

CLASSIFICARE IL BXC

NOZIONI DI BASE

07/03/2023

Eliminazione del Battitore



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

StriKeout Swinging

Eliminazione del Battitore



Il battitore con due strikes batte in foul.

StriKeout Foul

Eliminazione del Battitore



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

In Fly StriKeout

Eliminazione del Battitore

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

Eliminazione del Battitore




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

Zona in cui la palla viene raccolta o termina la sua corsa

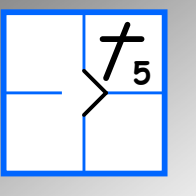
Eliminazione del Battitore

Il battitore batte una palla a terra in direzione del terzabase (casacca 27); il difensore, raccolta la palla, la tira al vedente in seconda.

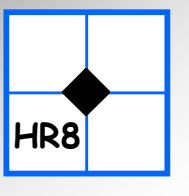


Battute Valide

Singolo (Una Base)



Fuoricampo (Tre Basi)

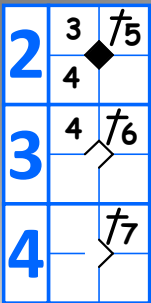


Avanzamenti

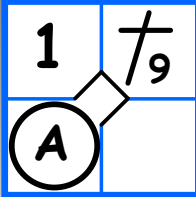
Eventuali corridori possono lasciare la base solo dopo che l'arbitro ha chiamato "BUONA", ovvero quando la palla, battuta regolarmente, supera la linea terza/seconda.

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

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



Eliminazione a Casa Base



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

Partenza Anticipata

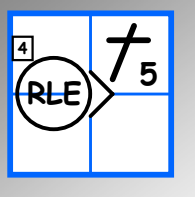
Il corridore non può staccarsi dalla base di partenza prima della chiamata "BUONA" da parte dell'arbitro.

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

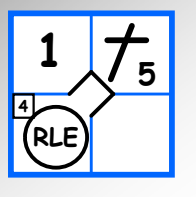
Solo nel caso in cui tale out sia il terzo eliminato, sarà da considerare nulla qualsiasi azione del battitore, che quindi tornerà a battere nell'inning seguente.

Partenza Anticipata

Dalla Seconda Base



Dalla Terza Base




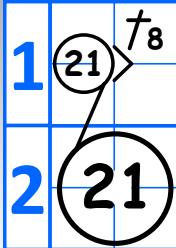
Doppio e Triplo Gioco

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

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

Contrariamente alle statistiche del baseball, non si conteggiano le partecipazioni a doppio gioco; sono le assistenze, anche multiple, a costituire media.

Doppio e Triplo Gioco

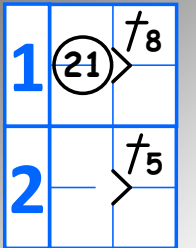
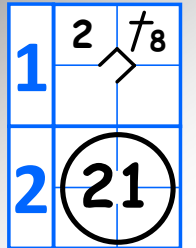



Avanzamenti sulle Basi

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

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

Avanzamenti sulle Basi

Eliminazione in seconda base

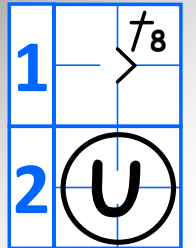
Il difensore vedente può raccogliere la palla battuta verso di lui senza però perdere il contatto con la seconda base.

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

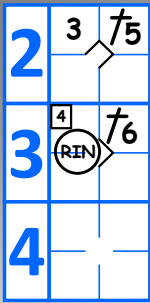
La palla è morta ed eventuali corridori rientrano alla base di partenza.

Eliminazione in seconda base

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



Interferenza Offensiva

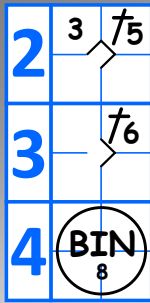


Il corridore nella sua corsa dalla seconda alla terza base non potrà invadere il territorio riservato alla difesa.

Il corridore è dichiarato eliminato e la palla è morta.

L'eventuale corridore di terza rientra in base e il battitore corridore torna a battere (no-pitch).

Interferenza Offensiva



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

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

Gli eventuali corridori rientrano alle basi di partenza.

Altre Eliminazioni Automatiche

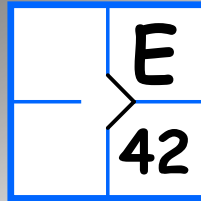
- PPR: Corridore che riparte dalla seconda base offensiva per conquistare un'extrabase mentre il corridore in terza non parte verso casa base
- RTB: Mancata partenza dalla base del corridore forzato (oppure abbandono della base per mancanza di sostituti)
- OIN: Interferenza di un altro componente della squadra in attacco, cieco o vedente (può comprendere i vari casi previsti dal Regolamento)
- BLV: Situazione di pericolo in cui il corridore (o battitore-corridore) rischia di andare verso il dug-out o la recinzione
- RRO: Interruzione della corsa e tentativo del corridore di rientro in senso inverso sulla base di partenza
- OOT: Out automatico sul quinto battitore nei casi previsti dal Regolamento in cui si può giocare anche in 4

Errori

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

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

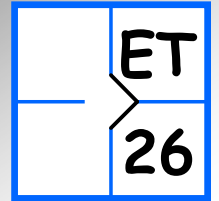
Errori



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

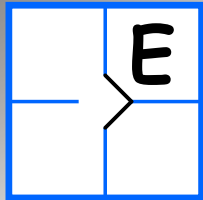
La palla passa tra le gambe del difensore n. 42.

Errori



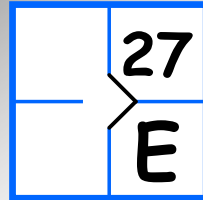
Il difensore n. 26 di casacca recupera la palla battuta ma tira alto sopra la testa del difensore vedente, costringendo quest'ultimo ad andare a recuperarla

Errori



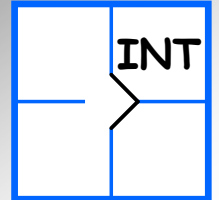
La palla passa in prossimità del sacchetto di seconda, ma il difensore vedente non riesce a prenderla.

Errori



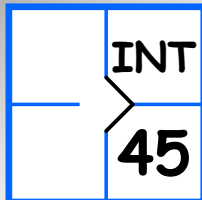
La palla tirata dal difensore cieco n. 27 non viene trattenuta dal difensore vedente.

Errori



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

Errori

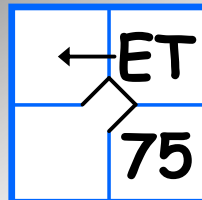


Il difensore cieco n. 45 supera il cordino ed entra nella zona riservata al corridore di seconda.

Errori da Extrabase

Il difensore n. 75 di casacca recupera la palla battuta ma tira alto sopra la testa del difensore vedente ancora in tempo per effettuare l'out, costringendo quest'ultimo ad andare a recuperarla.

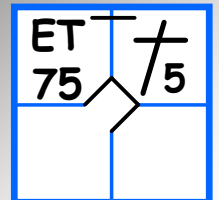
Il battitore corridore raggiunge la terza base per l'errore di tiro.



Errori da Extrabase

Il difensore n. 75 di casacca recupera la palla battuta ma tira alto sopra la testa del difensore vedente non più in tempo per effettuare l'out, costringendo quest'ultimo ad andare a recuperarla.

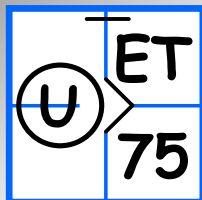
Il battitore corridore raggiunge la terza base per l'errore di tiro.



Errori da Extrabase

Il difensore n. 75 di casacca recupera la palla battuta ma tira alto sopra la testa del difensore vedente ancora in tempo per effettuare l'out, costringendo quest'ultimo ad andare a recuperarla.

Il battitore corridore tenta di raggiungere la terza base per l'errore di tiro, ma il vedente rientra in seconda prima che ci riesca.



Errori

Nei due casi in cui un errore durante l'azione di gioco:

- generi avanzamenti extrabase;
- avvenga con due out;

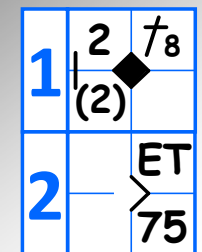
tutti gli eventuali avanzamenti dei corridori dovranno essere segnati fra parentesi.

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

Errori da Extrabase

Il difensore n. 75 di casacca recupera la palla battuta ma tira alto sopra la testa del difensore vedente ancora in tempo per effettuare l'out, costringendo quest'ultimo ad andare a recuperarla.

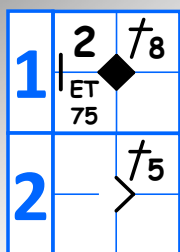
Il battitore corridore si ferma in seconda, ma il corridore dopo aver raggiunto la terza base, conquista casa base per l'errore di tiro.



Errori da Extrabase

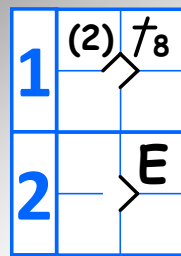
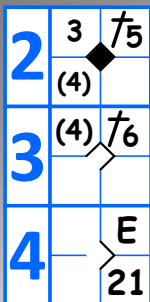
Il difensore n. 75 di casacca recupera la palla battuta ma tira alto sopra la testa del difensore vedente non più in tempo per effettuare l'out, costringendo quest'ultimo ad andare a recuperarla.

Il battitore corridore si ferma in seconda, ma il corridore dopo aver raggiunto la terza base, conquista casa base per l'errore di tiro.



Avanzamenti sulle Basi

CON DUE OUTS



Interferenza del Vedente

Il difensore n. 75 di casacca recupera la palla battuta ma tira alto sopra la testa del difensore vedente ancora in tempo per effettuare l'out, costringendo quest'ultimo ad andare a recuperarla.

Nel fare ciò entra nella zona vicina riservata al battitore-corridore, commettendo interferenza e garantendo la terza base al battitore-corridore.

L'altro corridore avrà diritto al punto per regola, ma l'avanzamento sarà per interferenza.

