

REGOLAMENTO TECNICO INTEGRATIVO DI GIOCO



AIBxC

Norma generale

I tesserati, gli affiliati e gli altri soggetti dell'ordinamento sportivo devono comportarsi secondo i principi di lealtà e correttezza in ogni funzione, prestazione o rapporto comunque riferibile all'attività sportiva. I tesserati e gli altri soggetti dell'ordinamento sportivo cooperano attivamente all'ordinata e civile convivenza sportiva



© Copyright 2011-2021 AIBxC - Associazione Italiana Baseball giocato da ciechi

Autore: Alfredo Meli

Il testo è stato depositato presso la SIAE ed è contraddistinto dal numero 2011000478 del 3 Febbraio 2011.

La traduzione, l'adattamento totale o parziale, la riproduzione con qualsiasi mezzo (compresi le fotocopie, i microfilm, la scansione ottica), nonché la memorizzazione elettronica, sono riservati per tutti i paesi.

Il presente regolamento prende origine da quello del baseball (**RTG**). Ogni controversia in esso dovrà trovare soluzione, restando le regole del Regolamento Tecnico Integrativo (**RTI**) della **AIBxC Onlus** prevalenti

- Gli arbitri sono rappresentanti ufficiali della **FIBS** e come tali devono essere rispettati.
- In tale veste, da parte delle Società e dei loro tesserati, deve essere data loro piena tutela ed assistenza.
- Vista la particolarità del gioco, ogni arbitro può chiedere al pubblico, presente oltre la recinzione, di non fare rumore durante le azioni di gioco.

Ovunque “egli” o “esso” o i loro pronomi relativi appaiano in questo regolamento sia come parole sia come parte di parole, essi sono stati usati per motivi letterari e sono da intendersi nel loro significato generale (es. per includere tutto il genere umano, sia il sesso maschile sia quello femminile).

La stesura di questo documento è stata effettuata a cura di Corrado Pasquali, sotto la supervisione del Segretario Stefano Malaguti, sulla base del Regolamento Tecnico Integrativo scritto da Alfredo Meli. Da questo primo regolamento sono stati presi ampi e esaustivi riferimenti. Hanno contribuito a vario titolo Alessandro Meli e Rodolfo Cristin. Elaborazioni grafiche a cura di Andrea Pasquali

Chiunque voglia dare il proprio contributo all'integrazione ed al miglioramento di questo Regolamento può contattare la **AIBxC** all'indirizzo **info@aibxc.it** e/o **info@libci.it**

DIVISIONE DEL REGOLAMENTO

Premessa: Il Segretario o il Comitato Tecnico (CT) potranno intervenire durante la stagione agonistica per interpretare l'applicazione del Regolamento a situazioni di gioco verificatesi durante lo svolgimento delle gare che non fossero di facile interpretazione, comunicandole tramite Circolare Attività Agonistica in maniera corretta ed autentica.

1.00 - DEFINIZIONE DEI TERMINI

Arbitri - Uhp, U1, U2, U3, Uhr	11
Assistenti	
Basi	
Battitore (B)	
Battitore-corridore (BC)	
Battitore designato (DH)	12
Battuta illegale	
Buona	
Cordino	
Corridore (C)	
Difensore vedente (DV)	
Donna	
Doppio morso	
Elenco giocatori	13
Eliminazione	
Extrabase	
Gioco	
In fly (Buona - Foul - No pitch - Out)	
Interferenza difensiva	14
Interferenza offensiva	
No pitch	
Ordine di battuta	15
Palla buona	

Palla foul
Palla morta

Palla viva 16
Partenza anticipata
Partita pari
Passaggio
Presa

Punto 17
Ragazza
Ragazzo
Segnali
Solo difensore (DO)
Strike

Tie break 18
Tiro
Tiro sbagliato
Traguardo punto

2.00 - IL CAMPO DI GIOCO

2.01 - Il terreno di gioco 19
2.02 - Zona buona 19
2.03 - Zona foul 19
2.04 - Il cordino di separazione tra zone foul e zona buona 19
2.05 - Zona del Fuoricampo 20
2.06 - Il diamante 20
2.07 - Casa base del battitore 20
2.08 - Prima base 20
2.09 - Distanza tra le basi 21
2.10 - Seconda base offensiva 21
2.11 - Seconda base difensiva 21
2.12 - Zona di sicurezza in seconda base 22
2.13 - Terza base offensiva 22
2.14 - Traguardo punto o casa base del corridore 22

3.00 - L'EQUIPAGGIAMENTO

3.01 - La palla	23
3.02 - La mazza	23
3.03 - Le divise	23
3.04 - I guanti	23
3.05 - Maschera / Occhiali / Benda	23
3.06 - Le palette	24
3.07 - Il fischietto o il dispositivo sonoro portatile	25
3.08 - La base sonora	25

4.00 - IL GIOCO

4.01 - Baseball per ciechi (BxC)	26
4.02 - Scopo di ogni squadra	26
4.03 - Punti segnati in un inning	26
4.04 - Durata della partita	26
4.05 - Le squadre - componenti standard	28
4.06 - Le squadre - numero legale	28
4.07 - La conquista delle basi e del punto	29
4.08 - La conquista di un'extrabase	29
4.09 - Il fuoricampo	30
4.10 - Il Battitore fuori turno	31
4.11 - Il Battitore Designato (DH)	31
4.12 - Sostituzione del Battitore Designato	32
4.13 - Sostituzioni in mancanza del quinto giocatore	33
4.12 - Rientro del giocatore sostituito	33

5.00 - LE ELIMINAZIONI

5.01 - Il Battitore a casa base	34
5.02 - Il BC in prima base	34
5.03 - Il BC in seconda base	35
5.04 - Il Corridore in terza base	35
5.05 - Il Corridore a casa base	36
5.06 - Per mancanza di sostituto	37

6.00 - LE INTERFERENZE

6.01 - Interferenza del battitore-corridore	38
6.02 - Interferenza del corridore	38
6.03 - Interferenza dell'Assistente di 2a base	39

6.04 - Interferenza dell'Assistente di 2a e/o di 3a base	39
6.05 - Interferenza dell'Assistente di 3a base	40
6.06 - Interferenza dell'Assistente a casa base	40
6.07 - Interferenza della squadra in attacco	40
6.08 - Interferenza di un difensore	41
6.09 - Interferenza del Difensore Vedente	41
6.10 - Interferenza dell'Assistente sul Monte	42
6.11 - Interferenza della squadra in difesa	42
6.12 - Tiro sbagliato verso il DV	43
7.00 - ALLARMI E SICUREZZA IN CAMPO	
7.01 - Stop Difesa	44
7.02 - Stop Attacco	44
7.03 - Zone di competenza dell'Area di Sicurezza	45
7.04 - Sicurezza in Campo	46
8.00 - I VEDENTI IN CAMPO	
8.01 - Assistente al Monte (AM)	47
8.02 - Difensore Vedente (DV)	47
8.03 - Assistente in Seconda base	47
8.04 - Assistente in Terza base	48
8.05 - Assistente dietro Casa base	48
9.00 - L'ARBITRO	
9.01 - L'Arbitro di Casa Base	49
9.02 - L'Arbitro di Seconda Base	49
9.03 - L'Arbitro di Terza Base	50
9.04 - L'Arbitro di Prima Base	50
9.05 - L'Arbitro del Fuori Campo	50
9.06 - Immediatezza della chiamata	51
10.00 - IL CLASSIFICATORE UFFICIALE	
10.01 - Il Classificatore ufficiale (Regole generali)	52
10.02 - Ruolino ufficiale	53
10.03 - Ruolino ufficiale (ulteriori regole)	54
10.04 - Battute valide	54
10.05 - Determinazione del valore delle valide	54

10.06 - Out	54
10.07 - Assistenze	56
10.08 - Errori	56
10.09 - Strikeout	57

ILLUSTRAZIONI

Disegno 1 - Il terreno di gioco - misure	58
Disegno 2 - Il terreno di gioco - zone	59
Disegno 3 - Il terreno di gioco - ruoli in campo	60
Disegno 4 - Zona di sicurezza in seconda base	61
Disegno 5 - Il cordino di separazione - 2a base e 3a base	62
Disegno 6 - Posizione segnali - Casa base e Prima base	62
Disegno 7 - Il fuoricampo	63
Disegno 8 - “Palla Buona”, “Foul ball”, “No Pitch”	63
Disegno 9 - In Fly: “Buona”, “Foul”, “Out”, “No Pitch”	64
Disegno 10 - Deviazione della palla battuta in Zona foul	65
Disegno 11 - Transito in prima base	66
Disegno 12 - Attraversamento del traguardo punto	67
Disegno 13 - Palla sonora	68
Disegno 14 - Base sonora	68

1.00 - DEFINIZIONI DEI TERMINI

(Tutte le definizioni sono in ordine alfabetico)

ARBITRI Controllano la gara e, all'occorrenza, assistono i giocatori che rischiano di mettere in pericolo la loro incolumità. Di norma sono 4 o 5 e sono (**Dis.3**):

- a) Arbitro capo o di casa base (**Uhp**)
- b) Arbitro di prima base (**U1**)
- c) Arbitro di seconda base (**U2**)
- d) Arbitro di terza base (**U3**)
- e) Arbitro del fuoricampo (**Uhr**)

ASSISTENTI Durante il gioco entrambe le squadre sono supportate dagli assistenti.

La squadra in attacco usufruisce di tre assistenti, di cui due (**AS** e **AT**), provvisti di palette, si posizionano in prossimità della seconda e della terza base, permettono ai corridori di localizzarle e, quindi, conquistarle. L'altro si posiziona dietro casa base (**Ahp**) ed assiste il corridore proveniente dalla terza base ed il battitore nel box di battuta (**Dis.3**).

La squadra in difesa è supportata da un solo assistente (**AM**) che, dopo ogni gioco, dà indicazioni per disporre nuovamente tutti i difensori in modo da essere pronti a giocare la prossima palla battuta. Deve posizionarsi in zona foul interna destra in prossimità del monte di lancio (**Dis.3**).

BASI Sono di spessori diversi e, a seconda del loro utilizzo, vengono così chiamate:

- a) **Difensiva**: riservata al Difensore Vedente (**DV**).
- b) **Offensiva**: riservata al Battitore-Corridore ed ai Corridori.
- c) **Sonora**: che deve indicare la sua posizione
- d) Di **Transito**: perché non deve essere conquistata.
- e) Di **Attraversamento**: perché deve essere completamente superata.

BATTITORE (B)

È il giocatore della squadra all'attacco che si presenta al box di battuta o sul segnale agevolato con la maschera propriamente indossata (vedi **3.05**) ed una mazza omologata (vedi **3.02**).

BATTITORE-CORRIDORE (BC) È il termine che identifica il giocatore della squadra in attacco dal momento in cui ha battuto la palla sino alla sua eliminazione o finché non raggiunge la seconda base. Nel caso tenti la conquista dell'extrabase nell'azione che l'ha fatto diventare Battitore-Corridore si definirà Corridore.

BATTITORE DESIGNATO (DH) È il termine che identifica il giocatore della squadra all'attacco (Designated Hitter) che batte al posto del suo compagno di squadra che gioca solo in difesa (**DO**, Defender Only).

BATTUTA ILLEGALE Il battitore deve battere con entrambi i piedi nel box di battuta o, se donna, ragazzo o ragazza, con il segnale di categoria tra i due piedi o sotto ad un piede, usando una mazza omologata FIBS e colpendo la palla al di sotto dell'altezza della propria testa. Se una o più di una delle tre condizioni descritte non viene rispettata la battuta è considerata illegale (vedi **Strike**).

BUONA È la chiamata dell'**U3** o dell'**U2** che rende difendibile una palla battuta legalmente.

CORDINO serve a segnalare o delimitare delle zone del terreno di gioco; ce ne sono due:

- a) Il **cordino di separazione**: parte dall'angolo sinistro, del bordo verso la prima base, della seconda base difensiva e arriva, perpendicolarmente, alla linea di foul di terza base (**Dis.1-5**). Esso segnala il passaggio tra la zona foul interna e la zona buona mentre i suoi teorici prolungamenti separano la zona foul interna dalla zona foul esterna (**Dis.2**). Il cordino ed i suoi teorici prolungamenti fanno parte della zona foul interna.
- b) Il **cordino di seconda** che delimita le tre zone di sicurezza tra la seconda base difensiva del **DV** e la seconda base offensiva. (**Dis.4**).

CORRIDORE (C) È un attaccante che avanza verso una base o ne è a contatto. Il corridore in terza base che viene colpito dalla palla battuta, sia rimbalzante sia a volo, mentre è a contatto con la base, è da considerarsi parte integrante della base stessa e tale battuta verrà giudicata **No pitch**. Tale norma è applicabile anche nel caso in cui la palla battuta venga fermata dall'arbitro o dall'assistente per evitare che la stessa colpisca il corridore.

DIFENSORE VEDENTE (DV) È il giocatore in difesa che si posiziona sulla seconda base difensiva e prende i tiri dei difensori non vedenti per eliminare gli attaccanti. Non gli è consentito andare in battuta (**Dis.3**).

DONNA È il termine che identifica la giocatrice che ha compiuto 15 anni nell'anno solare.

DOPPIO MORSO nasce per ridurre i cambi campo a fine inning a vantaggio della sicurezza e dei tempi. Si effettua facendo rimanere una squadra in campo prima a difendere e poi ad attaccare per due inning consecutivi, se squadra di casa, o viceversa se squadra ospite (vedi **4.04**). Alla fine del primo attacco, eventuali corridori rimasti sulle basi, devono uscire.

ELENCO GIOCATORI È l'elenco che viene consegnato all'arbitro capo affinché possa fare l'appello. Comprende tutti i giocatori a disposizione del manager e l'elenco di tutte le persone a vario titolo presenti sul terreno di gioco. Un giocatore e/o un assistente in elenco, arrivato in ritardo, può entrare in campo anche a partita iniziata, dopo il riconoscimento dell'**Uhp**.

ELIMINAZIONE (out) è una delle tre azioni di gioco necessarie per far cessare il turno alla battuta della squadra attaccante. Quando si creano le condizioni in cui nell'ultimo gioco si superano le tre eliminazioni, sono da considerarsi valide ma utili solo per il classifikatore e per le statistiche. Ciò non è motivo per modificare l'ordine di battuta (neanche tra i due innings del doppio morso). Il primo battitore sarà quello che segue, nel Line Up, l'ultimo battitore della ripresa che si è appena conclusa.

EXTRABASE È un gioco dell'attacco nel quale, a seguito di un tiro sbagliato verso il **DV** (vedi definizione), un attaccante tenta di conquistare la base successiva a quella conquistata in seguito alla battuta buona.

***Nota:** Nei tentativi di extrabase gli assistenti possono dare sia indicazioni verbali sia aggiustamenti fisici solo ai relativi corridori e non possono parlare tra loro (Esempio "Fai partire il corridore", "Batti le palette") né usare gesti. È inoltre vietato, all'**Ahp** ed a qualsiasi componente della squadra in attacco seduto in panchina, dare indicazioni all'**AS** e all'**AT**.*

***Penalità:** Palla morta, il corridore ancora a contatto della base rimane in base, il corridore partito per la base successiva viene dichiarato **Out**.*

***Eccezione:** Il **BC** appena partito dalla seconda base può chiedere, sia a voce sia a gesti, all'**AT** di battere le palette qualora questi non l'abbia fatto (vedi **4.08d**).*

GIOCO È la chiamata dell'Arbitro Capo (**Uhp**) che rende la palla viva ed in gioco, serve inoltre per segnalare alla difesa che il battitore inizia a battere. Ogni battuta fatta prima, viene chiamata immediatamente **No pitch** e la palla è morta.

IN FLY È il primo segnale vocale di pericolo che l'**U3** è obbligato di dare quando una palla battuta legalmente non è una rimbalzante ma una palla in volo alta che potrebbe colpire un difensore non vedente. Nel suo proseguire tale battuta può diventare (**Dis.9**):

- a) **BUONA:** se il primo contatto a terra della palla avviene in zona foul interna o sul cordino.
- b) **FOUL:** se il primo contatto a terra della palla avviene in zona foul interna per poi fermarsi, sempre in zona foul, senza essere stata giudicata **Buona**.
- c) **NO PITCH:** se la palla:
 1. Colpisce il corridore sulla terza base o viene fermata dall'arbitro o dall'assistente (vedi definizione **No Pitch** punto **c**) per impedire che ciò avvenga.
 2. Colpisce il cuscino del **DV** dopo aver rimbalzato in zona foul interna.
 3. Dopo essere stata giudicata **Buona** viene rimandata involontariamente in zona foul interna dalla difesa.

4. È stata battuta prima della chiamata di **Gioco**.

d) OUT

1. Se il primo contatto a terra avviene in zona buona o in zona foul esterna (il cuscino del **DV** è completamente in zona buona).
2. Se, in volo, viene presa dal **DV** dopo il cordino di separazione o colpisce un difensore non vedente.

INTERFERENZA DIFENSIVA È l'atto di un componente della squadra in difesa che, anche involontariamente, ostacola, impedisce e/o disturba la squadra avversaria in attacco impedendole di sentire il suono della base sonora e/o le palette degli Assistenti e deviando o fermando volontariamente, in zona foul interna, la palla battuta (Regole da **6.08** a **6.11**).

INTERFERENZA OFFENSIVA È l'atto di un componente della squadra in attacco che, anche involontariamente, ostacola, impedisce e/o disturba la squadra avversaria in difesa impedendole di sentire il suono della palla sonora e/o le indicazioni del Difensore Vedente e deviando o fermando volontariamente la palla battuta (Regole da **6.01** a **6.07**).

NO PITCH È la chiamata dell'arbitro che annulla una battuta e gli effetti da essa provocati. Il battitore torna al box di battuta con lo stesso punteggio che aveva prima della battuta. È chiamato quando:

- a) Un battitore batte la palla prima della chiamata di **Gioco**.
- b) Un battitore batte subito dopo l'eliminazione di un corridore per partenza anticipata o comportamento scorretto del relativo Assistente.
- c) Un arbitro o un assistente ferma una palla battuta, sia rimbalzante che in volo, che rischia di colpire il corridore a contatto della terza base.
- d) Una palla battuta legalmente colpisce il corridore a contatto della terza base o il cuscino del **DV** dopo aver rimbalzato almeno una volta in zona foul interna (**Dis.8**).
- e) L'**AT** batte le palette prima della chiamata di **Buona** dell'**U3** (vedi **5.04j**).
- f) La palla o la base sonora perde la sua funzionalità mentre è in corso un'azione di gioco (vedi rispettivamente la **3.01** e **2.08d**).
- g) Il corridore di seconda e/o quello di terza deviano pericolosamente dalla linea di corsa mettendo in pericolo la loro incolumità e quella dei difensori.
- h) Un difensore rimanda involontariamente una palla battuta giudicata **Buona** in zona foul interna (**Dis.10**).
- i) Un Corridore manomette la maschera ed il **BC** arriva salvo in seconda base.
- j) Un elemento esterno al gioco (rumore di aereo, treno, automobile, pubblico) impedisce ai giocatori non vedenti, impegnati nell'azione, di sentire la palla o il clacson in prima base o le palette degli assistenti.
- k) Si verifica una situazione di gioco non prevista da questo **RTI**.

Nota al punto h: Se un difensore, a giudizio dell'arbitro, rimanda volontariamente una palla battuta legalmente in zona foul interna, si applicherà quanto descritto nella regola **6.08b**.

Nota al punto f: Questo punto è applicabile solo nel caso in cui la battuta è stata giudicata Buona. Se la battuta è giudicata Foul ball il **punto f** non è applicabile e si aggiungerà uno strike al conteggio del battitore, se tale battuta è il terzo strike il battitore sarà eliminato. Se la palla, sempre giudicata Buona, perde uno o entrambi i sonagli ed è giocata dalla difesa, l'azione verrà giudicata come se la palla fosse ancora integra.

Commento: Se una palla battuta colpisce una base offensiva, il monte e/o la pedana di lancio sarà giudicata come se avesse colpito un elemento naturale del terreno.

ORDINE DI BATTUTA (Lineup) Deve essere seguito per tutta la partita salvo che un giocatore venga sostituito; in questo caso il sostituto ne prenderà il posto nell'ordine di battuta. Nel caso che un giocatore debba essere sostituito e non ci sono più giocatori per la sostituzione, la gara continua regolarmente con un giocatore in meno in battuta. Ogni volta che nel lineup si incontra il battitore mancante, alla squadra è addebitato un Out. Questa norma vale anche nel caso che la squadra, all'inizio della gara, riesca a schierare solamente quattro battitori. L'arrivo di un nuovo sostituto, assente al momento dell'appello ma presente sull'elenco giocatori, permette il completamento del lineup e la rimozione della penalità.

PALLA BUONA È una palla battuta che supera il cordino di separazione dopo aver rimbalzato almeno una volta in zona foul interna.

PALLA FOUL È il termine che identifica una palla battuta quando:

- a) Si ferma in zona foul, dopo aver rimbalzato almeno una volta in zona foul interna, senza essere stata giudicata Buona.
- b) È fermata involontariamente dall'Assistente di Terza base.
- c) È fermata dall'Assistente sul Monte per proteggersi
- d) Colpisce il corridore a contatto della seconda base.

PALLA MORTA

È una palla non più giocabile

- a) Dopo ogni chiamata di "Time out", "Palla foul" o "No pitch".
- b) Ogni volta che si crei una situazione di pericolo che viene fermata con le chiamate «Stop Attacco!» o «Stop Difesa!»
- c) Perché, a seguito di un tiro sbagliato, si è fermata nelle Zone di sicurezza **B** e **C** interne al cordino.
- d) Al termine di ogni azione di gioco.
- e) Perché, dopo un tiro sbagliato, è stata presa dal **DV** con i corridori fermi sulla base conquistata a seguito della battuta (vedi **Presa** punto e).

Norma approvata: Nel caso **c)** il **BC** che si trova ancora tra casa base e prima base o che ha regolarmente superato la prima base ed il corridore che sta correndo verso la base da conquistare verranno immediatamente giudicati salvi mentre al **BC** che ha sbagliato il transito in prima base ed al corridore che ha sbagliato l'attraversamento del traguardo punto gli sarà confermata l'eliminazione.

PALLA VIVA È una palla messa in gioco dalla chiamata Gioco dell'**Uhp**. La chiamata Buona la rende difendibile.

PARTENZA ANTICIPATA Si ha quando il corridore in seconda base e/o quello in terza base lasciano il contatto con il cuscino, prima del giudizio arbitrale su una palla battuta legalmente (vedi **5.04a** e **5.05a**). La partenza anticipata può avvenire:

- a) **Prima della chiamata Gioco dell'Uhp:** Si è ancora in regime di palla morta quindi nessuna eliminazione è possibile; il corridore viene riportato in base.
- b) **Dopo la chiamata Gioco ma prima della battuta:** La chiamata **Gioco** rende la palla viva pertanto il corridore verrà dichiarato immediatamente **Out** ed al battitore verrà impedito di battere. Se quest'ultimo riuscisse comunque a battere l'**Uhp** dichiarerà tale battuta **No pitch**.
- c) **Dopo la battuta ma prima del giudizio arbitrale:** L'arbitro **U2** e/o **U3** dichiarerà **Out** il corridore che ha commesso l'infrazione seguendo quanto descritto nei Commenti delle regole **5.04a** e **5.05a**.

Nota al punto c): La palla rimane viva ed in gioco pertanto la battuta verrà giudicata come se l'infrazione non fosse avvenuta. L'eliminazione rimane anche se, nel suo proseguire, la battuta dovesse essere giudicata **Foul ball** o **No pitch** o **Fuoricampo**.

Norma approvata: Quando l'eliminazione per partenza anticipata avviene come descritto nei punti **b)** e **c)** e risulta essere il terzo Out, la battuta viene annullata ed il battitore tornerà a battere nell'inning successivo con il conteggio azzerato.

PARTITA PARI È una partita che termina, se non è previsto il tie-break, quando le squadre hanno realizzato lo stesso numero di punti.

PASSAGGIO È l'atto con il quale un difensore non vedente, con i corridori fermi sulla base conquistata, restituisce la palla al **DV** o all'**AM** e quello con il quale il **DV** restituisce la palla all'**AM**. In caso di errore, un passaggio, non può considerarsi Tiro sbagliato.

PRESA È l'atto con il quale un difensore, usando la mano o il guanto, prende una palla battuta o tirata e ne dimostra il saldo possesso. La palla si definisce **Presa** quando:

- a) Il **DV** riceve il tiro di un difensore non vedente e, con la palla in mano o nel guanto, tocca la seconda base difensiva con qualsiasi parte del suo corpo o con il guanto.

- b) Il **DV**, a contatto con il cuscino di seconda base difensiva, raccoglie una palla, deviata non intenzionalmente, da un difensore non vedente.
- c) Il **DV**, a contatto con il cuscino di seconda base difensivo, prende una palla battuta legalmente.
- d) Un difensore non vedente raccoglie una palla battuta legalmente ed è pronto a tirarla al **DV** per eliminare un attaccante.
- e) Il **DV**, a seguito di un tiro sbagliato di un difensore non vedente, recupera la palla e la raccoglie da terra.

PUNTO È quello conseguito dal corridore che centra il traguardo punto al primo tentativo prima che il **DV**, con il saldo possesso della palla, tocchi la seconda base difensiva.

RAGAZZA È il termine che identifica la giocatrice che non ha ancora compiuto 15 anni nell'anno solare.

RAGAZZO È il termine che identifica il giocatore che non ha ancora compiuto 15 anni nell'anno solare.

SEGNALI Sono cerchi in gomma con diametro di **10cm** e spessore di **0,5cm**. Identificano:

- a) Il traguardo punto (**Dis.6-12**)
- b) Il punto di battuta per donne, ragazzi e ragazze (**Dis.6**).
- c) Prima base per donne, ragazzi e ragazze (**Dis.6-11**).
- d) Il limite per l'**AS** per segnalare la posizione della seconda base durante la routine per chiamare **Gioco** (**Dis.4**).

SOLO DIFENSORE (DO) È il termine che identifica il giocatore della squadra in difesa che non si presenta al box di battuta poiché il suo posto nel Line Up è preso dal **DH**.

STRIKE L'Arbitro di casa base (**Uhp**) lo chiama quando:

- a) Il battitore gira la mazza e non colpisce la palla.
- b) Qualsiasi battuta giudicata foul ball (anche con conteggio di due strikes).
- c) La palla battuta **In fly** viene successivamente chiamata **In fly foul**.
- d) Il battitore batte la palla illegalmente.

TIE BREAK La regola del Tie break è applicata solo nelle gare ad eliminazione diretta, ad eccezione della gara di finale, di qualsiasi competizione, dove si procederà normalmente. Nelle gare di regular season è ammesso il pareggio come risultato finale. Se la gara è pari dopo l'ultimo inning regolamentare si applica la seguente regola:

- a) A partire dal primo inning supplementare (ed ogni inning necessario successivo), si inizierà con corridore in seconda e in terza base e 0 (zero) out.
- b) L'ordine di battuta di ogni inning supplementare (compreso il primo inning del tie break) sarà determinato dalla fine dell'inning precedente.

Esempio: se l'ultimo battitore dell'ultimo inning è stato il N.2 del Line up, il tie break inizierà con il N.3 in battuta; il N.2 è posto in seconda base ed il N.1 è posto in terza base.

TIRO è l'atto con cui un difensore non vedente dirige la palla, con la mano o con il guanto, sia in volo sia rasoterra, verso il Difensore Vedente, per eliminare un attaccante. Non sono considerati "Tiro" la deviazione involontaria verso il **DV** ed il Passaggio.

TIRO SBAGLIATO è il tiro (vedi definizione del termine) che il **DV** non riesce a prendere con uno sforzo ordinario. Si considera inoltre Tiro sbagliato il tiro che viene fermato o deviato da un altro difensore non vedente ed il tiro che risulta essere corto; in questi casi è concesso al difensore che ha sbagliato il tiro o ad un suo compagno di squadra raccogliere la palla e tirarla al **DV**. Si equipara al Tiro sbagliato l'errore di presa del Difensore Vedente.

TRAGUARDO PUNTO (o casa base del corridore) è una linea immaginaria di m. 3,96. Il centro di questa linea corrisponde con il vertice di casa base e da qui si prolunga a destra sulla linea di foul verso la prima base per m. 1,98, a sinistra tutta in territorio foul per m. 1,98. Le due estremità sono delimitate dai segnali (**Dis.6**).

2.00 - IL CAMPO DI GIOCO

Il gioco del baseball per non vedenti si pone quale primo obiettivo la sicurezza dei giocatori, creando le condizioni per cui durante il gioco non possano mai incrociarsi. Questo fondamentale ci permette di capire la suddivisione degli spazi di gioco che, partendo da un normale campo di baseball, riserva all'attacco il terreno interno (diamante) e alla difesa una zona del campo esterno.

2.01 - IL TERRENO DI GIOCO

È un campo da baseball opportunamente modificato come da **Disegno 1**. Prima dell'inizio della gara è concesso, alla squadra ospite, chiedere all'arbitro capo di controllare le misure del campo. Tutte le segnalazioni fatte dopo la prima chiamata di **Gioco** non saranno prese in considerazione

2.02 - ZONA BUONA

È riservata alla difesa, è delimitata:

- a) A sinistra, dalla linea di foul che inizia dopo 3,96 m dalla terza base originale e arriva alla linea del fuoricampo, posta a 37.21 m.
- b) A destra, dalla linea (non tracciata) che parte dallo spigolo destro del lato verso la prima base del cuscino del **DV** ed è parallela alla bisettrice del terreno di gioco; dalla bisettrice è distante 2,67 m ed arriva alla linea del fuoricampo (**Dis.1**)
- c) Nella parte esterna, dall'arco di cerchio di **68,60** metri (**225** piedi) di raggio, segnalato dai coni, che delimita il fuoricampo.
- d) Nella parte interna, dal cordino di separazione che, dallo spigolo sinistro del lato verso la prima base della seconda base del **DV**, arriva alla linea del foul di terza base a 3.96 metri di distanza dal cuscino. Il cordino di separazione non fa parte della zona buona.

2.03 - ZONA FOUL

È la restante zona del campo, esterna alla zona buona, ad esclusione del fuoricampo. Si divide in **zona foul interna** (prima del cordino di separazione e suoi prolungamenti) e **zona foul esterna** (dopo il cordino di separazione ed i suoi prolungamenti). La bisettrice del campo divide la Zona foul interna in **Destra** (verso la prima base) e **Sinistra** (verso la terza base).

2.04 - IL CORDINO DI SEPARAZIONE TRA ZONE FOUL E ZONA BUONA

Parte dallo spigolo sinistro del bordo verso la 1a base del cuscino di 2a base del **DV** ed arriva alla linea di foul di 3a base. Separa il terreno di gioco tra zona buona e zona foul interna mentre i suoi prolungamenti (non tracciati) separano la zona foul tra zona foul interna (prima del cordino) ed esterna (dopo il cordino) (**Dis.1-2-4-5-8**).

- a) Il cordino è foul (**Dis.8-9**)
- b) Una palla battuta legalmente che si ferma sul cordino o che tocca il cordino e torna in zona foul interna, è una battuta **Foul ball** (**Dis.8**)
- c) Una palla battuta legalmente che supera il cordino e torna in zona foul interna, è una battuta

Buona che diventa **No pitch (Dis.10)**.

- d) Una palla battuta legalmente che si ferma totalmente oltre il cordino, è **Buona (Dis.8)**.
- e) Una palla battuta legalmente **In fly** che come primo contatto con il terreno colpisce il cordino, diventa **In fly buona (Dis.9)**
- f) Qualsiasi difensore (compreso il **DV**) che, nell'intento di trovare o prendere la palla battuta **Buona**, involontariamente, la rimanda oltre il cordino in zona foul, la fa diventare **No pitch (Dis.10)**.

2.05 - ZONA DEL FUORICAMPO

È tutta la zona del campo a partire dall'arco di cerchio di **68,6 metri (225 piedi)** di raggio delimitato, dalla parte interna, dai coni del fuoricampo (**Dis.7**).

2.06 - IL DIAMANTE

È quello regolamentare di un campo di baseball ed è tutta zona foul interna. L'unica base sulla quale la difesa può far gioco è la seconda base del **DV**. Le basi originali del baseball sono sostituite dalle basi piatte AIBxC ed il piatto di casa base è sostituito, nel tentativo di segnare il punto, dal Traguardo punto (**Dis.1**).

2.07 - CASA BASE (del battitore)

È la casa base originale. Il posizionamento del battitore varia se uomo, donna, ragazzo o ragazza (**Dis.6**):

- a) Il battitore uomo viene posizionato dall'arbitro nel box di battuta adiacente alla casa base regolare
- b) Il battitore donna o ragazzo batte da una casa base, contrassegnata a terra da un segnale posizionato sulla linea di foul di terza e spostata verso la base di **3,96** metri. Può rinunciare a questo vantaggio battendo dalla posizione dell'uomo. Il passaggio in prima base è vincolato dalla scelta fatta.
- c) Il battitore ragazza batte da una casa base contrassegnata a terra da un segnale, posizionato sulla linea di foul di terza e spostato verso la base di **7,92** metri. Può rinunciare a questo vantaggio battendo sia dalla posizione uomo che da quella donna/ragazzo. Il passaggio in prima base è vincolato dalla scelta fatta.

Norma approvata: *Il battitore donna, ragazzo o ragazza può scegliere dove posizionarsi ad ogni tentativo di battuta.*

2.08 - PRIMA BASE

La prima base non è una base da conquistare ma è di transito. E' un quadrato di metallo di 38 cm di lato protetto da una superficie di gomma. È fissata al terreno nella sua posizione originale e può occultare un dispositivo sonoro (**Dis.6-11-14**).

- a) Il battitore uomo utilizza la prima base nella sua posizione originale.
- b) Per il battitore donna o battitore ragazzo, la prima base, contrassegnata a terra da un segnale,

è spostata verso la seconda base di **3,96** metri.

- c) Per il battitore ragazza, la prima base, contrassegnata a terra da un segnale, è spostata verso la seconda base di **7,92** metri.
- d) **Prima base in avaria:** se per qualsiasi ragione la base sonora cessa la sua funzione prima che il **BC** abbia girato per la seconda base, si dovranno applicare le seguenti norme:
1. Solo il **BC** può chiedere all'**U1** di mettere in funzione la base sonora.
 2. Nel caso la sua richiesta non venga prontamente esaudita (per distrazione dell'arbitro o per malfunzionamento della base) il **BC** deve fermarsi immediatamente.
 3. È assolutamente vietato ai vedenti in campo di chiedere all'**U1** di mettere in funzione la base sonora (interferenza).
 4. L'**Uhp** e l'**U1** non dovranno chiamare il "**No pitch!**", ma dovranno aspettare la richiesta del **BC**.
 5. Se a seguito del malfunzionamento della prima base sonora il **BC** dovesse mettere in pericolo la sua incolumità, gli arbitri dovranno urlare "**Stop Attacco!**" ed in seguito applicare le regole del "**No Pitch!**".
 6. Al **BC** è concesso avanzare verso la seconda base a suo rischio e pericolo. Se non si ferma immediatamente e supera la prima base verrà giudicato normalmente.
 7. Le regole sul "**Malfunzionamento della Prima base sonora**" si applicano solo nel caso in cui la battuta è stata giudicata "**Buona!**".

Nota 1: Il battitore donna che batte dalla posizione del battitore uomo, deve utilizzare la prima base nella sua posizione originale (vedi **2.07b**).

Nota 2: Nel caso di rottura o malfunzionamento della base sonora, l'arbitro di prima base (**U1**) può utilizzare un fischietto o un dispositivo sonoro portatile per segnalarne la posizione (vedi **9.04d**).

2.09 - DISTANZE TRA LE BASI

- a) Casa base - seconda base (uomo) 54,86 m;
- b) Casa base - seconda base (donna o ragazzo) 50,90 m;
- c) Casa base - seconda base (ragazza) 46,94 m.
- d) Seconda base - terza base 27,43 m.
- e) Terza base - traguardo punto 27,43 m.

2.10 - SECONDA BASE OFFENSIVA

È un quadrato di gomma di 38 cm imbottita e con i bordi rastremati, di altezza non superiore a 2,5 cm fissata al terreno ed è posta nella stessa posizione della seconda base originale del baseball.

2.11 - SECONDA BASE DIFENSIVA

È posta a **4,15** m dalla seconda base originale del baseball, sull'allineamento 1a-2a base verso il campo esterno. Ha le dimensioni della base originale del Baseball (**Dis.4-5**).

2.12 - ZONA DI SICUREZZA IN SECONDA BASE

Nasce dall'esigenza di delimitare i campi d'azione del **DV** e del **BC** che, per normale azione di gioco dopo ogni battuta, confluiscono nella stessa zona.

Tra la seconda base difensiva e la seconda base offensiva è segnata sul terreno, tramite un cordino, una **Zona di Sicurezza** composta da quattro distinte Zone che nell'ordine, dalla seconda base difensiva a quella offensiva, sono la **A**, la **B**, la **C** e la **D**; il cordino è parte della Zona di sicurezza. Per le misure e la forma vedere il **Dis.4**.

- a) **Zona A** di forma trapezoidale; è riservata al **DV**.
- b) **Zona B** di forma rettangolare; né il **DV** né il **BC** possono entrarci.
- c) **Zona C** di forma rettangolare; è riservata al **BC** e al **AS**.
- d) **Zona D** di forma rettangolare; è tutta la corsia tra la prima base e la seconda base offensiva. È riservata al **BC**.

2.13 - TERZA BASE OFFENSIVA

È un quadrato di gomma di 38 cm di lato, è imbottita e con i bordi rastremati, di altezza non superiore a 2,5 cm, è fissata al terreno ed è posta nella stessa posizione della terza base originale del baseball.

2.14 - TRAGUARDO PUNTO (o casa base del corridore)

È una linea immaginaria di **3,96** metri. Il centro di questa linea coincide con il vertice di casa base e da qui si prolunga a destra sulla linea di foul verso la prima base per **1,98** metri e a sinistra tutta in territorio foul per **1,98** metri. Le due estremità sono delimitate dai segnali per il traguardo punto (**Dis. 1-6-12**).

3.00 - L'EQUIPAGGIAMENTO

3.01 - LA PALLA

È una Palla di gomma "Pro.A", opportunamente modificata, con cinque fori da 16 mm ed un foro da 18 mm, collocati eccentricamente, e contengono 2 sonagli in ottone nichelato 24x21 mm. **(Dis.13)**. Tali palle sono reperibili presso la sede della AIBxC.

Palla in avaria: Nel caso in cui la palla perda la sua funzionalità l'arbitro ferma il gioco con la chiamata **No pitch**. Tuttavia, se la difesa gioca comunque tale palla, il gioco procede come se l'avaria non ci fosse stata. La palla in questione, al termine dell'azione, deve essere rimossa dalla partita.

3.02 - LA MAZZA

Si possono utilizzare le mazze da baseball e da softball, in legno, alluminio e composite, omologate dalla FIBS.

3.03 - LE DIVISE

Tutti i giocatori e gli assistenti di una squadra dovranno indossare divise identiche nel colore, nel taglio e nello stile ed inoltre sul retro dovranno avere un numero identificativo.

3.04 - I GUANTI

Sono ammessi tutti i guanti di qualsiasi forma, colore e dimensione in qualsiasi ruolo purché regolamentari per il baseball e softball. Il loro utilizzo è obbligatorio (vedi **7.04e**).

3.05 - MASCHERA / OCCHIALI / BENDA

In questo regolamento verranno definiti sempre con il solo termine di **maschera**.

Il tipo ufficiale viene fornito dall'AIBxC, nel caso ne vengano usate altri tipi, gli arbitri dovranno accertarne la conformità al tipo regolamentare. Deve essere propriamente indossata dal battitore al momento in cui viene chiamato dall'arbitro capo al box di battuta o sul segnale agevolato e dai difensori prima che l'**Uhp** inizi la prima routine per chiamare **Gioco**. L'arbitro che ne ravvisi un uso improprio, o una manomissione, anche solo parziale, applica quanto segue:

- a) Infrazione commessa dalla difesa:** palla morta, assegnazione della seconda base al **BC** e di una base a ciascun corridore, Richiamo per il difensore che commette l'infrazione il quale, se recidivo, deve essere espulso.
- b) Infrazione commessa dall'attacco:** palla morta, nessun avanzamento è possibile ed il giocatore che ha commesso l'infrazione subisce un Richiamo ed è dichiarato **Out**.
 - 1. Se è il BC:** il Corridore arrivato salvo verrà riportato alla base di partenza mentre al Corridore eliminato per l'assistenza in seconda o per l'errato attraversamento del traguardo punto l'eliminazione sarà confermata.

2. **Se è un Corridore:** l'altro eventuale Corridore arrivato salvo verrà riportato alla base di partenza mentre se viene eliminato per l'assistenza in seconda o per l'errato attraversamento del traguardo punto, l'eliminazione sarà confermata. Se il **BC** arriva salvo in seconda base la sua battuta verrà dichiarata "No Pitch" mentre, se viene eliminato, la sua eliminazione sarà confermata.

Nota alla 3.05: La richiesta di controllo maschera può essere fatta solo dal manager della squadra avversaria, in maniera idonea e discreta, all'arbitro **Uhp** il quale farà direttamente il controllo (battitore) o incaricherà l'arbitro più vicino al giocatore (difensore o corridore). In ogni caso l'arbitro, prima di controllare la maschera, deve avvisare il giocatore.

Appendice alla regola 3.05

- Gli attaccanti devono indossare la maschera nel momento in cui vengono chiamati dall'arbitro capo al box di battuta o sul segnale agevolato e potranno toglierla dopo la loro eliminazione o dopo l'attraversamento del traguardo punto.
- I difensori devono indossare la maschera nel momento in cui entrano in campo e comunque prima che l'arbitro capo inizi la prima routine per chiamare **gioco**. Potranno toglierla solo alla fine dell'inning.
- Se un giocatore ha l'esigenza di togliersi la maschera mentre è in campo, deve chiedere il permesso ad uno degli arbitri, dopo aver chiesto la sospensione del gioco (time out) e se è il battitore, dovrà girarsi verso la recinzione, se è un corridore o uno dei difensori, dovrà girarsi verso il campo esterno.

Eccezione: Nell'azione in cui viene battuto un fuoricampo tutti gli atleti in campo sono autorizzati a togliersi la maschera.

3.06 - LE PALETTE

Possono essere di legno o plastica e della grandezza delle mani. Per differenziare i suoni, le palette di terza hanno entrambe un feltro all'interno mentre per la seconda base, il feltro all'interno, lo ha solamente una paletta.

- a) L'**AS** può battere le palette solo dopo che il **BC** ha superato la prima base (vedi **6.03a**).
- b) L'**AT** può battere le palette solo con corridore in partenza dalla seconda base e solo dopo che l'arbitro ha dato il segnale di **Buona** (vedi **6.05a** e **6.05b**).
- c) Nel tentativo di conquista di un'extrabase, a qualsiasi componente della squadra in attacco è vietato chiedere, sia a voce sia a gesti, all'**AT**, di battere le palette (vedi **6.07b** ed **Eccezione 6.07**).
- d) Nella possibilità di conquista di un'extrabase l'**AT** può battere le palette solo dopo la ripartenza del **BC** dalla seconda base (vedi **6.05c**).

L'assistente che tenta di usare le palette senza feltri al suo interno deve essere ammonito. Per tentare di usare si intende l'atto di indossarle.

Se un assistente usa palette senza feltri provoca l'eliminazione dell'attaccante, in questa azione nessun avanzamento è possibile.

- a) Se l'infrazione è commessa dall'**AS**, il **BC** viene eliminato, la palla resta viva; se gli eventuali corridori arrivano salvi alla base successiva verranno riportati in base; se invece sono

giudicati "Out" la loro eliminazione sarà confermata.

- b) Se l'infrazione è commessa dall'**AT**, il corridore partito dalla seconda è eliminato, la palla resta viva; se gli eventuali corridori arrivano salvi alla base successiva, la battuta verrà dichiarata No Pitch ed il corridore partito dalla terza verrà riportato in base; se invece il **BC** e/o l'eventuale corridore sono giudicati "Out" la loro eliminazione sarà confermata.

3.07 - IL FISCHIETTO O IL DISPOSITIVO SONORO PORTATILE

Si utilizzano solo nel caso di malfunzionamento, o mancanza, della base sonora.

3.08 - LA BASE SONORA

Reperibile presso la sede AIBxC (**Dis.14**).

Base sonora in avaria: Vedi **2.08d**, sua *Eccezione* e *nota al punto f del termine No pitch*.

4.00 - IL GIOCO

4.01 - BASEBALL PER CIECHI (BxC)

È un gioco tra due squadre di disabili visivi, sotto la direzione di un manager, giocato in un campo recintato e segnato secondo le norme di questo regolamento, sotto la giurisdizione di più arbitri.

4.02 - SCOPO DI OGNI SQUADRA

È vincere segnando più punti dell'avversario. In alcune competizioni è ammesso il pareggio.

4.03 - PUNTI SEGNATI IN UN INNING

Una frazione di inning termina quando la squadra in difesa completa tre eliminazioni o la squadra in attacco segna 5 punti. Tutti i punti segnati nell'ultima azione di gioco sono validi quindi al massimo possono essere segnati 7 punti.

Esempio 1: Basi piene, la squadra in attacco ha segnato 4 punti; il Battitore batte sull'esterno sinistro. Il Corridore di terza segna il 5° punto e l'esterno sinistro sbaglia il tiro verso il DV. Il corridore di seconda raggiunge la terza base e riesce nel tentativo di conquistare un extrabase segnando così il 6° punto dell'inning.

Esempio 2: Basi piene, la squadra in attacco ha segnato 3 punti; il Battitore batte un fuoricampo. Grazie alla sua battuta fa segnare alla sua squadra 3 punti che sommati ai 3 già realizzati porta il totale dell'inning a 6 punti.

Esempio 3: Basi piene, la squadra in attacco ha segnato 4 punti; il Battitore batte un fuoricampo. Grazie alla sua battuta fa segnare alla sua squadra 3 punti che sommati ai 4 già realizzati porta il totale dell'inning a 7 punti.

4.04 - DURATA DELLA PARTITA

L'AIBxC ha l'autorità di decidere la durata degli incontri, prima dell'inizio delle competizioni. Le partite normalmente si disputano su 7 o 9 riprese. Per i doppi incontri giornalieri la durata può essere fissata in 5 o 7 riprese.

a) Gara di 9 riprese

1. Si applica il doppio morso nei primi 6 inning.
2. Ove non previsto il pareggio, le riprese supplementari si giocano, con la regola del Tie Break, singolarmente.
3. Dalla settima ripresa se una squadra è in vantaggio di 10 punti, avrà la partita vinta per Manifesta Superiorità.
4. Una partita sospesa per impraticabilità del campo è da intendersi terminata quando la squadra di casa è in vantaggio alla fine della prima frazione della quinta ripresa.
5. Una partita sospesa per impraticabilità del campo è da intendersi terminata quando la

squadra ospite è in vantaggio alla fine della quinta ripresa completa.

6. Una partita sospesa per impraticabilità del campo è da intendersi terminata alla quinta ripresa completa essendo il punteggio in parità.

Nota al punto a1: *In condizioni meteo incerte, con decisione insindacabile dell'arbitro capo, il doppio morso può essere applicato nei primi 4 inning in modo da poter applicare quanto descritto nei punti a4, a5, a6.*

Commento: *Tale insindacabile decisione può essere presa dall'arbitro capo anche a partita in corso. Allo stesso modo, qualora le condizioni meteorologiche migliorassero, l'arbitro capo può insindacabilmente decidere di tornare a disputare il doppio morso fino al sesto inning.*

b) Gara di 7 riprese

1. Si applica il doppio morso nei primi 4 inning
2. Ove non previsto il pareggio, le riprese supplementari si giocano, con la regola del Tie Break, singolarmente.
3. Dalla quinta ripresa se una squadra è in vantaggio di 8 punti, avrà la partita vinta per Manifesta Superiorità
4. Una partita sospesa per impraticabilità del campo è da intendersi terminata quando la squadra di casa è in vantaggio alla fine della prima frazione della quinta ripresa
5. Una partita sospesa per impraticabilità del campo è da intendersi terminata quando la squadra ospite è in vantaggio alla fine della quinta ripresa completa
6. Una partita sospesa per impraticabilità del campo è da intendersi terminata alla quinta ripresa completa essendo il punteggio in parità

c) Gara di 5 riprese

1. Si applica il doppio morso nei primi 2 inning
2. Ove non previsto il pareggio, le riprese supplementari si giocano, con la regola del Tie Break, singolarmente.
3. Dalla terza ripresa se una squadra è in vantaggio di 6 punti, avrà la partita vinta per Manifesta Superiorità
4. Una partita sospesa per impraticabilità del campo è da intendersi terminata quando la squadra di casa è in vantaggio alla fine della prima frazione della quarta ripresa
5. Una partita sospesa per impraticabilità del campo è da intendersi terminata quando la squadra ospite è in vantaggio alla fine della quarta ripresa completa
6. Una partita sospesa per impraticabilità del campo è da intendersi terminata alla terza ripresa completa essendo il punteggio in parità.

d) Impossibilità di rimonta: La partita verrà dichiarata terminata per impossibilità di rimonta quando:

1. La squadra di casa, alla fine della prima parte dell'ottava ripresa, è in vantaggio di otto punti.
2. La squadra di casa, durante la seconda parte dell'ottavo inning, segna il punto che la porta ad otto punti di vantaggio.
3. La squadra ospite, alla fine dell'ottava ripresa è in vantaggio di otto punti.
4. La squadra ospite, durante la prima parte dell'ultima ripresa, segna il punto che la porta

a otto punti di vantaggio.

5. Una squadra è in vantaggio di almeno (7 x innings rimasti da giocare +1) punti.

e) Impossibilità di rimonta sulla manifesta superiorità: Alcune situazioni di punteggio rendono inutile la disputa dell'intero settimo inning.

1. Alla fine del sesto inning la squadra ospite è in vantaggio di almeno 17 punti.
2. Durante la prima parte del settimo inning, la squadra ospite segna il punto che la porta a 17 punti di vantaggio.
3. Alla fine della prima parte del sesto inning la squadra di casa è in vantaggio di almeno 17 punti.
4. Durante la seconda parte del sesto inning la squadra di casa segna il punto che la porta a 17 punti di vantaggio.

4.05 - LE SQUADRE (componenti standard)

Sono composte da sei difensori, uno vedente (**DV**) che gioca in seconda base (**4**) e cinque non vedenti che giocano rispettivamente nei ruoli di terza base (**5**), interbase (**6**), esterno sinistro (**7**), esterno centro (**8**) ed esterno destro (**9**). L'assistente alla difesa (**AM**) completa la squadra che si schiera in difesa.

Quando la squadra va a battere, giocano i cinque battitori non vedenti (è previsto l'utilizzo del **DH** che batte al posto di un difensore non vedente seguendo quanto descritto nelle regole **4.11** e **4.12**), coadiuvati da tre assistenti vedenti, quello di seconda base (**AS**) che aiuta il **BC** a raggiungere la seconda base, quello di terza base (**AT**) che aiuta il corridore a raggiungere la terza base e l'assistente dietro casa base (**Ahp**) che dà indicazioni al battitore e ferma il corridore dopo che questi ha attraversato il traguardo punto (**Dis.3**).

4.06 - LE SQUADRE (numero legale)

- a) Il numero legale per iniziare una partita è di 5 difensori non vedenti e 1 vedente.
- b) Nel caso una squadra possa schierare solo 4 difensori non vedenti, al momento della battuta verrà penalizzata la mancanza del quinto battitore (vedi **5.01d**).
- c) A nessuna squadra è consentito entrare in campo con soli quattro giocatori risultandone disponibili altri nell'elenco.
- d) Se durante la partita, una squadra si trova nella condizione di non poter schierare quattro giocatori non vedenti, potrà inserire un quarto giocatore vedente equiparato non vedente (oscurato con benda). Alla battuta il quarto equiparato andrà a battere, e verrà penalizzata solamente la mancanza del quinto battitore (vedi **5.01d**).

Nota: *Non poter schierare all'inizio della partita 4 giocatori non vedenti, o durante il gioco 3 giocatori non vedenti, comporta la perdita a tavolino della gara con il punteggio del numero di inning previsto a zero (X-0). La nota è valida anche se entrambe le squadre non sono in grado di schierare almeno 4 giocatori non vedenti all'inizio della partita (X-0 ; 0-X)*

Eccezione: *Se la squadra di casa all'ultimo inning è in vantaggio, può giocare schierando in difesa meno di 4 giocatori. Qualora la squadra ospite in questa frazione di gioco pareggi o passi in vantaggio, la gara avrà termine con la vittoria della squadra ospite e non ci sarà il turno di*

attacco per la squadra di casa. Se la squadra ospite pareggia, la sconfitta sarà pari al numero di inning previsti a Zero (X-0) mentre se passa in vantaggio la partita sarà omologata con il risultato conseguito alla fine della frazione di inning.

4.07 - LA CONQUISTA DELLE BASI E DEL PUNTO

Il battitore può tentare di conquistare le basi solamente a seguito di una battuta **Buona**. I corridori possono conquistare le basi successive se non vengono eliminati per gioco forzato.

- a) **La prima base** non è una base da conquistare ma di transito. Il transito è valido se il **BC** tocca o aggira la base. Il transito è considerato inoltre valido se il **BC** tocca, con il tronco del corpo, la proiezione verticale della stessa base; il transito non è valido se la tocca con le braccia aperte distanti dal corpo o con il busto piegato verso la base. Il mancato transito regolare, non ammette altri tentativi (**Dis.11**). Questo vale anche per il transito sulla prima base di categoria riservata al **BC** donna, ragazza o ragazzo.
- b) **La seconda base** è il primo obiettivo del **BC**. Dopo aver battuto una palla giudicata **Buona** e aver legalmente superato la prima base, conquista la seconda base se riesce a toccarla con una qualsiasi parte del corpo prima che il **DV**, in possesso della palla, tocchi la seconda base difensiva. L'eventuale successivo abbandono, anche immediato, non può esser causa di eliminazione. **Eccezione: vedi 5.03d e 6.01b**
- c) **La terza base** viene conquistata dal corridore che, partito regolarmente dalla seconda base a seguito di una battuta di un compagno giudicata **Buona**, riesce a toccarla con una qualsiasi parte del corpo prima che il **DV**, in possesso della palla, tocchi la seconda base difensiva. L'eventuale successivo abbandono, anche immediato, non può esser causa di eliminazione.
- d) **Il traguardo punto** viene conquistato dal corridore che, partito regolarmente dalla terza base a seguito di una battuta di un compagno giudicata **Buona**, attraversa il traguardo di casa base in posizione naturale di corsa prima che il **DV**, in possesso della palla, tocchi la seconda base difensiva. L'attraversamento è considerato inoltre valido se con il tronco del corpo tocca la proiezione verticale di un segnale che delimita il traguardo; l'attraversamento non è valido se la tocca con le braccia aperte distanti dal corpo o con il busto piegato verso il segnale. Il mancato attraversamento regolare, non ammette altri tentativi (**Dis.12**).

4.08 - LA CONQUISTA DI UNA EXTRABASE

La conquista di una base extra a quella normalmente conseguita in seguito alla battuta, si ha quando la difesa, dopo aver difeso la palla battuta, sbaglia il tiro al Difensore Vedente. La fase del recupero della palla del **DV** ed il rientro sulla seconda base, determina il tempo per il tentativo dei corridori di conquistare una base extra. Possono usufruirne il **BC** che sulla sua battuta tenta di raggiungere la terza base in un unico gioco, ed il corridore di seconda che tenta di segnare il punto. In questi casi, al raggiungimento della base regolamentare, i corridori vengono reindirizzati verso la base extra. La regola prevede che:

- a) Gli assistenti **AS** e **AT** possono dare, solo ai rispettivi corridori, sia indicazioni verbali sia aggiustamenti fisici nella sola fase di ripartenza verso l'extrabase.
- b) Tutti gli assistenti all'attacco (**AS, AT, Ahp**) e quelli in panchina non possono darsi indicazioni tra loro, né verbali né gestuali (vedi **6.07b** e **6.07c**).

- c) L'**AT** può battere regolarmente le palette per il **BC** solo dopo che questi è partito per conquistare la terza base (vedi **3.06d** e **6.05c**).
- d) Il **BC** appena ripartito dalla seconda base può chiedere, sia a voce sia a gesti, all'**AT** di battere le palette qualora questi non l'abbia fatto.
- e) Il corridore di terza, dopo essere stato reindirizzato dall'**AT** verso casa base, non può ricevere nessun altro tipo di indicazione.
- f) Il corridore che inizia la corsa verso un'extrabase, può solo avanzare, altrimenti viene dichiarato eliminato per rinuncia.
- g) Nel caso ci siano due corridori che tentano l'extrabase, se la difesa elimina il **BC** in terza base, dopo che è stato segnato il punto, anche se è il terzo eliminato, il punto è valido perché non si tratta di un gioco forzato.
- h) Il **DV**, per eliminare i corridori che tentano un'extrabase, deve raccogliere il tiro sbagliato e arrivare sulla seconda base difensiva prima che i corridori abbiano raggiunto le rispettive extrabasi.
- i) I Corridori possono tentare la conquista dell'extrabase solo se lasciano la base, conquistata a seguito della battuta, prima che il **DV** raccoglie la palla (**Presa** punto e).

Norma approvata: *Se nel tentativo di conquistare un'extrabase il **BC** riparte per arrivare in terza base mentre il Corridore in terza è ancora fermo sulla base, l'arbitro **U3** deve concedere un po' di tempo all'**AT** affinché possa far partire il suo Corridore e battere le palette per il **BC**. L'arbitro, a suo insindacabile giudizio, se ritiene possibile uno scontro tra i due corridori o tra il **BC** ed un difensore, deve fermare il gioco con la chiamata **Stop attacco**. Il **BC** verrà dichiarato **Out**, la palla sarà morta, il corridore in terza rimane in base e gli assistenti **AS** ed **AT** verranno ammoniti.*

4.09 - IL FUORICAMPO

Una palla battuta legalmente e giudicata **Buona**, che tocca o supera l'arco di cerchio, anche in Zona Foul, posto alla distanza minima di **68,6 metri** (225 piedi) dal vertice di casa base, è da considerarsi fuoricampo (**Dis.1-7**). Tale misura potrà essere modificata dal Comitato Tecnico (**CT**) dopo la fine della stagione agonistica.

- a) La linea del fuoricampo è la tangente interna dei segnalatori (**Dis.7**).
- b) Si considera equivalente ad una battuta fuoricampo una palla battuta giudicata **Buona** ancora in movimento che viene mandata da un difensore in zona di fuoricampo. La palla battuta giudicata **Buona** che si ferma e, successivamente, un difensore manda in zona di fuoricampo, è da considerarsi viva ed in gioco e può essere giocata dalla difesa.
- c) Il **DV**, staccato dalla base, intercetta o tocca, anche non intenzionalmente, una palla battuta legalmente che, a giudizio insindacabile dell'arbitro, avrebbe potuto terminare in fuoricampo. L'arbitro concederà il fuoricampo per interferenza.
- d) Nessuna eliminazione è possibile nell'azione del fuoricampo.

Nota: *Nell'azione in cui viene battuto legalmente un fuoricampo non è possibile alcun gioco d'appello. La corsa è solo coreografica, il **BC** e tutti i corridori possono essere aiutati sia fisicamente sia verbalmente dagli assistenti, ma sono tenuti a effettuare il percorso delle basi ed attraversare il traguardo punto.*

Eccezione alla 4.09d: Il corridore che commette l'infrazione della Partenza anticipata è dichiarato **Out** (vedi **Partenza anticipata** punto c). Se questo dovesse essere il terzo out, il fuoricampo verrà annullato ed il battitore tornerà a battere nell'inning successivo.

4.10 - IL BATTITORE FUORI TURNO

Si verifica quando un battitore non batte nel proprio turno; compete al Classificatore ufficiale della gara rilevarne l'irregolarità. Si dovrà procedere come segue:

- a) **Il battitore irregolare non ha ancora ultimato il suo turno di battuta:** viene rimosso senza nessuna penalità e sostituito dal battitore regolare che inizia il suo turno di battuta con il punteggio di zero strike.
- b) **Il battitore irregolare ha ultimato il suo turno di battuta diventando corridore o venendo eliminato:** l'intera azione viene annullata (eliminazioni, punti segnati, etc.) e va a battere il battitore regolare con zero strike.
- c) **Dopo il battitore irregolare ci sono stati altri battitori:** nel momento in cui ci si accorge dell'irregolarità, tutti i giochi, dal momento in cui il battitore irregolare si è presentato alla battuta, vengono annullati (eliminazioni, punti segnati, etc) e si riprende con il battitore regolare che si presenta alla battuta con zero strike.

Il battitore fuori turno è legalizzato quando:

- a) **Inizia il secondo inning del doppio morso:** Il secondo inning del doppio morso inizia nel momento in cui l'Arbitro Capo chiama il primo battitore.
- b) **Finisce il secondo inning del doppio morso o un inning singolo:** Il secondo inning del doppio morso oppure un inning singolo finisce quando tutta la squadra in difesa esce dalla zona buona del campo.

4.11 - IL BATTITORE DESIGNATO (DH)

Ogni squadra ha la facoltà di usufruire della regola del battitore designato (**DH**). Il suo utilizzo non è obbligatorio.

- a) Il **DH** non potrà essere inserito a partita iniziata ma dovrà essere presente nel Line-up consegnato all'arbitro capo durante lo scambio a casa base.
- b) Le squadre hanno la facoltà di schierare uno o due **DH** e conseguentemente uno o due **DO**.
- c) I due **DH** ed i due **DO** sono vincolati tra loro, il **DH1** batte al posto del **DO1** ed il **DH2** batte al posto del **DO2**.
- d) Il line-up è composto da sette giocatori, dove il **DH** viene inserito nelle prime cinque normali posizioni di battuta, riservando la sesta e la settima casella al **DO**.
- e) La squadra che schiera un solo **DH** dovrà lasciare vuota la settima casella del Line-up, la squadra che non utilizza **DH** dovrà lasciare vuote sia la sesta sia la settima casella.

4.12 - SOSTITUZIONE DEL BATTITORE DESIGNATO

- a) Il **DH** può essere sostituito da un qualsiasi giocatore non ancora entrato in partita ad esclusione del **DO**.
- b) Il **DH** può invertire il suo ruolo con il corrispondente **DO** una sola volta nella partita (è considerato un cambio interno).
- c) Il **DH** può entrare in difesa al posto del corrispondente **DO**, che esce definitivamente dal gioco.
- d) Il **DH** può entrare in difesa per un altro giocatore (escluso il **DO**), che sostituito esce definitivamente dal gioco. Il corrispondente **DO** dalla sesta o dalla settima posizione del line-up va a battere per il giocatore sostituito.
- e) Il **DO** può andare a battere al posto del corrispondente **DH**, che esce definitivamente dal gioco.
- f) Il **DO** può andare a battere per un altro giocatore (escluso il **DH**), che sostituito esce definitivamente dal gioco. In questo caso o il corrispondente **DH** o un nuovo sostituto, deve entrare in difesa al posto del giocatore sostituito.

Nota: Nelle regole **4.12 a)** e **4.12 b)** non si perde il **DH**, mentre nelle regole **4.12 c)**, **4.12 d)**, **4.12 e)**, **4.12 f)**, si perde il diritto al **DH** e la squadra rimane con cinque o sei giocatori.

Elenco giocatori: Aldo, Bruno, Carla, Dario, Eva, Felice, Giulio, Heidi, Ivo, Jack.

Line-Up:	5 - Bruno	Riserve:	Aldo
	6 - Dario		Carla
	DH1 - Felice		Eva
	8 - Giulio		
	DH2 - Jack		
	7 - Ivo (DO1)		
	9 - Heidi (DO2)		

- 4.12 a)** Felice o Jack è sostituito da una qualsiasi delle riserve
- 4.12 b)** Ivo diventa DH e Felice diventa DO e/o Heidi diventa DH e Jack diventa DO.
- 4.12 c)** Felice entra in difesa con il ruolo **7** ed Ivo esce dalla partita e/o Jack entra in difesa con il ruolo **9** ed Heidi esce dalla partita
- 4.12 d)** Felice e/o Jack entra in difesa al posto di uno qualsiasi tra Bruno, Dario e Giulio, che viene sostituito nel Line-Up da Ivo e/o da Heidi.
- 4.12 e)** Ivo batte al posto di Felice e/o Heidi batte al posto di Jack
- 4.12 f)** Ivo e/o Heidi batte al posto di uno qualsiasi tra Bruno, Dario e Giulio che, sostituito, esce dalla partita. Felice e/o Jack, o una qualsiasi delle riserve, entra anche in difesa al posto del giocatore sostituito ma mantiene la sua posizione nel Line-Up.

4.13 - SOSTITUZIONI IN MANCANZA DEL QUINTO GIOCATORE

Premessa: Se una squadra perde il quinto giocatore per espulsione o infortunio, rimanendo con soli quattro giocatori in campo e senza riserve disponibili, può far rientrare un giocatore sostituito (non quello espulso) e ripristinare il numero corretto di giocatori in campo.

Nel caso in cui la squadra schieri una o due coppie di **DO/DH** si dovranno applicare le seguenti norme:

- a) Se la squadra, a seguito di espulsione o infortunio, rimane con solo quattro giocatori e senza sostituti, dovrà rinunciare al **DH** schierandolo in difesa al posto del giocatore espulso o infortunato. Il relativo **DO** prenderà nel Line-up il posto del giocatore espulso o infortunato.
- b) Se il giocatore espulso o infortunato è il **DO** si dovrà normalmente applicare la regola **4.12c)**, se il giocatore espulso o infortunato è il **DH** si dovrà normalmente applicare la **4.12e)**
- c) Una squadra, senza giocatori di riserva, schiera il doppio **DO/DH** e li sostituisce entrambi seguendo quanto descritto dalla regola **4.12c)**. Se una squadra perde per espulsione o infortunio il giocatore che all'inizio della gara era un **DH** e che in quel momento è diventato un giocatore che gioca sia la fase di attacco sia quella di difesa, potrà far rientrare solo il giocatore che era stato il suo relativo **DO** a meno che il relativo **DO** non sia uscito per espulsione o infortunio. Se il **DO** è sostituito per infortunio, il manager dovrà immediatamente informarne l'arbitro capo.
- d) Se una squadra ha dei giocatori in panchina mai entrati in partita e rinuncia al **DH** seguendo quanto descritto dalle regole **4.12c)** e/o **4.12e)** non potrà far rientrare il **DO** e/o il **DH** sostituito senza prima far entrare in partita tutte le riserve non presenti nel Line-up, ma registrate sul roster, consegnato all'arbitro capo all'inizio della partita.

4.14 - RIENTRO DEL GIOCATORE SOSTITUITO

Ogni giocatore compreso nel line-up iniziale, inclusi **DH**, **DO** e **DV**, se sostituito, può rientrare in gara solo una volta (in qualsiasi momento della partita), ma restando sempre nella stessa posizione dell'ordine di battuta (o line-up).

Nota: Costituisce un'eccezione a questa regola il tipo di rientro per mancanza di sostituti, previsto dalla **Norma approvata della Regola 5.01d**.

5.00 - LE ELIMINAZIONI

5.01 - IL BATTITORE È ELIMINATO

- a) Per strike out. Quando accumula tre strikes non essendo riuscito a battere una palla chiamata **Buona** dall'arbitro.
- b) Per gioco pericoloso quando la sua battuta **In fly** viene poi chiamata **Out**.
- c) Quando un giocatore si infortuna durante il gioco e non ci sono più sostituti. Ogni volta che nel line-up si incontra il turno del giocatore infortunato, alla squadra viene addebitato un eliminato.
- d) Quando la squadra, inizialmente, non è in grado di schierare in campo cinque battitori. In questo caso l'ultimo dei cinque posti nell'ordine di battuta rimane vuoto e tutte le volte che nel line-up si incontra il turno del giocatore mancante, alla squadra viene addebitato un eliminato.

Norma approvata: La squadra che perde per infortunio uno dei cinque giocatori in campo, non avendo più sostituti, può far rientrare un giocatore sostituito, ma non uno espulso, in precedenza. Il giocatore rientrato occuperà la stessa posizione nel Line Up del giocatore infortunato.

Regola 5.01c e 5.01d Commento: Un giocatore regolarmente tesserato, presente sul roster ma assente al momento dell'appello, potrà entrare in campo in qualsiasi momento della partita, occupando il posto vuoto nel Line Up, ripristinando così la rotazione regolare.

5.02 - IL BC È ELIMINATO IN PRIMA BASE SE:

- a) Nel girare per la seconda base, passa all'interno della prima base sonora non toccando con il tronco del corpo la proiezione verticale della base stessa (**Dis.11**).
- b) Il **BC** donna, ragazzo o ragazza, nel girare per la seconda base, passa all'interno del segnale di prima base non toccando con il tronco del corpo la proiezione verticale del segnale stesso. Il segnale di prima base è quello posizionato con le misure per la categoria di appartenenza (**Dis.6-11**).
- c) Deviando dalla linea di corsa mette in pericolo la sua incolumità. La palla è morta ed eventuali corridori tornano alla base di partenza (vedi **7.02a**).

Nota: I transiti descritti nella regola **5.02a** e **5.02b** devono essere effettuati al primo tentativo ed in posizione naturale di corsa.

Regola 5.02a/5.02b Commento: se al momento dell'infrazione non ci sono altri corridori sulle basi o ci sono già due eliminati, l'arbitro dichiara **Out** il corridore al momento del transito irregolare, altrimenti lo segnala mantenendo il braccio destro alto in segnale di **Out** fino alla fine dell'azione e solamente in quel momento completerà la chiamata verbalmente.

5.03 - IL BC È ELIMINATO IN SECONDA BASE QUANDO:

- a) Il **DV** prende il tiro del difensore non vedente essendo a contatto con la seconda base difensiva, prima che egli tocchi la seconda base offensiva.
- b) Il **DV**, a contatto con la seconda base difensiva, raccoglie una palla inviatagli non intenzionalmente da un difensore non vedente, prima che egli tocchi la seconda base offensiva.
- c) La sua palla battuta buona, viene presa direttamente dal **DV** a contatto con la seconda base difensiva prima che egli tocchi la seconda base offensiva. La palla è morta. Eventuali corridori sulle basi, rientrano alla base di partenza.
- d) Nel tentativo di toccare o dopo aver toccato la seconda base offensiva, invade le zone di sicurezza **A, A1, A2** e **B, B1, B2**, (vedi **6.01b**).
- e) Nella corsa verso la seconda base disturba la difesa con urla e/o rumori non consentiti dal regolamento.
- f) L'**AS** lo aiuta, fisicamente o verbalmente, nel toccare la seconda base offensiva.
- g) L'**AS** compie una interferenza offensiva quando, in qualsiasi modo, confonde o ostacola il regolare gioco del **DV** e/o della difesa.
- h) L'**AS** inizia a battere le palette prima che egli abbia superato la prima base (vedi **6.03a**).
- i) L'**AT** batte le palette senza nessun corridore in seconda base (vedi **6.05b**).

5.04 - IL CORRIDORE È ELIMINATO IN TERZA BASE QUANDO:

- a) Commette l'infrazione della **Partenza anticipata** in seconda base.
- b) Il **DV**, a contatto della seconda base difensiva, riceve il tiro del difensore non vedente, prima che egli tocchi la terza base offensiva.
- c) Il **DV**, a contatto con la seconda base difensiva, raccoglie una palla inviatagli non intenzionalmente da un difensore non vedente, prima che egli tocchi la terza base offensiva.
- d) Nel caso di tentativo di conquistare un'extrabase, il **DV** recupera un tiro sbagliato del difensore non vedente e tocca la seconda base difensiva, prima che egli tocchi la terza base offensiva.
- e) Il corridore lascia la seconda base offensiva regolarmente, ma non prosegue e tenta un rientro sulla base di partenza
- f) Nella corsa verso la terza base, invade o anche solo minaccia di invadere il territorio della difesa. La battuta è dichiarata **No pitch** e l'eventuale corridore in terza torna in base (vedi **7.02c**).
- g) Nella corsa verso la terza base disturba la difesa con urla e/o rumori non consentiti dal regolamento.
- h) Non parte dalla seconda verso la terza base appena l'arbitro chiama **Buona**. La battuta è dichiarata **No pitch** e l'eventuale corridore in terza torna in base (vedi **7.02c**).
- i) L'**AS** gli dà indicazioni verbali dopo la chiamata di **Gioco**.
- j) L'**AT** batte le palette prima della chiamata di **Buona**.

- k) L'**AT** lo aiuta fisicamente o verbalmente nel toccare la terza base offensiva.
- l) Nella possibilità di conquista di un'extrabase l'**AT** batte le palette prima della sua partenza dalla seconda base offensiva.
- m) Dopo essere partito dalla seconda base, nel tentativo di conquistare un'extrabase, qualsiasi componente della squadra in attacco chiede all'**AT**, sia a parole sia a gesti, di battere le palette.
- n) Riparte dalla seconda base offensiva per conquistare un'extrabase mentre il corridore in terza non parte verso casa base. L'**AS** e l'**AT** devono essere ammoniti.

Regola 5.04a Commento: con meno di due **Out** l'**U3** segnalerà la partenza irregolare mantenendo il braccio alzato in segnale di **Out** fino alla fine dell'azione e solamente in quel momento completerà la chiamata verbalmente. Con due **Out** sia il gesto sia la chiamata verbale potranno essere fatti nello stesso momento.

Regola 5.04h Commento: L'**AS** e/o l'**U2** devono concedere un po' di tempo al corridore per partire, possono attendere fino al momento in cui il **BC** transita in prima base.

5.05 - IL CORRIDORE È ELIMINATO A CASA BASE QUANDO:

- a) Commette l'infrazione della **Partenza anticipata** in terza base.
- b) Il **DV** prende il tiro del difensore non vedente prima che egli attraversi regolarmente il traguardo punto.
- c) Il **DV**, a contatto con la seconda base difensiva, raccoglie una palla inviatagli non intenzionalmente da un difensore non vedente, prima che egli attraversi il traguardo punto.
- d) Il corridore lascia la terza base regolarmente, ma non prosegue e tenta un rientro sulla base di partenza
- e) L'**AT** gli dà indicazioni verbali dopo la chiamata di **Gioco** (vedi **Eccezione**).
- f) In posizione naturale di corsa non attraversa al primo tentativo il traguardo punto passando all'esterno dello stesso (**Dis.12**).
- g) Attraversa il traguardo punto con il tronco all'esterno dei segnali e/o con le braccia aperte ad ali e/o con il busto piegato lateralmente (**Dis.12**)
- h) Nella corsa verso casa base disturba la difesa con urla e/o rumori non consentiti dal regolamento.
- i) Nel tentativo di conquistare un'extrabase, il **DV** recupera un tiro sbagliato del difensore non vedente e tocca la seconda base difensiva, prima che egli, ripartito dalla terza base, attraversi regolarmente il traguardo punto.
- j) Nel caso di tentativo di conquistare un'extrabase, viene aiutato in qualsiasi modo, da un componente della sua squadra, a centrare il traguardo punto
- k) Nella corsa verso il traguardo punto, devia pericolosamente dalla traiettoria di corsa mettendo a repentaglio la sua incolumità. La battuta diventa **No pitch** e l'eventuale corridore in seconda torna in base (vedi **7.02e**).
- l) Se forzato non parte dalla terza verso casa base nel momento in cui l'arbitro chiama **Buona**. La battuta è giudicata **No Pitch** ed il corridore in seconda torna in base.

m) A contatto della terza base offensiva, con un movimento, si fa colpire volontariamente da una palla battuta

Regola 5.05a Commento: con meno di due **Out** l'**U3** segnerà la partenza irregolare mantenendo il braccio alzato in segnale di **Out** fino alla fine dell'azione e solamente in quel momento completerà la chiamata verbalmente. Con due **Out** sia il gesto sia la chiamata verbale potranno essere fatti nello stesso momento.

Regola 5.05b Commento: se il corridore nella sua posizione naturale di corsa, tocca con il tronco del corpo la proiezione verticale del segnale stesso, è da considerarsi passato all'interno del traguardo punto (**Dis.12**).

Eccezione alla 5.05e: È consentito all'**AT** di dire **Stai** a un corridore non forzato a correre a casa base solo se lo fa prima della chiamata di **Buona** dell'**U3** o **U2** e non interferisce con la difesa.

5.06 - PER MANCANZA DI SOSTITUTO

- a)** Quando a seguito di una espulsione o allontanamento, una squadra non può più schierare cinque battitori, le sarà assegnata un'eliminazione ogni qualvolta nel Line Up si incontrerà il battitore allontanato o espulso.
- b)** Il corridore che conquista una base e, successivamente, la deve abbandonare per qualsiasi motivo, se non ci sono più sostituti, viene eliminato per abbandono della base (vedi **5.01 Norma approvata**).

6.00 - LE INTERFERENZE

*Le interferenze sono di tre tipi:
offensiva, difensiva e da fattore esterno al gioco.*

Un'eliminazione per interferenza offensiva è considerata sempre una eliminazione forzata, pertanto nel caso fosse il terzo Out nessun punto sarà valido.

*L'interferenza difensiva, normalmente, ha come penalità la concessione della seconda base al **BC** e la base successiva a quella che avevano al momento della battuta ai corridori. Il corridore in partenza dalla terza base può essere eliminato se, al momento dell'interferenza, sia offensiva che difensiva, ha già sbagliato l'attraversamento del traguardo punto.*

*Qualora si verifichi un'interferenza del pubblico o di rumori improvvisi esterni, che, dopo la chiamata di **Gioco** disturbano il regolare svolgimento dell'incontro, l'arbitro chiama **No pitch** e ferma ed annulla ogni tipo di azione.*

6.01 - INTERFERENZA DEL BATTITORE-CORRIDORE

Il Battitore-Corridore commette interferenza quando:

- a) Si scontra con il **DV** nella sua Zona di competenza
- b) Nel tentativo di toccare o dopo aver toccato la seconda base offensiva, invade le zone di sicurezza **A, A1, A2 e B, B1, B2, (Dis.4)**.

Penalità: il **BC** è eliminato ed i corridori tornano alla base di partenza.

Norma approvata: L'eventuale Corridore partito dalla terza base arrivato **Salvo** a casa base verrà riportato in terza; se invece, al momento dell'interferenza, ha sbagliato l'attraversamento del traguardo punto la sua eliminazione sarà confermata.

6.02 - INTERFERENZA DEL CORRIDORE

Il Corridore commette interferenza quando:

- a) Nel tentativo di conquistare la terza base, si avvicina pericolosamente al cordino di separazione o invade la zona buona e/o la zona foul esterna. Chiunque può bloccarlo con il segnale di **Stop attacco**.

Penalità: il Corridore è dichiarato **out**, la battuta è giudicata **no pitch**, l'eventuale corridore in terza torna in base.

Norma approvata: Se questa eliminazione risulta essere il terzo Out, lo stesso battitore tornerà a battere nell'inning successivo con il conteggio azzerato.

- b) Riesce, con un movimento, pur rimanendo a contatto della terza base, a farsi colpire da una palla battuta legalmente.

Penalità: Il Corridore è dichiarato **Out** e la battuta è dichiarata **No pitch**.

Norma approvata: Se questa eliminazione risulta essere il terzo out, lo stesso battitore tornerà a battere, nell'inning successivo, con il conteggio azzerato.

- c) Nella corsa verso la base che deve conquistare disturba la difesa con urla e/o rumori non consentiti dal regolamento. Si applicheranno le seguenti **Penalità**.

1. Se l'autore dell'interferenza è il Battitore-Corridore, egli sarà dichiarato eliminato ed i corridori saranno riportati alla base di partenza.
2. Se l'autore dell'interferenza è un corridore, egli sarà dichiarato eliminato, l'altro eventuale corridore sarà riportato alla base di partenza e la battuta sarà dichiarata **"No Pitch"**.
3. Se lo stesso attaccante ripeterà questa interferenza nella stessa partita, dovrà essere espulso.

Nota: L'azione di gioco dovrà essere conclusa normalmente. Se la squadra in difesa riesce a realizzare più di una eliminazione, il gioco procede come se l'interferenza non ci fosse stata. L'attaccante sarà ammonito ed espulso in caso di recidiva.

6.03 - INTERFERENZA DELL'ASSISTENTE DI SECONDA BASE

L'Assistente di Seconda base commette interferenza quando:

- a) Batte le palette prima che il **BC** abbia superato la prima base.
- b) Anche involontariamente, ostacola, interferisce, impedisce o intralcia il gioco del **DV** in seconda base, compreso il recupero della palla dopo un tiro sbagliato, nelle zone laterali della zona di sicurezza (**A1, B1, C1 e A2, B2, C2**).
- c) Con il **BC** in arrivo in seconda base, dopo averlo fermato fisicamente (legale) prima che invada le zone di sicurezza (**A, A1, A2 e B, B1, B2**), lo aiuta a trovare la seconda base offensiva con una spinta, un rumore o un segnale vocale.
- d) Tocca o invade, anche involontariamente, la zona **A**.

Penalità: Il **BC** è eliminato, anche se era stato giudicato salvo, la palla resta viva ed in gioco. Se gli eventuali corridori arrivano salvi alla base successiva saranno riportati a quella di partenza, se invece sono giudicati eliminati, rimarranno tali.

6.04 - INTERFERENZA DELL'ASSISTENTE DI SECONDA E/O DI TERZA BASE

L'Assistente di Seconda e/o di Terza base commette interferenza quando:

- a) Con il corridore in partenza sulla base non gli rimangono ad almeno un metro di distanza e/o gli danno segnali, verbali o con rumori, dopo che l'arbitro ha chiamato **Gioco**.

Penalità: Il Corridore interessato è eliminato, l'eventuale altro Corridore rimane in base, la palla è morta al momento dell'interferenza. Se il battitore dovesse comunque battere, l'**Uhp** chiama subito **No pitch**.

Norma approvata: Se questo risulta essere il terzo Out, lo stesso battitore tornerà a battere nell'inning successivo con il conteggio azzerato.

- b) Tocca una palla battuta in territorio buono o in zona foul interna che a giudizio dell'**U2** e/o dell'**U3** poteva essere giudicata **Buona**.

Penalità: Il **BC** è eliminato, la palla è morta, i Corridori restano in base.

- c) Nella possibilità della conquista di un'extrabase uno dei due invia all'altro, segnali sia verbali che gestuali.

Penalità: Palla morta, il corridore ancora a contatto della base rimane in base, il corridore partito per la base successiva viene dichiarato **Out**.

6.05 - INTERFERENZA DELL'ASSISTENTE DI TERZA BASE

L'Assistente di Terza base commette interferenza quando:

- a) Con Corridore in seconda base batte le palette prima della chiamata **Buona**.

Penalità: Il Corridore in seconda è eliminato, la battuta è considerata **No pitch** e l'eventuale Corridore in terza rimane in base.

Norma approvata: Se questo risulta essere il terzo Out, lo stesso battitore tornerà a battere nell'inning successivo con il conteggio azzerato.

- b) Senza Corridore in seconda base batte comunque le palette.

Penalità: Il **BC** è eliminato, la palla rimane viva. Se l'eventuale Corridore arriva salvo a casa base viene riportato in terza se invece viene eliminato la sua eliminazione sarà confermata.

- c) Nell'azione di conquista dell'extrabase, batte le palette prima della ripartenza del **BC** dalla seconda base.

Penalità: Il **BC** è **Out** e l'eventuale corridore ripartito dalla terza viene riportato in base.

Nota: L'eventuale Corridore partito dalla terza base, a seguito della battuta, sarà giudicato normalmente.

- d) Ferma fisicamente il Corridore in arrivo e/o lo aiuta a trovare la terza base offensiva con una spinta, un rumore o un segnale vocale.

Penalità: Il Corridore in arrivo in terza è eliminato, la palla è viva ed in gioco.

- e) Dà l'indicazione verbale **Stai** al Corridore non forzato dopo che l'arbitro ha chiamato **Buona**

Penalità: Il Corridore è dichiarato **Out**, la palla resta viva ed in gioco.

6.06 - INTERFERENZA DELL'ASSISTENTE A CASA BASE

L'Assistente di Casa base (**Ahp**) commette interferenza quando:

- a) Continua a dare indicazioni al Battitore dopo la chiamata di **Gioco**.

Penalità: Il Battitore è eliminato, la palla è morta.

- b) Aiuta il Corridore ad attraversare il traguardo punto.

Penalità: Il Corridore è dichiarato **Out**, la palla è viva ed in gioco, l'altro eventuale Corridore ed il Battitore-Corridore saranno giudicati normalmente.

6.07 - INTERFERENZA DEI COMPONENTI DELLA SQUADRA IN ATTACCO

Qualsiasi componente della squadra in attacco commette interferenza quando:

- a) Invia segnali diretti ai corridori oppure danneggia la difesa facendo una qualsiasi forma di rumore, interferendo sul segnale sonoro della palla battuta.

Penalità: Il **BC** è eliminato, la palla resta viva ed in gioco. Se gli eventuali corridori arrivano salvi alla base successiva saranno riportati a quella di partenza, se invece sono giudicati eliminati, rimarranno tali.

- b) Nella possibilità di conquista di un'extrabase, chiede, sia a voce sia a gesti, all'**AT**, di battere le palette.

Penalità: Palla morta, il corridore ancora a contatto della base rimane in base, il corridore partito per la base successiva viene dichiarato **Out**.

Nota: L'eventuale Corridore partito dalla terza base a seguito della battuta sarà giudicato normalmente.

Eccezione alla 6.07: I corridori possono chiedere al rispettivo assistente di battere le palette qualora questi non l'abbia fatto.

6.08 - INTERFERENZA DI UN DIFENSORE

Un difensore commette interferenza quando:

- a) Cercando di recuperare una palla battuta, tocca o invade la zona foul interna, superando il cordino di separazione, con qualsiasi parte del corpo, guanto compreso.
- b) Rimanda **volontariamente** in zona foul interna una palla battuta giudicata Buona

Penalità: Al **BC** viene concessa la seconda base e agli eventuali corridori la base successiva a quella che avevano al momento della battuta.

Norma approvata: Se al momento dell'interferenza il corridore partito dalla terza base ha già sbagliato l'attraversamento del traguardo punto la sua eliminazione sarà confermata.

Commento alla regola 6.08a: La regola dice **"Palla battuta"** e non **"Palla battuta giudicata buona"**, quindi l'interferenza verrà confermata anche se la battuta, nel suo proseguire, sarà giudicata **"Foul ball"** o **"No Pitch"**.

6.09 - INTERFERENZA DEL DIFENSORE VEDENTE

Il difensore vedente (**DV**) commette interferenza se:

- a) Prima della battuta, ma dopo la chiamata di **"Gioco"**, dà indicazioni ai difensori in campo.

Penalità: Ai corridori viene concessa una base. A basi vuote il **DV** deve essere ammonito.

- b) Pur rimanendo a contatto della base tocca con una parte del corpo o con il guanto la palla battuta che non ha ancora superato il cordino di separazione.
- c) Staccato dalla base tocca o prende una palla battuta.

Penalità: Al **BC** viene concessa la seconda base, agli eventuali corridori la base successiva a quella che avevano al momento della battuta. Se l'arbitro giudica che tale battuta era un probabile fuoricampo deve concedere il fuoricampo.

- d) Dopo una battuta dà indicazioni alla difesa, ad eccezione di **"due, due, ..."** che serve a far localizzare la seconda base o **"mia, mia, ..."** che serve ad evitare scontri.
- e) Staccato dalla base, raccoglie una palla inviatagli non intenzionalmente da un difensore non vedente.
- f) Dà l'indicazione **"due, due, ..."** prima che un difensore non vedente abbia preso la palla e/o lo fa staccato dalla seconda base difensiva.
- g) Dopo aver dato l'indicazione di **"due, due, ..."** che serve a far localizzare la base, non rimane a contatto della stessa fino al rilascio della palla da parte del difensore che tenta di eliminare un attaccante.
- h) Per prendere una palla tirata o dopo averla presa, staccato dalla seconda base difensiva, tocca fisicamente la Zona **A**, anche dopo aver realizzato una eliminazione.

- i) A contatto con la seconda base difensiva, nell'atto di prendere una palla tirata o dopo averla presa, invade fisicamente le zone di sicurezza **B** e **C** anche dopo aver realizzato una eliminazione.

Penalità: Al **BC** viene concessa la seconda base, agli eventuali corridori la base successiva a quella che avevano al momento della battuta.

Norma approvata: Se al momento dell'interferenza il corridore partito dalla terza base ha già sbagliato l'attraversamento del traguardo punto, la sua eliminazione sarà confermata.

- j) Nel atto di recuperare un tiro sbagliato, invade le Zona **A**, **B** e **C**.

- k) Dopo un tiro sbagliato, nell'atto del recupero della palla, invade la zona di sicurezza **D** se non passando dietro il **BC**.

Penalità: Al **BC** verrà concessa la terza base ed al corridore in seconda base verrà concesso il punto. Se al momento dell'interferenza il corridore partito dalla terza base ha già sbagliato l'attraversamento del traguardo punto, la sua eliminazione sarà confermata.

Nota al punto g): Se il difensore non vedente perde la palla presa, il **DV** deve interrompere immediatamente la chiamata "due, due, ...". Può riprenderla solo dopo che il difensore non vedente ha nuovamente preso la palla (vedi **punto f**).

6.10 - INTERFERENZA DELL'ASSISTENTE SUL MONTE

L'Assistente sul Monte (**AM**) commette interferenza se:

- a) Non si sposta in zona foul interna destra prima della chiamata di **Gioco**.

- b) Dà indicazioni alla difesa dopo la chiamata di **Gioco**.

Penalità: Ai corridori viene concessa la base successiva a quella che avevano al momento dell'interferenza. A basi vuote l'**AM** deve essere ammonito.

- c) Entra in zona buona o in zona foul interna sinistra prima che sia completata un'azione di gioco.

- d) Interviene nel gioco, toccando una palla battuta non ferma, in zona foul interna che a giudizio dell'arbitro poteva essere giudicata **Buona**.

- e) Dà indicazioni alla difesa durante l'azione di gioco.

Penalità: Al **BC** viene concessa la seconda base e agli eventuali corridori la base successiva a quella che avevano al momento della battuta.

Norma approvata: Se al momento dell'interferenza il corridore partito dalla terza base ha già sbagliato l'attraversamento del traguardo punto la sua eliminazione sarà confermata.

- f) Tocca una palla conseguente ad un tiro sbagliato verso il **DV**.

Penalità: Al **BC** viene concessa la terza base, al corridore partito dalla seconda verrà concesso il punto.

Norma approvata: Se al momento dell'interferenza il corridore partito dalla terza base ha già sbagliato l'attraversamento del traguardo punto la sua eliminazione sarà confermata.

6.11 - INTERFERENZA DEI COMPONENTI DELLA SQUADRA IN DIFESA

Qualsiasi componente della squadra in difesa commette interferenza quando:

a) Dà indicazioni ai propri compagni in campo tra la chiamata di **Gioco** e la battuta.

Penalità: Ai corridori viene concessa la base successiva a quella che avevano al momento dell'interferenza. A basi vuote il manager della squadra deve essere ammonito.

b) Dà informazioni sulla traiettoria della palla battuta

c) Dà informazioni sulla posizione di una palla ferma giudicata **Buona** ed ancora in gioco.

Penalità: Al **BC** viene concessa la seconda base e agli eventuali corridori la base successiva a quella che avevano al momento della battuta.

Norma approvata: Se al momento dell'interferenza il corridore partito dalla terza base ha già sbagliato l'attraversamento del traguardo punto la sua eliminazione sarà confermata.

Eccezione alla 6.11: I difensori non vedenti in campo possono darsi informazioni tra loro in qualsiasi momento, anche con palla viva ed in gioco.

6.12 - TIRO SBAGLIATO VERSO IL DV

a) Quando il **DV**, a seguito di un tiro sbagliato, è costretto a raccogliere la palla nella zona foul interna tra le basi, ha libero accesso alle **zone A1** e **B1**, può attraversare le **zone C1** e **D1** solo dopo il passaggio dell'eventuale Corridore in seconda. Nel caso che il **BC** tenti l'extrabase Il **DV**, rientrando in base, può attraversare le **zone D1** e **C1** solo dopo il suo passaggio.

Penalità: Al **BC** è concessa la terza base, al Corridore partito dalla seconda base viene concesso il punto. Il Corridore partito dalla terza base deve attraversare regolarmente il traguardo punto e può essere eliminato.

b) Quando, nel tentativo di prendere una palla a seguito di un tiro, il **DV** colpisce o si scontra con l'**AS** deve essere ammonito e, in caso di recidiva, deve essere espulso. Quando, per lo stesso motivo, il **DV** colpisce o si scontra con il **BC**, deve essere espulso immediatamente.

Penalità: In entrambi i casi al **BC** è concessa la 3a base e agli eventuali corridori il punto.

Norma approvata: Nessuna eliminazione può essere fatta nelle situazioni descritte nel punto b). Pertanto, al corridore in terza, che al momento dello scontro è stato dichiarato **Out** per aver sbagliato l'attraversamento del traguardo punto, verrà concesso il punto e la sua eliminazione annullata.

c) Il **DV** che, a seguito di un tiro sbagliato, attraversa le zone **A**, **B** e **C** interne al cordino commette un'interferenza difensiva (vedi **6.09j**). Gli è permesso attraversare la zona **D** solo passando dietro al **BC** (vedi **6.09k**).

Penalità: Al **BC** viene concessa la terza base, al corridore in partenza dalla seconda base verrà concesso il punto. Se al momento dell'interferenza il corridore partito dalla terza base ha già sbagliato l'attraversamento del traguardo punto la sua eliminazione sarà confermata. Se è il terzo Out nessun punto conta.

Nota: Se il **DV** commette **volontariamente** quanto descritto nel punto c) deve essere ammonito, ed espulso in caso di recidiva, per comportamento sleale.

7.00 - ALLARMI E SICUREZZA IN CAMPO

*In campo si possono creare delle situazioni di pericolo per uno o più giocatori a causa di collisioni. In questo caso l'arbitro o gli assistenti, **devono** interrompere immediatamente il gioco. Le situazioni di pericolo si creano quando un corridore sta per scontrarsi contro un ostacolo in campo o contro un difensore, oppure quando un difensore sta per scontrarsi con un suo compagno o col corridore.*

In situazioni di probabile pericolo, l'arbitro deve fare una chiamata di allarme ad alta voce e ripeterla finché non vede la/e persona/e coinvolta/e fermarsi.

Le chiamate da fare sono:

7.01 - STOP DIFESA!

- a) Quando due o più difensori, nell'atto di prendere la palla, potrebbero scontrarsi.
- b) Quando un difensore, nell'atto di prendere la palla, invade la zona foul interna riservata al corridore.

Penalità: La palla è morta, al **BC** viene assegnata la seconda base e gli eventuali corridori conquistano la base successiva a quella che avevano al momento della battuta. Il corridore di terza non obbligato, cui l'**AT** abbia dato il regolare segnale di **Stai**, rimane in terza. Se al momento del segnale di allarme il corridore di terza ha già sbagliato l'attraversamento del traguardo punto la sua eliminazione sarà confermata.

7.02 - STOP ATTACCO!

Il segnale di allarme **Stop attacco** deve essere dato da chiunque quando il **BC** e/o i corridori, deviando dalla loro linea di corsa, mettono in pericolo la propria incolumità o quella dei difensori. A seconda dell'attaccante si creano situazioni diverse. Tale segnale di allarme deve essere dato quando:

- a) Il **BC** rischia di andare verso il dugout o la recinzione.

Penalità: Il **BC** è eliminato e gli eventuali corridori tornano alla base di partenza.

- b) Il **Corridore di seconda** invade o minaccia di invadere la Zona Buona dopo essere stato eliminato.

Nota: Il **BC** e l'altro eventuale corridore saranno giudicati normalmente.

- c) Il **Corridore di seconda** invade o minaccia di invadere la Zona Buona e/o la zona foul esterna.
- d) Il **Corridore di seconda** non parte verso la terza dopo che l'arbitro ha chiamato "Buona" ed il **BC** ha già superato la prima base.

Penalità: la battuta è dichiarata **No pitch**, il **BC** torna in battuta con lo stesso conteggio, il corridore in seconda è dichiarato eliminato, l'eventuale Corridore in terza torna in base.

- e) Il **Corridore di terza** rischia di andare verso il dugout o la recinzione.
- f) Il **Corridore di terza forzato** non parte verso casa base dopo che l'arbitro ha chiamato "Buona".

Penalità: la battuta è dichiarata **No pitch**, il **BC** torna in battuta con lo stesso conteggio, il corridore in terza è dichiarato eliminato. L'eventuale Corridore in seconda torna in base.

Norma approvata: La dichiarazione di **No pitch** sulla battuta rende incompleto il turno di battuta del battitore. Se l'eliminazione descritta nei casi citati dovesse essere il terzo out, il battitore tornerà a battere nell'inning successivo con conteggio azzerato.

- g) Il **Corridore di terza** non parte alla conquista dell'extrabase dopo la ripartenza del corridore in seconda base.

Penalità: il Corridore ripartito dalla seconda base è dichiarato eliminato, il Corridore arrivato in terza a seguito della battuta rimane in base, l'**AS** e l'**AT** devono essere ammoniti.

Nota: Se l'allarme è chiamato da un componente delle squadre, l'arbitro deve valutare e giudicare la congruità della chiamata stessa e far valere gli effetti di queste regole. Nel caso che la chiamata venga giudicata non congrua, l'arbitro, usando la regola dell'interferenza, applica quelle sanzioni che, a suo insindacabile giudizio, rimettono a posto il gioco nella situazione finale, come se la chiamata non fosse stata fatta.

7.03 - ZONE DI COMPETENZA DELL'AREA DI SICUREZZA

Nell'Area di Sicurezza, possono entrare solamente il **DV**, il **BC**, e l'**AS** (vedi 2.12).

a) Difensore Vedente (DV)

- 1) Per prendere un tiro gli è consentito entrare in **Zona A** mantenendo il contatto con il cuscino di seconda base difensivo (la presa è valida anche se la proiezione a terra della mano o del guantone che prende la palla si trova in zona **B** o in zona **C**)
- 2) Non gli è consentito in alcun modo toccare fisicamente il terreno della **Zona B** e della **Zona C** nemmeno dopo aver realizzato un'eliminazione. **Penalità:** vedi 6.09i.
- 3) Per recuperare un tiro sbagliato, può liberamente accedere alle zone **A1** e **B1**, può attraversare le Zone **C1** e **D1** seguendo quanto descritto nella **Regola 6.12**; gli è consentito attraversare la **Zona D** solo dopo il passaggio del **BC**; Ha libero accesso alle Zone **A2**, **B2**, **C2** e **D2** se lo fa senza interferire con il gioco dell'**AS** e del **BC**.

b) Battitore-Corridore (BC). Al BC proveniente dalla prima base:

- 1) È concessa libera azione nelle **Zone D, D1, D2 e C, C1 C2**.
- 2) Non può entrare assolutamente nella **Zone B, B1, B2** e nelle **Zone A, A1, A2** (vedi 5.03d e 6.01b).

Norma approvata: Il **BC** che, nel tentativo di conquista della seconda base, colpisce il **DV**, sarà eliminato ed ammonito. In caso di recidiva dovrà essere espulso dalla partita.

c) Assistente di Seconda Base (AS)

Ha il compito di guidare e fermare (in caso di pericolo) il **BC** sulla linea tra le **Zone C, C1, C2** e le **Zone B, B1, B2**. Può entrare nelle **Zone B, B1, B2** solo per fermare, con ogni mezzo, il

BC ma non può assolutamente entrare nelle **Zone A, A1, A2** o comunque interferire con il normale gioco del **DV**. In nessun caso può dare indicazioni a voce, fatta eccezione nella fase di ripartenza del **BC** che tenta di conquistare un'extrabase.

Penalità: *In caso di interferenza con il DV, o di indicazioni verbali e/o fisiche, l'arbitro chiama l'interferenza ed elimina il BC. La palla è morta e gli altri eventuali corridori tornano alle loro basi di partenza.*

Eccezione: *Al Corridore di 3a base che è arrivato a casa base sbagliando l'attraversamento del traguardo punto sarà confermata l'eliminazione.*

Nota: *I cordini tra le zone interne fanno parte di entrambe le zone.*

7.04 - SICUREZZA IN CAMPO

Il **Regolamento Tecnico Integrativo** è stato studiato per garantire una totale sicurezza agli atleti in ogni fase del gioco:

- a) Al **Battitore**, in quanto non esistendo il lancio è chiamato a proporsi da se la palla per la battuta.
- b) Al **Battitore-Corridore**, che nella sua corsa da casa base alla seconda base, trova un percorso piano e privo di ostacoli essendo la prima base perfettamente piatta ed interrata. L'arrivo sulla seconda base è favorito dall'**AS**.
- c) Al **Corridore di Seconda**, che nella sua corsa verso la terza base, trova un percorso piano e privo di ostacoli. Unica limitazione, alla sua destra, il cordino di separazione posizionato ad una distanza dalla sua traiettoria di corsa di circa 3,5m. Il pericolo che il corridore incroci la palla battuta non esiste, infatti la sua corsa ha inizio dalla chiamata di **Buona** da parte dell'arbitro e questo avviene quando la palla ha superato il cordino di separazione. L'arrivo sulla terza base è favorito dall'**AT**.
- d) Al **Corridore di Terza**, che nella sua corsa verso il traguardo punto, trova un percorso piano e privo di ostacoli. Quando è posizionato sulla terza base, il pericolo di essere colpito dalla palla battuta è nullo, essendo l'**U3** munito di guanto da gioco e preposto a fermare la palla battuta nel caso la sua traiettoria andasse a colpire il corridore. L'arrivo sul traguardo punto con relativa fermata della corsa, è favorito dalla chiamata dell'**Uhp** che giudicherà la validità del punto. Qualora proseguisse nella sua corsa, l'**Ahp** provvederà a fermarlo fisicamente evitandogli di finire contro la recinzione.
- e) Ai **Difensori**, che nel pericolo di essere colpiti da una palla battuta al volo, vengono tempestivamente informati dall'arbitro con la chiamata di **In Fly** consentendo loro di chinarsi e/o di proteggersi il volto o il capo con il guanto.

8.00 - I VEDENTI IN CAMPO

I vedenti in campo, nei tempi e modi prestabiliti, hanno il compito di guidare ed aiutare i propri giocatori non vedenti con indicazioni fisiche e verbali e con segnali sonori.

*La difesa ha due vedenti: Assistente sul Monte (**AM**) ed il Difensore Vedente (**DV**) mentre l'attacco ne ha tre: Assistente in Seconda base (**AS**), Assistente in Terza base (**AT**) e Assistente dietro Casa base (**Ahp**).*

8.01 - ASSISTENTE SUL MONTE (AM)

È l'unico assistente sul terreno di gioco della squadra in difesa e si posiziona in zona foul interna destra (**Dis.3**). Alla fine della ripresa d'attacco aiuta i propri giocatori a occupare la loro posizione difensiva e, dopo ogni azione, può dare indicazioni per riposizionarli fino alla chiamata di **Gioco** dell'**Uhp**. Gestisce le due palle da gioco presenti sul campo, rifornendo l'**Uhp** subito dopo che si è svolto un gioco difensivo, per poi far convogliare su di sé la seconda palla appena giocata o andata in zona foul. Può fermare i giocatori che durante l'azione difensiva rischiano una collisione con la chiamata di **Stop Difesa**.

Commette interferenza difensiva se interviene nell'azione, sia verbalmente sia fisicamente, con palla viva ed in gioco. Per le penalità vedere la regola **6.10**.

8.02 - DIFENSORE VEDENTE (DV)

Il Difensore Vedente ha il compito di prendere i tiri dei difensori non vedenti per eliminare gli attaccanti. Senza staccarsi dalla base gli è consentito:

- a) Entrare in **zona A**
- b) Raccogliere direttamente le battute in territorio buono. In questo caso il **DV** elimina solo il **BC**. Al momento dell'eliminazione la palla diviene morta e gli eventuali corridori di seconda e di terza rientrano alle rispettive basi di partenza.
- c) Raccogliere le palle inviategli, anche non intenzionalmente, da un difensore non vedente. L'azione si svolge normalmente (possibilità di doppio o triplo gioco).

Norma approvata: *Nel corso dell'azione descritta nella 8.02b il DV può chiamare "mia, mia," per evitare scontri.*

8.03 - ASSISTENTE IN SECONDA BASE (AS)

È il componente della squadra in attacco che dirige la corsa del **BC** nel tentativo di conquistare la seconda base. Deve utilizzare le palette, nei tempi e modi regolamentati nella **3.06**, con un feltro all'interno. Si posiziona dietro la seconda base offensiva per farla localizzare. Con corridore sulla base pronto alla corsa, alla chiamata di **Gioco** deve stare almeno ad un metro di distanza dal corridore stesso. Durante la situazione di gioco per conquistare un'extrabase gli è consentito, nella fase di ripartenza, indirizzare fisicamente e verbalmente il proprio corridore verso la terza base.

8.04 - ASSISTENTE IN TERZA BASE (AT)

È il componente della squadra in attacco che dirige la corsa del Corridore nel tentativo di conquistare la terza base. Deve utilizzare le palette, nei tempi e nei modi regolamentati nella **3.06**, con due feltri all'interno. Si posiziona dietro la terza base per farla localizzare dal corridore. Gli è consentito:

- a) Su azione di extrabase, nella sola fase di ripartenza, indirizzare fisicamente e verbalmente il corridore verso il traguardo punto (vedi **4.08a**).
- b) Fermare la palla battuta che potrebbe colpire il corridore in base (vedi **Infly c1** e **No pitch c**).
- c) Prima della chiamata di **Buona**, suggerire al corridore non forzato di restare fermo dicendo "Stai" (vedi **Eccezione** alla **5.05e**).

8.05 - ASSISTENTE DIETRO CASA BASE (Ahp)

È il componente della squadra in attacco che si posiziona dietro casa base sull'allineamento terza base-casa base ed ha il compito di fermare il corridore dopo che questi ha attraversato il traguardo punto. Può posizionarsi in qualsiasi momento durante la frazione di attacco della sua squadra (obbligatoriamente con corridore in seconda base) e gli è consentito dare indicazioni al Battitore prima della chiamata di **Gioco**. Durante l'azione di gioco commette interferenza offensiva se dà indicazioni a voce (vedi **6.06**). Non può assolutamente interferire con il giudizio dell'arbitro **Uhp**.

Penalità: Ammonizione ed Espulsione in caso di recidiva.

9.00 - L' ARBITRO

*L'Organo Federale competente deve designare quattro o più arbitri per dirigere una partita. Gli arbitri sono responsabili della conduzione della partita, che deve svolgersi in ottemperanza al RTG baseball integrato dal presente RTI, e del mantenimento della disciplina e dell'ordine sul terreno di gioco durante l'incontro stesso. Qualora gli arbitri accertino irregolarità del campo e/o degli accessori, devono segnalarle al responsabile della squadra di casa o dell'ente organizzatore per ripristinarne la corretta regolarità. Ogni arbitro è il rappresentante della **FIBS** ed è autorizzato a far rispettare tutto il regolamento.*

Nota: *Le chiamate di **Gioco** e di **Buona** sono parte strutturale ed ineludibile del gioco. Una giocata che si sia svolta senza una di esse è da considerarsi nulla e il gioco riprende dalla situazione che la precedeva (**No pitch**).*

9.01 - ARBITRO CAPO o di casa base (Uhp)

Deve indossare il guantone da baseball, e deve posizionarsi alcuni metri dietro il piatto in asse con la linea di foul di terza. Prende il pieno possesso della partita dopo lo scambio dei Line-Up a casa base. I suoi doveri sono:

- a) Assumere la piena direzione ed essere responsabile della regolare condotta della partita; annunciare a sua discrezione qualsiasi regola speciale di campo, decidere sulla impraticabilità del campo.
- b) Chiamare il battitore, consegnargli la palla e posizionarlo nel box di battuta.
- c) Richiedere agli assistenti sulle basi di battere le palette per permettere al battitore di localizzare le posizioni delle basi.
- d) Chiamare "**Gioco**".
- e) Chiamare e conteggiare gli **Strikes**.
- f) Chiamare e dichiarare le palle **Foul ball**.
- g) Giudicare gli arrivi sul traguardo punto dichiarando **Out casa** o **Punto valido**
- h) Firmare il referto arbitrale ed i due Rosters.

Nota: *In caso di gare multiple nella stessa giornata, prima dello scambio dei Line-Up, sarà l'**Uhp** della partita precedente a decidere sulla eventuale impraticabilità del campo (l'**Uhp** della prima partita deciderà sull'impraticabilità del campo per la seconda partita, quello della seconda partita per la terza, etc. etc.).*

9.02 - ARBITRO DI SECONDA BASE (U2)

Può posizionarsi sia in campo interno sia in campo esterno rispetto la zona di sicurezza e i suoi doveri sono:

- a) Controllare la partenza del corridore in seconda base.
- b) Controllare che l'**AS** non compia azioni non ammesse (vedi **6.03** e **6.04**)
- c) Giudicare l'arrivo del **BC** in seconda base.

- d) Controllare l'esatta gestione della zona di sicurezza in seconda base.
- e) Giudicare se il **DV** è a contatto con la seconda base difensiva quando tocca o prende le battute e che quest'ultime abbiano superato il cordino.
- f) Giudicare se la battuta che passa vicino alla seconda base è **Buona** o **Foul**.
- g) Con corridore in seconda base e con le basi piene deve controllare il fuoricampo (**Uhr** mancante).
- h) All'occorrenza aggiornare il tabellone segnapunti (**ROC**) se posto tra la seconda base e l'esterno centro.

9.03 - ARBITRO DI TERZA BASE (U3)

Deve indossare il guantone da baseball e deve posizionarsi in zona foul qualche metro davanti all'incrocio tra il cordino di separazione e la linea di foul di terza base. I suoi doveri sono:

- a) Proteggere il corridore da eventuali battute che lo potrebbero colpire
- b) Chiamare il **Buona**.
- c) Giudicare se una battuta è: **Foul ball**, **No pitch**, **In fly**, **In fly out**.
- d) Controllare la partenza del corridore in terza base.
- e) Controllare che l'**AT** non compia azioni non ammesse (vedi **6.04** e **6.05**)
- f) Giudicare gli arrivi in terza base.
- g) Controllare i fuoricampo (**Uhr** mancante) a basi vuote o con corridore in terza base.

9.04 - ARBITRO DI PRIMA BASE (U1), i suoi doveri sono:

- a) Azionare il dispositivo sonoro di prima base appena il battitore colpisce la palla.
- b) Spegnerne il dispositivo sonoro di prima base appena il **BC** supera la base.
- c) Giudicare il transito in prima base.
- d) Segnalare la prima base in caso di rottura o malfunzionamento della base sonora
- e) Nel caso in cui l'arbitro di seconda base va a controllare una palla battuta vicina al fuoricampo (vedi **9.02g**) ha competenza nel giudicare l'arrivo in seconda base del **BC**.
- f) All'occorrenza aggiornare il tabellone segnapunti (**ROC**) se posto in prima base.

9.05 - ARBITRO DEL FUORI CAMPO (Uhr), i suoi doveri sono:

- a) Controllare se la palla battuta tocca o supera la linea del fuoricampo
- b) Segnalare le situazioni di pericolo ai difensori che si posizionano e difendono una palla vicino alla linea del fuoricampo.

9.06 - IMMEDIATEZZA DELLA CHIAMATA

L'arbitro ha l'obbligo di dare il giudizio di salvo/out con immediatezza. Qualora dopo la chiamata di **Out**, il **DV** perda la palla ed il corridore si trovi in prossimità della base o del traguardo punto, l'arbitro deve chiamare **Salvo** e assegnare la base al corridore.

Commento: Il corridore, alla chiamata di **Out**, di solito desiste dal conquistare la base e quindi gli viene assegnata per regola.

10.00 - IL CLASSIFICATORE UFFICIALE

Premessa: Per classificare il BxC si applica questa Regola 10 (che comprende le specificità e gli adattamenti necessari per il BxC), integrata per quanto non specificato dalla Regola 9 del Regolamento Tecnico del Baseball sul Classificatore Ufficiale.

10.01 - IL CLASSIFICATORE UFFICIALE (Regole generali)

La FIBS designerà un classificatore ufficiale per tutte le partite del campionato o della manifestazione dove è prevista la sua presenza. Il classificatore ufficiale osserverà l'incontro dal box della stampa o da postazione appositamente predisposta (si consiglia una postazione nei pressi del dug-out di terza base, anche nella zona foul del diamante, dalla quale si possa vedere al meglio la zona buona del campo di BxC).

Il classificatore ufficiale sarà l'unico autorizzato a prendere tutte le decisioni riguardanti l'applicazione della Regola 10 che comportano un giudizio, come per esempio se l'arrivo in seconda base del battitore sia il risultato di una valida o di un errore.

Il classificatore ufficiale, se gli è richiesto, comunicherà questa decisione agli organi di stampa e agli operatori dei media attraverso gesti o un sistema di comunicazione ed informerà lo speaker. È proibito ai responsabili delle squadre e ai giocatori contestare il classificatore ufficiale riguardo queste decisioni.

Dopo ogni gara, incluse le partite forfait o definitivamente interrotte, il classificatore ufficiale preparerà un report (ruolino), su modello realizzato dal CNC (Comitato Nazionale Classificatori) della FIBS in collaborazione con la LIBCI, che includerà data e luogo dell'incontro, nomi delle squadre e degli arbitri, punteggio completo della gara e tutti i record individuali dei giocatori compilati secondo il sistema specificato in questa Regola 10.

a)

1. In tutti i casi, il classificatore ufficiale non potrà prendere decisioni in conflitto con la presente Regola 10 o con altre regole di questo regolamento o con la Regola 9 del Regolamento Tecnico Baseball e dovrà attenersi scrupolosamente alle regole contenute nelle succitate Regole 9 e 10. Il classificatore ufficiale non dovrà prendere decisioni in conflitto con le decisioni arbitrali. Il classificatore ufficiale avrà l'autorità di regolamentare ogni punto non specificatamente coperto da queste regole.
2. Se le squadre cambiano posizione prima di tre out, il classificatore ufficiale informerà immediatamente l'arbitro capo dell'errore.
3. Il Classificatore Ufficiale è responsabile (in collaborazione con gli arbitri) del corretto andamento del punteggio ed è pertanto tenuto a segnalare immediatamente (se non fatto da altri) il raggiungimento di un punteggio tale da configurare l'interruzione dell'inning o della partita (vedi **4.03** e **4.04** di questo regolamento).
4. Diversamente da baseball e softball, nel BxC il Classificatore Ufficiale è responsabile del rispetto dell'ordine di battuta di entrambe le squadre, non essendo sanzionato il battitore fuori turno. Pertanto, se un giocatore sta battendo fuori turno il classificatore ufficiale **deve** attirare l'attenzione degli arbitri o di qualsiasi membro delle squadre e ristabilire la situazione regolare, secondo la Regola **4.10** di questo regolamento.

5. Analogamente il Classificatore Ufficiale sarà responsabile della corretta applicazione (non sanzionabile) delle regole sul Battitore Designato-DH e sul Rientro (vedi **Regole 4.11, 4.12, 4.13 e 4.14 RTI**).
- b) 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 comunicherà alla FIBS ogni offesa recatagli da manager, giocatore, impiegato o dirigente di squadra nel corso, o come risultato, dell'espletamento delle sue mansioni.

10.02 - RUOLINO UFFICIALE

Il ruolino ufficiale preparato dal classificatore ufficiale dovrà essere compilato nel modulo prescritto dalla LIBCI e dalla FIBS (e dalla WBSC a livello internazionale) e conterrà:

- a) I seguenti dati per ciascun battitore e corridore:
1. Numero di volte che ha battuto, eccetto quando non si addebiterà il turno alla battuta perché ottiene la prima base per interferenza.
 2. Numero di punti segnati
 3. Numero di battute valide
 4. Numero di punti battuti a casa
 5. Fuoricampo
 6. Numero delle volte in cui ha ricevuto la seconda base per interferenza
 7. Strikeout
 8. Strikeout per Fly Out
- b) I seguenti dati per ogni difensore:
1. Numero degli eliminati (solo per i difensori vedenti)
 2. Numero delle assistenze (solo per i difensori ciechi ed ipovedenti)
 3. Numero degli errori
- c) 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, nonché i corridori chiamati out nelle situazioni di gioco di cui alla Regola **10.03e** (rimasti in base "virtuali"). Il classificatore ufficiale includerà in questo totale un battitore-corridore la cui palla battuta fa sì che un altro corridore sia eliminato come terzo out.
- d) Il punteggio inning per inning di ogni squadra.
- e) Nomi degli arbitri, elencati in quest'ordine: arbitro capo, arbitro di prima base, arbitro di seconda base, arbitro di terza base, ed arbitro al fuoricampo (se presente).
- f) Nome del classificatore ufficiale.
- g) Durata dell'incontro, dedotti eventuali ritardi dovuti a condizioni atmosferiche, o mancanza di luce, o eventi tecnologici non collegati ad azioni di gioco.

Regola 10.02g Commento: Il ritardo per curare la ferita e/o l'infortunio di un giocatore, manager, coach o arbitro sarà conteggiato nella durata della gara.

10.03 - RUOLINO UFFICIALE (Ulteriori regole)

- a) Nel compilare il ruolino ufficiale, il classificatore dovrà elencare il cognome e il nome di ogni giocatore, la sua posizione in difesa ed il numero di casacca, nell'ordine in cui ha battuto o avrebbe battuto se l'incontro fosse terminato prima di recarsi alla battuta.
- b) Una squadra di BxC è composta da 6 giocatori (5 non vedenti ed 1 vedente), pertanto la numerazione delle posizioni in campo dei giocatori (riportata in line-up) comprende i numeri dal 4 al 9, come spiegato dalla Regola **4.05**.
- c) Nel caso una squadra schieri inizialmente solo 4 battitori (secondo quanto previsto dalla Regola **5.01d**), nel posto 5 dell'ordine di battuta non andrà scritto niente. Per consentire una corretta quadratura del ruolino, gli out automatici conseguenti dovranno però essere conteggiati come "AB" virtuali e riportati nei dati d'attacco del posto 5.
- d) Diversamente da baseball e softball, a causa dei frequenti spostamenti e/o cambi di ruolo tra i difensori ciechi in campo, le assistenze difensive devono essere registrate utilizzando i numeri di casacca dei giocatori, anziché le loro posizioni difensive.
- e) Può accadere che l'azione difensiva, per i tempi in cui si è svolta, produca più eliminati di quanti ne occorrono per chiudere la ripresa. In questi casi si registrano solo le eliminazioni necessarie a raggiungere il terzo out (iniziando dal battitore) e si considerano LOB (rimasti in base, anche se in modo fittizio) gli altri corridori, che possono essere uno o al massimo due, oggetto di eliminazione non necessaria.

10.04 - BATTUTE VALIDE

Una battuta valida è la statistica accreditata a un battitore che raggiunge salvo la seconda base offensiva o casa base, senza l'aiuto di un errore difensivo (a giudizio del classificatore) o di un'interferenza difensiva (chiamata dall'arbitro).

Eccezione rispetto alla Regola 9.05 b1 del RTG Baseball: Il classificatore ufficiale accrediterà una battuta valida (o eventualmente un errore) anche quando sulla sua battuta un corridore è out forzato su un'altra base.

10.05 - DETERMINAZIONE DEL VALORE DELLE VALIDE

Il classificatore ufficiale nel segnare una valida da una base o un fuoricampo (non sono previsti altri tipi di battute da extrabase), senza errori o eliminati, procederà come segue:

- a) È una valida da una base se il battitore arriva salvo in seconda base;
- b) È un fuoricampo se il battitore tocca tutte le basi e segna.

10.06 - OUT

Un eliminato è una statistica accreditata a quel difensore la cui azione provoca l'out del battitore-corridore o di un corridore, ovvero sempre al Difensore Vedente (**DV**) di 2a base (posizione 4).

- a) Il classificatore ufficiale accrediterà un out al **DV** ogni volta che:
 - 1. Prende direttamente una palla battuta buona, rimanendo a contatto con la seconda base

difensiva (out senza assistenza);

2. Prende una palla tirata da un difensore non vedente e tocca la seconda base difensiva, eliminando il battitore-corridore che sta tentando di conquistare la seconda base;
3. A contatto con la seconda base difensiva, raccoglie una palla inviatagli non intenzionalmente da un difensore non vedente, prima che il battitore-corridore tocchi la seconda base offensiva;
4. Prende una palla tirata da un difensore non vedente e tocca la seconda base difensiva, eliminando il corridore che sta tentando di conquistare la terza base;
5. A contatto con la seconda base difensiva, raccoglie una palla inviatagli non intenzionalmente da un difensore non vedente, eliminando il corridore che sta tentando di conquistare la terza base;
6. Prende una palla tirata da un difensore non vedente e tocca la seconda base difensiva, eliminando il corridore che sta tentando di conquistare casa base;
7. A contatto con la seconda base difensiva, raccoglie una palla inviatagli non intenzionalmente da un difensore non vedente, eliminando il corridore che sta tentando di conquistare casa base;
8. Recupera un tiro sbagliato del difensore non vedente e tocca la seconda base difensiva, prima che il battitore-corridore tocchi la terza base offensiva, nel tentativo di conquistare un'extrabase (out senza assistenza);
9. Recupera un tiro sbagliato del difensore non vedente e tocca la seconda base difensiva, prima che il corridore centri il traguardo di casa base, nel tentativo di conquistare un'extrabase (out senza assistenza).

Regola 10.06a Commento: *nei casi di out su assistenza, sul ruolino andrà registrato unicamente il numero di casacca del difensore non vedente autore dell'assistenza, essendo implicito che l'out va sempre accreditato al vedente. Tale registrazione va ripetuta per ogni eventuale out contemporaneo, ottenuto sulle altre basi nella stessa azione (conteggiando un out ed un'assistenza difensiva per ogni corridore eliminato).*

b) Il classificatore ufficiale accrediterà un out automatico al **DV** quando:

1. Una squadra gioca in 4 ed il quinto battitore è sempre out automatico;
2. Un battitore è eliminato per **strikeout** o "In Fly Out";
3. Un battitore-corridore è eliminato per essere transitato all'interno della prima base sonora;
4. Un battitore-corridore o un corridore è eliminato per qualsiasi tipo di interferenza offensiva;
5. Un corridore è eliminato per "Partenza anticipata";
6. Un corridore è eliminato perché lascia la seconda base offensiva regolarmente, ma non prosegue e tenta un rientro sulla base di partenza;
7. Un corridore è eliminato perché non parte dalla seconda verso la terza base appena l'arbitro chiama "Buona";
8. Un corridore è eliminato perché lascia la terza base regolarmente, ma non prosegue e tenta un rientro sulla base di partenza;
9. Un corridore è eliminato perché, se forzato, non parte dalla terza verso casa base nel momento in cui l'arbitro chiama "Buona";

10. Un corridore è eliminato perché non attraversa al primo tentativo il traguardo punto;

11. Un battitore-corridore o un corridore è eliminato per qualsiasi altro caso di out per regola.

Nota: in conclusione, tutti gli out vanno sempre accreditati al **DV** (pos. 4). Per questo, nei dati difensivi sul ruolino la colonna "**PO**" è oscurata nella parte riservata ai difensori non vedenti.

10.07 - ASSISTENZE

Un'assistenza è una statistica accreditata ad un difensore (non vedente) la cui azione contribuisce all'eliminazione del battitore-corridore o di un corridore.

a) Il classificatore ufficiale accrediterà un'assistenza ad ogni difensore non vedente che tira al Difensore Vedente o devia non intenzionalmente verso il DV una palla battuta, in modo da far conseguire un out, o lo avrebbe fatto se non fosse per un susseguente errore del Difensore Vedente. Al difensore non vedente sarà accreditato un numero di assistenze pari al numero di out ottenuti contemporaneamente nella stessa azione sulle altre basi, grazie ad un unico tiro (o deviazione).

b) Il classificatore ufficiale non accrediterà un'assistenza:

1. Ad un difensore non vedente che tocchi la palla prima del tiro (o deviazione) finale verso il Vedente. Non è possibile attribuire assistenze a più giocatori per lo stesso out;
2. Al difensore non vedente il cui tiro pazzo permette ad un corridore di avanzare, anche se in seguito il corridore è eliminato come risultato dell'azione continua. Un gioco che segue uno sbaglio (sia esso errore o no) è un nuovo gioco e il difensore che fa uno sbaglio non sarà accreditato con un'assistenza salvo che non prenda parte al nuovo gioco. L'eliminazione sarà quindi registrata come out senza assistenza;
3. Al difensore non vedente il cui tiro pazzo permette al battitore-corridore di arrivare salvo in seconda, se nel corso della stessa azione un corridore è eliminato su un'altra base, perché il DV recupera il tiro sbagliato e tocca la seconda base difensiva, prima che il corridore tocchi la terza base offensiva. Un gioco che segue uno sbaglio (sia esso errore o no) è un nuovo gioco e il difensore che fa uno sbaglio non sarà accreditato con un'assistenza salvo che non prenda parte al nuovo gioco. L'eliminazione sarà quindi registrata come out senza assistenza. Non è quindi possibile accreditare un'assistenza simultanea ad un errore dello stesso difensore nella stessa azione.

Nota: Per agevolare il lavoro dei Classificatori Ufficiali (e degli Speakers), al termine di ogni azione (dopo la chiamata dell'arbitro) il giocatore cieco autore del tiro verso la seconda base dovrà alzare un braccio e girarsi per mostrare il numero di casacca, per consentire la corretta attribuzione di un'Assistenza o di un Errore. Il difensore dovrà tenere alzato il braccio per pochi secondi, fino al momento in cui sentirà lo speaker annunciare l'azione appena avvenuta.

10.08 - ERRORI

Un errore è una statistica addebitata ad un difensore (sia non vedente che vedente) la cui azione ha aiutato la squadra in attacco, come previsto in questa Regola **10.08**. Nel BxC si attribuisce errore difensivo in soli sei specifici casi:

- a) Mancata eliminazione difensiva con palla ferma entro il raggio di un metro del difensore e tempi congrui per l'eliminazione;
- b) Mancata eliminazione per palla passata in mezzo alle gambe del difensore cieco;
- c) Tiro sbagliato del difensore cieco, purché a giudizio del Classificatore esistessero i presupposti di tempo per potere effettuare l'eliminazione;
- d) Tiro sbagliato del difensore cieco, che consente un avanzamento extrabase dello stesso battitore-corridore o di un altro corridore;
- e) Errore di presa del difensore vedente (con o senza assistenza di un non vedente);
- f) Interferenza difensiva (di un difensore non vedente o del difensore vedente).

Regola 10.08f Eccezione: *l'Interferenza difensiva non sarà addebitata come errore difensivo a nessun difensore nei casi di "Interferenza dell'Assistente sul Monte" (vedi 6.10) ed "Interferenza dei componenti della squadra in difesa" (vedi 6.11). In questi casi (se chiamati sulla battuta), l'arrivo in seconda base sarà comunque giustificato come "Interferenza" e riportato sul ruolino con il simbolo "INT OT" (e non è "AB").*

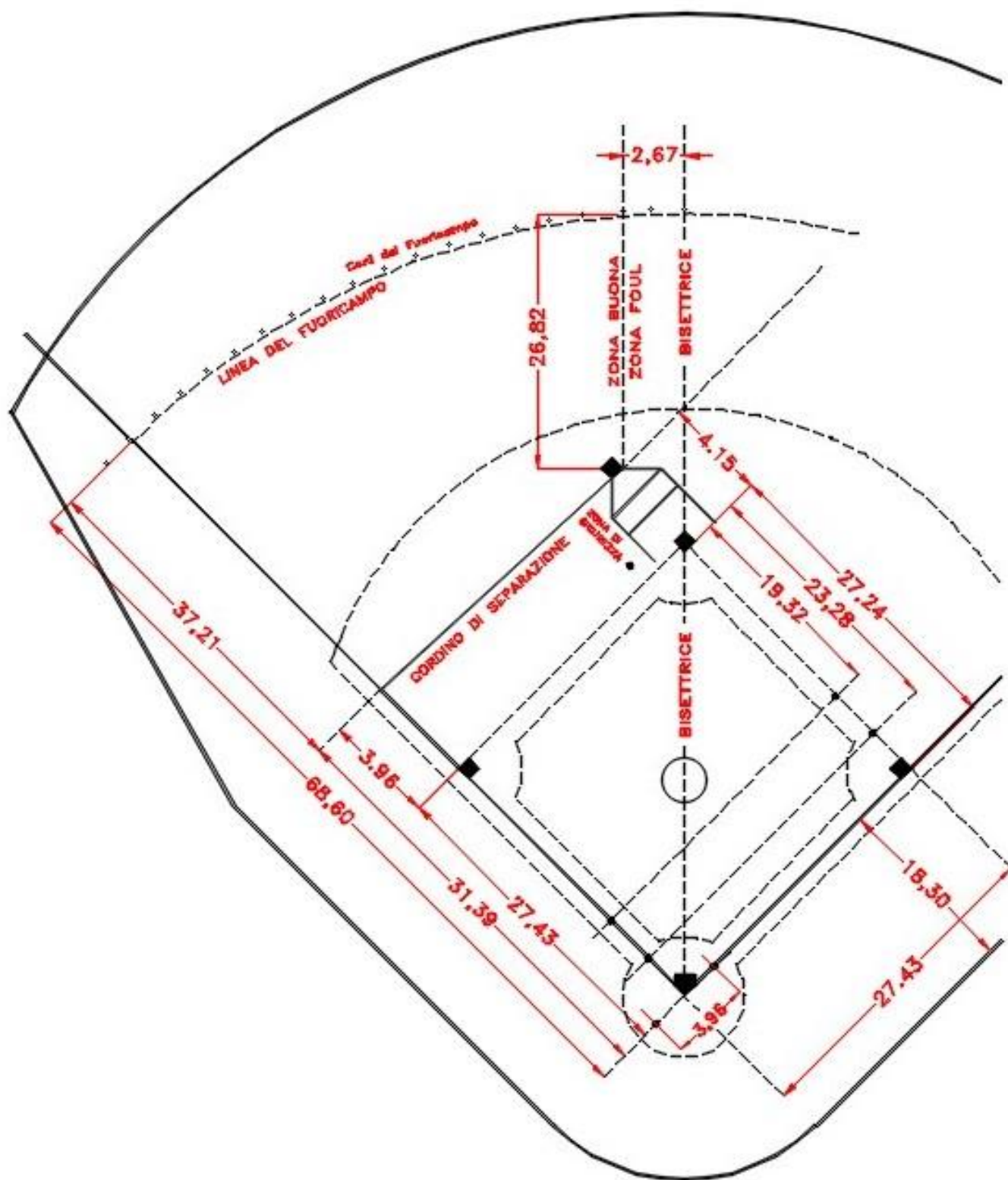
10.09 STRIKEOUT

Uno strikeout è una statistica addebitata ad un battitore quando un arbitro chiama tre strike sul battitore oppure l'Infly Out, così come specificato in questa Regola **10.09**.

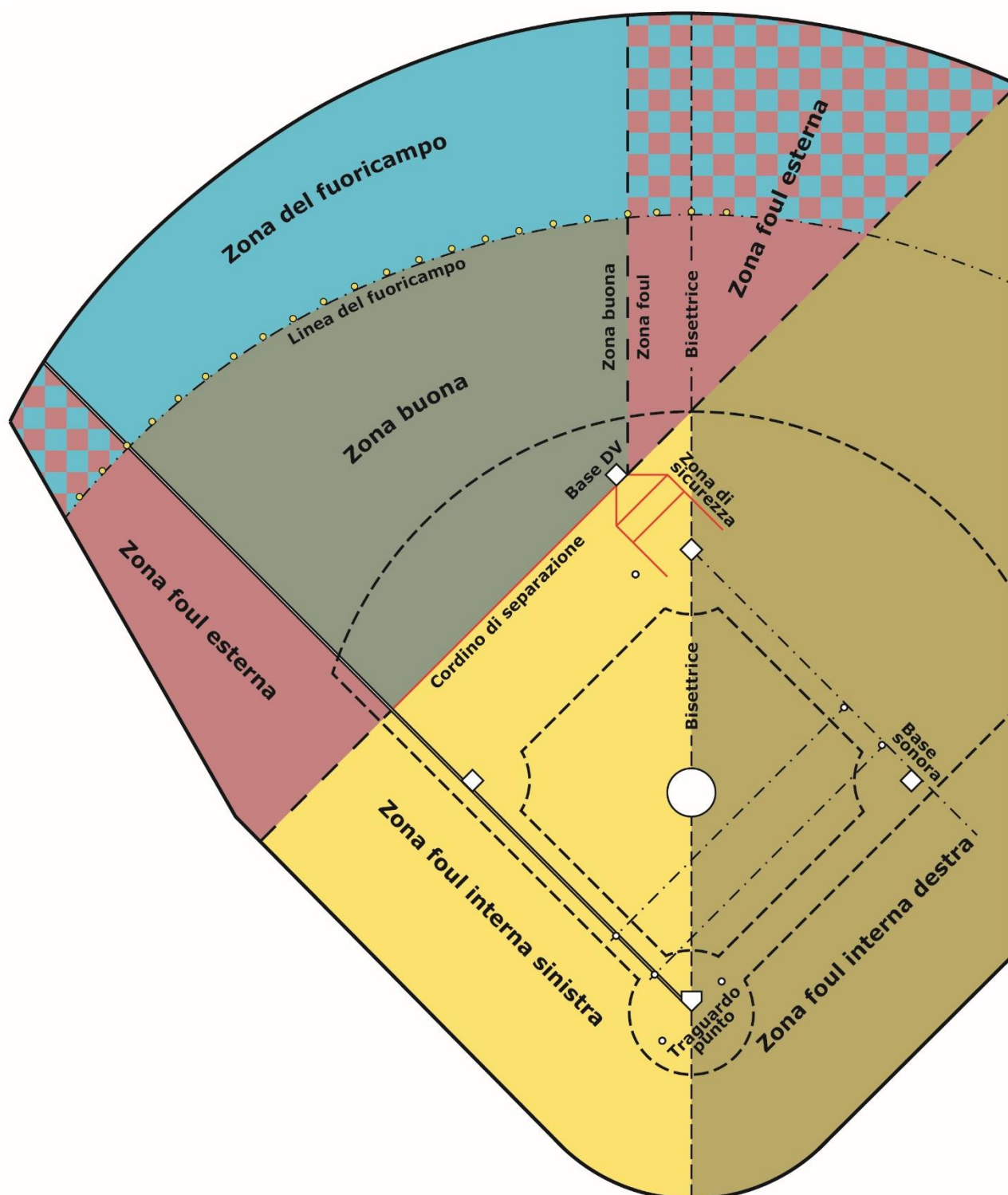
Il classificatore ufficiale assegnerà uno strikeout tutte le volte che un battitore:

- a) È eliminato con un terzo strike girato e non toccato;
- b) È eliminato con un terzo strike toccato in foul;
- c) È eliminato per gioco pericoloso quando la sua battuta **In fly** viene poi chiamata **Out**.

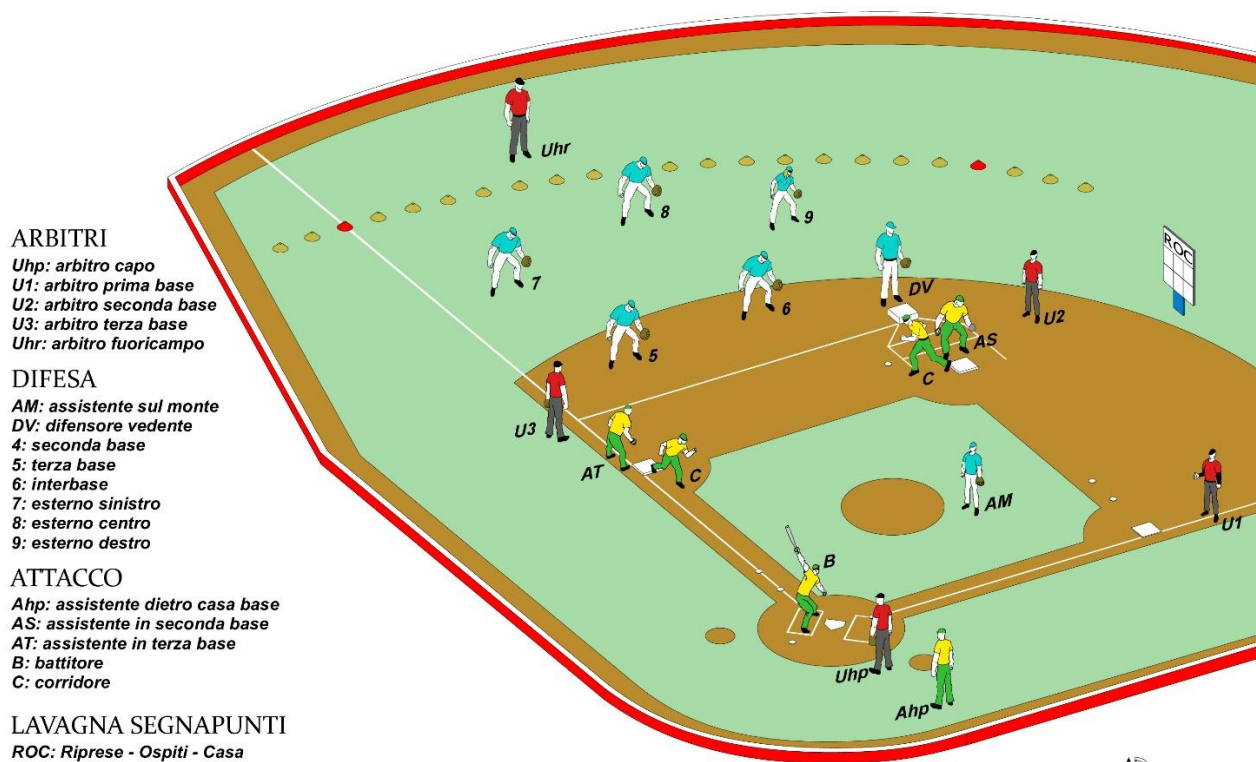
Disegno 1 - Il terreno di gioco BxC (misure)



Disegno 2 - Il terreno di gioco BxC (Zone)



Disegno 3 - Il terreno di gioco BxC (Ruoli in campo)



AP
 Andrea Pasquali 2019

RUOLI DIFENSIVI

AM .Dirige la difesa
 .Prende la palla in foul
 .Tira la palla all'UHp

DV .Prende i tiri ed elimina
 il BC ed i Corridori

5 7 .Prendono le battute
6 8 e le tirano al DV
9 in seconda base

RUOLI DI ATTACCO

B Battitore
BC Battitore-Corridore
C Corridore

AS Assistente di 2a

AT Assistente di 3a

Ahp Assistente dietro
 casa base

RUOLI DEGLI ARBITRI

Uhp .Dà la palla al Battitore
 .Posiziona il Battitore
 .Chiama "Gioco"
 .Giudica gli out a Casa

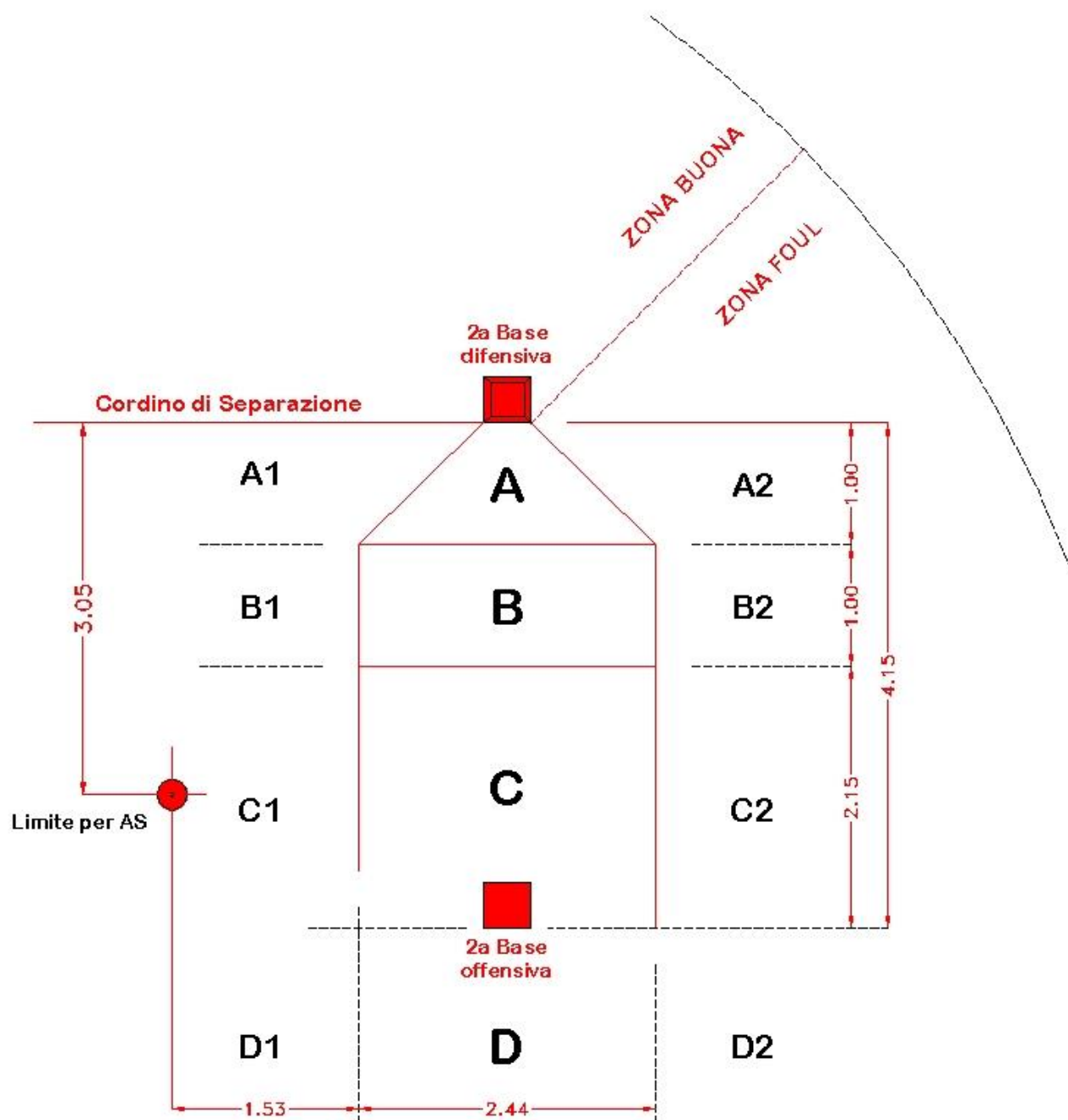
Uhr .Giudica i fuoricampo

U1 .Assiste il Corridore
 .Giudica il passaggio in 1a

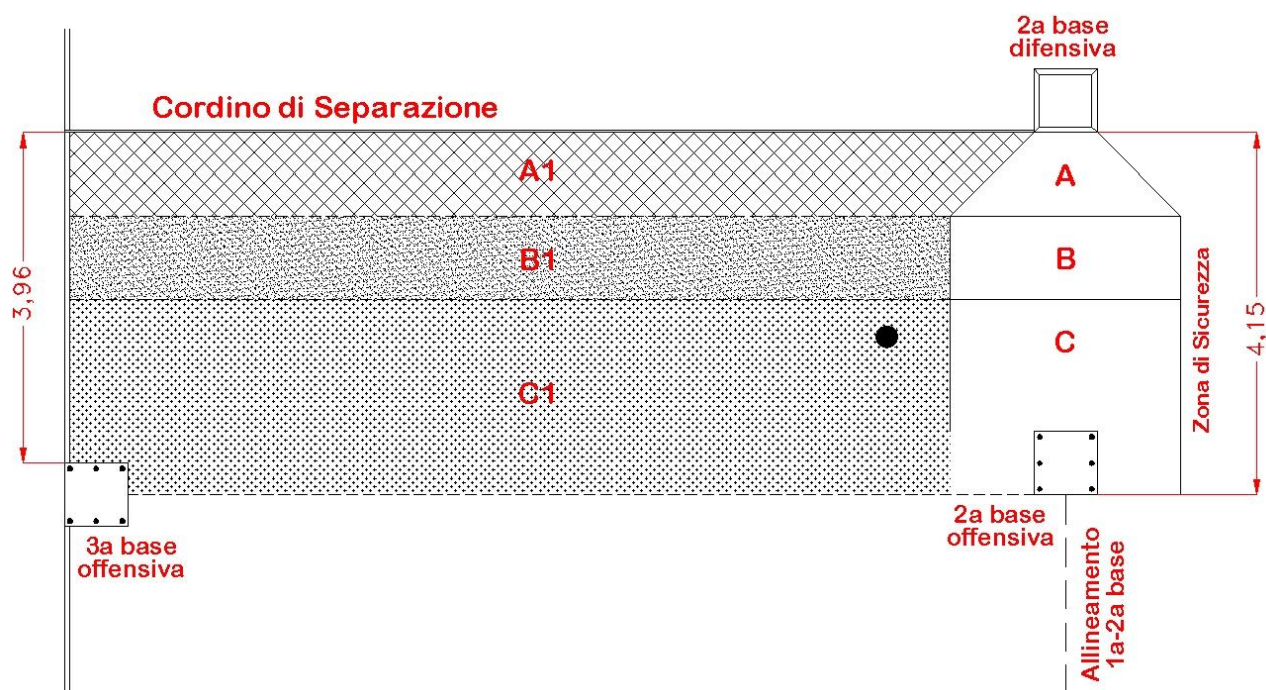
U2 .Giudica gli out in 2a

U3 .Giudica gli out in 3a
 .Giudica se la palla è buona

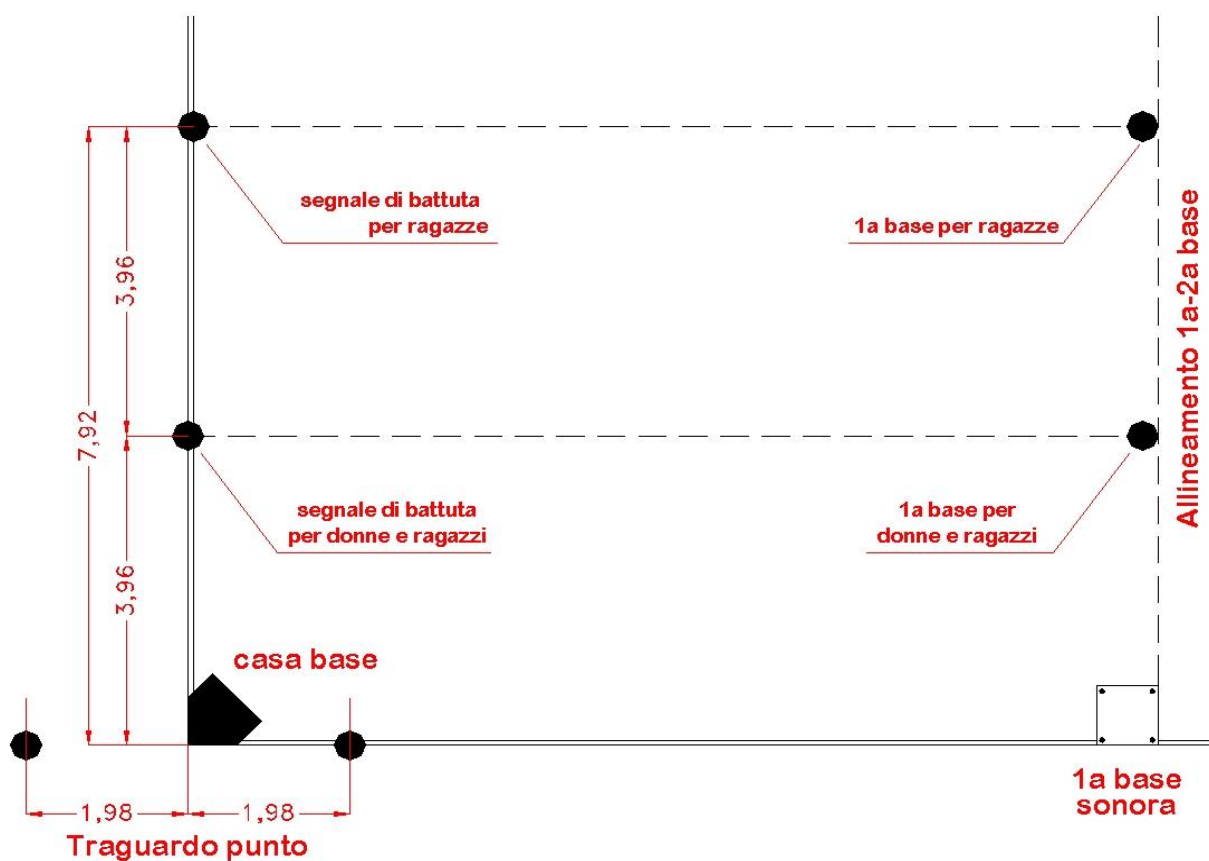
Disegno 4 - Zona di sicurezza in seconda base

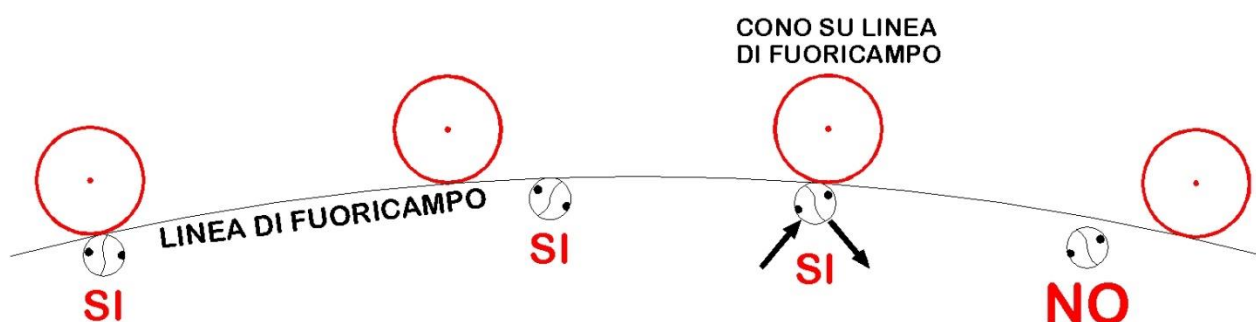
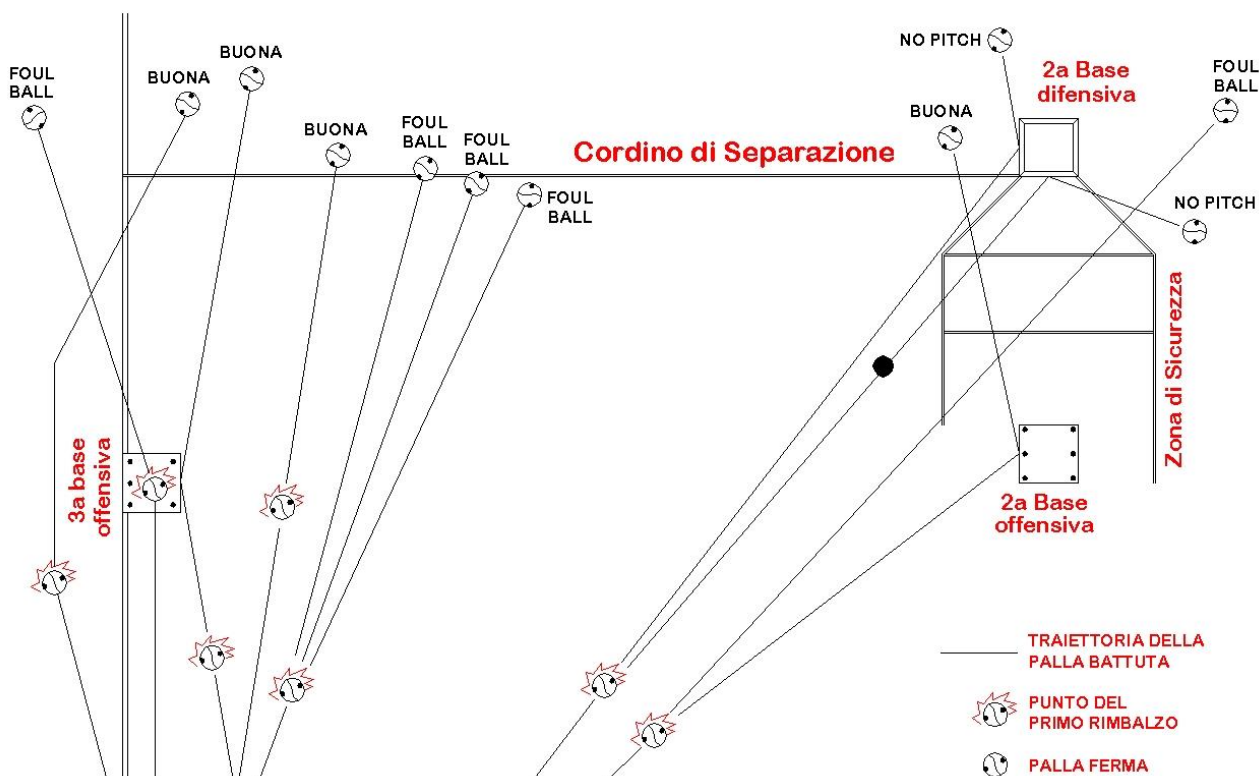


Disegno 5 - Cordino di separazione (3a base - 2a base)



Disegno 6 - Posizione dei segnali (casa base - 1a base)



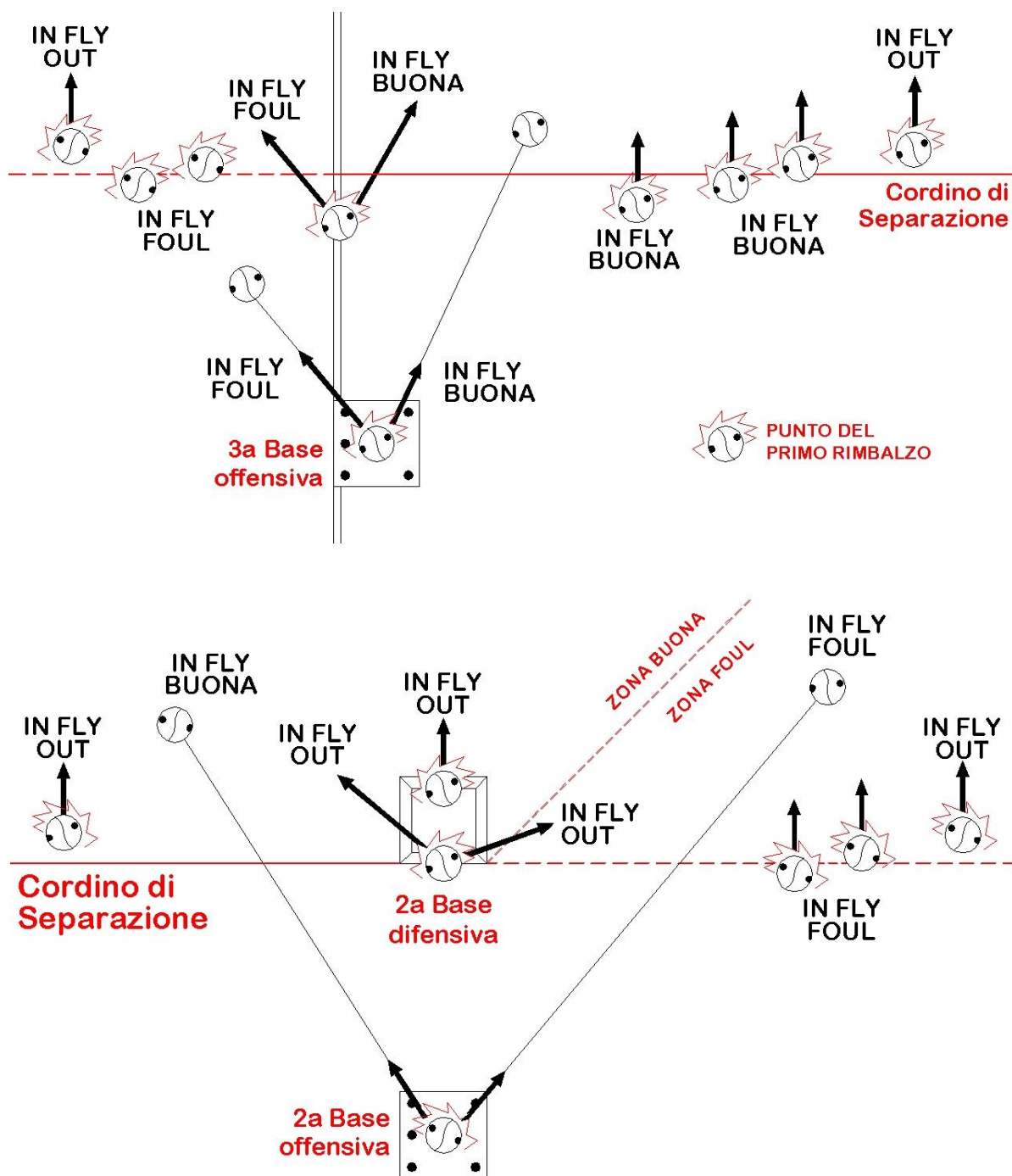
Disegno 7 - Il fuoricampo**Disegno 8 - Buona / Foul ball / No Pitch**

La palla battuta che colpisce il cuscino del **DV**, dopo aver rimbalzato almeno una volta in zona foul interna, è giudicata sempre **No pitch**.

La palla battuta che colpisce il Corridore a contatto della terza base o è fermata dall'**U3** o dall'**AT** (sia dopo aver rimbalzato sia in volo) per evitare che ciò accada, è giudicata sempre **No pitch** (vedi definizione del termine **No Pitch** punto a).

Se una palla battuta colpisce una base offensiva, il monte di lancio e/o la pedana del lanciatore sarà giudicata come se avesse colpito un elemento naturale del terreno (vedi **Commento** alla definizione del termine **No Pitch**)

Disegno 9 - In fly: “Buona”, “Foul”, “Out”, “No pitch”

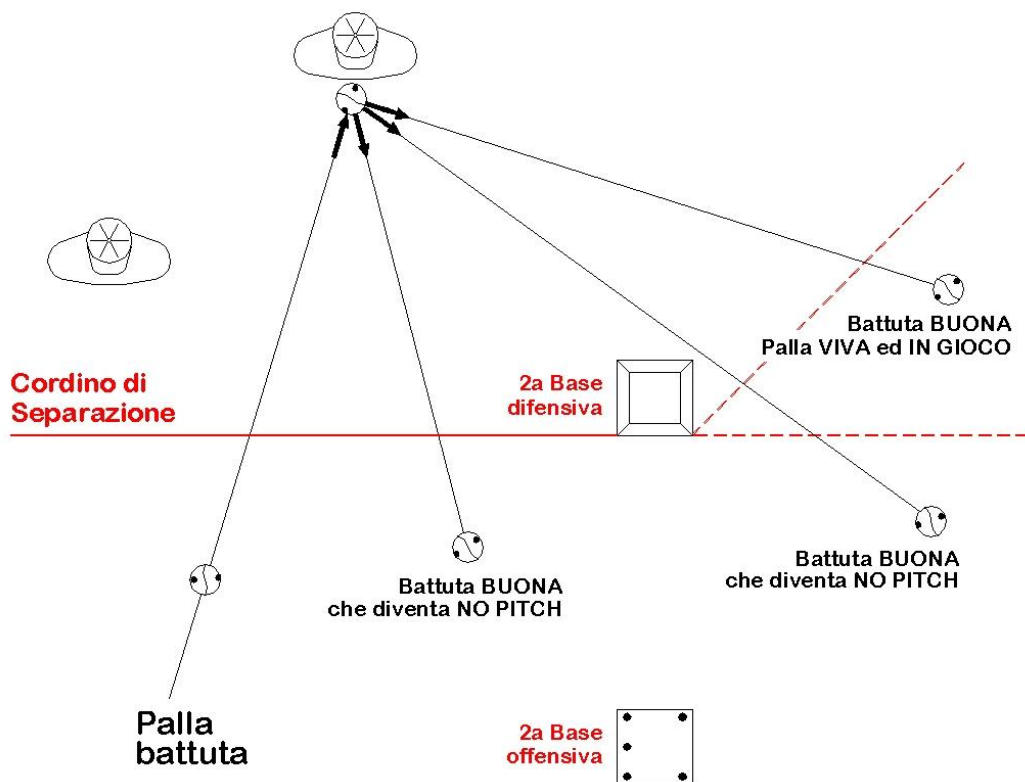
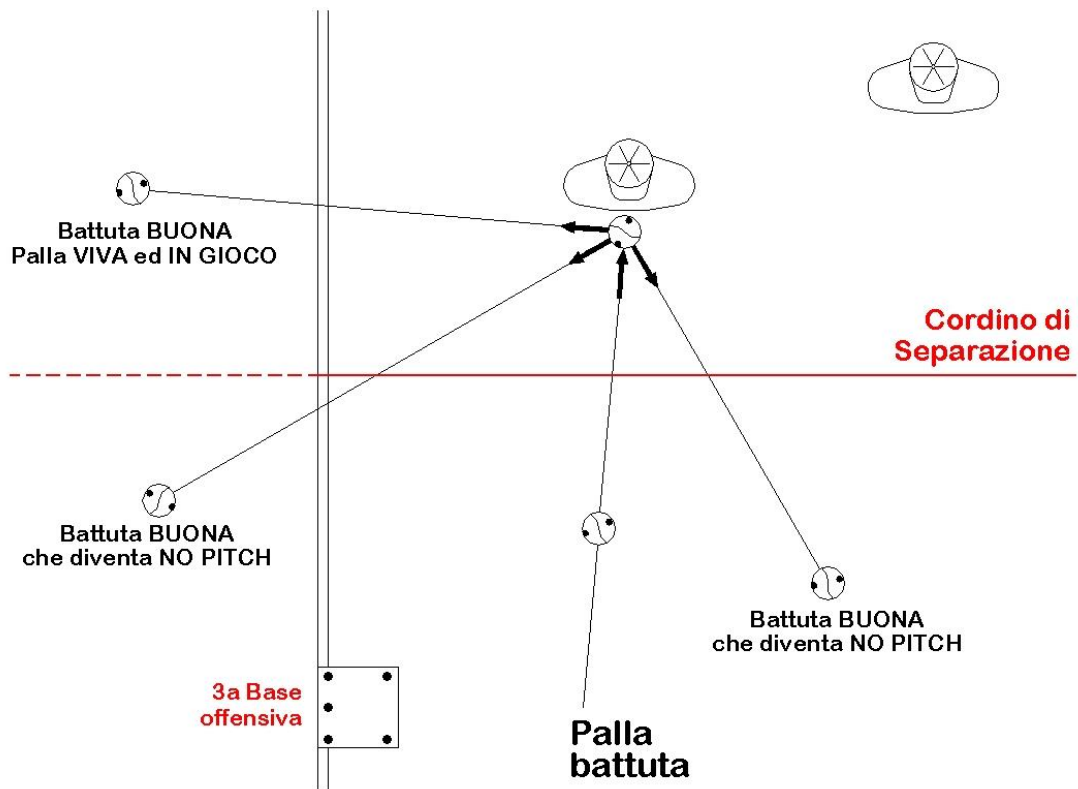


*La palla battuta che colpisce il cuscino del **DV** senza aver rimbalzato almeno una volta in zona foul interna provoca l'eliminazione del battitore (**Infly Out**).*

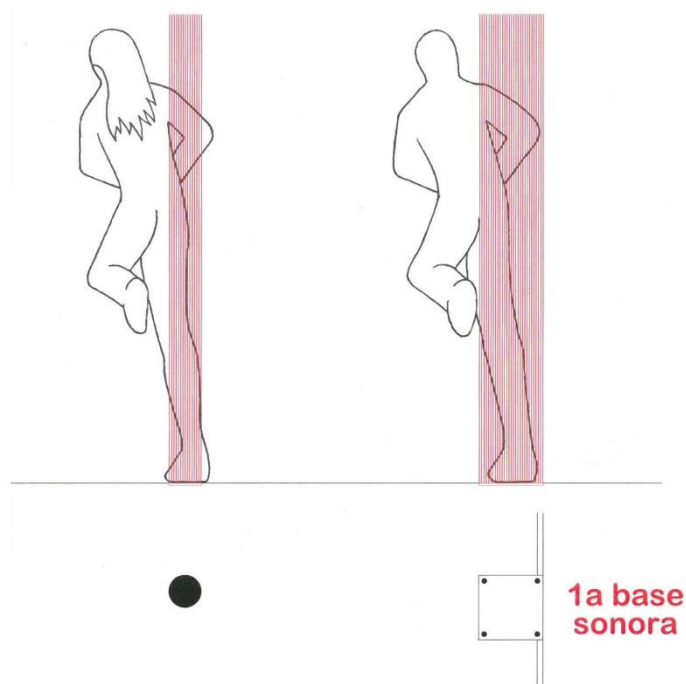
*La palla battuta che colpisce il Corridore a contatto della terza base o è fermata dall'U3 o dall'AT (sia dopo aver rimbalzato sia in volo) per evitare che ciò accada, è giudicata sempre **No pitch** (vedi definizione del termine **No Pitch** punto a).*

*Se una palla battuta colpisce una base offensiva, il monte di lancio e/o la pedana del lanciatore sarà giudicata come se avesse colpito un elemento naturale del terreno (vedi **Commento** alla definizione del termine **No Pitch**).*

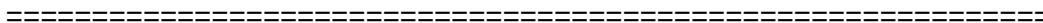
Disegno 10 - Deviazione della palla in Zona foul



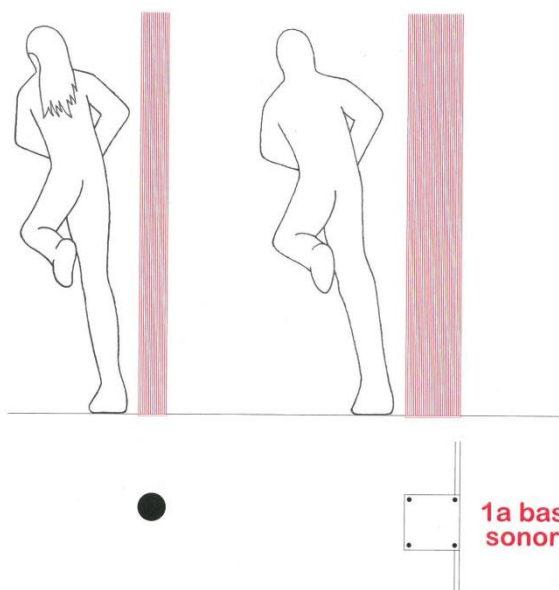
Disegno 11 - Transito in Prima base



Passaggio valido

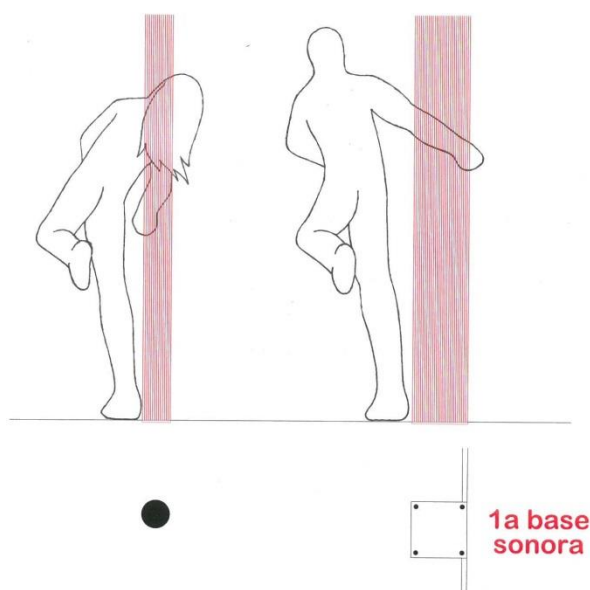


OUT



**Per passaggio a sinistra
della prima base di competenza**

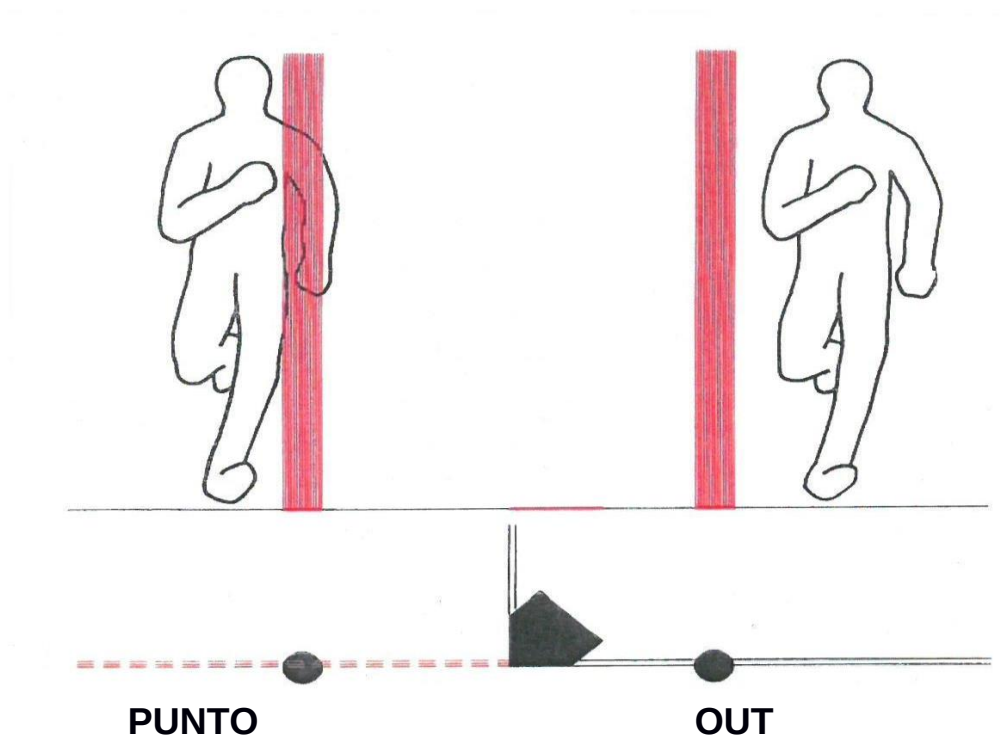
OUT



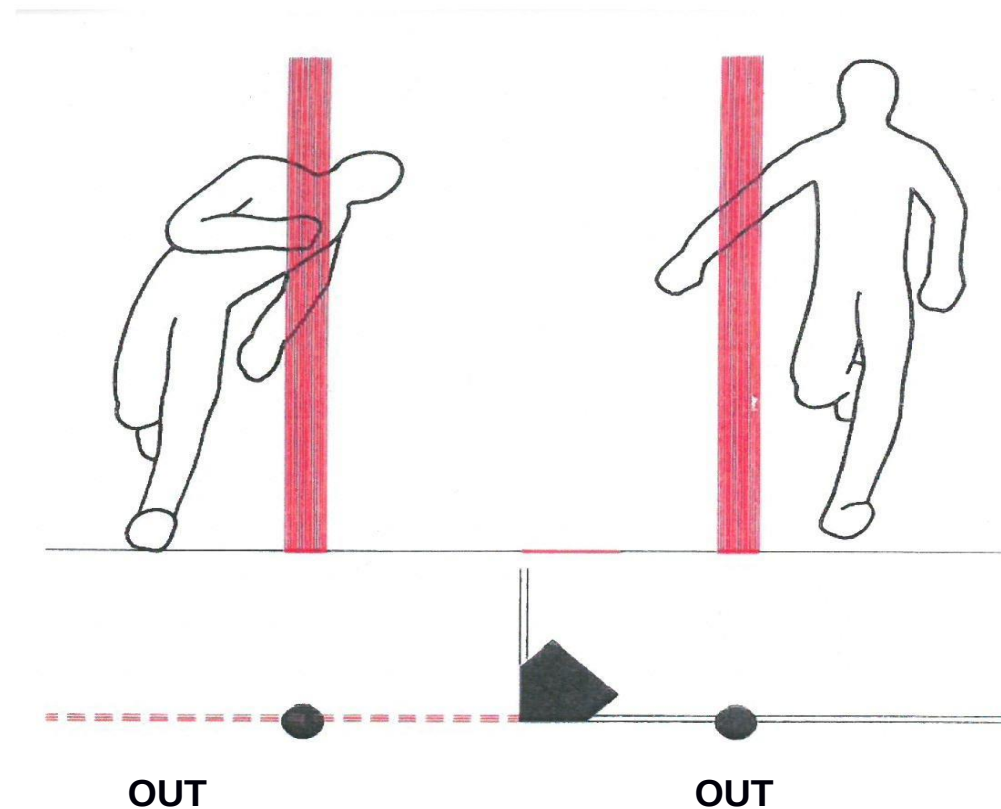
**per passaggio con posizione
non naturale di corsa**

Disegno 12 - Attraversamento del Traguardo punto

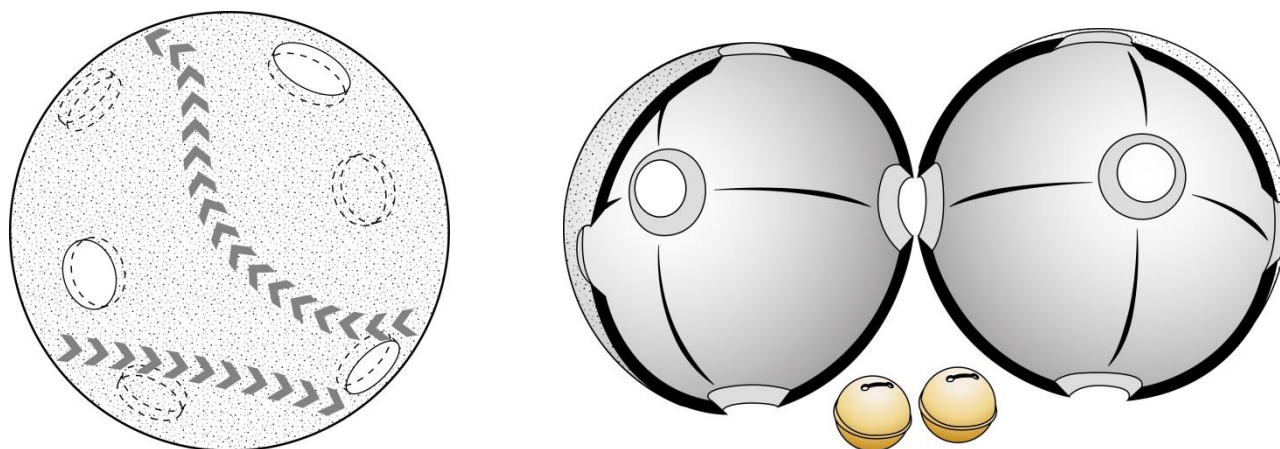
Posizione naturale di corsa



Posizione NON naturale di corsa



Disegno 13 - La palla sonora

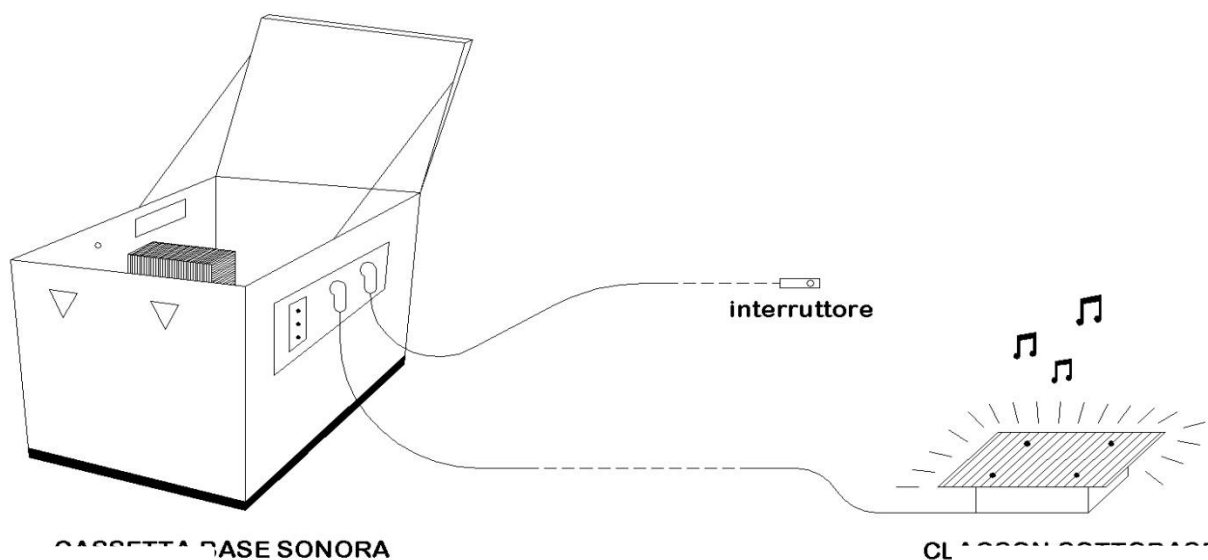


Palla di gomma “Pro.A” - Regulation size, weight, dimpled.

Low bounce baseball, saz. 9th

Layout dei Fori: 1 foro da 18 mm e 5 fori da 16 mm (svasatura a 45°) collocati eccentricamente con al suo interno due sonagli in ottone (mm 24x21).

Disegno 14 - La Prima base sonora “EP 2505237 PATENT”



nico reperibile presso la sede dell'AIBxC

Approvazione: 30.01.2023



Associazione Italiana Baseball giocato da Ciechi

Via G. Bottonelli 70 - 40132 Bologna - Italia

Tel+Fax 051.564224

Mail: info@aibxc.it

Web: www.aibxc.it



Lega Italiana Baseball Ciechi ed Ipovedenti

Via F. Baracca 5L - 40133 Bologna - Italia

Tel + Fax 051.383290

Mail: info@libci.it

Web: www.libci.it