare con la mano all'Arbitro Capo di aspettare ("HOLD").
- B3.1.2 Il Manager avrà quindi venti (20) secondi per decidere se richiedere il challenge o accettare la chiamata.
- B3.1.3 Se richiede il challenge per una chiamata, il Manager deve dirigersi verso casa base e indicare all'Arbitro Capo la chiamata che viene posta sotto revisione.
- B3.1.4 Se la chiamata è rivedibile, l'Arbitro Capo segnala che la chiamata sarà rivista. Il Crew Chief e l'Arbitro che ha effettuato la chiamata si dirigeranno quindi verso l'area di Video Review per comunicare in cuffia con la cabina di Video Review.

Nota: Nel caso in cui il Crew Chief è colui che ha dato il giudizio di cui viene richiesta la Video Review, l'Arbitro di prima base aiuterà il Crew Chief nella revisione dell'azione alla Video Review.

- B3.1.5 Quando il Crew Chief avvia una Video Review, entrambi i Manager vengono informati della chiamata in corso di revisione.
- B3.1.6 L'Ufficiale di Gara assegnato alla cabina di Video Review valuterà la chiamata e farà la chiamata finale, che sarà trasmessa al Crew Chief.
- B3.1.7 Una volta completata la revisione, il Crew Chief segnala se la chiamata è confermata o cambiata.
- B3.1.8 La chiamata dell'ufficiale addetto alla Video Review è definitiva e non può essere contestata da nessuno dei membri di una squadra. Qualsiasi membro della squadra (giocatore, Coach o personale della squadra) che discute una chiamata che è stata rivista sarà automaticamente espulso dalla partita.
- B3.1.9 La squadra in difesa deve rimanere in campo dopo il terzo out di un inning se il Manager avversario richiede un HOLD. Se viene richiesto il challenge, la squadra rimarrà in campo fino a quando la chiamata non sarà stata esaminata.
- B3.1.10 Per le squadre in difesa, il Manager deve richiedere il challenge per una chiamata prima di segnalare un eventuale cambio di lanciatore e/o una base ball intenzionale.

- B3.1.11 Per le squadre in attacco, il Manager deve richiedere il challenge prima che il lanciatore entri nella warning track o attraversi la linea di foul.

Eccezione: il Crew Chief può autorizzare il challenge qualora il Manager della difesa segnali il cambio di lanciatore o la base ball intenzionale in modo evidentemente accelerato per impedire il challenge dell'attacco.

B3.2 Linee guida generali

- B3.2.1 Solo il Manager della squadra è autorizzato a richiedere o avviare la Video Review. Se il Manager non può svolgere le proprie mansioni a causa di infortunio, malore, espulsione, allontanamento o altri motivi legittimi, in tal caso l'allenatore designato ad assumersi le responsabilità del Manager avrà l'unico diritto di richiedere o avviare la Video Review.
- B3.2.2 Revisione da parte del Crew Chief. In qualsiasi momento durante la partita, un Crew Chief può, a sua esclusiva discrezione, avviare una Video Review di una potenziale chiamata di fuoricampo. Per quanto riguarda le altre chiamate rivedibili, a partire dal quinto (5°) inning, un Crew Chief può, a sua esclusiva discrezione, condurre una Video Review di propria iniziativa o su richiesta di un Manager che non abbia challenge disponibili.
- B3.2.3 Durata della Video Review. L'Ufficiale addetto al video deve prendere una decisione su una chiamata sottoposta a Video Review entro due (2) minuti da quando il Crew Chief e l'Ufficiale stesso confermano quale chiamata sia soggetta a Video Review. Nel caso in cui la chiamata venga cambiata, il posizionamento dei corridori da parte dell'Ufficiale addetto al Video Review (o altre azioni necessarie per mettere entrambe le Squadre nella stessa posizione in cui si sarebbero trovate se la chiamata modificata fosse stata corretta in prima istanza) può avvenire dopo lo scadere dei due minuti di timer.
- B3.2.4 Se il Crew Chief stabilisce che la richiesta di Challenge del Manager da parte di una squadra è intempestiva, l'azione non sarà rivista e la chiamata dell'Arbitro sarà valida. Alla squadra NON verrà addebitato il challenge. La decisione del Crew Chief sarà definitiva per determinare se la richiesta di challenge del Manager è tempestiva.

- B3.2.5 Se un Manager richiede il challenge per una chiamata non rivedibile, il Crew Chief gli comunicherà che la chiamata non è rivedibile e alla squadra non verrà addebitato il challenge. Se il Crew Chief non è sicuro che una chiamata sottoposta a challenge dal Manager sia rivedibile, può consultarsi con il Video Official prima di prendere una decisione. Se la squadra o il Crew Chief invocano la Video Review di una chiamata che il Video Official stabilisce non essere soggetta a revisione, egli informerà il Crew Chief che la giocata non è rivedibile e alla squadra non verrà addebitato un challenge. Laddove il “Official Rules of Baseball” richieda alla squadra in difesa di appellarsi ad un'azione passibile di Video Review (es.: un corridore che salta una base), la Video Review non può essere avviata finché gli Arbitri non si pronunciano sull'appello.

B3.3 Challenge di una giocata rivedibile da parte di entrambi i Manager

- B3.3.1 Entrambi i Manager possono richiedere il challenge per diverse chiamate rivedibili nell'ambito della stessa azione rivedibile. Questi challenge possono assumere la forma di un challenge del Manager o di una richiesta di revisione da parte del Crew Chief, nella misura in cui essa è disponibile.
- B3.3.2 L'Ufficiale addetto al Video Review deve esaminare tutti i challenge correttamente avviati e deve esaminare le chiamate sottoposte a revisione nell'ordine in cui si sono verificate durante la partita. Se la decisione dell'Ufficiale addetto alla Video Review su una chiamata rivedibile precedente rende nulla una chiamata rivedibile successiva, l'Ufficiale addetto alla Video Review non deve rivedere la chiamata successiva. Se una chiamata sottoposta a revisione da una squadra non viene rivista dall'Ufficiale addetto al Video Review per effetto della regola precedente, il challenge di quel Manager sarà considerato annullato e alla squadra non sarà addebitato il challenge.
- B3.3.3 Se il Challenge video del Manager da parte di entrambe le squadre non viene invocato simultaneamente, la seconda squadra deve richiedere il proprio challenge prima che il Crew Chief entri in contatto con l'Ufficiale addetto al Video Review; tuttavia, qualsiasi squadra che sia stata danneggiata dalla decisione di un Ufficiale di Video Review di cambiare una chiamata ha il diritto di utilizzare un challenge del Manager o di richiedere che un Crew Chief riveda un'altra chiamata rivedibile nella stessa azione, a condizione che:
- B3.3.3.1 il Manager della squadra danneggiata richieda il Challenge del Manager o la revisione al Crew Chief subito dopo l'annuncio della decisione dell'Ufficiale addetto al Video Review.

B3.3.3.2 il cambiamento della chiamata iniziale influisca sulla rilevanza della chiamata successiva per l'esito dell'azione.

B3.3.3.3 la squadra danneggiata dalla modifica della chiamata iniziale non aveva alcun motivo per richiedere la Video Review della chiamata successiva fino a quando l'Ufficiale addetto al Video Review non ha cambiato la chiamata iniziale. Ai fini del presente regolamento, l'avanzamento di un corridore (diverso dal battitore-corridore) in seguito a una mancata chiamata della Regola 10.6 del Official Rules of Baseball WBSC (Regola della Scivolata su Gioco Forzato (Scivolata sulle basi nei tentativi di doppio gioco)) non sarà considerato un motivo per la squadra in difesa per richiedere la Video Review.

Esempi:

Con due out e nessuno in base, gli Arbitri chiamano una palla a terra dopo che l'esterno ha preso la palla in controbalzo. In seguito, chiamano out il battitore-corridore che cerca di avanzare in seconda base a seguito del tiro dell'esterno. La squadra in difesa non ha alcun incentivo a richiedere il challenge per la chiamata di presa/non presa, perché il battitore-corridore è stato eliminato in seconda base per chiudere l'inning. Tuttavia, se la squadra in attacco richiede il challenge per la chiamata di toccata in seconda base e l'Ufficiale addetto al Video Review cambia la chiamata, la squadra in difesa avrà l'opportunità di richiedere il challenge o la revisione della chiamata di presa/non presa in campo esterno informando il Crew Chief subito dopo aver appreso la decisione dell'Ufficiale addetto al Video Review.

Con un out e un corridore in seconda, il battitore-corridore colpisce una volata lunga al centro che viene presa. Il corridore in seconda, che aveva superato la terza base al momento della presa, non ritocca la terza base mentre torna in seconda. È comunque eliminato in seconda base. La squadra in difesa non ha alcun incentivo ad appellarsi o a richiedere il challenge per il

mancato ritocco della terza base da parte del corridore, perché quest'ultimo è stato eliminato in seconda base per chiudere l'inning. Tuttavia, se la squadra in attacco sottopone a review la chiamata di toccata in seconda base e l'Ufficiale addetto al Video Review cambia la chiamata, la squadra in difesa avrà l'opportunità di richiedere il challenge per il mancato ritocco della terza base da parte del corridore. Poiché questo gioco è un gioco di appello ai sensi del Official Rules of Baseball WBSC, la squadra in difesa deve prima appellarsi al gioco. Se l'Arbitro chiama il corridore salvo in terza base su tale appello, la squadra in difesa avrà l'opportunità di richiedere il challenge per la giocata d'appello informando il Crew Chief della volontà di richiedere il challenge, immediatamente dopo la chiamata di salvo.

Con nessun out e corridori in prima e seconda, l'Arbitro chiama un doppio gioco e il corridore in seconda avanza in terza. La squadra in attacco richiede il challenge per il doppio gioco. Se l'Ufficiale addetto al Video Review cambia la decisione sul doppio gioco e uno o entrambi i corridori vengono dichiarati salvi, la squadra in difesa avrà l'opportunità di richiedere il challenge per la mancata chiamata dell'Arbitro alla Regola 10.6 del Official Rules of Baseball WBSC.

- B3.3.4** Se una qualsiasi delle condizioni di cui alla Sezione 3 è soddisfatta e una chiamata aggiuntiva all'interno di una singola azione è soggetta a una successiva Video Review e la decisione dell'Ufficiale di Video Review rende irrilevante un challenge del Manager precedentemente utilizzato dal Manager avversario su quell'azione; il precedente challenge del Manager avversario, quindi, sarà considerato annullato e la squadra non sarà addebitata di tale challenge.

Esempio: Con due out e un corridore in prima, il battitore colpisce una palla al volo in campo esterno che viene giudicata "non presa" e il corridore viene chiamato "out" nel tentativo di raggiungere la

terza base, il che determina il terzo out dell'inning. Il Manager dell'attacco richiede il challenge per la chiamata in terza base e l'Ufficiale addetto al Video Review stabilisce che il corridore era salvo. Il Manager difensivo, a sua volta, richiede il challenge sulla chiamata di "non presa" sulla palla battuta verso il campo esterno e l'Ufficiale addetto al Video Review cambia la chiamata in "presa", con conseguente terzo out dell'inning. Il Challenge video del Manager dell'attacco sulla chiamata del corridore in terza base è irrilevante perché il battitore è eliminato in virtù della presa della palla al volo in campo esterno, e quindi tale precedente challenge sull'azione di gioco sarà considerato annullato e non addebitato alla squadra in attacco.

B3.4 Effetto del risultato della revisione video sulla decisione del Manager dopo il gioco

Se una chiamata viene annullata dalla Video Review, qualsiasi decisione presa da un Manager dopo l'azione di gioco e influenzata dalla chiamata errata sarà annullata. A tale Manager sarà consentito di riaffermare o modificare la propria decisione strategica in base al risultato dell'azione di gioco determinato dall'Ufficiale addetto al Video Review.

Esempio: il Manager difensivo segnala un cambio di lanciatore dopo un'azione e, successivamente, il Manager offensivo avvia tempestivamente un challenge o il Crew Chief avvia la Video Review. La Video Review si conclude con un annullamento della chiamata. Qualsiasi cambio di lanciatore, o tentativo di cambio di lanciatore, effettuato dal Manager difensivo sarà annullato a meno che non venga riaffermato dallo stesso dopo l'annuncio della decisione dell'Ufficiale addetto al Video Review.

Senza out e con un corridore in terza base, la mazza del Battitore colpisce il guanto del ricevitore mentre batte un lancio e viene chiamata l'interferenza del ricevitore. Durante lo swing, una palla al volo viene colpita all'esterno sinistro e viene presa al volo. Il corridore in terza base effettua il pesto e corre e segna su un gioco stretto a casa base. Ai sensi della Regola 9.10 del Official Rules of Baseball WBSC, a causa dell'interferenza del catcher, il Manager dell'attacco può scegliere tra la penalità per interferenza (in questo caso, il battitore riceve la prima base e il corridore torna in terza base) o il risultato dell'azione (in questo caso, il battitore è eliminato e il corridore segna). Il Manager dell'attacco sceglie di accettare il risultato dell'azione.

Il Manager della difesa richiede il challenge per la chiamata a casa base e l'Ufficiale addetto al Video Review cambia la chiamata e dichiara il corridore out a casa base. Conoscendo il risultato finale dell'azione di gioco determinato dall'Ufficiale addetto al Video Review, la decisione del Manager dell'attacco di accettare il risultato dell'azione di gioco sarà annullata a meno che non venga da lui riaffermata dopo l'annuncio della decisione dell'Ufficiale addetto al Video Review.

B3.5 Specificità del challenge

Quando si invoca un challenge del Manager o si richiede in altro modo una revisione da parte del Crew Chief, è responsabilità del Manager assicurarsi che l'Arbitro conosca le chiamate specifiche per le quali si richiede la Video Review, ma non è necessario che il Manager dichiari il motivo per cui ritiene che la chiamata sia errata. Ad esempio, per richiedere il challenge per una chiamata di "out" su un gioco forzato in prima base, il Manager non deve dichiarare che il tiro ha portato il difensore a staccarsi dal cuscino, che il corridore ha raggiunto la prima base prima che la palla fosse presa, etc. Inoltre, l'Ufficiale addetto al Video Review non ha l'autorità di rivedere alcuna chiamata diversa da quelle incluse nella richiesta di challenge del Manager o da quelle accettate dal Crew Chief.

Esempio: Un corridore viene chiamato salvo su una trappola perché l'Arbitro decide che il difensore ha mancato la toccata. La squadra in difesa sottopone la chiamata di toccata con un challenge del Manager. Durante la Video Review, l'Ufficiale addetto al Video Review conferma che la toccata è stata mancata, ma osserva che il corridore chiamato salvo è stato superato da un corridore precedente, in violazione della regola 10.7.9 del Official Rules of Baseball WBSC. L'Ufficiale addetto al Video Review non può correggere la mancata chiamata dell'Arbitro in merito al corridore sorpassato perché il Manager ha richiesto il challenge solo per la chiamata di toccata.

Con nessuno in base, un battitore-corridore è eliminato su un gioco forzato in prima base, stretto, ma con sforzo ordinario della difesa. È sufficiente che il Manager comunichi che sta sottoponendo a review la chiamata senza ulteriori precisazioni.

B3.6 Irrevocabile e definitiva

- B3.6.1 Una volta che il Manager informa l'Arbitro di voler effettuare il Challenge, questo non può essere revocato. Un Manager non deve effettuare il gesto delle cuffie a meno che non sia sicuro di voler iniziare un challenge.
- B3.6.2 La regola 7.12 del WBSC Official Rules of Baseball non è applicabile a questo Regolamento di Video Review. Non saranno mai ammessi protesti per le decisioni di giudizio dell'Ufficiale addetto al Video Review. Inoltre, la violazione di qualsiasi regola o procedura qui stabilita non costituisce una base per porre una partita sotto protesta.
- B3.6.3 In circostanze in cui la Video Review non è disponibile (es.: la chiamata non è rivedibile, non è disponibile un challenge da parte del Manager o del Crew Chief o, dopo l'inizio del quinto inning, il Crew Chief ha comunicato di aver rifiutato di utilizzare la Video Review), se un Manager, un Coach, un giocatore o un membro del personale della squadra fa riferimento ad aver osservato una Video Review che presumibilmente contraddice la chiamata in discussione, tale persona è soggetta all'espulsione immediata dalla partita.

B3.7 Standard per la modifica di una chiamata

Per cambiare una chiamata rivedibile, l'Ufficiale addetto al Video Review deve stabilire che esistono prove chiare e convincenti per cambiare la chiamata originale che era stata fatta sul campo di gioco. In altre parole, la decisione originale dell'Arbitro rimarrà invariata a meno che le prove ottenute dall'Ufficiale addetto al Video Review non lo portino a concludere definitivamente che la chiamata sul campo era errata.

B3.8 Correzione di una chiamata errata

In conformità con la Regola 14.2.3 del WBSC Official Rules of Baseball, se la Video Review risulta in un cambio di una chiamata che era stata fatta sul campo, l'Ufficiale di Video Review, per quanto possibile, eserciterà la sua discrezione per mettere entrambe le Squadre nella stessa posizione in cui si sarebbero trovate se la chiamata sul campo fosse stata corretta. Ciò include il posizionamento dei corridori nella posizione in cui pensa che si sarebbero trovati al termine dell'azione di gioco rivista se la chiamata di revisione fosse stata effettuata correttamente in prima istanza, senza tener conto di interferenze o ostruzioni che possano essersi verificate durante l'azione di gioco, il mancato pesta e corri dei corridori in base alla chiamata iniziale sul campo, i corridori che superano altri corridori, le basi saltate, etc.

B3.9 Posizionamento dei corridori

B3.9.1 Responsabilità dell'Ufficiale addetto al Video Review:

Tutte le decisioni relative al posizionamento dei corridori in base derivanti da una chiamata che viene cambiata ai sensi di questo Regolamento saranno prese dall'Ufficiale addetto al Video Review in conformità con gli standard stabiliti nel WBSC Official Rules of Baseball.

B3.9.2 Assegnazione delle basi e discrezionalità:

A meno che non sia indicato diversamente dal WBSC Official Rules of Baseball (es.: Regola 10.2.5 - 10.2.9, 10.4.3 e 10.4.7.7), l'Ufficiale addetto al Video Review deve posizionare i corridori sulle basi che ritiene sarebbero state raggiunte, se la chiamata sotto revisione fosse stata effettuata correttamente. Ad esempio, la Regola 12.4 del WBSC Official Rules of Baseball afferma: "Battitore e corridori devono essere posizionati dove, a giudizio dell'Arbitro, si sarebbero trovati se non si fosse verificata l'interferenza". La regola 12.7.3 recita: "Tutti i corridori devono avanzare, senza essere eliminati, fino alle basi che avrebbero raggiunto, a giudizio dell'Arbitro, se non ci fosse stata l'interferenza". Non deve essere assegnata più di una base a meno che non sia evidente all'Ufficiale addetto al Video Review che un corridore sarebbe avanzato in sicurezza oltre una base, qualora la chiamata fosse stata fatta correttamente, o il WBSC Official Rules of Baseball richieda altrimenti tale avanzamento.

B3.9.3 Fattori da considerare:

L'Ufficiale addetto al Video Review deve considerare diversi fattori quando posiziona i corridori, tra cui: (a) la profondità delle palle al volo; (b) la velocità dei corridori; (c) la posizione dei corridori sul campo quando si è verificata l'azione di gioco; (d) il numero di out al momento dell'azione di gioco; e (e) se la chiamata errata abbia influenzato il comportamento successivo o la condotta dei giocatori in attacco o in difesa.

B3.9.4 Chiamate e eliminazioni consequenziali:

Se l'Ufficiale di Video Review stabilisce che una chiamata errata in campo non ha avuto alcun effetto sul comportamento o sulla condotta successiva dei giocatori in

attacco o in difesa, l'Ufficiale di Video Review deve modificare la chiamata errata, ma lasciare inalterate le chiamate o le giocate in campo non influenzate dalla chiamata errata. L'Ufficiale addetto al Video Review non può dichiarare un corridore eliminato sulla base di un'azione che l'Arbitro ritiene si sarebbe verificata successivamente all'azione soggetta a Video Review.

Esempio: Un corridore tenta di avanzare in seconda base su un gioco forzato. Il corridore non tocca la seconda base e, pur non riuscendo il seconda base a toccare né il corridore, né la base, l'Arbitro chiama il corridore "out". Il corridore, credendo di essere eliminato, non tenta di toccare la seconda base e lascia il campo. Il Manager dell'attacco sottopone a review la chiamata e l'Ufficiale addetto al Video Review stabilisce che il seconda base non ha toccato né il corridore, né la base. L'Ufficiale addetto al Video Review cambierà la chiamata sul campo, dichiarerà il corridore "salvo" e lo collocherà in seconda base.

B3.9.5 Punti Segnati:

L'Ufficiale addetto al Video Review deve determinare se i corridori in base avrebbero segnato se la chiamata fosse stata effettuata correttamente, e assegnare o annullare i punti segnati da una squadra, laddove necessario.

B3.9.6 Definitiva e Vincolante:

La decisione dell'Ufficiale addetto al Video Review in merito al posizionamento dei corridori o al fatto che i corridori sono eliminati sarà definitiva e vincolante per entrambe le squadre. Il personale a bordo campo sarà espulso se discute o contesta in altro modo il posizionamento dei corridori.

B3.10 Corsa sulle Basi

Quando si esamina una giocata a casa base, se l'Ufficiale addetto al Video Review determina che il corridore non ha toccato casa base e che il difensore non ha toccato il corridore (o, in caso di gioco forzato, non ha toccato casa base), l'Ufficiale addetto al Video Review dichiarerà il corridore "salvo" a casa base, a meno che il Manager difensivo non si appelli circa il mancato tocco di casa base del corridore, prima che l'Arbitro Capo si metta in contatto con l'Ufficiale addetto al Video Review.

Esempio: Un corridore tenta di segnare su un'azione a casa base. Il catcher manca la toccata sul corridore, che non riesce a toccare casa base, ma l'Arbitro Capo segnala la toccata e il corridore è eliminato. Il Manager dell'attacco richiede il challenge per la chiamata e l'Ufficiale addetto al Video Review stabilisce che il catcher ha mancato la toccata. L'Ufficiale addetto al Video Review non terrà conto del mancato contatto del corridore con casa base, dichiarerà il corridore "salvo" e assegnerà il punto. Se, tuttavia, il ricevitore tocca il corridore dopo il suo tentativo iniziale, dopo la chiamata iniziale dell'Arbitro e prima che il corridore tocchi casa base, l'Ufficiale addetto al Video Review dichiarerà il corridore "out" e non assegnerà il punto.

B3.11 Battitore colpito da un Lancio

Sono quelle giocate per le quali esiste la possibilità che una palla lanciata tocchi un battitore o i suoi indumenti. Si vedano, ad esempio, le Regole 10.5 e 10.2.11. Qualsiasi dubbio sul fatto che una palla lanciata abbia colpito la mazza (anziché il battitore o i suoi indumenti) deve essere risolto dall'Arbitro Capo in quel momento come se avesse colpito la mazza e non il battitore, e l'Arbitro deve dichiarare una palla buona o foul in base alle circostanze. Ad eccezione di quanto qui sopra, non sarà possibile rivedere se la palla si trovasse nella zona di strike quando ha toccato il battitore o se quest'ultimo abbia fatto un tentativo di evitare il contatto con la palla. Vedi regola 10.2.11.

Esempio: Un lancio colpisce il battitore, ma l'Arbitro decide erroneamente che il lancio ha invece colpito la mazza e decreta il "foul ball". Il Manager in attacco invoca opportunamente la Video Review e l'Ufficiale addetto al Video Review cambia la chiamata. L'Arbitro Capo dichiarerà la palla morta nel momento in cui ha colpito il battitore e applicare il regolamento di conseguenza.

Un lancio colpisce la mazza, ma l'Arbitro giudica erroneamente "battitore colpito, palla morta". Il Manager in difesa invoca opportunamente la Video Review e l'Ufficiale addetto al Video Review cambia la chiamata. Se la palla cade in foul, l'Ufficiale addetto al Video Review chiamerà la palla "foul". Se la palla cade in territorio buono, l'Ufficiale di Video Review deve prendere in considerazione se la squadra in difesa abbia tentato di eliminare il battitore-corridore, se il battitore-corridore tenta di raggiungere una base, il tentativo del battitore-corridore di ingannare la squadra in difesa e gli Arbitri in campo e altri fattori rilevanti, nel posizionare il battitore-corridore su una base, nel chiamarlo eliminato o nel

chiamare la palla "foul" (se una decisione di "palla foul" risulterebbe in un terzo strike, il lancio verrebbe rivisto).

B3.12 Collisioni a Casa Base

La decisione di un Arbitro di chiamare o non chiamare una violazione della Regola 12.8 del WBSC Official Rules of Baseball e della Regola della Collisione a Casa Base.

Esempio: Un corridore si scontra con un catcher e tocca casa base in una giocata stretta, ma l'Arbitro Capo chiama il corridore out per aver violato la Regola 12.8 e le Appendici del WBSC Official Rules of Baseball. Il Manager in attacco richiede il challenge sull'applicazione della Regola 12.8. Se l'Ufficiale addetto al Video Review cambia la chiamata di violazione della Regola 12.8; dovrà, quindi, anche determinare se il corridore è stato eliminato prima di toccare casa base.

Nota: Ogni volta che viene richiesta la Video Review di una chiamata che comporta l'applicazione della Regola 12.8 del WBSC Official Rules of Baseball, l'Ufficiale di Video Review deve anche rivedere qualsiasi altra chiamata rivedibile sul corridore a casa base in quell'azione (ad esempio, se il corridore è stato eliminato a casa base anche se la Regola 12.8 non è stata violata).

B3.13 Giochi NON rivedibili

Le seguenti giocate NON saranno soggette a revisione:

- Giudizio arbitrale su un corridore che, superata la prima base, effettui un tentativo di avanzare in seconda.
- Giudizio arbitrale su un corridore che sia stato spinto fuori da una base.
- Giudizio arbitrale su un corridore che abbia abbandonato il suo tentativo di avanzare in conformità con la regola 10.7.2 del WBSC Official Rules of Baseball.

APPENDICE 3 REGOLAMENTAZIONE GESTIONE TIMER

L'implementazione di timer per la gestione delle partite in tutti i tornei di baseball WBSC supporta gli sforzi per mantenere un ritmo di gioco ragionevole, contribuendo a creare un'esperienza migliore per i tifosi presenti allo stadio e per gli spettatori di tutto il mondo.

Tutti i timer per la gestione delle partite negli eventi WBSC saranno gestiti da un Arbitro WBSC designato dal Tournament Umpire Director.

Di seguito sono riportate le linee guida generali e i regolamenti per ciascun timer.

C1 Lancio

- Il timer dei lancio sarà impostato a venti (20) secondi.
- I timer da campo devono essere visibili dal campo di gioco e dai dugout.
- Il timer dei lanci è in vigore SOLO se NON ci sono corridori in base per tutta la partita, compresi gli extra-inning.
- Si attiva quando il lanciatore riceve la palla nell'area del monte di lancio.
- Una volta partiti i venti (20) secondi, il battitore ha dieci (10) secondi per entrare nel box di battuta.
- Il battitore deve tenere un piede nel box di battuta tra un lancio e l'altro. Il mancato mantenimento di un piede nel box di battuta comporta la chiamata di uno strike per il battitore.
- Il battitore può uscire dal box di battuta con entrambi i piedi solo nelle seguenti circostanze:
 - a) Quando la palla viene colpita.
 - b) Su una sventolata a vuoto, a condizione che sia lo slancio della sventolata a farlo uscire dal box di battuta.
 - c) Se è obbligato ad uscire dal box di battuta da un lancio valido.
 - d) Se il ricevitore sta cercando di fare un gioco (ad es. prendere al volo un "pop fly").
 - e) Se è stato chiamato "Tempo", o se l'Arbitro Capo lascia la sua posizione per svolgere altri compiti non direttamente connessi con un giudizio su un gioco.
 - f) Se il lanciatore lascia il monte di lancio.
 - g) Su un conteggio di tre ball se il battitore pensa che il lancio fosse una palla.
 - h) Su una mezza sventola ("check swing").
 - i) Su un tentativo di bunt.
 - j) Su un lancio pazzo.
 - k) Su un tentativo di gioco al piatto o da parte del ricevitore su un corridore che avanza o da parte di qualsiasi giocatore.
- L'Arbitro segnerà l'avvio del timer quando indica "PLAY BALL", dopo che il battitore ha lasciato il box di battuta a seguito di una delle eccezioni sopra elencate, una volta che tutte

le azioni di gioco siano cessate, e il battitore è nel box di battuta o nelle sue vicinanze, il lanciatore è in possesso della palla sul monte di lancio o il ricevitore è in grado di restituire la palla al lanciatore. Questo include una palla in foul, una palla morta o la chiamata di "TEMPO", anche se il battitore non lascia il box di battuta.

- Un lanciatore che scenda dalla pedana del lanciatore non ferma il tempo, a meno che l'Arbitro non glielo conceda.
- Se l'Arbitro concede il tempo al lanciatore o al battitore con cinque o più secondi sul timer, il giocatore in questione non ottiene il ripristino di tutti i venti (20) secondi. Il timer verrà riavviato quando l'Arbitro Capo segnalerà "PLAY BALL".

Penalità:

- La prima volta che un lanciatore viola il timer dei venti (20) secondi, sarà avvertito dall'Arbitro Capo. Eventuali violazioni successive dello stesso lanciatore saranno penalizzate con un ball concesso al battitore. Ci sarà un solo avvertimento per ogni lanciatore.
- Se il battitore non è nel box di battuta pronto a ricevere il lancio con cinque secondi o meno sul timer e scade il tempo, sia il battitore che il manager della squadra saranno avvertiti dall'Arbitro Capo. Eventuali violazioni successive da parte di qualsiasi battitore saranno penalizzate con uno strike assegnato al lanciatore. Ci sarà un solo avvertimento di squadra per partita.
- Un ritardo di gioco causato dalla mancata osservanza del battitore nel tenere un piede nel box di battuta tra un lancio e l'altro comporterà la dichiarazione di palla morta e l'assegnazione di uno strike al battitore. L'Arbitro Capo chiamerà e segnalerà "PALLA MORTA", indicherà il box di battuta e dirà "VIOLAZIONE DEL BOX DI BATTUTA", assegnando uno strike al battitore e comunicando il nuovo conteggio.

C2 Visite al lanciatore

- Il timer per la visita al lanciatore di un Manager o Coach sarà impostato a trenta (30) secondi.
- I timer da campo devono essere visibili dal campo di gioco e dai dugout.
- Il timer per la visita del Manager o Coach sarà in vigore quando il Manager o Coach chiedono tempo per effettuare la visita al lanciatore.
- Si attiva quando il Manager o Coach attraversa la linea di foul mentre si dirige verso il monte di lancio.
- Il Manager o Coach deve iniziare a tornare verso il dugout prima che il timer raggiunga zero (0) secondi.

Penalità: La prima volta che il Manager o Coach viola il timer delle visite, il Manager sarà avvertito dall'Arbitro Capo. Eventuali violazioni successive da parte della stessa squadra saranno penalizzate con un ball assegnato al battitore in quel momento alla battuta. L'Arbitro Capo attiverà quindi il cronometro del lancio per il lancio successivo.

C3 Cambio del lanciatore

- Il timer per il cambio del lanciatore sarà impostato a trenta (30) secondi.
- I timer da campo devono essere visibili dal campo di gioco e dai dugout.
- Il timer per il cambio del lanciatore sarà in vigore SOLO quando il gioco viene fermato per effettuare la sostituzione (ad esempio dopo la visita al lanciatore da parte del Manager o Coach).
- Sarà attivato quando il lanciatore di rilievo esce dal bullpen e mette i piedi sulla warning track.
- Il lanciatore di rilievo non supererà gli otto (8) lanci di riscaldamento entro il tempo concesso.
- Il ricevitore sarà avvisato di non effettuare più lanci con quindici (15) secondi rimasti sul timer.
- Il battitore deve entrare nel box di battuta quando il tempo scade o quando lo chiama l'Arbitro Capo.

Penalità: La prima volta che la difesa viola il timer del cambio lanciatore, il Manager della difesa sarà avvertito dall'Arbitro Capo. Eventuali violazioni successive da parte della stessa squadra saranno punite con un ball assegnato al battitore successivo dell'inning. L'Arbitro Capo attiverà quindi il timer del lancio per il lancio successivo.

La prima volta che l'attacco viola il timer del cambio lanciatore, il Manager dell'attacco sarà avvertito dall'Arbitro Capo. Eventuali violazioni successive da parte della stessa squadra saranno punite con uno strike assegnato al lanciatore. L'Arbitro Capo attiverà quindi il timer del lancio per il lancio successivo.

Nota: La concessione del tempo per i cambi lanciatore potrebbe essere leggermente modificata se una partita viene trasmessa in diretta in TV e/o streaming. In tali casi, l'Arbitro Capo o l'Umpire Director della manifestazione informerà le squadre di conseguenza.

C4 Cambio attacco/difesa

- Il timer del cambio attacco/difesa sarà impostato a novanta (90) secondi.
- I timer da campo devono essere visibili dal campo di gioco e dai dugout.

- Il timer del cambio attacco/difesa sarà in funzione per l'intera durata della partita, inclusi negli eventuali extra inning.

Eccezione: Sistemazione del campo al quinto (5°) inning con una durata di cinque (5) minuti o di una durata di centoventi (120) secondi se richiesto dalla diretta TV o streaming.

- Sarà attivato una volta che il lanciatore della squadra che esce ha raggiunto la linea di foul vicino al suo dugout.
- Il lanciatore può completare un massimo di otto (8) lanci di riscaldamento entro il tempo previsto. Il ricevitore sarà avvisato di tirare in seconda base con trenta (30) secondi rimasti sull'timer.
- Il battitore deve entrare nel box di battuta nel momento in cui scade il tempo o quando lo chiama l'Arbitro Capo.

Penalità: La prima volta che la difesa viola il timer del cambio attacco/difesa, il Manager riceverà un avvertimento dall'Arbitro Capo. Qualsiasi violazione successiva da parte della stessa squadra sarà penalizzata con un ball assegnata al primo battitore dell'inning. L'Arbitro Capo attiverà quindi il timer del lancio per il lancio successivo.

La prima volta che l'attacco viola il timer del cambio attacco/difesa, il Manager riceverà un avvertimento dall'Arbitro Capo. Qualsiasi violazione successiva da parte della stessa squadra sarà penalizzata con uno strike assegnato al lanciatore. L'Arbitro Capo attiverà quindi il timer del lancio per il lancio successivo.

Nota: La concessione del tempo per i cambi inning potrebbe essere modificata se una partita viene trasmessa in diretta in TV e/o streaming. In tali casi, l'Arbitro Capo o l'Umpire Director della manifestazione informerà le squadre di conseguenza.

C5 Requisiti installazione timer

Ogni impianto di gara deve fornire due (2) timer conformemente alle seguenti specifiche:

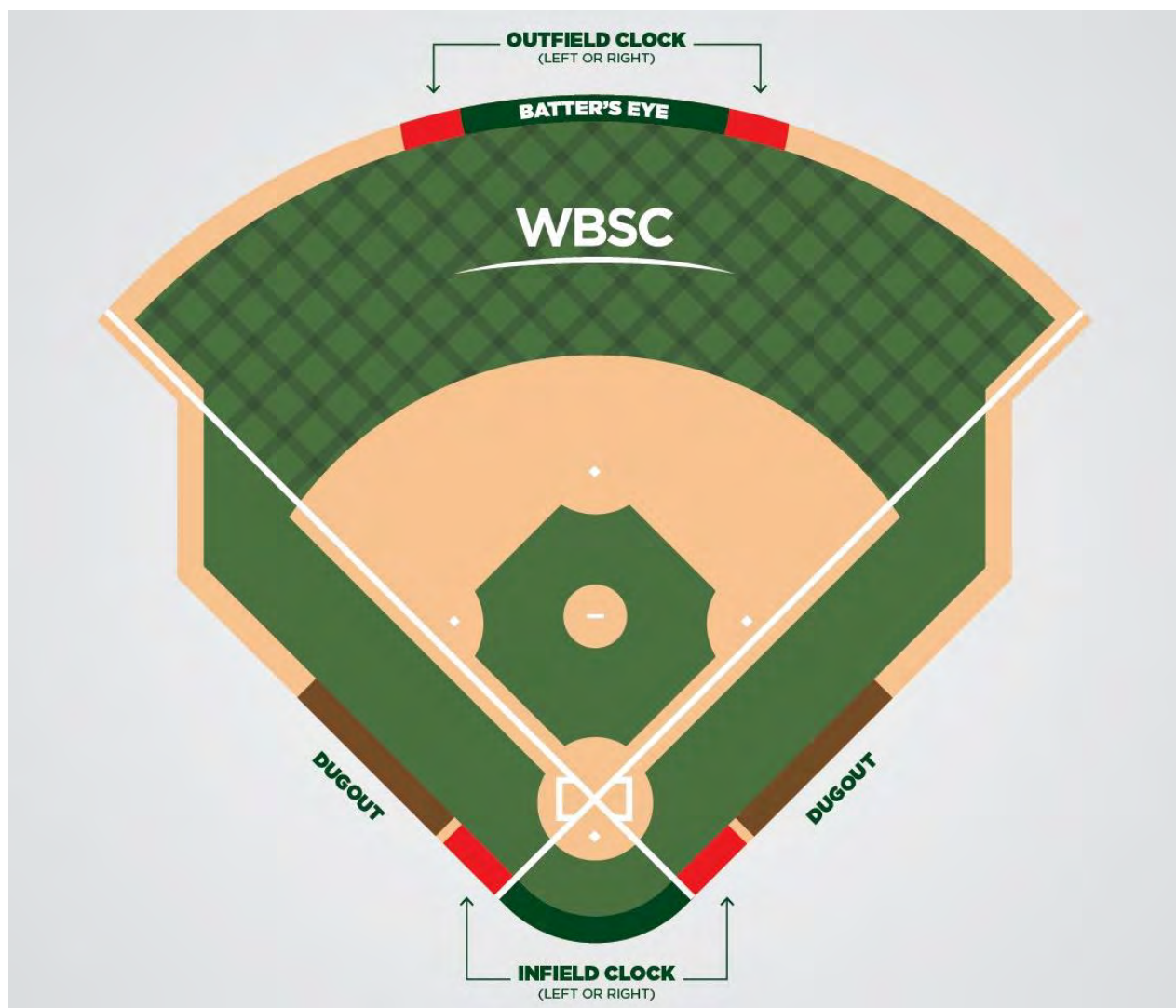
TIMER IN CAMPO INTERNO	DESCRIZIONE
Requisiti	- Timer a quattro (4) cifre. - Posizionato in una chiara visuale per il lanciatore, senza interferire con la pubblicità nel backstop.

	- Controllabile a distanza e sincronizzato con l'timer nel campo esterno. - Ben assicurato al muro, preferibilmente affianco al backstop. - Display resistente sia ad essere colpito ripetutamente da una palla che alle intemperie. - Deve essere imbottito nella parte superiore e lateralmente per la sicurezza dei giocatori, specialmente se sporge dalla rete del backstop.
Dimensioni cifre timer	- Altezza minima 24" (60,96 cm)

TIMER IN CAMPO ESTERNO	DESCRIZIONE
Requisiti	- Timer a quattro (4) cifre. - Posizionato al di fuori del campo di gioco, senza interferire con la "Batter's Eye" (zona di visibilità del battitore). Può essere aggiunto a un tabellone video esistente. - Controllabile a distanza e sincronizzato con l'timer nel campo interno. - Display resistente sia ad essere colpito ripetutamente da una palla che alle intemperie.
Dimensioni cifre timer	- Altezza minima 30" (76,20 cm)

C5.1 Posizionamento dei timer per la gestione della partita

- I timer devono essere posizionati in modo che possano essere facilmente visualizzati dai giocatori, Manager, Arbitri e spettatori.
- Un TIMER IN CAMPO ESTERNO deve essere posizionato a sinistra o a destra del "Batter's Eye" (vedi opzioni di posizione nel diagramma sottostante) in modo che sia visibile dal battitore e dall'Arbitro Capo.
- Un TIMER IN CAMPO INTERNO deve essere posizionato nell'area del backstop più vicina alle panchine della prima base o della terza base (vedi opzioni di posizione nel diagramma sottostante) in modo che sia visibile al lanciatore e a uno o più Arbitri di base.
- La posizione esatta di ciascun timer può variare leggermente in base alle caratteristiche dello stadio.



APPENDICE 4 DIAGRAMMI ESPLICATIVI

D1 Campo di gioco

D1.1 Per U-15 e successivi

D1.2 Per categoria U-12

D2 Casa base e basi

D2.1 Per U-15 e successive

D2.2 Per categoria U-12

D3 Pedana di lancio

D3.1 Per U-15 e successivi

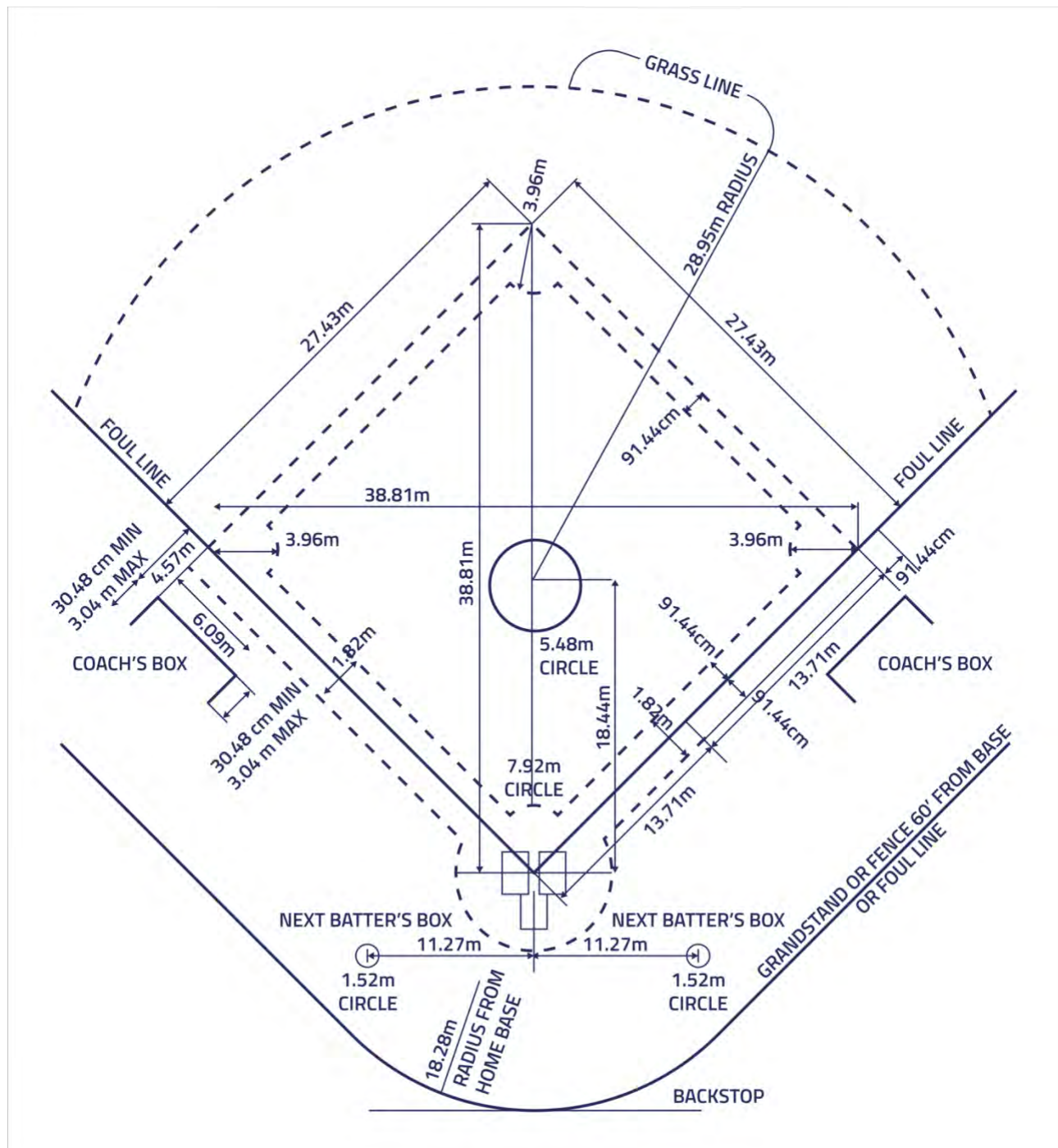
D3.2 Per la categoria U-12

D4 Guanto da gioco

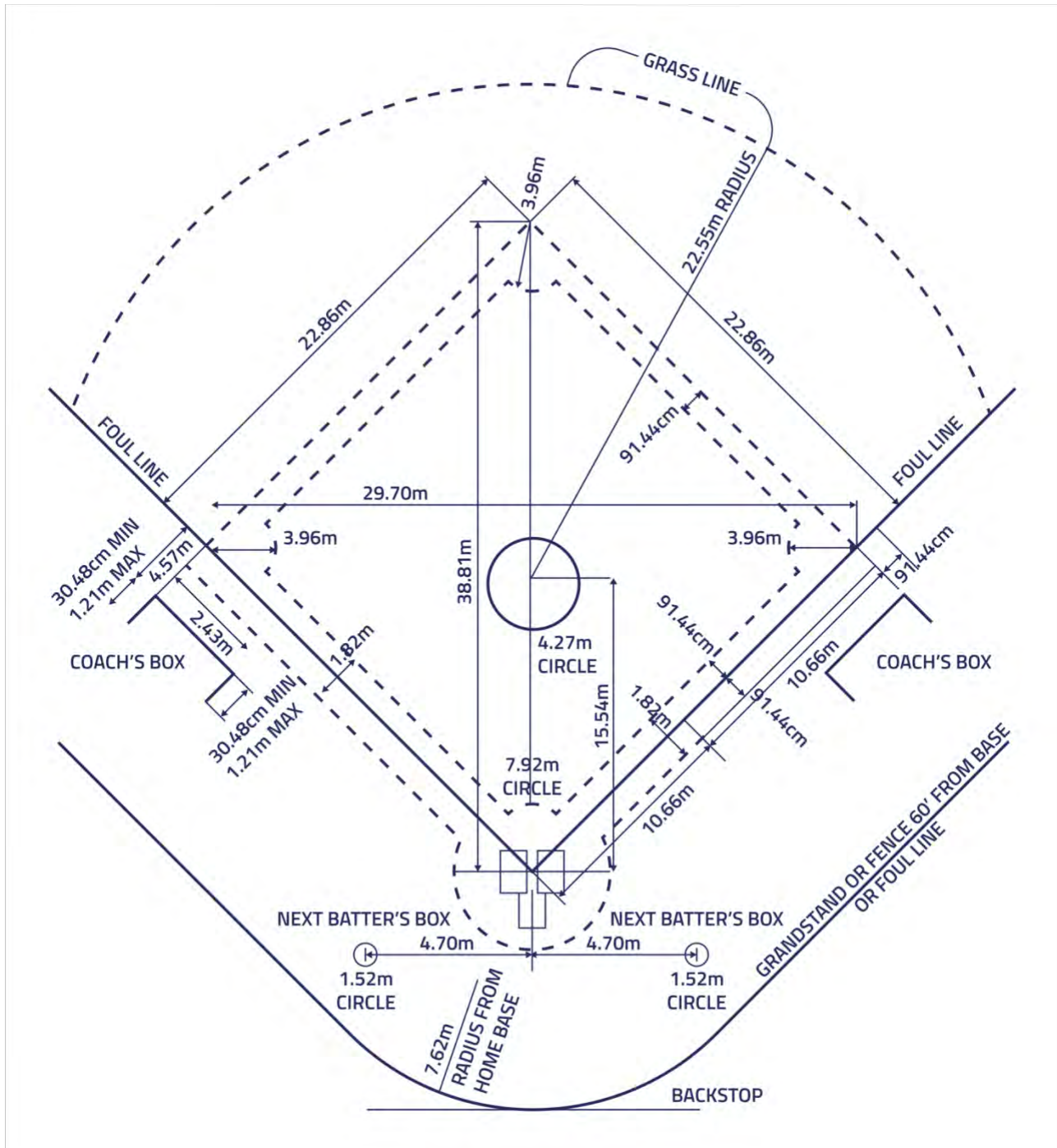
D5 Zona dello strike

D1 Campo di gioco

D1.1 Per U-15 e successivi

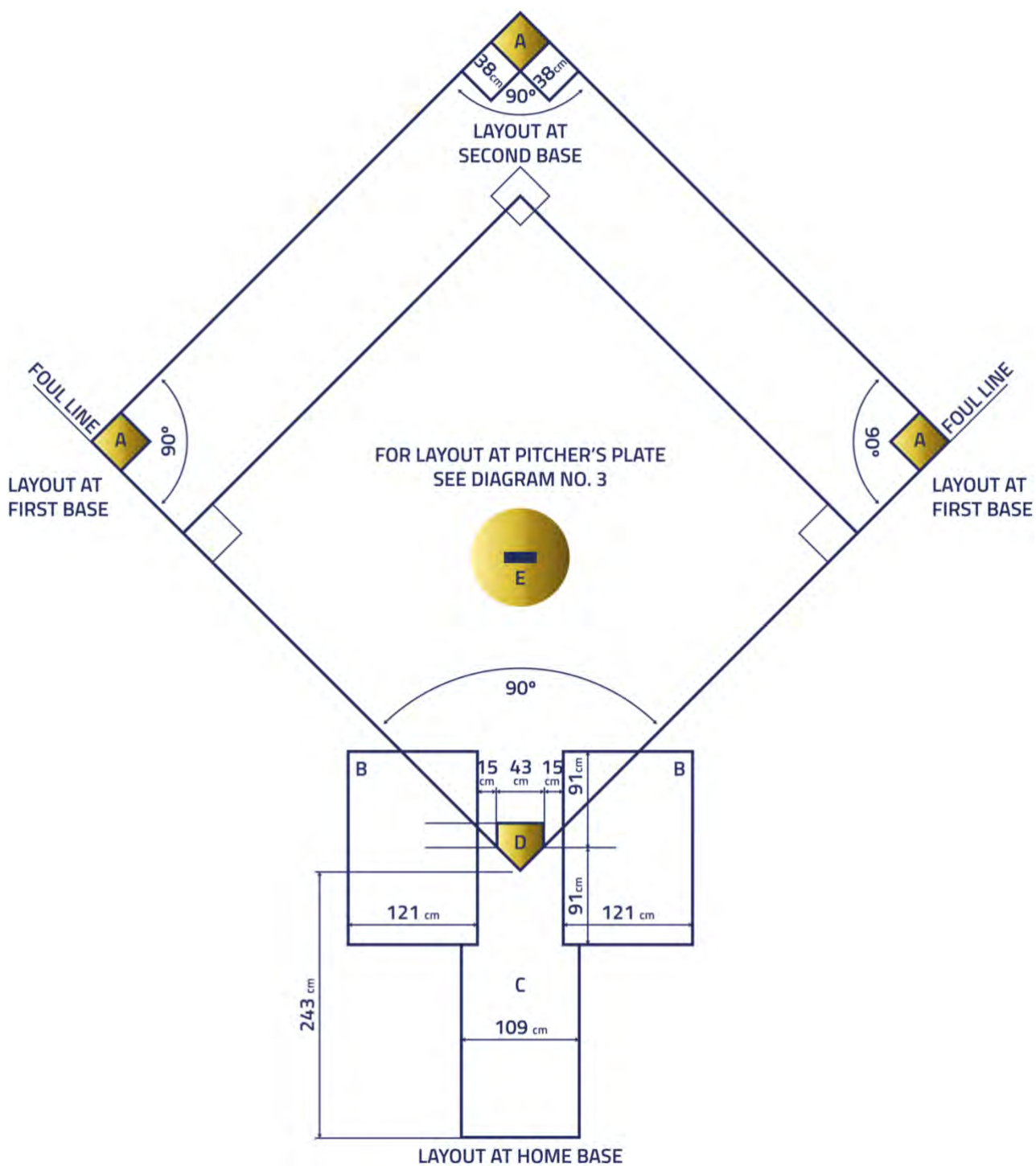


D1.2 Per categoria U-12

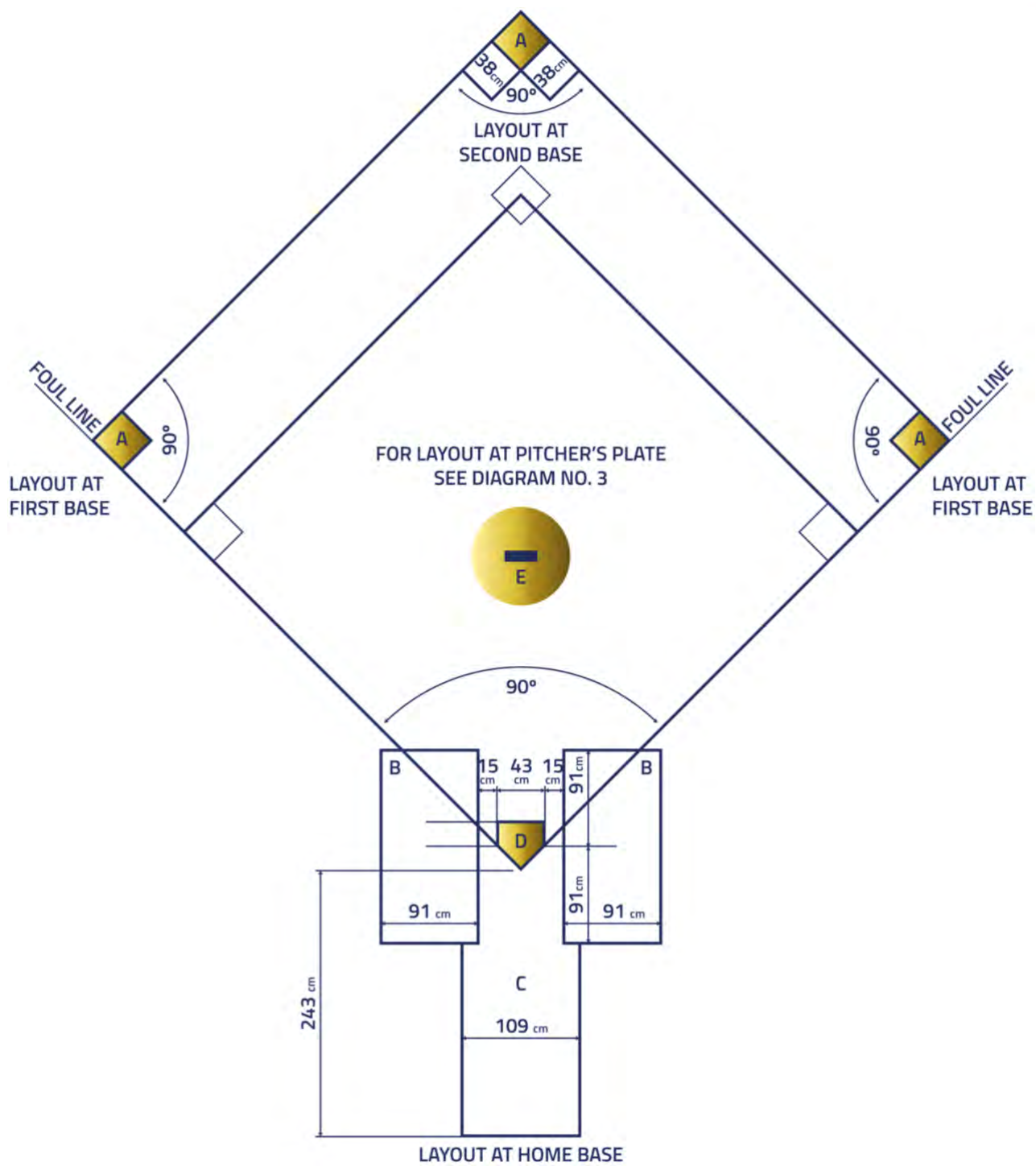


D2 Casa base e basi

D2.1 Per U-15 e successive

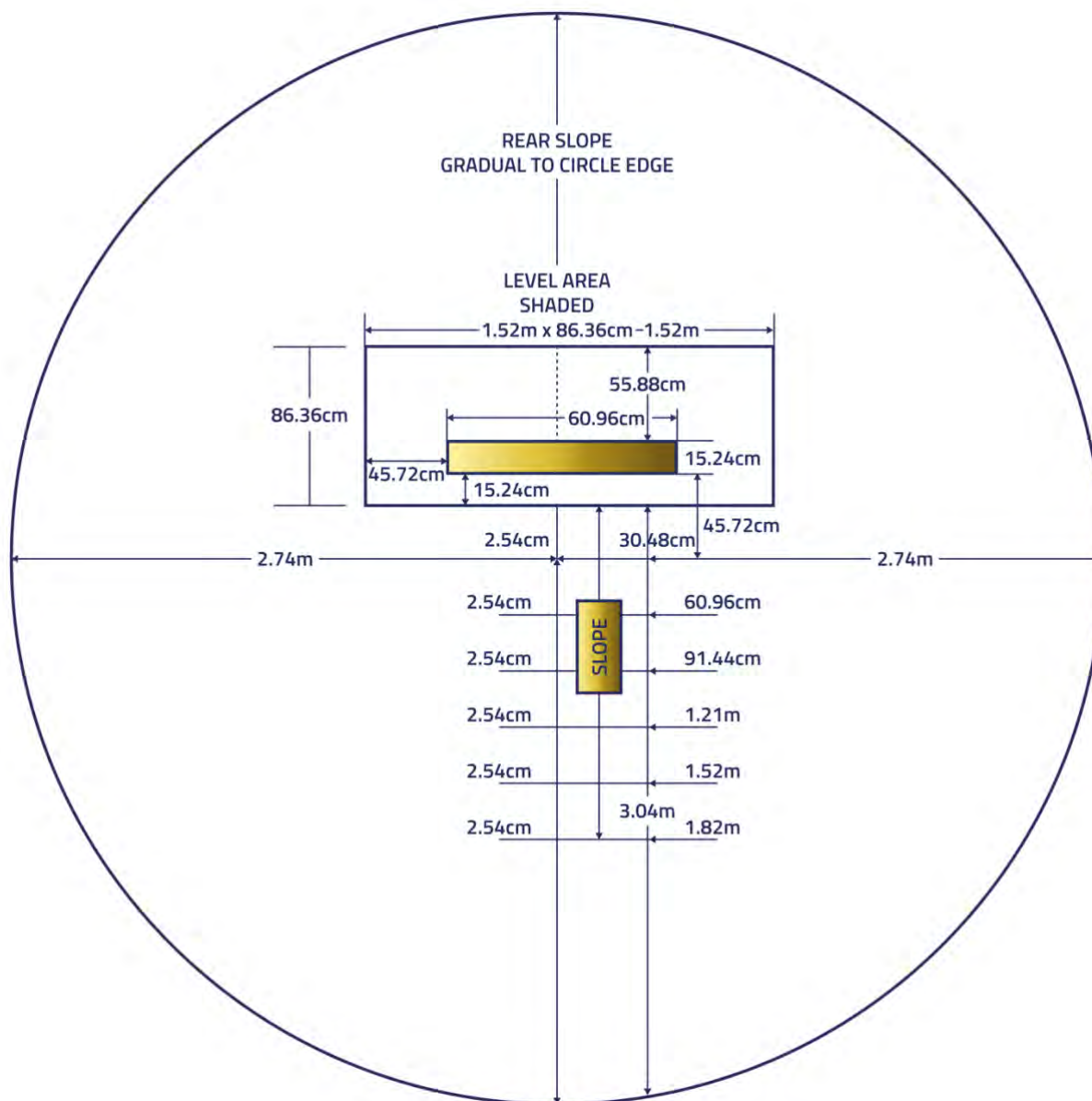


D2.2 Per categoria U-12

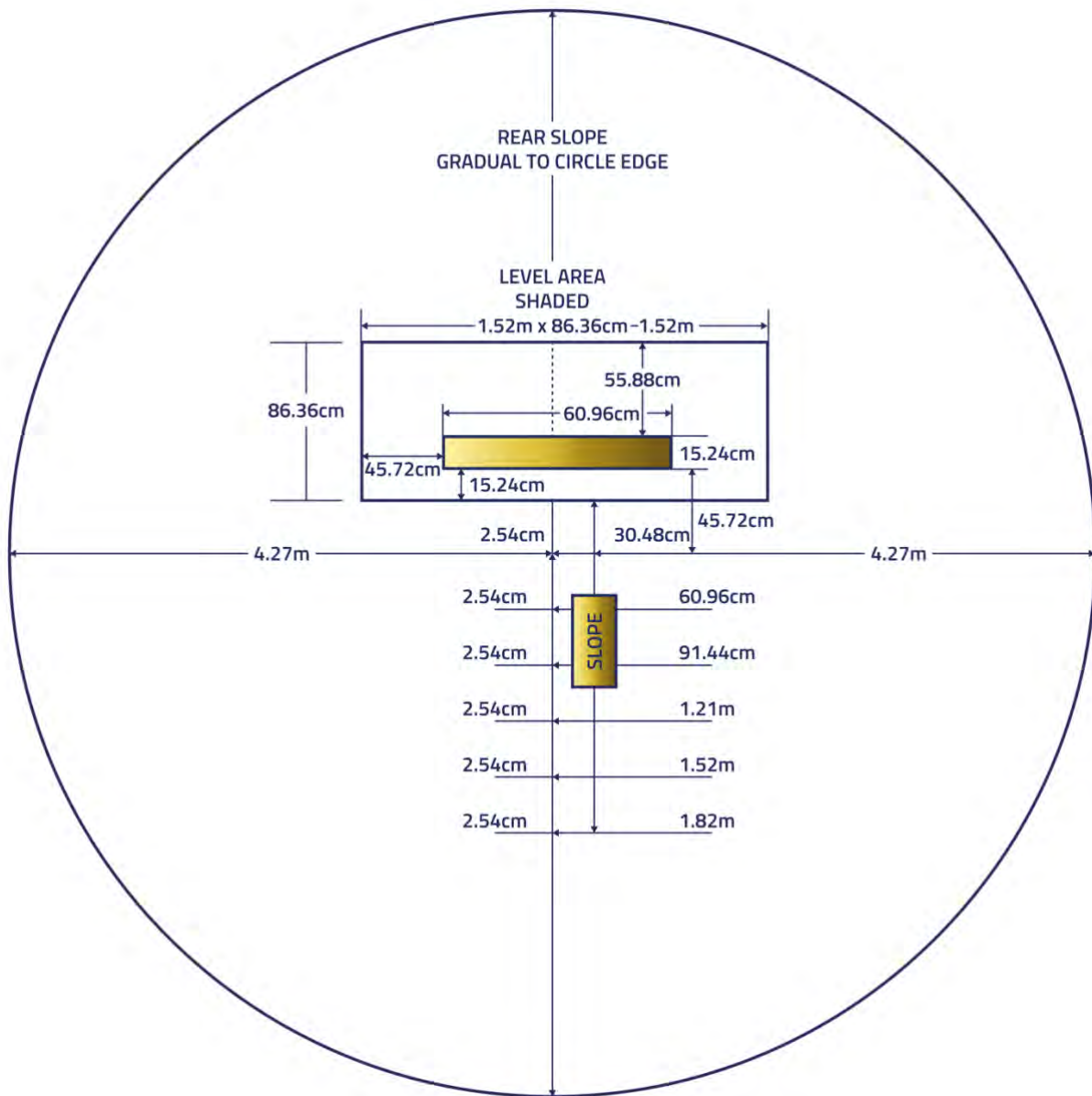


D3 Pedana di lancio

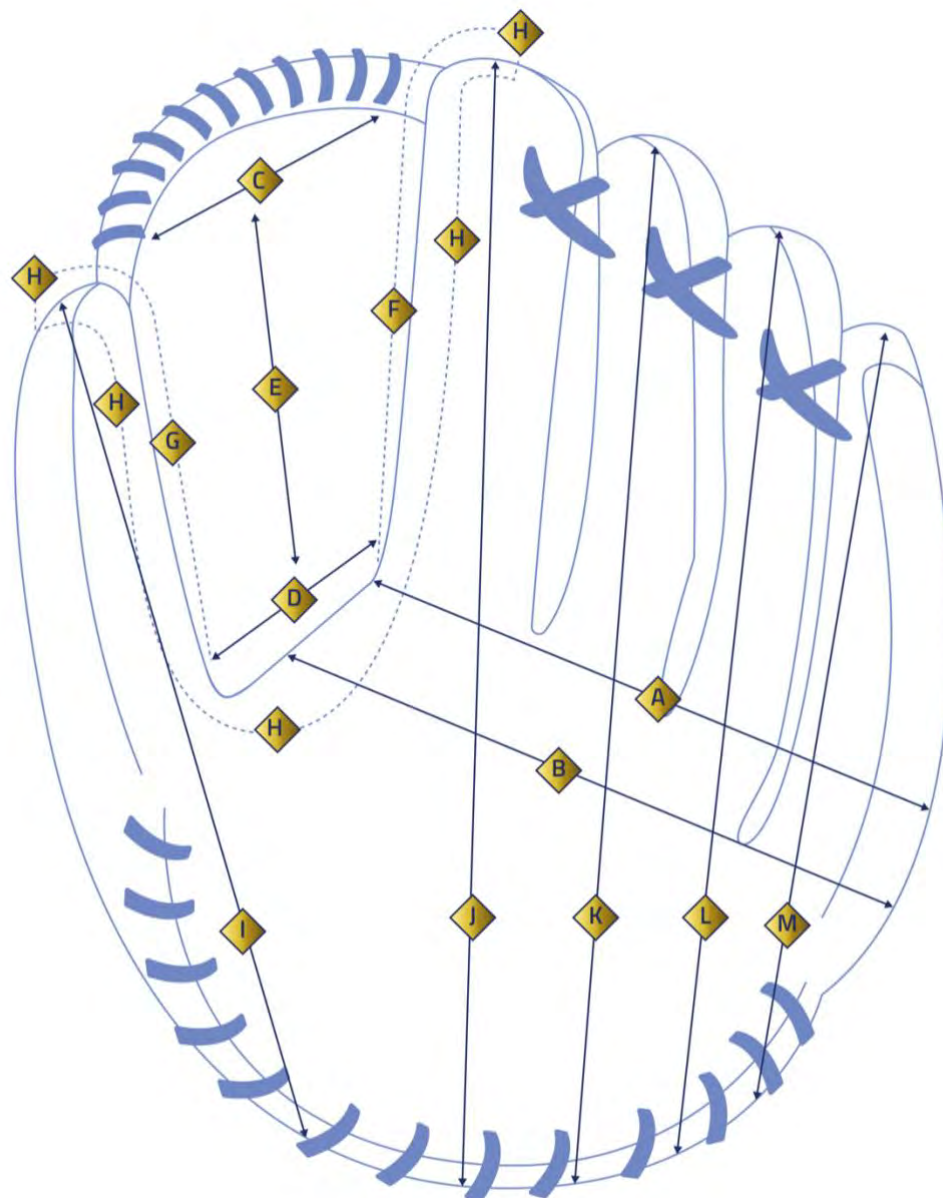
D3.1 Per U-15 e successivi



D3.2 Per la categoria U-12



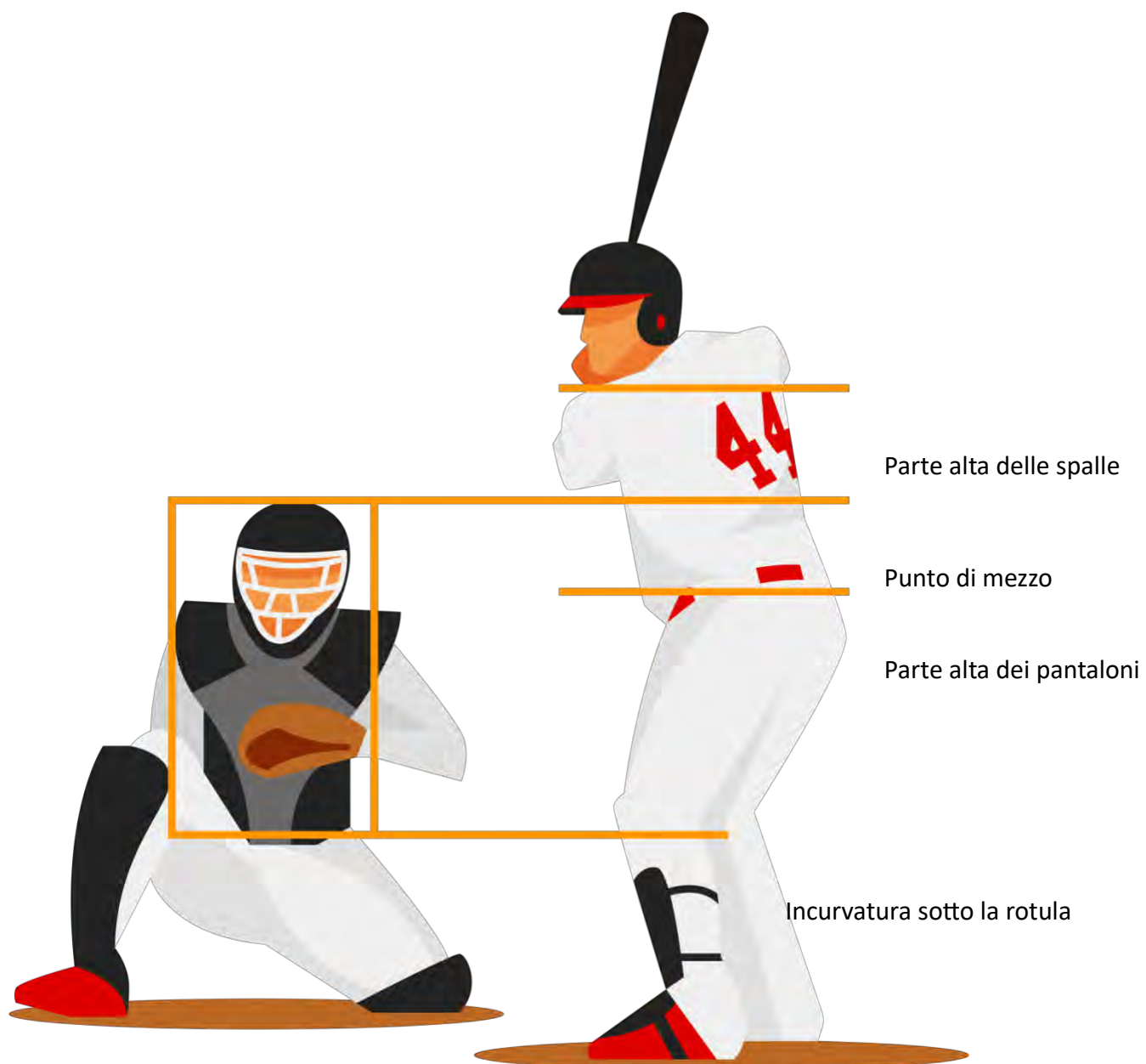
D4 Guanto da gioco



- A) PALM WIDTH - $7\frac{3}{4}"$ / 19.68cm
- B) PALM WIDTH - $8"$ / 20.32cm
- C) TOP OPENING OF WEB - $3\frac{1}{2}"$ / 8.89cm
(WEBBING NOT TO BE WIDER THAN $4\frac{1}{2}"$ / 11.43cm AT ANY POINT)
- D) BOTTOM OPENING OF WEB - $3\frac{1}{2}"$ / 8.89cm
- E) WEB TOP TO BOTTOM - $5\frac{3}{4}"$ / 14.60cm
- F) 1ST FINGER CROTCH SEAM - $5\frac{1}{2}"$ / 13.97cm

- G) THUMB CROTCH SEAM - $5\frac{1}{2}"$ / 13.97cm
- H) CROTCH SEAM - $13\frac{3}{4}"$ / 34.92cm
- I) THUMB TOP TO BOTTOM EDGE - $7\frac{3}{4}"$ / 19.68cm
- J) 1ST FINGER TOP TO BOTTOM EDGE - $13"$ / 34.92cm
- K) 2ND FINGER TOP TO BOTTOM EDGE - $11\frac{3}{4}"$ / 29.84cm
- L) 3RD FINGER TOP TO BOTTOM EDGE - $10\frac{3}{4}"$ / 27.30cm
- M) 4TH FINGER TOP TO BOTTOM EDGE - $9"$ / 22.86cm

D5 Zona dello strike



APPENDICE 5 RIFERIMENTI INCROCIATI

Official Baseball Rules	WBSC Official Rules of Baseball
Regola 1.01	Regola 1
Regola 2.00	Regola 2
Regola 2.01	Regola 2.1
Regola 2.02	Regola 2.2
Regola 2.03	Regola 2.3
Regola 2.04	Regola 2.4 - 2.5
Regola 2.05	Regola 6.1
Regola 3.01	Regola 3.1
Regola 3.02	Regola 3.2
Regola 3.03	Regola 3.3
Regola 3.04	Regola 3.4
Regola 3.05	Regola 3.4
Regola 3.06	Regola 3.4
Regola 3.07	Regola 3.4
Regola 3.08	Regola 3.5
Regola 3.09	N/A
Regola 3.10	Regola 3.6
Regola 4.01	Regola 4.1
Regola 4.02	Regola 4.2
Regola 4.03	Regola 5.5
Regola 4.04	Regola 5.1
Regola 4.05	Regola 5.4
Regola 4.07	Regola 5.6
Regola 5.01	Regola 7.1
Regola 5.02	Regola 7.5
Regola 5.03	Regola 7.4
Regola 5.04	Regola 9
Regola 5.04(a)	Regola 9.1
Regola 5.04(b)	Regola 9.4
Regola 5.04(c)	Regola 6.13
Regola 5.05	Regola 10.2
Regola 5.06	Regola 10
Regola 5.06(a)	Regola 10.3
Regola 5.06(b)	Regola 10.4
Regola 5.06(c)	Regola 10.5
Regola 5.07	Regola 13
Regola 5.07(a)	Regola 13.2
Regola 5.07(a)(1)	Regola 13.2
Regola 5.07(a)(2)	Regola 13.3.2
Regola 5.07(b)	Regola 13.4
Regola 5.07(c)	N/A
Regola 5.07(d)	Regola 13.7
Regola 5.07(e)	Regola 13.8
Regola 5.07(f)	Regola 13.9
Regola 5.08	N/A
Regola 5.09(a)	Regola 9.11

Official Baseball Rules	WBSC Official Rules of Baseball
Regola 5.10	N/A
Regola 5.11	Regola 9.3
Regola 5.12	Regola 8.5
Regola 6.01	Regola 12
Regola 6.01(a)	Regola 12.1
Regola 6.01(b)	Regola 12.1
Regola 6.01(c)	Regola 9.10
Regola 6.01(d)	Regola 12.3
Regola 6.01(e)	Regola 12.4
Regola 6.01(f)	Regola 12.5
Regola 6.01(g)	Regola 12.6
Regola 6.01(h)	Regola 12.7
Regola 6.01(i)	Regola 12.8
Regola 6.01(j)	Regola 10.6
Regola 6.02	Regola 13
Regola 6.02(a)	Regola 13.10
Regola 6.02(b)	N/A
Regola 6.03(a)	Regola 9.7
Regola 6.03(b)	Regola 9.9
Regola 6.04	Regola 8.6
Regola 7.01	Regola 7.7
Regola 7.02	Regola 7.8 – 7.9
Regola 7.03	Regola 7.11
Regola 7.04	Regola 7.12
Regola 8.00	Regola 14
Regola 8.01	Regola 14.1
Regola 8.02	Regola 14.2
Regola 8.03	Regola 14.3
Regola 8.04	Regola 14.4
Regola 9.00	Regola 15
Regola 9.01	Regola 15.2
Regola 9.02	Regola 15.4
Regola 9.04	Regola 16.6
Regola 9.05	Regola 16.2
Regola 9.07	Regola 16.7
Regola 9.08	Regola 16.5
Regola 9.10	Regola 17.2
Regola 9.11	Regola 17.4
Regola 9.12	Regola 17.3
Regola 9.13	Regola 17.5
Regola 9.14	Regola 16.8
Regola 9.15	Regola 16.9
Regola 9.16	Regola 18.3
Regola 9.17	Regola 18.2
Regola 9.18	Regola 18.2
Regola 9.19	Regola 18.2

Regola 5.09(b)	Regola 10.7
Regola 5.09(c)	Regola 11
Regola 5.09(d)	Regola 11.2
Regola 5.09(e)	Regola 11.3

Regola 9.20	Regola 19.1
Regola 9.22	Regola 19.7
Regola 9.23	Regola 19.8