

il BASEBALL

spiegato
allo spettatore

di Lou Campo



EDIZIONE GIOCHI LASCO - MILANO

2^a E D I Z I O N E

RIVEDUTA ED AMPLIATA

1^a Edizione, Maggio 1951

I pionieri del baseball Italiano ed i giocatori
Americani esprimono la loro riconoscenza al

Dott. Ing. ERNESTO SCOLA

il cui appassionato interessamento per la
divulgazione e sviluppo del baseball in Italia
ha reso possibile questa pubblicazione - la
prima del genere stampata in Italia

il Baseball

Questi appunti sono destinati allo **spettatore** che assiste alla sua prima partita di Baseball (pronunciata "beissbol", o PALLABASE. Come **lettore**, vedrà subito che le regole sono poche e per nulla complicate.

Me.... come SPETTATORE.... ATTENZIONE! PERICOLO DI TIFO !!

Dobbiamo dare questa avvertenza allo spettatore perchè il Baseball è uno sport tutto particolare che impone la partecipazione attiva non solo dei giocatori ma anche degli spettatori.

Perché? Perché lo spettatore non proverà alcuna emozione se assiste passivamente, se segue il gioco solo con gli occhi. Il gusto nel vedere una sia pur bella battuta, o una palla tirata "al fulmicotone", o una "presa", miracolosa, è - credeteci - proprio relativo.

Ma, se lo spettatore, oltre che con gli occhi, segue il gioco ANCHE CON LA TESTA, anche per solo una ripresa, allora è perduto.. si sarà contagiato, e dal Maggio all'Ottobre sarà lì, a gioire e soffrire del tifo tutto particolare del Baseball

Seguire con la testa,.. che vuol dire? Semplicemente conoscere in



ogni momento la SITUAZIONE dell'attacco e della difesa, quella situazione che varia ad ogni istante, che ha un susseguirsi di colpi di scena, per cui lo spettatore si trova col corpo teso, il cuore in gola, il fiato corto mentre... in campo tutto è ancora fermo!

Provi solo a seguire le azioni fisiche sul campo avendo presente la "situazione alla battuta", (quanti "straik", e quanti "bol", ha già il battitore? quanti "eliminati", vi sono già in quella ripresa?). Quale è la "situazione in base"? (Ogni uomo in base è un punto "in gestazione", - arriverà "a casa", quel punto?) Di quanti punti è in vantaggio o indietro la "sua", squadra? e quante riprese vi sono ancora da giocare? Quale giocatore dovrà andare alla battuta? E' bravo?

Troppe cose da ricordare? Affatto. Ma, se vi siete distratto, una occhiata allo speciale "tabellone del punteggio", così caratteristico del gioco del Baseball, vi aggiornerà immediatamente sulla "situazione", affinché possiate gustare la partita.

Il Baseball è definito lo sport degli sport, il bridge dello sport. A differenze dei giochi tipo calcio, pallacanestro, polo e similari, ove la palla è contesa fra due squadre ed il punto è conseguito con l'entrata in porta della palla stessa, nel Baseball troverete una geniale combinazione dei giochi dei "quattro cantoni", della "lippa", e della "palla avvelenata", ma sviluppati a grande ed emozionante spettacolo che in America riempie stadi di 200.000 persone e che, ve lo assicuriamo, farà altrettanto in Italia perchè soddisfa due qualità prettamente nostre: l'intelligenza che il gioco richiede al giocatore e allo spettatore, e l'individualismo così Italiano perchè, pur essendo gioco di squadra, fa rifulgere il valore individuale.

Il tifo " tutto particolare ,, che prova lo spettatore alla partita di baseball non può essere meglio illustrato che facendogli conoscere il "poema epico,, del baseball (1883, Ernest Lawrence Thayer) "CASEY AT THE BAT,, nella traduzione Italo-Milanese dell'autore di questo libretto. Mentre qui da noi i bimbi sanno a memoria la storia della "Vispa Teresa", in America tutti, giovani e vecchi, sanno recitarvi con accorata passione :

EL BRAMBILLA A LA BATTUDA

*La pròspettiva l'era nera per la squadra d'Affori quel di.
S'era a l'ultima ripresa, cònt el puntegg cinch a tri.
E quand Pozzi l'é mort in prima, e Zanzòtera l'ha sbusàa —
Sù i tifòs d'Affori, un mortal silenzi l'é piombàa.*

*Un quai v'un già s'alzava per andaa cònt grand disperazion.
Ma i alter se attaccaven alla speranza de l'eterna illusion
E pensaven... " se soltant el vegniss el turno de Brambilla a bastònà
Semm prònt a scommett ancamò a la pari, se 'l pòdarìa dagh un sò sventaglià"!*

*Ma prima de Brambilla, gh'era el Bianchi e Còlomb —
El primm l'era una lumaga e una s'ceppà el secònd,
Inscì su la gent còsternada, amara la malincònia pesava
Gh'era poch pròbabilità che Brambilla alla battuda el 'rivava.*

Ma Bianchi l'ha sbattüu giò un "singól" cònt grand stupór de tucc!
E Cólómb, el tañt disprezzàa, la feudera de la bala l'ha s'ceppàa!!!
E quand la pólvèr l'é andada giò e la gent l'ha vist còssa gh'era succedìu
Hann vist Cólómb salv in secónda, e Bianchi alla terza brascià sù!!!

Allóra da cinch-mila vós, un urlo tremendo s'é sentüü...
L'ha impienü el stadi — l'é 'rivàa fin a Cantù!
L'é andàa in sù i móntagn cònt la forza de cent cannón
Perchè Brambilla, el póderós Brambilla, el veniv' innanz' cònt el bastón!

Gh'era grazia nella sòa persona menter s'é pórtava al piatt,
Gh'era orgòli in del sò fà — e sù la faccia un sórris de matt.
E quand, rispóndend ai battiman, el sò cappelìn l'ha alzàa —
Che Brambilla l'era alla battuda, nissùn pù l'ha dubitàa.

Dess-mila oeucc in sù de lù, menter cònt la terra el se frega i man
E quand si é nettaa sù la camisa, hin cinch-mila che ghe batten i man
E quand l'intimòrù lanciadór el se storcc e se piega per tiràa
Un ghign el rissa i laber de Brambilla, e in di oeucc una sfida l'ha sprizzàa.

E adess la bianca sfera de còram la ven scagliada al battidór —
Ma Brambilla l'é staa lì a miràla cònt un'aria de grand sciór
Visìn al stomegh del fort battidór la bala, negletta, l'ha vòlèa
"L'é nò per el mé stil" l'ha dit Brambilla. "Straik uno" l'arbitò l'ha replicàa!

Da i tribunn negher de gent, l'é salii un sòrd bròntólament...
Minacciòs còme el tempòral che veen sù in d'un mòmènt:
" Ammazzalò! Còppa l'arbitro!" da i tribunn un quai vun l'ha vòsàa
E l'é pròbabil l'avarien scannàa — se la man Brambilla l'avéss nò alzàa!

Un sòrris de Cristiana caritàa in sù la faccia del Brambilla l'ha spuntàa
L'ha smòrza el nascent finimònd e la còntinuaziòn del gioeugh l'ha òrdinàa
L'ha faa ségn al lanciador, e anmò una volta la bianca sfera partì!
Ma Brambilla l'ha disprezzada e — " Straik due!" l'arbitro l'ha dè.

" Truffa!" l'ha vòsàa la gent inferòcida, e " Truffa!" l'eco l'ha ripettùu
Ma un'oeuggiada sprezzant del Brambilla e la gent cònt sòggezzion l'ha tasùu!
Hann vist i sò muscòl tirass — la sua faccia seria e frèggia diventàa
E saveven che Brambilla quela bala l'avaria pù lassada passàa...!

Da la faccia del gran Brambilla el ghign l'é tutt scòmparss...
Cònt rabbia el stringg i dent, cònt crudeltàa el picca el lègn sul piatt!
E adess el lanciador el ten la bala — e adess la fà vòlàa...
E adess l'aria stessa l'é frantumada da la forza del sò bastònàa!

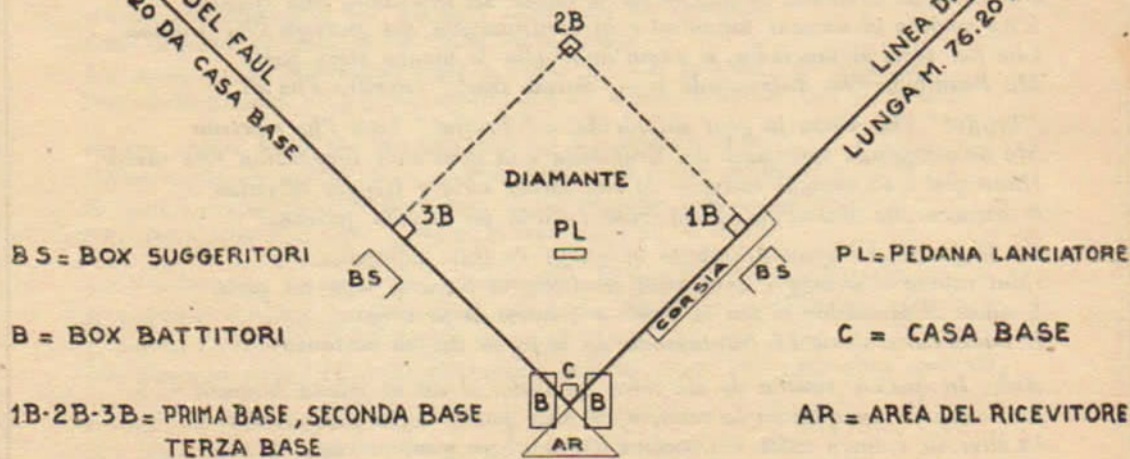
Ah!... In qualch' cantòn de stà terra favòrida, el sòl el splend luminòs
La banda in un quai sit la sòna, e in alter post i coeur hinn festòs
In alter sit i omen riden e i tòsànn fan sentì un gioiòs vòsàa... Ma...
Ad Affori, gh'é minga pù de gioia — el grand Brambilla l'ha sbusàa!!

LOU CAMPO

CAMPO ESTERNO O PRATO

LINIA SINISTRA DEL FAUL
LUNGA M. 76.20 DA CASA BASE

LINIA DESTRA DEL FAUL
LUNGA M. 76.20 DA CASA BASE

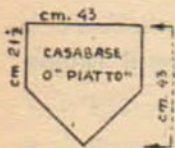


IL CAMPO DA BASEBALL

Vi si distinguono due settori: il campo interno ed il "prato", o campo esterno.

IL DIAMANTE (campo interno) dove si svolge la massima parte del gioco è un quadrato i cui lati misurano metri 27,43. Ai quattro angoli vengono poste le BASI.

La Casa Base o "PIATTO", è un tappeto di gomma bianca a forma pentagonale saldamente fissata e perfettamente a livello del terreno. Qui si presentano uno alla volta i giocatori della squadra di turno alla battuta per tentare di battere la palla lanciata loro dal lanciatore avversario. Le due aree rettangolari tracciate in bianco sul terreno ai due lati del "piatto", entro una delle quali prende posizione il battitore, chiamansi **box dei battitori**.



LE BASI - prima, seconda e terza sono sacchetti quadrati imbottiti di segatura misuranti ai lati 38 centimetri e di circa 10 centimetri di spessore. Fra la Prima e la Terza base oppure fra il Piatto e la Seconda base la distanza è di metri 38,78.

LA PEDANA DEL LANCIATORE posta quasi al centro del diamante è un tappeto rettangolare (centimetri 60x15) di gomma bianca e dista dal piatto metri 18,44. Chiamasi anche **monte del lanciatore** perchè il terreno a tale punto dovrebbe elevarsi leggermente (38 centimetri) degradando dolcemente verso le quattro basi.

IL CAMPO ESTERNO o PRATO è il terreno racchiuso fra le due Linee del FAUL (linee laterali del fuori gioco). Partendo dalla Casa-Base, la profondità del campo da baseball deve avere un raggio non inferiore ai metri 76,20.

Nella prossimità della Prima e Terza base, all'esterno delle Linee del Faul, è tracciato il **box del suggeritore** entro la cui area può eventualmente prendere posto un giocatore della squadra che è di turno alla battuta per suggerire al proprio compagno che ha raggiunto tale base l'ulteriore comportamento.

Territorio buono è tutto il terreno racchiuso fra le due linee del faul, cioè il campo interno ed il campo esterno.

Territorio Faul è il terreno all'esterno delle linee del faul.

I GIOCATORI DI BASEBALL IN ITALIA SONO DILETTANTI. Non sono pagati per giocare! Anzi, sopportano sacrifici finanziari non indifferenti per portare a termine il loro campionato. AIUTATELI DIVENTANDO SOCI DELLE LORO SOCIETÀ.



LA SQUADRA DI BASEBALL

è composta di NOVE UOMINI che per le funzioni e posizioni che assumono quando la squadra è di turno alla difesa si chiamano :

1. Il Lanciatore
2. Il Ricevitore
3. Il Primabase
4. Il Secondabase
5. Il Terzabase
6. L'Interbase
7. L'Esterno Sinistro
8. L'Esterno Centro
9. L'Esterno Destro

Lanciatore e Ricevitore insieme vengono anche indicati come la **batteria** della squadra: il primo è considerato il "cannone,,; ed il Ricevitore, per rimanere nei termini di artiglieria, è il "direttore o centrale dei tiri,, che richiede ed "aggiusta,, i lanci del compagno. I primi sei diconsi anche **interni**, perchè le loro azioni difensive si svolgono entro o attorno il campo interno del gioco.

Gli ultimi tre chiamansi **esterni** perchè la loro azione difensiva è svolta nel "prato,, o campo esterno del gioco.



TUTTI, quando la propria squadra è di "turno alla battuta", diventano **a turno battitori** e, se vi riescono, **corridori**.

La squadra deve giocare sempre con 9 uomini, pena la perdita della partita per forfait. **La sostituzione** dei giocatori è consentito, ma il giocatore **ritirato** dalla partita non può più rientrare in gioco mentre il suo sostituto deve prendere il suo stesso posto nell'ordine di battuta.

Lo scambio di posizioni tra i giocatori in difesa (ad esempio, far riposare il lanciatore facendo assumere tale funzione ad un esterno e mandando il lanciatore a giocare nella posizione di questi) è consentito. I posti originali nell'ordine di battuta rimangono invariati.

La squadra è disciplinata da un **Capitano** (giocatore) e posta sotto la direzione di un **Manager** (normalmente non giocatore) responsabile della **tattica difensiva** e della **strategia offensiva** della squadra. Essi sono gli unici che hanno diritto di discutere con gli arbitri.

IL PUNTO è conseguito allorchè il battitore, divenuto **CORRIDORE** o perchè ha battuto la palla o perchè ha ricevuto un "passaggio gratuito", riesce a percorrere - d'un fiato o a sbalzi - il giro completo del "diamante", toccando (conquistando) nell'ordine ciascuna base, prima, seconda, terza e **arriva "a casa"**, senza farsi eliminare, e prima che tre suoi compagni siano stati eliminati. (Vedi eccezioni a pag. 37).

LA PARTITA non è limitata nel tempo. Essa è costituita da **9 riprese** ("innings,."). In ciascuna di esse, ogni squadra ha **un turno alla battuta** durante il quale cercherà di fare punti mandando uno alla volta, in un ordine di turno rigoroso

detto "ordine di battuta", i propri giocatori (battitori) a battere la palla lanciata loro dal "Lanciatore,, avversario; mentre la squadra avversaria si schiera al completo in "campo", cioè è di **turno alla difesa** e tenta di impedire agli attaccanti di segnare dei punti anzitutto:



a) impedendo al battitore di trasformarsi in corridore, eliminandolo alla "battuta,,;

b) se diventasse corridore, eliminandolo prima che arrivi in (conquisti la) prima base;

c) se fosse arrivato "salvo,, in prima base, eliminandolo prima che, di base in base, egli riesca ad arrivare a casa-base per conseguire il punto.



TRE "OUT,, = CAMBIO Quando la squadra "prima alla battuta,, ha avuto **tre out** (pronunciato àut - significa fuori) e cioè **TRE GIOCATORI ELIMINATI**, cessa il suo turno alla battuta e termina la prima metà della ripresa; s'invertono le parti e mentre essa va in campo a difendersi, la squadra avversaria "seconda alla battuta,, inizia il proprio turno alla battuta (seconda metà della ripresa) e rimane all'attacco cercando di fare punti finchè anch'essa ha avuto tre uomini "eliminati,, completando così la prima ripresa.

Ogni nuova ripresa inizia "pulita", senza straik o bol a carico del primo battitore e senza corridori in base.

Il **primo battitore** di ogni successiva ripresa è quel giocatore il cui nome iscritto nell'"ordine di battuta", (redatto prima dell'inizio della partita) segue quello del giocatore che, per ultimo nella precedente ripresa, aveva terminato il suo turno alla battuta.

Il **turno alla battuta del battitore** ha termine solo quando egli è stato eliminato o è divenuto corridore.

VINCE LA SQUADRA che ha segnato più punti. Se il punteggio è pari alla fine della nona ripresa, la partita continuerà finché, visibilità e tempo permettendo, a parità di turni alla battuta una squadra non si sia portata in vantaggio di un punto. Se la squadra "seconda alla battuta", ha conseguito più punti in 8 riprese che non la squadra "prima alla battuta", in 9 riprese, la partita ha senz'altro termine con il punteggio ivi esistente.



E' una **partita regolamentare** purchè, interrotta per causa di forza maggiore, cinque o più riprese a parità di turni alla battuta siano state regolarmente giocate.

ARBITRI

Da uno fino a quattro (uno per base), di solito nero-vestiti. **L'Arbitro Capo** detto anche "Arbitro al Piatto", sta dietro il ricevitore. Giudica i lanci del lanciatore al battitore e le azioni di gioco svolte a casa-base e spesso in terza base.

Gli Arbitri di Base (o di Campo) sostano presso le altre tre basi per giudicarne le azioni di gioco. Normalmente ve ne sono solo due, uno in prima base e l'altro in seconda che cura eventualmente anche la terza base. Il giudizio degli Arbitri che decidono se un corridore è OUT (eliminato) o SALVO, e sui lanci (STRAIK e BOL) del lanciatore sono inappellabili.

SUGGERITORI

Due: uno nel box di prima base, l'altro in quello di terza base. Fanno parte della **squadra alla battuta**. Mansioni: consigliare (suggerire) ai "corridori", di proseguire la corsa, fermarsi o ritornare in base, scivolare, "rubare", ecc.

IL SUGGERITORE ED I SUOI SEGNALI



Vieni l Via libera l

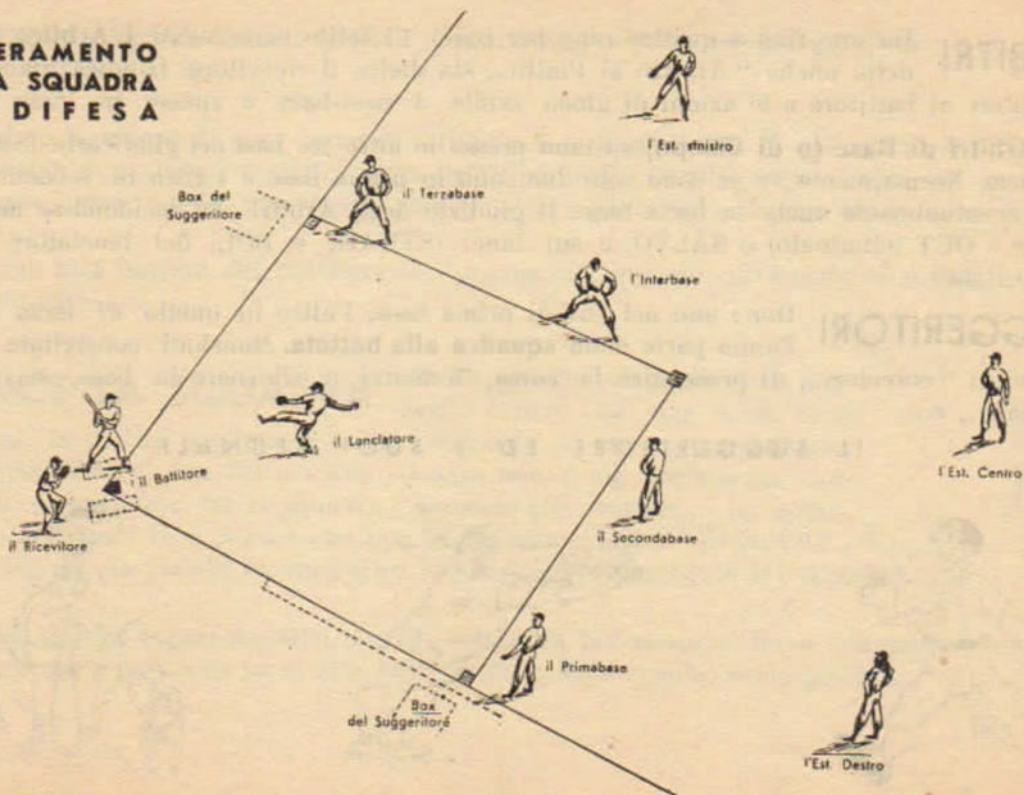


Fermati là l



Scivola l

SCHIERAMENTO DELLA SQUADRA IN DIFESA



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

E REGOLE PRINCIPALI

La squadra "prima alla battuta", si siede sulla propria panchina e manda il suo primo giocatore, armato di bastone, accanto alla casabase per "battere",.

La squadra avversaria prende posizione in campo, assumendo lo "schieramento della squadra in difesa", a fianco rappresentato.

I difensori possono mettersi in qualsiasi punto del campo, indipendentemente dalle loro rispettive posizioni. Il Lanciatore, però, quando tira al Battitore deve mantenere un piede a contatto con la pedana di lancio; ed il Ricevitore dovrà stare dietro casabase per prendere la palla che il battitore rifiuta o sbaglia.



Ciascun difensore indossa un guanto di pelle, più o meno imbottito, nella mano sinistra per attutire la presa della palla che, grande come una mela, pesa circa un etto e mezzo.

Il Ricevitore e l'Arbitro-Capo indossano inoltre un materassino e una maschera a protezione del corpo e del viso.

DUELLO FRA LANCIATORE

Nasce anzitutto un duello fatto di forza,
astuzia, prontezza di riflessi ed intuito

E BATTITORE

fra il Lanciatore ed i Battitori avversari, duello che richiede un punteggio particolare.

Il Battitore tenterà di colpire, col bastone che tiene fra le mani, la palla che il Lanciatore gli tirerà. (Naturalmente, quando la palla non è battuta, il Ricevitore la prenderà e la rimanderà al Lanciatore per il proseguimento dei tiri).

Il Lanciatore, con la potenza e la bravura dei suoi tiri (tiro forte, tiro lento, tiro con "effetto", sulla palla che lungo la traiettoria compie "curve", o subitanei abbassamenti o addirittura "cambia di passo", partendo velocissima per arrivare così lentamente che sembra galleggi nell'aria) cercherà di impedire all'avversario di battere.

Per appassionarsi al gioco, è d'uopo seguire costantemente la "situazione alla battuta", cioè quel particolare punteggio degli "straik", e dei "bol", che caratterizza questo duello, nel quale possono verificarsi i seguenti casi:



The advertisement features a background of fine, parallel diagonal lines. On the left, a large black circle with a white border contains the brand name and product description. On the right, a white circle contains the slogan. The overall design is minimalist and high-contrast.

**CREMA
NIVEA**

**PER LA CURA
DELLA PELLE**

**all'aria...
al sole...**

DUELLO FRA LANCIATORE E BATTITORE

1° CASO Il Battitore assiste inerte al passaggio della palla (la « guarda » passare).

L'Arbitro-Capo giudica il lancio del Lanciatore e dichiara: "

STRAIK a carico del Battitore, se la palla passa non più bassa delle ginocchia né più alta delle ascelle del battitore sorvolando una qualsiasi parte del " piatto ",,

BOL a favore del Battitore se la palla non passa nell'area degli straik.

Con TRE STRAIK il battitore è out (eliminato).

ECCEZIONE: AL TERZO STRAIK imputatogli, non è subito eliminato ma diventa corridore e può tentare di conquistare la prima base **SE IL RICEVITORE LASCIA CADERE LA PALLA** e detta base non è occupata da un precedente compagno. Se, però, vi sono già **DUE OUT**, allora anche con la prima base occupata e sempre quando il Ricevitore lascia cadere la palla del terzo straik, il battitore ha diritto di tentare la conquista della prima base.

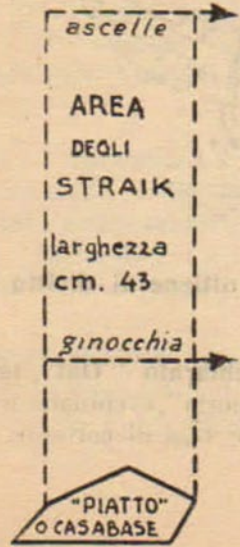
Con QUATTRO BOL, il Battitore ha diritto alla prima base (" passaggio gratuito ,,).
(Diventa " corridore ,, e non può essere eliminato mentre la raggiunge).

NOTA: L'Arbitro-Capo segnala gli straik col braccio destro e i **bol** col braccio sinistro.

QUELLO TRA LANCIAIORE E BATTITORE

Il BATTITORE è un tipo di LANCIAIORE che si distingue per la sua "guarda" che è molto diversa da quella del LANCIAIORE. La sua "guarda" è molto più chiusa e il suo corpo è molto più compatto.

3° CASO



...la "guarda", passare..



...ovvero
l'effetto dell' "effetto",
sulle palla...

3° CASO

4° CASO

DUELLO FRA LANCIATORE E BATTITORE

- 2° CASO** Il Battitore tenta di colpire la palla ma { L'Arbitro-Capo dichiara uno
la sbaglia ("buca", oppure "sventaglia"). } **STRAIK a carico del Battitore.**



- 3° CASO** Il Battitore viene colpito { Diventa "corridore", e ottiene di diritto la
dalla palla lanciata. } **prima base.**

- 4° CASO** Il Battitore batte "illegalmente", cioè con uno o entrambi i piedi fuori del box del battitore. { Il battitore viene dichiarato "Out", (eliminato). La palla è "morta", eventuali corridori ritorneranno alle basi di partenza.

DUELLO FRA LANCIATORE E BATTITORE

5° CASO IL BATTITORE BATTE LA PALLA. La battuta sarà "buona,, o "faul,,.

Battuta FAUL quando la palla malamente colpita esce dai limiti legali del campo (va dietro casabase o all'esterno delle "linee del faul,,).

Se la palla battuta Faul è **presa al volo** da un qualunque difensore

Non presa al volo da un difensore costituisce

Il Battitore è **OUT**. La palla è "in gioco,, *

STRAIK se il Battitore ha a carico **meno di due straik**, oppure: **Nulla di fatto** se vi sono già due straik. La palla "è morta,, *

Nota: " **Sprizzata,,** o **Faul Tip**, cioè la palla che, battuta di striscio, dal bastone schizza direttamente nelle mani del ricevitore il quale riesce a trattenerla senza lasciarla cadere: **conta sempre come STRAIK**. La palla rimane "in gioco,,. Se cade, non è più una "sprizzata,, ma un normale faul che conterà come straik se **NON** vi sono ancora due straik; oppure come "nulla di fatto,, se vi sono già due straik.

Battuta BUONA quando la palla colpita rimane entro le linee del faul anche se viene battuta talmente lontana da finire nelle tribune o fuori dello stadio.

Trasforma il Battitore in Corridore. Egli, gettato il bastone, sfreccia via per raggiungere la prime base, ma, come vedremo, potrà ancora essere eliminato....

3 MODI PER ELIMINARE IL

BATTITORE - CORRIDORE



La difesa ha tre modi per eliminare il Battitore mentre tenta di raggiungere la prima base dopo la sua battuta o nei casi consentitigli dal "terzo straik",,

1. **AL VOLO**, se la palla da lui battuta, (sia essa "BUONA", o "FAUL", ma non "sprizzata",) viene presa da uno qualunque dei difensori prima che essa tocchi terra.

2. **PER TOCCATA**, se un difensore riesce a toccarlo con la **palla tenuta saldamente in mano** PRIMA che il battitore riesca a raggiungere e toccare la prima base col piede o altra parte del corpo.

3. **PER PALLA IN BASE**, se, mediante accorti passaggi della palla recuperata anche lontanissima, i difensori riescono a farla arrivare in prima base PRIMA dell'arrivo del battitore-corridore. La palla "**arriva in base**", quando un difensore tocca tale base (col piede od altra parte del corpo) mentre tiene saldamente la palla nelle mani.

Quando una base è "obbligata", (1), per eliminare il corridore che ha l'obbligo di raggiungerla è sufficiente che un qualsiasi difensore sia IN POSSESSO della PALLA e TOCCHI tale BASE PRIMA CHE VI ARRIVI IL CORRIDORE.

La prima base è sempre "base obbligata", per il battitore,

ma nella sua corsa sfrenata per raggiungerla, il battitore può anche - dopo averla regolarmente toccata prima dell'arrivo della palla - OLTREPASSARE LA PRIMA BASE senza per questo incorrere nella possibilità di venire eliminato "per toccata", mentre è "FUORI BASE", (mentre cioè non è "in salvo", vale a dire materialmente a contatto con la base) purchè vi faccia subito ritorno e la ritocchi, senza compiere alcun tentativo di proseguire la sua corsa verso la seconda base.

Questa facoltà di oltrepassare la base senza rischio di essere eliminati "per toccata", mentre si è perduto il contatto con la base NON VALE per la SECONDA e TERZA BASE.

(1) vedi "Il Gioco Obbligato",...



ELIMINAZIONE PER
"PALLA IN BASE",

NOMENCLATURA DELLE BATTUTE

Faul e buona: viste sopra.

Rimbalzante (Grounder): palla che rimbalza sul terreno. *

Radente (Line drive): palla che vola a poca altezza dal suolo. ("Battuta tesa,,). *

Volata (Fly ball): palla che vola alta ("battuta a parabola,,). *

Singolo: battuta che frutta solo la prima base al battitore.

Smorzata (Bunt): avviene quando il battitore, anzichè colpire con tutta forza, lascia che sia la palla ad incontrare il bastone. oppure la "bussa,, leggermente. *

Se va faul, è sempre uno **straik**. (Non si tenta quando vi sono già due straik).

La smorzata è spesso detta:

Battuta di sacrificio; ed avviene quando il battitore esegue una "smorzata,, allo scopo di far avanzare un corridore. Sovente il battitore è "sacrificato,, perchè viene eliminato in prima, e perciò non si tenta di eseguire una smorzata quando vi sono già due eliminati.

Non appena un battitore viene eliminato oppure diventa "corridore,, un altro battitore si presenta al "piatto,, per riprendere il duello iniziale fra lanciatore e battitore.

* Naturalmente, possono essere "buone,, o "faul,,.

Doppio: battuta che porta il battitore alla seconda base.

Triplo: battuta che porta il battitore alla terza base.

Home Run (corsa a casa): battuta che gli permette di percorrere il giro completo del "diamante,, conseguendo con l'arrivo a casa, il punto per la sua squadra.

Sprizzata: già visto.

TERMINOLOGIA

“**Toccata** „ è l'atto di un difensore nel toccare un corridore con quella mano (nuda o guantata) che trattiene la palla, “saldamente”, perchè se nell'urto con il corridore egli perdesse la palla, non è una toccata valida ed il corridore è salvo.

“**Salvo** „ è la dichiarazione dell'arbitro che stabilisce che un corridore ha diritto alla base che tentava di conquistare.

L'**arbitro** segnala il “salvo „ con le braccia stese in avanti, palme in giù. L'eliminazione dell'attaccante (giocatore della squadra in battuta) è chiamato “**Out** „, dall'arbitro che lo segnala anche con un movimento energico di uno o di entrambi i pollici dietro la spalla o le spalle.

RIEPILOGO DEGLI STRAIK

E' uno STRAIK, a carico del battitore, quando:

- a) la palla lanciaagli entra nell'area dello straik ed il battitore non tenta di batterla.
- b) il battitore tenta di battere la palla lanciaagli, ma la sbaglia.
- c) quando il battitore non ha ancora due straik a suo carico e batte una battuta faul che non è presa al volo da un difensore.
- d) una sua battuta “smorzata „, va faul.
- e) quando batte un “sprizzata „, (faul tip.).
- f) quando la palla colpisce la persona od il vestiario del battitore mentre egli tenta di batterla.

REGOLE RIGUARDANTI I CORRIDORI

CONQUISTATA LA PRIMA BASE, il corridore può - **SUBITO** o in qualunque altro momento in cui la palla "è in gioco", (vedi specchietto "palla morta non in gioco",) - **PROSEGUIRE** la sua avanzata intorno al "diamante", toccando (conquistando) in ordine progressivo ciascuna base, Approfitterà quindi di ogni distrazione o errore (tiro impreciso o mancata presa della palla) dei suoi avversari, oppure del momento in cui il Lanciatore tira al successivo Battitore, ma più spesso della battuta "buona", di quest'ultimo, per raggiungere di base in base l'agognata casabase; ciò che darà il punto alla sua squadra.

"RUBA", UNA BASE quando conquista una base (seconda, terza o casabase) senza il concorso della battuta di un successivo suo compagno, o di errori commessi dalla difesa o perchè nel frattempo la difesa stava tentando di eliminare altro corridore,



REGOLE RIGUARDANTI I CORRIDORI

Potr  sempre essere eliminato per "toccata", quando non   "in salvo", vale a dire materialmente a contatto, con una base. Per questo motivo si vedr  spesso il Lanciatore tirare ad una base occupata anzich  al battitore (oppure si vedr  il Ricevitore tirare ad una base anzich  restituire la palla al Lanciatore) nel tentativo di "pescare", o "cogliere", "fuori base", il corridore che si era allontanato di qualche passo dalla sua base, oppure stava tentando di rubare quella successiva. Ed ecco la ragione



delle caratteristiche e spettacolari **scivolate e tuffi in base** che il corridore compie al duplice scopo di frenarsi per non oltrepassare la base, e offrire al difensore una minore possibilit  di toccarlo con la palla.

OCCUPANTE TITOLARE DI BASE. Il corridore che ha conquistato una base ha diritto di tenersi in salvo su tale base finch  egli non sia stato legalmente obbligato a lasciarla oppure non abbia legalmente conquistato la base successiva. Non avr  acquisito legale titolo ad una base - anche se la raggiunge senza essere stato eliminato - se un precedente compagno che ne   titolare non sia stato eliminato oppure non abbia a sua volta **liberata** la propria base conquistando la successiva.

DUE CORRIDORI non possono occupare la STESSA BASE. Perciò, nel caso due corridori si fossero messi "in salvo", sulla stessa base, l'occupante abusivo potrà essere eliminato dalla difesa "per toccata", ma finchè il titolare della base non si è messo materialmente "in salvo", sulla base contesa, il nuovo venuto non potrà essere eliminato mentre è a contatto con tale base e perderà tale immunità solo nell'istante in cui il titolare della base la ritocca.

CORRIDORE che (nell'affanno della corsa) **OMETTE DI TOCCARE UNA BASE**: sarà eliminato se la difesa fa arrivare la palla alla base che egli omise di toccare (oppure riesce a toccarlo con la palla) prima che egli vi faccia ritorno. (L'arbitro di base deve avere visto l'omissione per convalidare tale eliminazione).

NATIONAL UNION FIRE INSURANCE CO.

of PITTSBURGH (Pa., U. S. A.)

Capitale \$ 2.000.000 — Riserve \$ 14.741.375

Fondata nel 1901



NEW HAMPSHIRE FIRE INSURANCE CO.

of MANCHESTER (N. H., U. S. A.)

Capitale \$ 3.000.000 Riserve \$ 11.989.332

Fondata nel 1869

RAPPRESENTANTE GENERALE E AMMINISTRATRICE PER L'ITALIA:

AMERICAN INTERNATIONAL UNDERWRITERS ITALY

S. R. L. CAPITALE SOCIALE LIT. 45.000.000

VIA DEI GIARDINI N. 7 - MILANO (115) - Tel. 6.44.44 - 6.58.27

AERONAUTICA, AUTOMOBILI, CRISTALLI, FURTI, INCENDIO, INFORTUNI, RESPONSABILITÀ CIVILE, TRASPORTI

REGOLE RIGUARDANTI I CORRIDORI

IL CORRIDORE E' DICHIARATO " OUT ,, (eliminato).

1. - Se, nell'ultima metà del percorso tra casa base e prima base, egli corre fuori della " corsia del corridore ,, (tracciata appositamente sul terreno) e, a giudizio dell'arbitro, abbia ostacolato la presa della palla in arrivo o comunque interferito sulla palla battuta. Può uscire fuori di tali linee per evitare di scontrarsi con un difensore che sta per prendere la palla battuta. Naturalmente se la palla non è in arrivo in prima base e la sua battuta era tale che ritiene di poter continuare la sua corsa per raggiungere anche la seconda base, egli può uscire fuori dalla corsia per smussare l'angolo retto del suo percorso.
2. - Se si allontana di più di 90 centimetri dalle linee che congiungono le basi per evitare la " toccata ,, del difensore.
3. - Se si scontra con, o comunque ostacola, un difensore che sta effettuando la presa di una palla **battuta**.
4. - Se intenzionalmente (a giudizio dell'arbitro) interferisce con una palla **tirata**.
5. - Se, mentre è " fuori base ,, viene a contatto con, o è colpito da, una palla battuta " buona ,, **prima** che tale palla abbia oltrepassato, o sia stato toccata, da un difensore interno.

IL GIOCO OBBLIGATO

Nessun corridore quindi, solo perchè ha raggiunto e toccato la base appartenente al compagno che lo precedeva, può obbligare quest'ultimo ad abbandonarla costringendolo a portarsi a sua volta sulla successiva.

REGOLA DEL GIOCO FORZATO: o corridori obbligati ad avanzare. *Solo quando il Battitore diventa corridore (a seguito di una sua battuta "buona", non presa al volo, oppure nel caso già spiegato del "terzo straik", lasciato cadere dal Ricevitore) ed in una delle seguenti Situazioni del Gioco Forzato:*

- a) vi è un corridore occupante la prima base, oppure
- b) prima e seconda base sono occupate da corridori, oppure
- c) le basi sono "colme", con corridori in prima, seconda e terza base,

solo allora tali corridori **PERDONO IL DIRITTO** alle proprie basi, sono legalmente "OBBLIGATI", ad avanzare per lasciare la propria base a disposizione del compagno che li incalza, e sono **COSTRETTI** (noi diciamo "FORZATI",) a raggiungere la base successiva divenuta per loro **BASE OBBLIGATA** - come la prima base lo è sempre per il battitore.

La difesa può eliminare chiunque di loro facendo arrivare la palla alla base obbligata prima che il "corridore obbligato", la raggiunga.

CESSAZIONE ISTANTANEA DEL GIOCO FORZATO:

Ogni confusione riguardante il gioco forzato (azione durante la quale un corridore perde il diritto di occupare una base a causa del battitore divenuto corridore) sarà eliminata se si ricorda che spesso la **Situazione del Gioco Forzato** viene ad essere **rimossa durante l'azione stessa** ad opera della difesa.

Infatti l'**obbligo di avanzare cesserà** per tutti quei corridori che **PRECEDONO** quel corridore che la difesa ha **ELIMINATO** nell'istante stesso in cui avviene tale eliminazione.

Se la difesa eliminasse per primo il corridore che occupava la prima base facendo arrivare la palla in seconda base prima del di lui arrivo, il corridore che occupava la seconda base non sarebbe più "obbligato", in terza base; per poterlo eliminare adesso, la difesa dovrà materialmente toccarlo con la palla in mano mentre è fuori base (eliminazione "per toccata,,) ma non può più eliminarlo nel modo più semplice della "palla in base,,. Evidentemente, se il Battitore divenuto corridore venisse eliminato prima di raggiungere la prima base, cesserebbe senz'altro il "gioco forzato,,.

BIRO

LA PENNA

A

SFERA

IL DOPPIO GIOCO (DOPPIA ELIMINAZIONE)

E' evidente come una difesa pronta e tempestiva, quando ha luogo una delle **situazioni del gioco obbligato** può effettuare la eliminazione quasi contemporanea di due avversari:

(Ad esempio, il Terzabase o l'Interbase, ricuperata la palla battuta, la tira in seconda base facendovela arrivare prima del corridore che occupava la prima base, ed eliminando così questi. Il Secondabase, che aveva ricevuto la palla mentre era già a contatto con tale base, tira subito la palla al Primabase che l'aspetta con un piede a contatto con la base. Se la palla arriva nel guanto del Primabase prima che il battitore raggiunga e tocchi la base, anche il battitore-corridore sarà eliminato).

REGOLA SPECIALE: Il BATTITORE sarà dichiarato ELIMINATO se un precedente corridore, a giudizio dell'arbitro, intenzionalmente ostacola l'azione di un difensore che sta effettuando la presa di una palla tirata o sta tirando la palla nel tentativo di completare un qualsiasi gioco.

Lo scopo di questa regola è di prevenire la sleale rottura del doppio gioco da parte di un corridore anti-sportivo che, anzichè tentare di raggiungere la base, deliberatamente si allontana dalle linee delle basi per urtare il difensore che funge da "perno", nel doppio gioco. (Il "perno", nell'esempio soprariportato era il Secondabase).

REGOLA DELLA PALLA PRESA AL VOLO

CORRIDORI OBBLIGATI A RITORNARE

Quando, a seguito di una volata "buona", o "faul", (ma non "sprizzata"), **la palla viene presa al volo** da un difensore, (già sappiamo che ciò elimina il battitore), gli eventuali corridori che nel frattempo avessero lasciato le proprie basi hanno l'obbligo di ritornare e ritoccarle prima di poter proseguire la loro corsa alla base successiva, e possono essere eliminati se non affrettino il loro ritorno. Alla squadra in difesa si presenta, infatti, la possibilità di effettuare un....

DOPPIO GIOCO SU PALLA PRESA AL VOLO

perchè, dopo avere eliminato il battitore "al volo", può eliminare anche il corridore se riesce, prima del di lui ritorno in base, a dargli la "toccata", con la palla oppure a far arrivare la palla alla sua base di partenza.

Il corridore che **mantiene il contatto** con la propria base quando la battuta è una "volata", (battuta a parabola) ha diritto, nell'istante stesso in cui la palla viene toccata da un difensore, di iniziare la sua corsa per la conquista della base successiva.

REGOLA DELLA VOLATA INTERNA

Quando non vi sono ancora due "out,, e vi sono contemporaneamente corridori in prima e in seconda base (oppure tutte e tre le basi sono occupate) il **battitore è automaticamente eliminato se batte una "volata,,** che potrebbe agevolmente essere presa al volo da un difensore INTERNO.

Ciò per evitare che un difensore interno lasci intenzionalmente cadere la palla che avrebbe potuto cogliere al volo e possa dare, così, inizio ad un facile "doppio gioco,,. Anche se l'interno fallisce la presa della palla, il battitore è "out,, e perciò i corridori possono tenere le proprie basi perchè non sono più "forzati,,.

TELEFONO N. 89.70 48 — 89.70.49
Ind. Teleg. VIATUCA - MILANO
CASELLA POSTALE 1506
Amministrazione VIA DOGANA 2

CAMBIO VALUTE



AGENZIA VIAGGIATORI
FERROVIE DELLO STATO

BIGLIETTI FERROVIARI NAZIONALI ED ESTERI
PASSAGGI MARITTIMI
PASSAGGI AEREI
VIAGGI COLLETTIVI
VIAGGI E NOLEGGI PULLMAN

MILANO (308) PIAZZA DUOMO (Portici Meridionali lato Arengario)

I FALLI DEL LANCIATORE ("BOLK,,)

Il lanciatore può assumere due posizioni:

La POSIZIONE DI CARICAMENTO caratterizzata dall'aver il "piede di perno", (il destro se tira con la destra, il sinistro se è un mancino) a contatto con la pedana e l'altro indietro.

La POSIZIONE FISSA (che normalmente assume quando vi sono corridori in prima o seconda base, per poter meglio osservarli onde prevenire un loro eventuale tentativo di "rubare", la base successiva) nella quale pone il piede di perno a contatto con la pedana e l'altro piede in avanti. Quando assume questa posizione, però, ha l'obbligo di unire le mani di fronte alla propria persona e tenerle ferme almeno per un secondo prima di iniziare il tiro, nè può più staccarle se non per lanciare al battitore o tirare ad una base. Non attenendovisi, commette un fallo.

Come è pure "bolk,,:

1. Se lancia la palla al battitore senza fronteggiarlo e senza tenere il piede di perno a contatto con la pedana di lancio.
2. Se inizia o finge di lanciare al battitore o di tirare alla *prima base* senza ultimare od eseguire il lancio o tiro.
3. Se tira ad una qualunque base (prima, seconda o terza), senza fare prima un passo nell'esatta direzione di quella base.
4. Se tira o finge di tirare ad una base non occupata da un corridore.
5. Se, intenzionalmente o no, gli cade la palla mentre è a contatto con la pedana.
6. Se lancia la palla al ricevitore mentre questi non è nella sua area dietro la casa base.
7. Se non è in possesso della palla e monta o si mette a cavallo della pedana oppure fingesse un lancio.

AVANZAMENTO GRATUITO DI BASE

I corridori avanzano di diritto di una (o più) basi in conseguenza dei seguenti fatti e nelle seguenti situazioni:

1.° CASO: "per Rotazione,, quando il battitore ottiene un passaggio gratuito alla prima base, e ciò rende necessario ai corridori che lo precedono di sgomberare le proprie basi per fargli posto. Così

- a) se c'era un corridore in prima, questi andrà in seconda.
- b) se entrambe la prima e la seconda base erano occupate da corridori, ciascuno avanzerà di una base.
- c) se le basi erano "colme,, ciascuno avanza di una base (quello in terza segna il punto perchè arriva a casabase).

Nota: con corridore in prima e uno in terza, avanza solo quello in prima. Con corridori in seconda e terza, ma nessuno in prima base, nessun corridore avanza di base.

2.° CASO: per FALLO commesso dal Lanciatore. ("BOLK,,).

Ogni fallo commesso quando non vi sono corridori in base dà diritto ad UN BOL a favore del battitore.

Ogni fallo commesso con corridori in base comporta l'avanzamento gratuito di **una base** per ciascun corridore, qualsiasi base occupasse; mentre per il battitore, il fallo, anche se fosse stato un lancio, è "nullo,, - nè straik nè bol.

segue AVANZAMENTO GRATUITO DI BASE

3.° CASO : per USCITA della PALLA dal CAMPO su LANCI e TIRI del Lanciatore in Pedana.

Quando il lanciatore è " in pedana ,, (con il piede di perno a contatto con la pedana ed effettua un " lancio ,, al battitore, o un " tiro ,, ad un compagno (per tentare di eliminare un corridore), e la PALLA SFUGGE al difensore e FINISCE in tribuna, o nella panchina dei giocatori, o contro o sotto il tabellone del punteggio, o dentro una siepe, o nella rete d'arresto dietro la casabase, oppure è toccata da uno spettatore: la **palla** è dichiarata **morta** ed i corridori avanzano di **una base**.

Nota: Bisogna assolutamente DISTINGUERE, sempre, un LANCIO da un TIRO: è " lancio ,, esclusivamente quando il lanciatore tira la palla al battitore. Ogni altra palla tirata è sempre definita un " tiro ,, (o " passaggio ,,).

4.° CASO : per USCITA della PALLA dal CAMPO su TIRI dei difensori e del Lanciatore fuori pedana.

Quando la PALLA SFUGGE al difensore e FINISCE in tribuna, ecc. (come sopra a seguito di un tiro effettuato da qualsiasi difensore, incluso il lanciatore quando non è a contatto con la pedana di lancio, dà diritto a **due basi** ai corridori. La **palla** è **morta**.

segue AVANZAMENTO GRATUITO DI BASE

Il lanciatore stesso, quando non è "in pedana", è un **difensore qualsiasi**. Imparate quindi a distinguere anche un **tiro** del lanciatore come tale e come semplice difensore, importante ai fini della concessione di solo una, o di due basi.

5.° CASO : su PALLE BATTUTE FUORI DEL CAMPO.

- a) Una **Volata "buona"**, (s'intende non foul) che rinvia la palla di acchito **entro** od **oltre** una tribuna, siepe od altra recinsione del campo, da diritto - SE tale recinsione dista NON MENO di metri 76,20 dalla casabase - ad un "**Home Run**", al battitore purchè questi tocchi regolarmente tutte le quattro basi. Naturalmente, gli eventuali corridori avanzeranno di diritto fino a "casa", per segnare anche loro un punto.
- b) La suddetta battuta da diritto a solo **due basi** al battitore e agli eventuali corridori, quando la distanza della recinsione dalla casabase è INFERIORE ai metri 76,20.
- c) Una **battuta "buona"**, che dopo aver toccato il terreno s'infila sotto una siepe o staccionata, oppure rimbalza dentro le tribune, da diritto a **due basi** al battitore e agli eventuali corridori.

PALLA MORTA - NON IN GIOCO

La palla è dichiarata "morta", (non è più "in gioco",) nei casi indicati a sinistra, ed ha per conseguenza quanto è indicato a destra:

- | | |
|--|--|
| 1. Palla lanciata colpisce il battitore.
Il ricevitore commette una "interferenza",
(ostacola il battitore). | Il Battitore ottiene gratuitamente la prima base. Corridori avanzano gratuitamente solo nelle situazioni di cui al 1.° caso di avanzamento gratuito di base. |
| 2. Quando lanciatore commette fallo. | Vedi 2° caso di avanzamento gratuito di base. |
| 3. Quando avviene una battuta foul purchè la palla non venga presa al volo da un difensore. | Foul presa al volo - palla in gioco.
Foul non presa al volo: i corridori debbono ritornare alle basi di partenza ma non possono essere eliminati mentre vi ritornano. |
| 4. Quando una palla conseguente ad una battuta buona viene a contatto con un corridore <i>prima</i> di essere stata toccata da un difensore. | Il Battitore ottiene di diritto la prima base.
Il Corridore è ELIMINATO tranne quando è a contatto con una base. |

segue PALLA MORTA - NON IN GIOCO

5. Quando una palla conseguente ad una battuta buona viene a contatto con un arbitro su territorio legale :
- a) *PRIMA* di essere stata toccata da un difensore, oppure
 - b) *PRIMA* di avere oltrepassato almeno un difensore che non sia il lanciatore.
- Il Battitore ottiene di diritto la prima base. Nei casi 4 e 5, nessun altro corridore può avanzare di base a meno che ne sia obbligato per lasciare disponibile la prima base al battitore.

Nota : La palla non è morta, ma regolarmente in gioco, se viene a contatto con un corridore o con l'arbitro DOPO essere stata toccata da un difensore o (in 5 b) DOPO avere oltrepassato un difensore (evidentemente un giocatore interno) purchè questo interno non sia il lanciatore.

Definizione tecnica della Battuta Faul : palla legalmente battuta che posa su territorio faul tra casa e prima base o tra casa e terza base ; o che rimbalza oltre la prima e la terza base su o sopra territorio faul, o che prima cade su territorio faul oltre la prima o la terza base oppure, mentre è su o sopra terreno faul, tocca la persona di un arbitro o di un giocatore o qualsiasi oggetto estraneo al terreno naturale.

ANNULLAMENTO DEL PUNTO AL TERZO OUT

Abbiamo detto all'inizio che il corridore che compie il giro completo del diamante e arriva "a casa", PRIMA che tre suoi compagni siano eliminati, segna il punto per la sua squadra.

Tale punto non vale, e verrà annullato, se viene segnato *durante l'azione* nella quale la difesa consegue il TFRZO OUT della ripresa purchè tale eliminazione sia conseguita :

1. Sul BATTITORE-CORRIDORE, eliminato prima di avere raggiunto (naturalmente a seguito della battuta) la prima base, oppure
2. Su un qualsiasi CORRIDORE OBBLIGATO eliminato su "gioco forzato", ed infine
3. Su un precedente corridore eliminato per avere omesso di toccare una base.

Definizione tecnica della Battuta Buona : palla legalmente battuta che si posa su territorio buono tra casa e prima base o tra casa e terza base ; oppure che è su o sopra terreno buono quando rimbalza al campo esterno oltre la prima e la terza base ; oppure che tocchi la prima o la terza base ; oppure mentre è su o sopra territorio buono tocca la persona di un arbitro o di un giocatore. E' una battuta buona se una volata cade sopra o al di là della prima o della terza base e poi rimbalza in territorio foul.

COME SI LEGGE IL PUNTEGGIO SUL TABELLONE

La prima linea dei numeri (da 1 a 10) corrispondono alle altrettante riprese. La 10.^a è di riserva, per il caso di punteggio pari alla fine della nona ripresa. Sotto ad essi vengono segnati i punti conseguiti nelle rispettive riprese. La "T.", è pel punteggio totale. ST = Straik; BOL = bol; E = eliminazioni; BASI = basi occupate; P = punti conseguiti dalla squadra durante il turno alla battuta nella mezza ripresa, terminata la quale il punteggio verrà riportato nella casella corrispondente a quella ripresa.

NOME DELLA SOCIETÀ OSPITANTE												
PUNTEGGIO		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	T
SQUADRA OSPITE		0	0	1	0	3	0	0	0	1		5
SQUADRA DI CASA		0	1	0	0	0	2	1	0	2		6
L	NOME DEL LANCIATORE	S T		B O L			E	B A S I			P	
B	NOME DEL BATTITORE	●	●	X	X	X	2					

Finito di stampare il 10 Aprile 1952 nella
Tipografia S. Gaudenzio dei Fratelli Paltrinieri
Novara - Via Bellini, 7 - Telefono 18-84

La bibita degli sportivi

