

## **MANUALE DEL CLASSIFICATORE – Aggiornamenti e modifiche dall'anno 2006**

### **Cap.2 – Pag.38 – Eliminazioni automatiche**

L'attuale sigla "OBR" e l'indicazione numerica vengono sostituite con sigle di tre lettere, alle quali dovrà seguire il numero del difensore a cui accreditare l'eliminazione, eventualmente preceduto dal numero del difensore che ha effettuato assistenza (ove previsto).

Per un riepilogo generale, si raggruppano i casi relativi a baseball e softball, con le nuove sigle di tre lettere :

| <b><i>Battitore eliminato</i></b>   |                            | <b><i>Sigla</i></b> | <b><i>RTB</i></b>  | <b><i>RTS</i></b>  |
|---|----------------------------|---------------------|--|--|
| per aver battuto illegalmente   | Batter's Illegal Action    | BIA                 | 6.06 a)b)d)<br>10.10 a)(1)   | 7.6.<br>b.c.d.e.k.   |
| al terzo strike per azione illegale   | striKout By Rule           | KBR                 | 6.05 c)d)f)n)<br>7.09 a)<br>10.10 a)(2)                                      | 7.6.f.h.<br>8.2.g.6)                                       |
| per essere stato toccato dalla palla da lui stesso battuta  | Touched by own Batted Ball | TBB                 | 6.05 g) i)<br>10.10 a)(3)  | 8.2.g.5)   |
| per aver mancato di battere al proprio turno  | Out Of Turn                | OOT                 | 6.07<br>10.10 a)(5)  | 7.2.d.2)   |
| per essersi rifiutato di toccare la prima base dopo aver ricevuto il diritto alla base  | Refuse to Touch First base | RTF                 | 4.09 b)PENALIT<br>10.10 a)(6)  | 8.2.d.   |
| su una volata interna (infield fly) o su una radente che non è presa  | Dropped Infield Fly        | DIF                 | 6.05 e) l)<br>10.10 b)(1)  | 8.2.l.   |
| <b><i>Corridore eliminato</i></b>   |                            | <b><i>Sigla</i></b> | <b><i>RTB</i></b>  | <b><i>RTS</i></b>  |
| per rinuncia alla base successiva   | Refuse to Touch Base       | RTB                 | 4.09 b)PENALIT<br>7.08 a)(2)<br>10.10 a)(7)                                  | 8.9.w.   |
| per essere stato toccato da una pallabuona (compresa una volata interna se il corridore non è a contatto di una base)                   | Hit By fair Ball           | HBB                 | 7.08 f)<br>10.10 b)(2)   | 8.9.k.   |
| perché allo scopo di evitare la toccata di un difensore, si è allontanato dalla linea di base   | Base Line Violation        | BLV                 | 7.08 a)(1)<br>10.10 b)(3)  | 8.2.i.<br>8.9.a.   |
| per aver sorpassato un altro corridore  | Passing Preceding Runner   | PPR                 | 7.08 h)<br>10.10 b)(4)   | 8.9.f.   |
| per aver corso in senso inverso sulle basi  | Run Reverse Order          | RRO                 | 7.08 i)<br>10.10 b)(5)   | 8.9.s.   |
| per essersi tolto deliberatamente il caschetto  | Removing HEImet            | RHE                 | ---  | 3.6.f.2.   |
| per non aver mantenuto il contatto o essersi staccato in anticipo dalla base  | Runner Left Early          | RLE                 | ---  | 8.9.t.u.v.   |
| <b><i>Eliminazione del Battitore, Battitore-Corridore, Corridore, per Interferenza</i></b>  |                            | <b><i>Sigla</i></b> | <b><i>RTB</i></b>  | <b><i>RTS</i></b>  |
| Battitore eliminato per interferenza  | Batter INterference        | BIN                 | 6.05 h)k)<br>6.06 c)<br>7.08 g)<br>7.09 b)k)<br>10.10 a)(4)                  | 7.6.i.l.<br>8.2.g.1.2.<br>3.4.5.6.<br>8.2.h.j.<br>8.9.y.   |
| Corridore eliminato per interferenza  | Runner INterference        | RIN                 | 7.08 b)<br>7.09 c)g)l)m)<br>10.10 b)(6)                                      | 7.6.f.<br>8.2.m.<br>8.9.l.m.r.                             |
| Battitore, Battitore-Corridore o Corridore eliminato a causa dell'interferenza di un altro membro della sua squadra o di uno spettatore | Other INterference         | OIN                 | 3.16<br>6.05 m)<br>7.08 g)<br>7.09 a)d)e)f)<br>h)i)j)<br>7.11<br>10.10 b)(7) | 7.6.f.<br>8.2.g.6.<br>8.2.k.m.n.<br>8.9.e.m.<br>n.o.p.q.y. |

### Cap.2 – Pag.31 – Eliminazione per strike out

La registrazione degli strike out viene parzialmente modificata, con l'inserimento dei simboli :

- K s quando il battitore, al terzo strike, gira la mazza e non incontra la palla;
- K L quando il battitore, al terzo strike, guarda la palla senza effettuare alcun tentativo di incontrarla.

K s e K L sono entrambi strike out da sommare ed indicare nella colonna "K" dei dati di attacco e dei lanciatori.

### Cap.2 – Pag.57 – Errori decisivi

La registrazione degli errori viene parzialmente modificata.

Avremo 5 modi per registrare un errore decisivo :

- Errore di presa di una rimbalzante E... (nessuna variazione)
- Errore di presa di un tiro ...E... (nessuna variazione, salvo precisazione)
- Errore di tiro E...T (nessuna variazione)
- Errore di tiro dopo una assistenza ricevuta ...E...T (nuova registrazione)  
esempio : forte rimbalzante sul terzabase (che gioca in posizione avanti) e deviazione della palla al lanciatore; quest'ultimo effettua un tiro pazzo al primabase (se fosse stato corretto avrebbe portato alla eliminazione del battitore-corridore) e corridore salvo in prima (5E1T)
- Errore di presa al volo su battuta Fly E...F (nessuna variazione)

### Cap.2 – Pag.58 – Caso particolare di errore

Dopo la NOTA del punto f) aggiungere :

NOTA 2 : Quando un difensore raccoglie una rimbalzante e tira la palla in modo perfetto, ma il difensore non copre la base, sarà addebitato un errore al difensore che non ha coperto la base.

NOTA 3 : Nel caso in cui il difensore non effettui il tiro, accrediteremo una battuta valida al battitore-corridore; si applica anche quando è netta l'impressione del Classificatore che il difensore non ha tirato perché si avvede della mancanza del difensore.

RACCOMANDAZIONE : Nel caso in cui un difensore non raccolga una palla al volo che a giudizio del Classificatore era facilmente prendibile (ad esempio nel caso in cui un difensore corra o cammini in direzione sbagliata rispetto alla direzione della volata, o corra oltre la posizione della palla) addebitare un errore di presa al difensore.

### Cap.3 – Pag.72 – Battuta valida da quattro basi o fuori campo

Il simbolo HR... deve essere utilizzato quando la palla battuta esce dal recinto in territorio buono del campo di gioco.

Qualora si verifica un fuori campo interno il simbolo da indicare è IHR... seguito dal numero della zona del campo dove è avvenuto.

### Cap.3 – Pag.75 – Precisazione caso di battuta valida

Al termine del capoverso d), aggiungere :

La 10.06 d) e NOTA del RTB precisa quando viene registrata FC e quando deve essere registrata una battuta valida.

Questa casistica deve intendersi applicabile anche per il Softball.

### Cap.3 – Pag.94 – Avanzamento per ostruzione

Aggiungere quanto segue :

Fermo restando i simboli OB... e ob..., occorre considerare attentamente quanto riportato nella 10.13 f) e NOTA del RTB e di conseguenza valutare i casi in cui una ostruzione, chiamata dall'arbitro, non deve essere registrata.

*10.13 f) Quando l'arbitro assegna al battitore od a qualsiasi corridore o corridori una o più basi a causa di un'interferenza o ostruzione, addebitare al difensore che ha commesso l'interferenza o l'ostruzione un errore, non importa quante basi il battitore, il corridore o corridori, possano avanzare.*

*NOTA : Non addebitare un errore se, a giudizio del classificatore, l'ostruzione non cambia gioco.*

### Cap.3 – Pag.121 – GWRBI

Non deve più essere registrato il Punto Vincente Battuto a Casa (GWRBI).

Resta comunque valido quanto indicato a Pag.147 del Manuale relativo al lanciatore perdente :

“Se il lanciatore iniziale non è perdente, tale specifica andrà attribuita al lanciatore che ha messo in base il corridore che ha segnato il punto con cui la squadra avversaria è passata definitivamente in vantaggio.”

### Cap.6 – Pag.171 – I Simboli

dopo la riga :

DP Giocatore Designato – Designed Player

inserire :

così come il simbolo BK (Balk) è sostituito da

IP Lancio Illegale – Illegal Pitch

Nota : il simbolo IP viene usato nella parte centrale del ruolino. Ovviamente verrà registrato nella colonna BK dei dati dei lanciatori.

### Cap.6 – Pag.173 – Differenza Punti

Inserire prima de “I CAMBI” il seguente argomento :

#### DIFFERENZA PUNTI

Ai sensi della reg.5 sez.5 del Rts, nel Softball sono previsti tre tipi di interruzione della gara, prima della sue regolare durata, dovuti a differenza punti :

- Venti punti alla 3<sup>a</sup> ripresa
- Quindici punti alla 4<sup>a</sup> ripresa
- Sette punti dalla 5<sup>a</sup> ripresa

N.B.: L'applicazione di questa regola, nei campionati italiani, è soggetta a quanto previsto dalla C.A.A.

### Cap.6 – Pag.175 – Base su Ball Intenzionale

Prima di trattare la “Regola del sangue” inserire il seguente argomento :

#### BASE SU BALL INTENZIONALE

Secondo quanto previsto dalla Reg.8.1.c effetto 2 è stata introdotta la base su ball intenzionale dichiarata; ovvero la squadra in difesa può comunicare all'arbitro l'intenzione di passare in base il battitore presente nel box di battuta. A questo punto l'arbitro dichiarerà palla morta e concederà la prima base al battitore.

Indipendentemente se dichiarata o meno, nulla cambia per quanto riguarda la classificazione dell'azione (IBB).

N.B.: Come per la differenza punti, l'applicazione di questa regola, nei campionati italiani, è soggetta a quanto previsto dalla C.A.A.

### Cap.6 – Pag.178 – Eliminazioni automatiche

Per quanto riguarda la nuova simbologia da utilizzare, riferirsi alle indicazioni riportate per le eliminazioni automatiche nel riepilogo baseball e softball (Cap.2 – Pag.38).

### Cap.6 – Pag.186 – Specifiche del lanciatore

#### Vincente

b) quando una partita termina dopo quattro o cinque riprese ed il lanciatore partente ha lanciato almeno per tre riprese e la sua squadra è in vantaggio quando la partita ha termine.

c) quando una partita termina dopo tre riprese ed il lanciatore partente ha lanciato per almeno due riprese e la sua squadra è in vantaggio quando la partita ha termine.

#### Salvezza

3) lancia per almeno 2 innings, indipendentemente dalla durata della partita.

### Cap.6 – Pag.191 – Giocatore Designato

Quando viene usato il Giocatore Designato (DP – Designated Player), il decimo giocatore si chiama FLEX (Flexible) e non più DEFO (Defense Only). Le regole per il FLEX sono uguali a quelle per il DEFO.