



A cura della Commissione Tecnica del C.N.C.

Elementi di base per **classificare** una partita di **BASEBALL**

COMITATO NAZIONALE CLASSIFICATORI
Federazione Italiana Baseball Softball



Non abbiamo la pretesa di dire che classificare una partita di baseball sia un'arte, ma sicuramente il baseball ed il softball sono sport con le azioni più complicate da registrare. Esistono molti sistemi di classificazione nel mondo, alcuni più complessi di altri. Tutto dipende dal risultato finale che si vuole ottenere. Se lo scopo è quello di ottenere la 'storia' molto dettagliata di un incontro per essere in grado di estrarre quante più statistiche possibili, occorre adottare un sistema completo e molto complesso. Se invece l'obiettivo è quello di inserire line-up, sostituzioni e principali azioni in modo corretto, allora può essere usato un metodo più semplice.

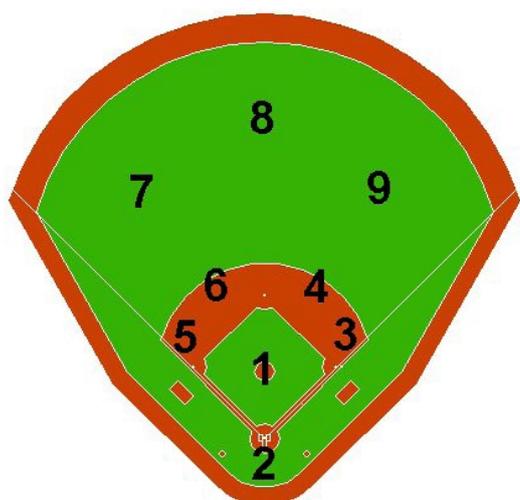
Lo scopo di questa guida è quello di spiegare un sistema semplice ma corretto per classificare un incontro di baseball, adatto all'attività giovanile, ai genitori dei giovani giocatori, ai loro amici, ai nuovi dirigenti delle società, ai principianti e a chiunque voglia avvicinarsi a questo sport ed imparare come si registrano le azioni del gioco.

Se è richiesta la partecipazione ad un torneo come classificatori, è consigliato discutere della vostra esperienza con l'organizzazione del torneo, per capire se siete in grado di fornire ciò che l'organizzatore richiede.

Le Regole citate sono estratte dal Regolamento Tecnico di Gioco Baseball visibile al link: www.fibs.it
Per qualsiasi domanda invia una e-mail a cnc@fibs.it

LE POSIZIONI DIFENSIVE

Ci sono 9 posizioni difensive nel baseball. Queste posizioni sono rappresentate numericamente:



- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1 Lanciatore | 6 Interbase |
| 2 Ricevitore | 7 Esterno sinistro |
| 3 Prima base | 8 Esterno centro |
| 4 Seconda base | 9 Esterno destro |
| 5 Terza base | |

Se una categoria usa il **Battitore Designato**, la posizione sarà rappresentata con **DH**.

I SIMBOLI

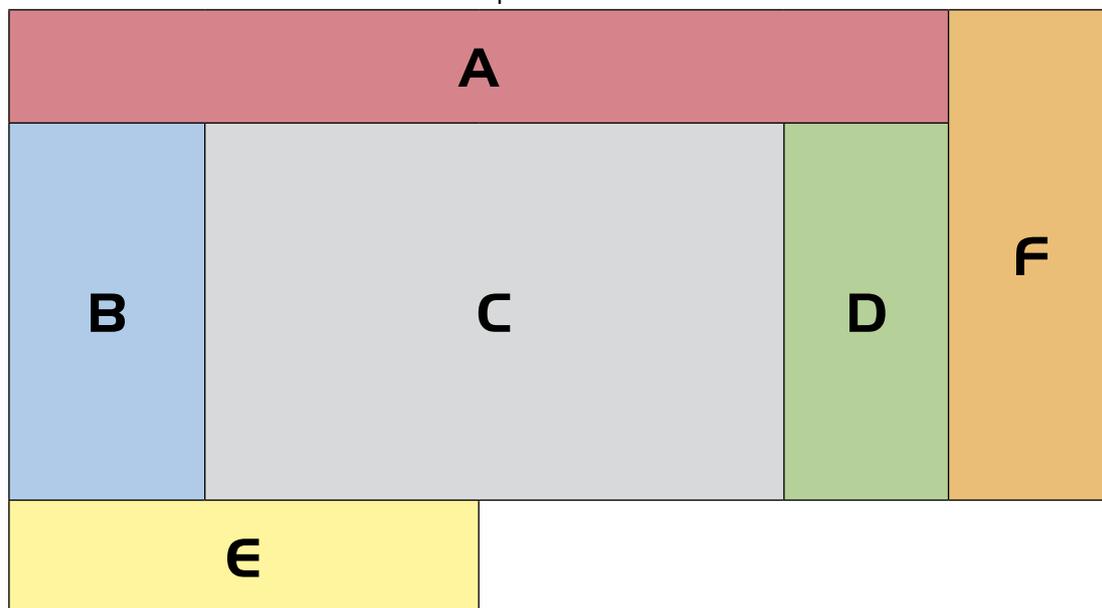
I simboli che useremo per registrare le varie azioni di gioco, sono i seguenti:

†	Singolo - Battuta valida da una base	F	Eliminato al volo
≠	Doppio - Battuta valida da due basi	E	Errore
≠	Triplo - Battuta valida da tre basi	INT	Interferenza
HR	Fuoricampo - Battuta valida da quattro basi	IP	Riprese giocate
BK	Balk	WP	Lancio pazzo
BB	Base per Ball	OB	Ostruzione
SB	Base rubata	PB	Palla mancata
SH	Battuta di sacrificio	FC	Scelta difesa
HP	Colpito dal lancio	K	StriKeout
CS	Colto rubando	SF	Volata di sacrificio

IL RUOLINO

Il ruolino è quel foglio (due pagine per ogni gara, una pagina per ogni squadra) sul quale verranno registrate le azioni di gioco di ogni giocatore, per ogni partita. La F.I.B.S. in genere spedisce alle società un certo numero di ruolini.

Il ruolino è composto da 6 sezioni di base:



SEZIONE A

Questa è l'unica sezione differente tra il primo ed il secondo foglio del ruolino. Serve per scrivere i dati generali della gara.

PRIMO FOGLIO:

Data	Inizio	Fine	Durata	SQUADRE													TOT
Località	Categoria			ospiti													
Arbitro	Classificatore			casa													
es. 28/05/06	es. 10,00			es. RAGAZZI													
es. FIRENZE	es. 12,33			Nome squadra ospite ORSI													
es. ROSSI MARIO	es. 2,33			Nome squadra di casa TIGRI													
				Punteggio per inning													es. Risultato Finale

SECONDO FOGLIO:

Data	Note
Località	
Sigla gara	
es. 28/05/06	es. B04RRAA0211
es. FIRENZE	Annotazioni

SEZIONE B

Questa sezione è usata per scrivere l'ordine di battuta (line-up), completo di cognome e nome del giocatore, posizione difensiva, numero di casacca. In questa sezione vengono registrata anche le sostituzioni dei giocatori. Nel primo foglio sarà scritto l'ordine di battuta della squadra ospite che batte per prima nell'inning, mentre quello della squadra di casa verrà scritto nel secondo foglio.

Pos	LINE-UP OSPITI	N°
		1
		2
		3

Nome squadra es. ORSI

Numero di casacca

Posizione difensiva es. 8

Cognome e nome

SEZIONE C

Questa sezione è il cuore del ruolino. Le righe (orizzontali) rappresentano la 'storia' di ogni battitore, o dei suoi sostituti, in una partita. Le colonne (verticali) rappresentano le riprese (inning).

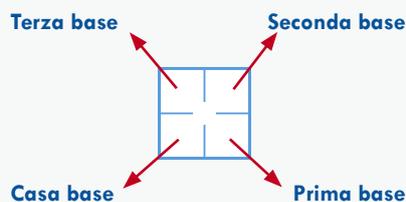
Ogni quadrato rappresenta il diamante:

Alla base di ogni colonna, terminata la ripresa, sommiamo le battute valide (H) ed i punti (R) di ogni inning:

	Colonna del primo inning	Colonna del secondo inning
1		
2		

Riga del primo battitore

Riga del secondo battitore



R				
H				
E				
LOB				

Punti del primo inning

Battute valide del primo inning

Punti del secondo inning

Battute valide del secondo inning

Somma con gli inning precedenti

Errori del secondo inning

Rimasti in base del secondo inning

Errori del primo inning

Rimasti in base del primo inning

SEZIONE D

Quest'area è dedicata ai dati di attacco dei giocatori

ATTACCO				
AB	R	H	SB	K

Turni alla battuta

Punti

Battute valide

Basi rubate

Strikeout

PRIMA DELLA GARA

I manager delle squadre si scambieranno gli ordini di battuta pochi attimi prima dell'inizio della partita. Il classificatore deve ottenerli prima (almeno 15' prima dell'inizio della gara), per avere il tempo di compilare il ruolino prima dell'inizio della gara. Il classificatore deve ottenere anche l'elenco completo dei giocatori presenti, che gli servirà per gestire le sostituzioni.

L'ordine di battuta e l'elenco dei giocatori possono essere richiesti ai manager o ai dirigenti delle squadre. Il classificatore può richiedere questo materiale anche all'arbitro designato, se presente.

INSERIMENTO DELLE INFORMAZIONI GENERALI DELLA GARA E DEI LINE-UP (REG. 10.03 A)

USARE SEMPRE MATITA E GOMMA

La prima cosa da fare è inserire le informazioni generali della partita nella **sezione A** e cioè la data, la località, la categoria, i nomi delle squadre e la sigla gara, se è una gara organizzata dalla F.I.B.S. o il nome della manifestazione, se è una gara di un torneo.

Nella compilazione del line-up nella **sezione B**, occorre scrivere con chiarezza la posizione difensiva del giocatore usando i numeri da 1 a 9, il cognome e nome completi per una miglior identificazione del giocatore ed il numero di casacca. Non è sufficiente scrivere solo il cognome o il cognome con la sola iniziale del nome. In una squadra possono esserci giocatori con lo stesso cognome e con la stessa iniziale del nome.

Il line-up è composto da nove caselle o slot, ognuna suddivisa in tre righe e tre colonne. La prima riga in alto ad ogni casella, serve per scrivere i dati del giocatore partente. Le righe sottostanti servono per gli eventuali sostituti. Nella colonna di sinistra devono essere indicate le posizioni difensive rappresentate numericamente con numeri da 1 a 9. Nella colonna centrale devono essere scritti cognome e nome per esteso del giocatore. Questo è indispensabile per la miglior identificazione del giocatore. Spesso nella stessa squadra sono presenti giocatori con lo stesso cognome e talvolta anche con la stessa iniziale del nome. La colonna di destra è riservata al numero di casacca.

ORSI			
IP	Pos	LINE-UP CASA	N°
	2	Bartoli Giacomo	51
	7	Rossi Matteo	12
	4	Rossi Lorenzo	27
	3	Santaniello Stefano	9
	1	Rossi Luca	36
	9	Basagni Marco	20
	6	Bartoloni Marco	22
	8	Maleci Giuliano	1
	5	Taiti Filippo	45

Numero della posizione nell'ordine di battuta

Righe per l'inserimento di eventuali sostituti

Nella **sezione E**, dedicata ai lanciatori, devono essere ripetuti i dati del giocatore, indicando al posto della posizione, D se il lanciatore è destro, M se il lanciatore è mancino.

LANCIATORI		
D	Rossi Luca	36
TOTALI		

Qualche manager nella compilazione del line-up usa indicare le posizioni difensive con sigle tipo 1B (prima base), RF o ED (esterno destro), SS (interbase), C o R (ricevitore), ecc. E' preferibile riportarle con la numerazione da 1 a 9 per maggior chiarezza ed uniformità con il sistema di classificazione.

INIZIA LA PARTITA

Guardare l'orologio e concordare con l'arbitro l'ora di inizio. Se si tratta di partita a tempo, è importante indicare l'ora esatta, es: 10.02.

Tutte le azioni di gioco saranno registrate nella sezione C, la quale è formata da quadrati che d'ora in poi chiameremo 'celle'. Ogni cella rappresenta un battitore.

COME SI PUÒ ELIMINARE UN BATTITORE (REG. 10.09)

BATTUTE A TERRA



Il lanciatore raccoglie la battuta ed assiste al prima base



Il ricevitore raccoglie la battuta ed assiste al prima base



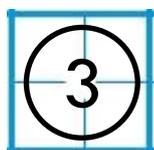
Il seconda base raccoglie la battuta ed assiste al prima base



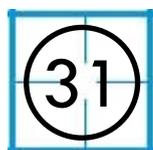
Il terza base raccoglie la battuta ed assiste al prima base



L'interbase raccoglie la battuta ed assiste al prima base



Il prima base raccoglie la battuta e tocca il cuscino di prima



Il prima base raccoglie la battuta ed assiste in prima al lanciatore

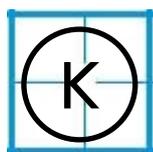


L'esterno destro raccoglie la battuta ed assiste al prima base

Il primo numero corrisponde alla posizione difensiva del giocatore che raccoglie la battuta ed effettua un tiro o assistenza, mentre il secondo corrisponde alla posizione difensiva del giocatore che riceve il tiro ed effettua l'eliminazione. Il cerchio intorno ai numeri rappresenta l'out.

STRIKEOUT

Il terzo strike non è trattenuto dal ricevitore ed il battitore cerca di raggiungere la prima base. Il ricevitore raccoglie la palla e tira al prima base.



ATTENZIONE: nella categoria ragazzi questa regola non esiste, pertanto anche se dopo il terzo strike la palla non viene trattenuta, il battitore è comunque eliminato e l'azione sarà registrata semplicemente con il K.

BATTUTE AL VOLO



Battuta presa al volo dal seconda base



Battuta presa al volo dal ricevitore base



Battuta presa al volo dall'esterno centro



Battuta presa al volo dall'esterno sinistro

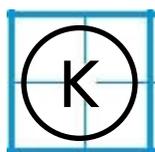
La lettera F sta per Fly ed è seguita dal numero della posizione difensiva del giocatore che ha preso la palla al volo.

ELIMINAZIONI AUTOMATICHE:

Talvolta il battitore può essere eliminato automaticamente per aver commesso un'azione illegale, come per esempio aver battuto con un piede fuori dal box, o per non aver battuto al proprio turno (ricordiamoci che l'ordine di battuta è 'sculpto nella pietra' e, per esempio, dopo Rossi Luca 5°, non può battere Bartoloni Marco 7°, ma deve battere Basagni Marco 6°), oppure per aver colpito due volte la palla con la mazza. In casi come questi l'out sarà registrato al ricevitore



Il battitore può essere eliminato automaticamente anche per aver smorzato la palla (bunt) in zona foul con già due strike a carico. In questo caso sarà registrato uno strikeout.



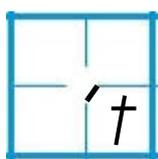
COME IL BATTITORE PUÒ ARRIVARE SALVO IN BASE:

BATTUTE VALIDE (REGG. 10.05 - 10.06):

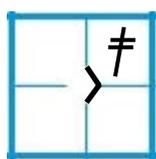
Si dovrà registrare una battuta valida quando un battitore raggiunge salvo la prima base (o qualsiasi base successiva) su una palla battuta in territorio buono con tale forza, o così lentamente, che nessun difensore ha la possibilità di giocarla, oppure su una palla buona che prende un rimbalzo innaturale così che un difensore non può giocarla con sforzo ordinario, o che tocca la pedana del lanciatore o qualsiasi base, (inclusa case base), prima di essere toccata da un difensore e rimbalza così che il difensore non possa giocarla con sforzo ordinario.

Si dovrà registrare una battuta valida anche quando una palla buona che non è stata toccata da un difensore tocca un corridore o un arbitro. Ed ancora quando un difensore tenta senza successo di eliminare un corridore precedente, e a giudizio del classificatore il battitore corridore non avrebbe potuto essere eliminato in prima base con sforzo ordinario.

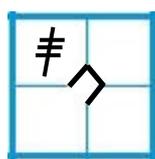
Registrare una valida da una base se il battitore si ferma in prima base, da due basi se il battitore si ferma in seconda base, da tre basi se il battitore si ferma in terza base, un fuori campo se il battitore tocca tutte le base e segna il punto.



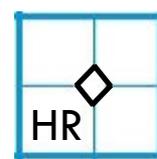
Battuta valida da una base Singolo



Battuta valida da due basi Doppio



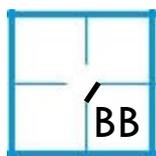
Battuta valida da tre basi - Triplo



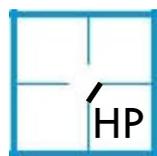
Battuta valida da quattro basi Fuoricampo

Si raccomanda di scrivere il simbolo della valida solo nell'area della cella riservata alla base raggiunta dal battitore.

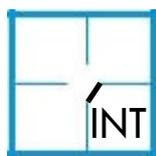
ALTRI MODI DI ARRIVARE IN BASE



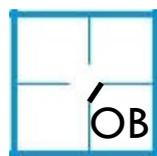
Base per ball



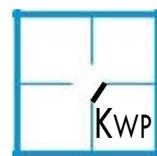
Colpito dal lancio



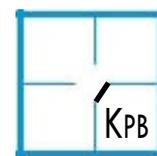
Interferenza del ricevitore



Ostruzione di un difensore



*Terzo strike lancio pazzo



*Terzo strike palla mancata

***ESCLUSO CATEGORIA RAGAZZI**

Un errore sarà registrato per ogni sbaglio (sfugge la palla, manca o fa un tiro pazzo) che prolunga il turno alla battuta del battitore o che prolunga la vita di un corridore, o che permette a un corridore di avanzare di una o più basi.

Il lento maneggio della palla che non comporta sbagli meccanici non sarà considerato come un errore. Non è necessario che il difensore tocchi la palla per registrare un errore. Se una radente passa attraverso le gambe del difensore o una palla alta e corta (pop) cade non toccata e a giudizio del classificatore il difensore avrebbe potuto giocarla con sforzo ordinario, sarà segnato un errore.

Un errore sarà registrato quando un difensore prende una palla tirata o una radente in tempo per eliminare il battitore corridore e non tocca la base o il battitore corridore.

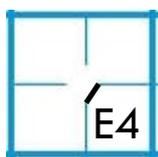
Un errore sarà registrato quando un difensore effettua un tiro che ha un rimbalzo innaturale, o che tocca una base o il piatto del lanciatore, o che tocca un corridore, un difensore o un arbitro, che permette a ciascun corridore di avanzare.

Addebitare solo un errore su tiro pazzo, senza guardare il numero delle basi avanzate da uno o più corridori.

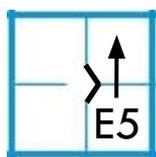
Non registrare errori al ricevitore quando dopo aver ricevuto il lancio, effettua un tiro pazzo cercando di evitare una base rubata, a meno che il tiro pazzo permetta al corridore che stava rubando di avanzare una o più basi extra, o permette a qualsiasi altro corridore di avanzare una o più basi (Reg. 10.12 d) 1)).

Nessun errore sarà registrato quando un difensore fa un tiro pazzo nel tentativo di completare un doppio o triplo gioco, a meno che questo tiro pazzo permetta ad un corridore di avanzare oltre la base che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo (Reg. 10.12 d) 3)).

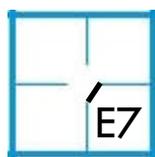
Nessun errore sarà registrato quando un difensore, dopo che gli è sfuggita una radente o aver mancato una volata, una linea o una palla tirata, recupera la palla in tempo per fare out un corridore forzato su qualsiasi base (Reg. 10.12 d) 4)).



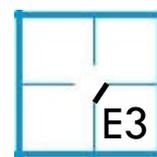
Battuta sul seconda base che non trattiene la palla



Battuta sul terza base che sbaglia il tiro in prima. Grazie a questo errore il battitore arriva in seconda base



Battuta sull'esterno sinistro che perde la palla al volo



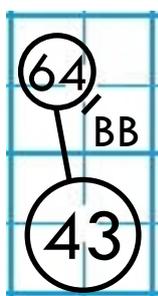
Battuta un interno che tira in prima, ma al prima base cade la palla

La lettera E sta per Errore ed è seguita dal numero della posizione difensiva del giocatore che ha commesso l'errore.

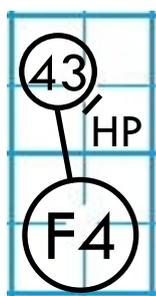
Il lancio pazzo (WP) e la palla mancata (PB) non sono errori. A tale proposito è bene chiarire che il 'lancio' è una palla che il lanciatore spedisce al battitore ed ha come effetto un ball, uno strike o una battuta. Tutti di altri passaggi della palla da un giocatore all'altro si chiamano 'tiri'.

DOPPIE E TRIPLE ELIMINAZIONI (REG. 10.11)

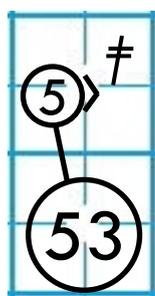
DOPPIO GIOCO (double play) è un gioco della difesa nel quale, senza soluzione di continuità, due attaccanti sono eliminati, purché tra tali eliminazioni non sia commesso alcun errore.



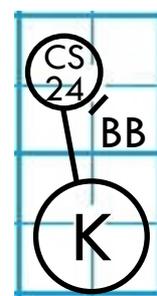
Battuta sull'interbase che tira al seconda base eliminando il corridore di prima. Il seconda base tira al prima base che elimina il battitore



Battuta presa al volo dal seconda base che tira al prima base eliminando anche il corridore che si era staccato prima della presa



Battuta presa dal terza base che tocca il corridore tra la seconda e la terza e poi tira al prima base eliminando anche il battitore



Il corridore parte sul lancio per la rubata. Il lancio è il terzo strike che elimina il battitore. Il ricevitore tira al seconda base eliminando il corridore

I SACRIFICI (REG. 10.08)

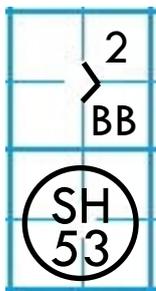
LE BATTUTE DI SACRIFICIO (REG. 10.08 a) b) c))

Segnare un bunt di sacrificio quando, prima di due eliminati, il battitore fa avanzare uno o più corridori con un bunt ed egli è eliminato in prima base (Es. 1), o sarebbe stato eliminato senza un errore difensivo (Es. 2).

Segnare un bunt di sacrificio quando, prima di due out, i difensori giocano un bunt senza errori in un inutile tentativo di porre out un precedente corridore che avanzava (Es. 3).

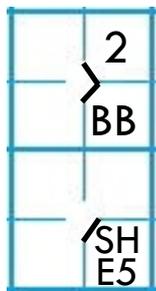
A tale proposito è opportuno ricordare che il bunt o smorzata è una palla battuta non a seguito di una sventola ma fatta intenzionalmente incontrare con la mazza e diretta in campo interno.

Es.1



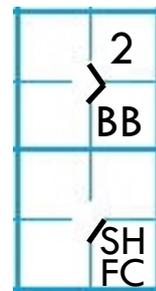
Con il corridore in prima base, il battitore effettua un bunt. La palla è raccolta dal terza base che tira in prima ed elimina il battitore.

Es.2



Con il corridore in prima base, il battitore effettua un bunt. La palla è raccolta dal terza base che manca la facile presa.

Es.3

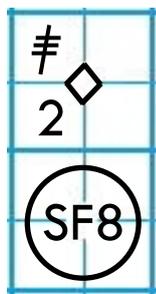


Con il corridore in prima base, il battitore effettua un bunt. La palla è raccolta dal terza base che tira in seconda tentando di eliminare il corridore il quale arriva salvo prima della palla.

LE VOLATE DI SACRIFICIO (REG. 10.08 e))

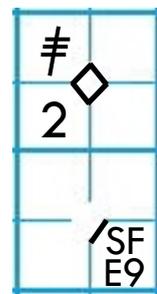
Segnare una volata di sacrificio quando, prima di due eliminati, il battitore batte una palla al volo giocata da un esterno o da un interno che stava correndo in campo esterno che è presa, ed il corridore segna dopo la presa (Es.1), o è mancata, ed il corridore segna, se a giudizio del classificatore, il corridore avrebbe segnato, dopo la presa, se la volata fosse stata presa (Es.2).

Es.1



Dopo la presa a volo dell'esterno centro, il corridore segna il punto

Es.2



L'esterno destro manca la facile presa a volo ed il corridore segna il punto. A giudizio del classificatore il corridore avrebbe segnato il punto anche se l'esterno avesse preso la palla

LA SCELTA DELLA DIFESA (REG. 2.00)

Occorre definire prima di tutto chi sono gli 'attaccanti'. La Reg. 2.00 ci fornisce le seguenti definizioni:

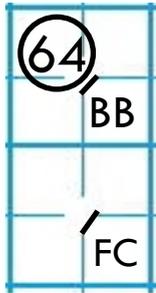
BATTITORE è quel giocatore della squadra all'attacco che prende posizione nell'apposito box.

BATTITORE-CORRIDORE è il termine che identifica il giocatore della squadra all'attacco che ha appena concluso il proprio turno alla battuta finché lo stesso giocatore è eliminato o finché si conclude l'azione che gli ha consentito di divenire corridore.

CORRIDORE è un attaccante che avanza o ritorna verso una qualsiasi base o è a contatto con la stessa.

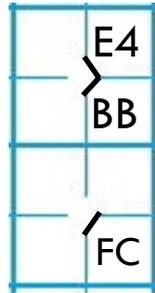
Con il simbolo FC si indicano gli avanzamenti degli attaccanti, che sono avvenuti a seguito del tentativo della difesa di eliminare un altro corridore. Condizione fondamentale per poter registrare una scelta della difesa, è che siano presenti almeno due attaccanti in un'azione di gioco.

Es.1



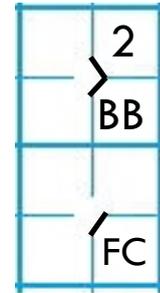
Con il corridore in prima base, il battitore batte una palla a terra che viene raccolta dall'interbase, il quale sceglie di eliminare il corridore che dalla prima base sta arrivando in seconda e tira al seconda base che completa l'eliminazione.

Es.2



Con il corridore in prima base, il battitore batte una palla a terra che viene raccolta da un interno, il quale sceglie di tentare di eliminare il corridore che dalla prima base sta arrivando in seconda e tira al seconda base, ma il seconda base perde la palla.

Es.3



Con il corridore in prima base, il battitore batte una palla a terra che viene raccolta dall'interbase, il quale sceglie di eliminare il corridore che dalla prima base sta arrivando in seconda e tira al seconda base, ma, senza che siano commessi errori, il corridore giunge salvo.

In ognuno dei casi descritti, il battitore-corridore è arrivato salvo in prima perché la difesa ha scelto di tentare di eliminare un corridore diverso (in genere quello più avanzato), pur avendo la possibilità di tentare di eliminare lo stesso battitore-corridore.

GLI AVANZAMENTI SULLE BASI

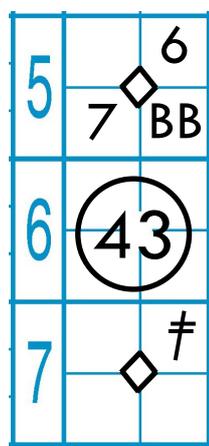
Ogni base conquistata dagli attaccanti deve essere giustificata. Fino ad ora abbiamo visto per esempio come si registra l'arrivo di un battitore in base per una battuta valida o per un errore, oppure per una rubata. Ma cosa dobbiamo scrivere se un attaccante più avanzato conquista una base per l'azione di un attaccante più arretrato? Facciamo un esempio:

Il primo battitore del primo inning, Bartoli, conquista la prima base per 4 ball. Il secondo battitore, Rossi, batte una valida da una base (singolo). Grazie a questa battuta il corridore che era in prima, Bartoli, raggiunge la seconda. Ecco che in questo caso Bartoli raggiungerà la seconda base per 2, dove 2 è la posizione nell'ordine di battuta dell'attaccante che ha prodotto l'azione.

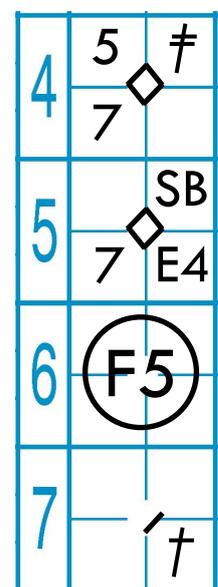
ORSI					
IP	Pos	LINE-UP OSPITI	N°		
2		Bartoli Giacomo	51	1	2 BB
7		Rossi Matteo	12	2	't

Altri esempi:

Il quinto in battuta arriva in prima per base ball. Il sesto batte una palla a terra che viene raccolta dall'interbase, il quale tira al prima base che lo elimina. Grazie a questa battuta il corridore avanza in seconda. Il settimo batte una battuta valida da due basi (doppio) che permette al corridore in seconda di segnare il punto.



Il quarto in battuta arriva in prima per una battuta valida da due basi (doppio). Il quinto batte una palla a terra che viene sbagliata dal seconda base. Il corridore in seconda arriva in terza grazie a questa azione. Il corridore in prima base (quinto in battuta) ruba la seconda. Il sesto batte una palla al volo che viene presa dal terza base. I corridori non si muovono. Il settimo batte una valida da una base (singolo) che permette ai due corridori di segnare il punto.



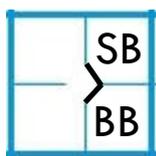
RUBATA E COLTO RUBANDO (REG. 10.07)

BASI RUBATE (REG. 10.07 a) b) c) d) e) f) g))

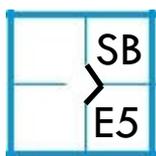
Il regolamento definisce “rubata” ogni avanzamento di corridori non provocato da una battuta, un out, un errore (E), una scelta della difesa (FC), una palla mancata (PB), un lancio pazzo (WP), un balk (BK). In pratica una rubata è l'avanzamento che un corridore ha ottenuto solo grazie alle proprie forze, senza l'aiuto di un altro evento.

Il classificatore deve guardare bene il corridore sulle basi per poter capire quando questo ha iniziato il tentativo di conquistare la base successiva, cioè quando ha iniziato la corsa verso la base successiva.

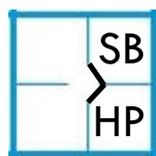
Normalmente un tentativo di rubata ha inizio sul caricamento del lanciatore. Se un corridore inizia il suo tentativo di rubata quando il lanciatore sta lanciando la palla verso il battitore, non c'è battuta da parte del battitore e il corridore riesce ad arrivare salvo senza errori della difesa, allora si deve accreditare al corridore una base rubata (SB).



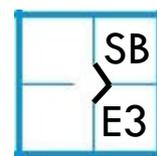
Il corridore parte verso la seconda base mentre il lanciatore sta lanciando la palla verso il battitore. Il ricevitore prende il lancio e tira in seconda tentando di eliminare il corridore. Il corridore arriva salvo senza errori della difesa



Il corridore parte verso la seconda base mentre il lanciatore sta lanciando la palla verso il battitore. Il ricevitore perde la palla e non fa più in tempo a tirare in seconda. Il corridore è salvo in seconda.



Il corridore parte verso la seconda base mentre il lanciatore sta lanciando la palla verso il battitore. Il ricevitore prende il lancio e tira in seconda tentando di eliminare il corridore, ma il suo tiro è sbagliato ed il corridore è salvo. (Reg. 10.12 d) 1)).



Il corridore parte verso la seconda base mentre il lanciatore sta lanciando la palla verso il battitore. Il ricevitore prende il lancio e tira in seconda tentando di eliminare il corridore. Il corridore si ferma e cerca di tornare in prima facendosi prendere in trappola. Riesce comunque ad arrivare in seconda senza errori difensivi.

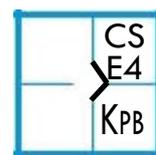
NOTA: Nella categoria Ragazzi i corridori non possono staccarsi dalle basi finché la palla lanciata non ha raggiunto il battitore. Il corridore può iniziare il suo tentativo di rubata quando la palla lanciata ha raggiunto il battitore.

COLTO RUBANDO (REG. 10.07 h))

Se un corridore viene eliminato nel tentativo di rubare, o lo sarebbe stato senza un errore della difesa (fatta eccezione per l'errore di tiro del ricevitore Reg. 10.12 d) 1)), si dovrà registrare un colto rubando (CS)



Il corridore parte verso la seconda base mentre il lanciatore sta lanciando la palla verso il battitore. Il ricevitore prende il lancio e tira in seconda tentando di eliminare il corridore. L'interbase prende la palla tirata e tocca il corridore prima che arrivi sulla base.

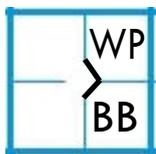


Il corridore parte verso la seconda base mentre il lanciatore sta lanciando la palla verso il battitore. Il ricevitore prende il lancio e tira in seconda tentando di eliminare il corridore. Il seconda base prende la palla tirata, ma gli cade in terra mentre cerca di toccare il corridore.

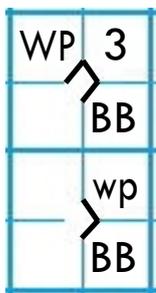
LANCI PAZZI E PALLE MANCATE (REG. 10.13)

LANCIO PAZZO (REG. 10.13 a))

Un lancio pazzo sarà addebitato quando un rilascio legale della palla è così alto, o così a lato, o così lento, o tocca il terreno prima di raggiungere casa base, che il ricevitore non può fermare e controllare la palla con sforzo ordinario, permettendo quindi ad un corridore o corridori di avanzare.



es. 1: Con un corridore in base il lanciatore effettua un lancio verso il battitore che il ricevitore, con sforzo ordinario, non può prendere. La palla termina alle spalle del ricevitore ed il corridore ne approfitta per avanzare di una base.

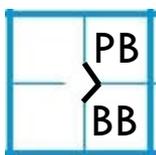


es. 2: Con due corridori sulle basi il lanciatore effettua un lancio verso il battitore che il ricevitore, con sforzo ordinario, non può prendere. La palla termina alle spalle del ricevitore ed i corridori ne approfittano per avanzare di una base.

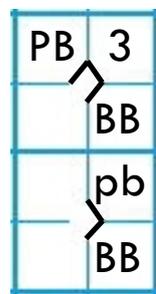
Da notare come nell'esempio 2 l'avanzamento per lancio pazzo sul corridore più avanzato, cioè quello che dalla seconda base è arrivato in terza, sia scritto maiuscolo (WP), mentre quello sul corridore più arretrato, quello che dalla prima è arrivato in seconda, sia scritto minuscolo (wp). Questo accorgimento ci consentirà, quando alla fine della partita conteremo quanti sono stati i lanci pazzi totali per ogni singolo lanciatore, contando solo quello in maiuscolo, eviteremo di contarne due. I due corridori sono avanzati per un unico lancio pazzo ed un solo lancio pazzo dovrà essere addebitato al lanciatore.

PALLA MANCATA (REG. 10.13 b))

Al ricevitore sarà addebitata una palla mancata quando manca di trattenere o controllare una palla legalmente lanciata che avrebbe potuto essere presa o controllata con sforzo ordinario, permettendo quindi al corridore o corridori di avanzare.



es. 1: Con un corridore in base il lanciatore effettua un lancio accurato verso il battitore che il ricevitore non riesce a prendere. La palla termina alle spalle del ricevitore ed il corridore ne approfitta per avanzare di una base.

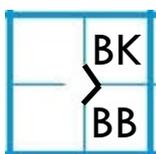


es. 2: Con due corridori sulle basi il lanciatore effettua un lancio accurato verso il battitore che il ricevitore non riesce a prendere. La palla termina alle spalle del ricevitore ed i corridori ne approfittano per avanzare di una base.

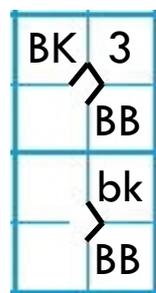
Anche in questo caso vale la distinzione tra PB maiuscolo e pb minuscolo.

BALK (REG. 2.00)

La Reg. 2.00 ci dice: "FALLO: (balk) è un atto illegale del lanciatore, con uno o più corridori in base, che dà diritto a tutti i corridori di avanzare di una base."



es. 1: Con un corridore in base il lanciatore commette un fallo (Balk). L'arbitro chiama 'BALK' e fa avanzare il corridore di una base.



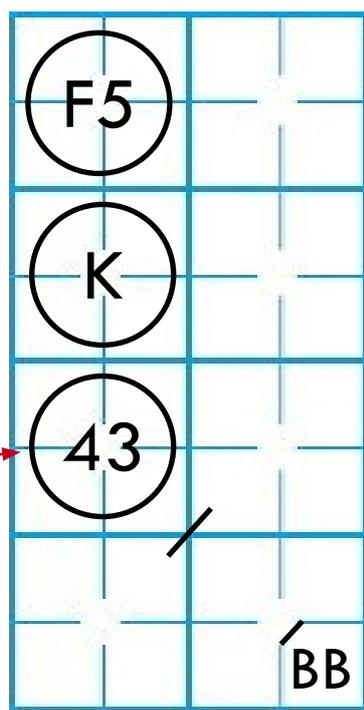
es. 2: Con due corridori sulle basi il lanciatore commette un fallo (Balk). L'arbitro chiama 'BALK' e fa avanzare i corridori di una base.

Anche in questo caso vale la distinzione tra BK maiuscolo e bk minuscolo.

ALLA FINE DELL'INNING

La fine della ripresa viene evidenziata con una linea diagonale tra l'angolo in basso a destra della cella dell'ultimo battitore della ripresa e l'angolo in alto a sinistra della cella del primo battitore della ripresa successiva.

Ultimo battitore della ripresa



Primo battitore della ripresa successiva

Appena terminata la ripresa scriveremo quante battute valide (H) e quanti punti (R) sono stati realizzati e li sommeremo a quelli delle riprese precedenti.

R	2	-	2	
H	3	1	4	→ Somma
E	1	-	1	→
LOB	2	2	4	

Dati ripresa appena terminata
Dati ripresa precedente

LE SOSTITUZIONI

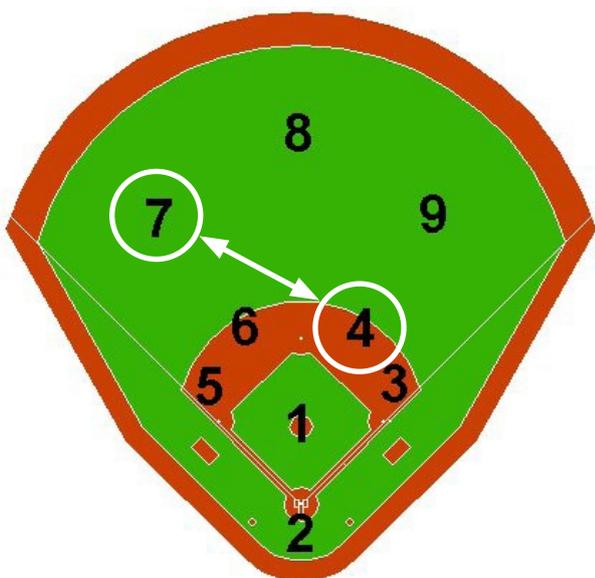
Questo è uno degli argomenti più complessi e importanti per la classificazione. Le regole che disciplinano le sostituzioni, variano a seconda della categoria che si sta giocando o tra le partite di campionato federale e le partite di altri tornei. Particolarmente importante è la corretta registrazione delle sostituzioni nelle categorie giovanili, visto che i regolamenti prevedono limitazioni nell'utilizzo dei giocatori in alcuni ruoli. Tali regolamenti sono soggetti a variazioni e quindi devono essere verificati ogni anno sulla Circolare Attività Agonistica. Il classificatore deve quindi conoscere bene il regolamento della categoria che sta classificando, per poter collaborare con il manager della sua squadra, aiutandolo a prevenire eventuali errori nell'utilizzo dei giocatori. Errori che, se commessi, si pagano a caro prezzo, infatti l'infrazione di questo genere di regole prevede: la perdita della gara, la diffida per il presidente della società e nei confronti del manager la squalifica per due giornate di gara (I^a infrazione), per quattro giornate di gara (II^a infrazione), per un anno (III^a infrazione).

In questa guida non entreremo in merito a tutti i vari casi di sostituzioni dalla categoria Ragazzi alle serie maggiori, ma tratteremo alcuni esempi significativi a carattere generale.

Per prima cosa occorre avere chiaro che se un giocatore viene solo spostato da una posizione difensiva ad un'altra, il cosiddetto 'cambio interno', ai fini del regolamento non deve considerarsi una sostituzione.

Per capire meglio bisogna tenere conto che un giocatore deve considerarsi sostituito, e cioè fuori dalla partita, quando dovrebbe presentarsi a battere al suo turno nell'ordine di battuta ed al suo posto c'è un altro giocatore, oppure quando dovrebbe entrare in campo in difesa ed invece non c'è. Il classificatore comunque deve registrare lo spostamento di ruolo difensivo dei giocatori.

Partiamo dal nostro line up iniziale:



ORSI				
IP	Pos	LINE-UP CASA	N°	
	2	Bartoli Giacomo	51	1
	7	Rossi Matteo	12	2
	4	--- ---	12	
	4	Rossi Lorenzo	27	3
	7	--- ---	27	
	3	Santaniello Stefano	9	4

All'inizio della 4^a ripresa in difesa per la nostra squadra, il manager ci comunica che Rossi Matteo va in seconda base e che Rossi Lorenzo passa all'esterno sinistro

I giocatori hanno cambiato ruolo difensivo, ma continuano a battere nella stessa posizione dell'ordine di battuta.

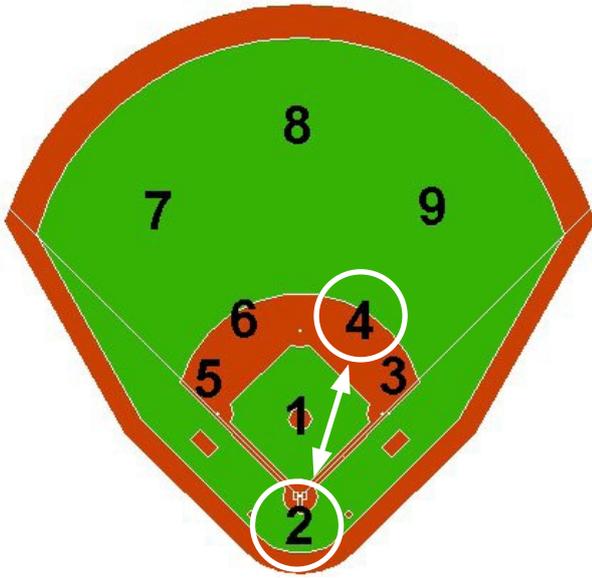
1. Nella pagina dell'altra squadra scriveremo i numeri delle posizioni cambiate.

2. Traceremo poi una riga orizzontale sopra la cella del prossimo battitore.

3	4		
	4 - 7		
F8			
43			
		F4	

3. Questo ci permetterà di capire che a questa azione ha partecipato il seconda base Rossi Lorenzo,

mentre a questa azione ha partecipato il nuovo seconda base Rossi Matteo



ORSI			
IP	Pos	LINE-UP CASA	N°
2		Bartoli Giacomo	51
4	---	---	51
7		Rossi Matteo	12
4	---	---	12
2	---	---	12
4		Rossi Lorenzo	27
7	---	---	27
3		Santaniello Stefano	9

Nella stessa ripresa, dopo il primo eliminato, il manager ci comunica che il seconda base Rossi Matteo va a ricevere e che il ricevitore Bartoli Giacomo passa in seconda base.

I giocatori hanno cambiato ruolo difensivo, ma continuano a battere nella stessa posizione dell'ordine di battuta.

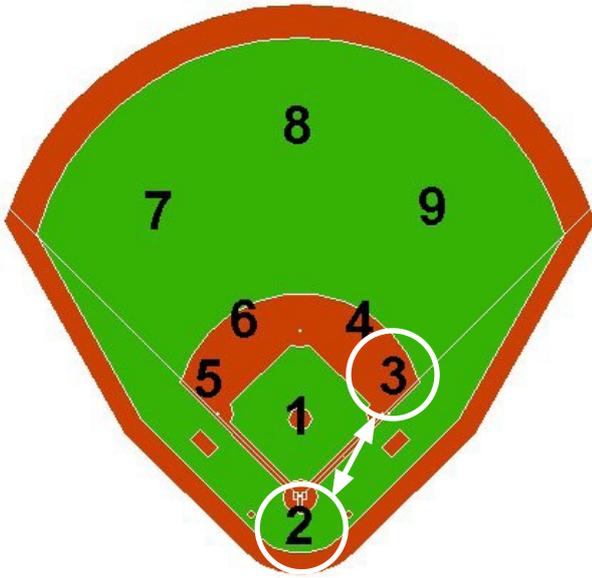
1. Nella pagina dell'altra squadra tracciamo una linea e sotto scriviamo i numeri delle posizioni cambiate.

3	4	4 - 7	
		2 - 4	
F8			
43			
		F4	
		43	

2. Traceremo poi un'altra riga orizzontale sopra la cella del prossimo battitore.

3. Questo ci permetterà di capire che a questa azione ha partecipato il seconda base Rossi Matteo,

mentre a questa azione ha partecipato il nuovo seconda base Bartoli Giacomo.



ORSI			
IP	Pos	LINE-UP CASA	N°
2		Bartoli Giacomo	51
4	---	---	51
7		Rossi Matteo	12
4	---	---	12
2	---	---	12
4		Rossi Lorenzo	27
7	---	---	27
3		Santaniello Stefano	9
2	---	---	9

All'inizio della sesta ripresa in difesa per la nostra squadra, il manager ci comunica che il seconda base Rossi Matteo va in prima base e che il prima base Santaniello Stefano passa a ricevere

Avendo esaurito le righe a disposizione nello slot del secondo in battuta, scriveremo la nuova posizione negli spazi a disposizione sotto il nono battitore

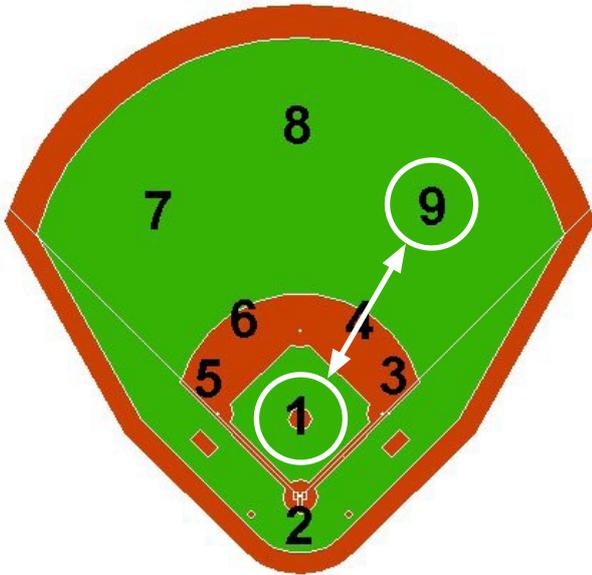
5	Taiti Filippo	45	9
3	Rossi Matteo	12	2

Questo numero indica la posizione del giocatore nell'ordine di battuta

5	6	
	2 - 3	

1. Nella pagina dell'altra squadra scriviamo i numeri delle posizioni cambiate.

2. Tracciamo la riga orizzontale sopra la cella del prossimo battitore.



All'inizio della nona ripresa in difesa per la nostra squadra, il manager ci comunica che il lanciatore Rossi Luca va all'esterno destro e che l'esterno destro Basagni Marco sale in pedana.

ORSI			
IP	Pos	LINE-UP CASA	N°
	2	Bartoli Giacomo	51
	4	---	51
			1

	1	Rossi Luca	36
	9	---	36
	9	Basagni Marco	20
	1	---	20
			6

Come visto in precedenza, i giocatori hanno cambiato ruolo difensivo, ma continuano a battere nella stessa posizione dell'ordine di battuta.

Nel secondo spazio riporteremo il nome e il numero del nuovo lanciatore specificando, in questo caso, che è mancino (M)

LANCIATORI		
D	Rossi Luca	36
M	Basagni Marco	20
TOTALI		

8	9		
	1 - 9		
	E4		
43			
	F8		

1. Nella pagina dell'altra squadra scriviamo i numeri delle posizioni cambiate.

2. Tracciamo una riga orizzontale con due trattini obliqui sopra la cella del prossimo battitore.

2. Scrivere il punteggio finale.
3. Scrivere alla sinistra della posizione difensiva di ogni giocatore, il numero delle riprese giocate (IP). Nel calcolare le riprese giocate, ogni eliminato conta un terzo di ripresa (una ripresa = tre eliminati). Se un giocatore è stato rimpiazzato alla sesta ripresa mentre già c'era un eliminato, a questo giocatore saranno accreditati IP 5.1 (cinque riprese e un terzo). Se un giocatore è rimpiazzato durante la sesta ripresa, mentre non ci sono ancora eliminati, accreditare IP 5. Se un giocatore è rimpiazzato alla prima ripresa con due eliminati, accreditare IP 0.2. **ECCEZIONE:** in alcune categorie giovanili esistono delle restrizioni sul numero delle riprese che un giocatore può lanciare e la Circolare Attività Agonistica vigente dice che: "Anche un solo lancio viene conteggiato come un inning". Pertanto se un lanciatore di una categoria soggetta a questo genere di restrizioni, viene rimpiazzato alla seconda ripresa con nessun eliminato, ma dopo aver effettuato anche un solo lancio, nella colonna IP scriveremo 1 come per gli esempi già descritti e nello spazio delle 'Note' scriveremo Squadra – Cognome Nome – Numero di casacca – IP 2.
4. Nella Sezione D per ogni battitore dovranno essere scritti i seguenti totali:
 1. turni alla battuta (AB) e cioè il numero delle volte che ha battuto, eccetto quando fa una smorzata (SH) o volata di sacrificio (SF), o ottiene la prima base per quattro ball (BB), o è colpito da una palla lanciata (HP), o ottiene la prima base per interferenza (INT) o ostruzione (OB);
 2. battute valide (H);
 3. punti segnati (R);
 4. basi rubate (SB);
 5. strikeouts subiti (K).

es. *Bartoloni Marco è andato a battere quattro volte; la prima ha battuto una battuta valida da una base e poi è riuscito a segnare un punto, la seconda è stato colpito da una palla lanciata, la terza è stato eliminato per StrikeOut e la quarta è stato eliminato 63. Il suo totale sarà: AB 3 – H 1 – R 1 – SB 0 – K 1*
5. Nella Sezione E per ogni lanciatore dovranno essere scritti i seguenti totali:
 1. turni alla battuta dei battitori da lui affrontati (AB), come per l'attacco eccetto SH-SF-BB-HP-INT-OB;
 2. punti subiti (R);
 3. battute valide subite (H);
 4. basi per ball concesse (BB);
 5. battitori colpiti dal lancio (HP);
 6. strikeouts effettuati (K);
 7. lanci pazzi commessi (WP);
 8. falli commessi (BK);
 9. totale lanci effettuati (NP) da prendere dal "contatore lanci" nell'altro foglio.

Sarebbe buona norma nelle categorie giovanili, verificare con i manager delle due squadre, o con il classificatore dell'altra squadra, la corretta registrazione delle sostituzioni dei giocatori che hanno ricoperto i ruoli soggetti a restrizioni.

COME DIVENTARE CLASSIFICATORI DELLA F.I.B.S.

Ciò di cui abbiamo parlato fino a questo punto sono solo le basi per poter classificare una partita di baseball, per poter seguire la partita in un modo diverso, sicuramente con maggiore attenzione, aiutando anche il manager e quindi la vostra squadra. Se poi questo aspetto diverso del nostro gioco, la classificazione, vi piace e desiderate sviluppare ed approfondire questa materia, potete diventare classificatori della Federazione Italiana Baseball Softball.

I classificatori della F.I.B.S. si dividono in due categorie: i classificatori in Ruolo Speciale ed i classificatori Ufficiali.

I classificatori in Ruolo Speciale sono così definiti dal Regolamento Organico:

"La qualifica di Classificatore in Ruolo Speciale (RS) è riconosciuta a quei tesserati alla FIBS, tesserati per società affiliate alla FIBS, che abbiano frequentato, con esito positivo, l'apposito corso indetto dalla Delegazione Regionale (D.R.)."

Il compito dei Classificatori in RS è quello di collaborare con il Classificatore Ufficiale designato nelle partite che si disputano in casa della società di appartenenza del classificatore in RS ed in mancanza del Classificatore Ufficiale sostituirlo ufficialmente, dando corso a tutti gli adempimenti previsti per il Classificatore Ufficiale Designato.

I Classificatori in ruolo speciale possono svolgere anche attività agonistica, tecnica e dirigenziale presso la FIBS."

I classificatori Ufficiali sono ufficiali di gara e si dividono in Aspiranti, Effettivi e Nazionali. Per diventare classificatori Ufficiali Aspiranti occorre aver superato l'esame di abilitazione presso una D.R. (corso di primo livello). Per poter partecipare ai corsi, occorre fare richiesta alla D.R. di competenza. Le DD.RR. organizzano corsi con cadenza annuale, a seconda del numero dei candidati.

APPELLO (appeal) è l'atto di un difensore che reclama sulla violazione delle regole da parte della squadra attaccante.

ATTACCANTI (offense) è la squadra o un qualsiasi giocatore della squadra alla battuta.

BALL (ball) è un lancio che non entra in volo nella zona dello strike che il battitore non tenta di battere. Se la palla lanciata colpisce il terreno e rimbalza attraverso la zona dello strike, è un ball. Se tale lancio tocca il battitore, a questi sarà assegnata la prima base. Se il battitore tenta di colpire tale lancio dopo due strike la palla non può essere "presa" ai sensi delle regole 6.05 (c) e 6.09 (b). Se il battitore batte tale palla, l'azione seguente sarà considerata come se il battitore avesse battuto la palla in volo.

BASE (base) è uno dei quattro punti che debbono essere toccati in ordine dal corridore allo scopo di segnare un punto; tale definizione identifica più comunemente i sacchetti di tela e la piastra di gomma che caratterizza i punti suddetti.

BASE SU BALL (base on ball) è la concessione della prima base al battitore che, durante il suo turno alla battuta, riceve quattro lanci fuori dalla zona dello strike.

BATTERIA (battery) è composta dal lanciatore e dal ricevitore.

BATTITORE (batter) è quel giocatore della squadra all'attacco che prende posizione nell'apposito box.

BATTITORE-CORRIDORE (batter-runner) è il termine che identifica il giocatore della squadra all'attacco che ha appena concluso il proprio turno alla battuta finché lo stesso giocatore è eliminato o finché si conclude l'azione che gli ha consentito di divenire corridore.

BOX DEL BATTITORE (batter's box) è la zona entro la quale il battitore deve stare durante il suo turno alla battuta.

BOX DEL RICEVITORE (catcher's box) è la zona entro la quale il ricevitore deve stare fino a quando il lanciatore rilascia la palla.

CORRIDORE (runner) è un attaccante che avanza o ritorna verso una qualsiasi base o è a contatto con la stessa.

DIFENSORE (fielder) è un qualsiasi giocatore in difesa.

DIFESA (defense or defensive) è la squadra, o qualsiasi giocatore della stessa, schierata in campo.

DOPPIO GIOCO (double play) è un gioco della difesa nel quale, senza soluzione di continuità, due attaccanti sono eliminati, purché tra tali eliminazioni non sia commesso alcun errore.

a) Un doppio gioco forzato è quello nel quale entrambe le eliminazioni derivano da situazioni di gioco forzato.

b) Un doppio gioco forzato rovescio è quello in cui la prima eliminazione avviene per gioco forzato e la seconda avviene su un corridore che, per effetto della prima eliminazione, non è più forzato.

Esempio di doppio gioco forzato rovescio: corridore in prima base, un eliminato; palla battuta in terra verso il prima base che raccoglie e tocca la base (primo eliminato) quindi tira in seconda base o all'interbase per la seconda eliminazione (eliminazione per toccata del corridore). Altro esempio: basi cariche, nessun eliminato; palla battuta in terra verso il terza base che tocca la base (primo eliminato) e quindi tira al ricevitore per la seconda eliminazione (per toccata).

DOPPIO INCONTRO (double-header) è costituito da due partite regolarmente previste in calendario sia nella sua stesura primitiva sia in una successiva modifica, disputate una dopo l'altra, senza soluzione di continuità.

ELIMINAZIONE (out) è una delle tre azioni di gioco necessarie per far cessare il turno alla battuta della squadra attaccante.

ESTERNO (outfielder) è un giocatore della squadra di difesa che prende posizione nel campo esterno. Tale campo esterno è definito come la zona del campo di gioco più distante dalla casa base.

FALLO (balk) è un atto illegale del lanciatore, con uno o più corridori in base, che dà diritto a tutti i corridori di avanzare di una base.

GIOCO (play) è l'ordine dato dall'arbitro per iniziare la partita o per far riprendere il gioco a seguito di qualsiasi palla morta.

GIOCO FORZATO (forced play) è un gioco in cui un corridore perde legalmente il diritto di occupare una base a causa del battitore divenuto corridore. Si elimina ogni confusione riguardante questo gioco ricordando che spesso la situazione di gioco forzato viene rimossa durante l'azione. Esempio: un corridore in prima e un eliminato; palla battuta seccamente verso il prima base che la raccoglie e tocca subito la base eliminando perciò il battitore-corridore. Il gioco forzato cessa in questo istante ed il corridore che sta avanzando verso la seconda base, deve essere toccato per esser eliminato. Se ci fosse stato un corridore in terza o in seconda base, e l'uno o l'altro di tali corridori fossero arrivati a casa base prima

dell'eliminazione per toccata del corridore che avanzava verso la seconda base, i punti sarebbero stati validi. Se il prima base avesse invece tirato la palla in seconda e la palla fosse poi stata rimandata in prima, il gioco in seconda sarebbe stato un'eliminazione forzata facendo la seconda eliminazione. Il ritorno in prima base della palla, prima dell'arrivo del battitore-corridore, avrebbe procurato la terza eliminazione. In questo caso nessun punto sarebbe stato valido. Esempio: ELIMINAZIONE NON FORZATA. Un eliminato, corridori in prima e terza base. Il battitore è eliminato al volo. Due eliminati. Il corridore in terza ritocca e segna il punto. Il corridore in prima base tenta di ritoccare prima che il tiro del difensore arrivi in prima base, ma non riesce ad arrivarvi in tempo ed è eliminato: tre eliminati. Se a giudizio dell'arbitro, il corridore in terza base ha toccato casa base prima che la palla sia giunta in prima base, il punto conta.

GIOCO SPREMUTO (squeeze play) è il termine che definisce l'azione di gioco in cui una squadra, con un corridore in terza base, tenta di far segnare il punto allo stesso corridore mediante una smorzata.

GIUDICATO (adjudged) è una decisione dell'arbitro.

ILLEGALE (illegal) significa contrario a questo regolamento.

IMMEDIATO RILANCIO (quick return pitch) è un lancio fatto con il chiaro intendimento di cogliere impreparato il battitore. È un lancio illegale.

IN PERICOLO (in jeopardy) definisce che la palla è in gioco e che un giocatore attaccante può essere eliminato.

INSEGUIMENTO (run down) è l'azione della difesa che tenta di eliminare un corridore intrappolato tra le basi.

INTERFERENZA (interference)

a) Interferenza offensiva è un atto della squadra in battuta che interferisce, ostacola, impedisce, intralcia o confonde qualsiasi difensore che sta tentando un gioco. Se l'arbitro dichiara il battitore, il battitore-corridore o un corridore, eliminato per interferenza, tutti gli altri corridori debbono ritornare alla base che, a giudizio dell'arbitro, avevano legalmente toccato per ultima al momento dell'interferenza, a meno che le regole prevedano diversamente.

Nel caso in cui il battitore-corridore non abbia raggiunto la prima base, tutti i corridori devono ritornare all'ultima base occupata al momento del lancio.

b) Interferenza difensiva è un atto di un difensore che intralcia od impedisce ad un battitore di battere la palla lanciata.

c) Interferenza arbitrale avviene:

(1) quando un arbitro intralcia, ostacola od impedisce il tiro del ricevitore inteso a cogliere un corridore che sta rubando o

(2) quando una battuta buona tocca un arbitro in territorio buono prima di oltrepassare un difensore.

d) Interferenza di uno spettatore avviene quando uno spettatore, sporgendosi dalle tribune oppure recandosi sul campo di gioco, tocca una palla viva.

Su qualsiasi interferenza la palla è morta.

INTERNO (infielder) è un difensore che occupa un posto nel campo interno.

IN VOLO (in flight) dicesi di una palla battuta, tirata o lanciata che non ha ancora toccato il terreno o qualsiasi altro ostacolo, fatta eccezione di un giocatore in difesa.

LANCIATORE (pitcher) è quel difensore che ha il compito di lanciare la palla al battitore.

LANCIO (pitch) è una palla che il lanciatore spedisce al battitore. Tutti di altri passaggi della palla da un giocatore all'altro si chiamano tiri.

LANCIO ILLEGALE (illegal pitch) è:

(1) un lancio effettuato quando il lanciatore non ha il piede di perno a contatto con la pedana;

(2) un immediato rilancio.

Un lancio illegale con corridori in base è un fallo (balk).

LANCIO PAZZO (wild pitch) è un lancio talmente alto o basso, o a lato della casa base, da non poter essere controllato dal ricevitore con uno sforzo ordinario.

LEGALE (legal or legally) significa in accordo con questo regolamento.

MANAGER (manager) è la persona che, per incarico della Società, è responsabile delle azioni della squadra in campo e rappresenta la stessa nei rapporti con l'arbitro e con la squadra avversaria. Un giocatore può essere designato come manager.

a) La Società dovrà segnalare il nominativo del proprio manager (omissis) all'arbitro-capo non meno di 30 minuti prima dell'orario ufficiale d'inizio della gara.

b) Il manager potrà informare l'arbitro capo di aver delegato un giocatore o assistente a svolgere determinati compiti specifici in sua vece secondo il regolamento e ogni azione di tali rappresentanti designati è da considerarsi ufficiale. Il manager rimane sempre responsabile del comportamento della propria squadra, dell'osservanza delle norme ufficiali e del rispetto degli arbitri.

c) Se il manager lascia il terreno di gioco, egli dovrà designare un giocatore o suggeritore a fungere da suo sostituto. Su tale sostituto si intendono, da allora, trasferiti tutti i diritti-doveri e responsabilità proprie del manager. Se il manager rifiuta o manca di designare il proprio sostituto prima di lasciare il terreno di gioco, l'arbitro capo designerà un membro della squadra come sostituto manager.

OSTRUZIONE (obstruction) è l'atto di un difensore che, mentre non è in possesso della palla né sta per prenderla, impedisce l'avanzata di un qualsiasi corridore. Se un difensore sta per ricevere una palla tirata e la palla è in volo verso di lui e così vicina che il difensore deve occupare la sua posizione per prenderla si può considerare che "è nell'atto di prendere la palla". E' interamente a giudizio dell'arbitro se il difensore "è nell'atto di prendere la palla". Dopo che un difensore ha fatto un tentativo di prendere la palla e la manca, non è più nell'atto di prenderla. Per esempio: un difensore si tuffa sul terreno per prendere una rimbaltante e la palla lo oltrepassa, ma lui continua a restare sul terreno ritardando l'avanzata del corridore; con tutta probabilità ha ostruito il corridore.

PALLA BUONA (fair ball) è una palla battuta che si ferma in territorio buono tra casa base e prima base, o tra casa base e terza base; o che nel rimbaltare dal campo interno al campo esterno, oltre la prima o la terza base, rotola sul terreno buono o sorvola lo stesso; o tocca la prima, la seconda e la terza base; o tocca il terreno per la prima volta in territorio buono oltre la prima o la terza base; o mentre rotola sul terreno buono, o sorvola lo stesso, tocca la persona di un

arbitro o di un giocatore; o che mentre sorvola il territorio buono, esce in volo dal campo di gioco. Una volata buona sarà giudicata dalla posizione della palla in relazione alla linea del foul, incluso il palo del foul, e non dalla posizione del difensore, sia questo in territorio buono o foul, nel momento in cui tocca la palla. Se una volata cade in campo interno tra la casa base e prima base o tra casa e terza base e poi rimbaltza in territorio foul senza toccare un giocatore od un

arbitro prima di superare la prima o la terza base, è una palla foul. Se la palla si ferma in territorio foul o è toccata da un giocatore in territorio foul è un foul ball. Se una volata cade sulla o oltre la prima o la terza base e quindi rimbaltza in territorio foul, è una battuta buona. Sempre più società stanno provvedendo all'installazione di pali del foul più alti corredati da una rete metallica che dal palo si estende in terreno buono al di sopra del recinto, in modo da consentire agli arbitri di giudicare con maggior precisione le palle battute buone o foul.

PALLA FOUL (foul ball) è una palla battuta che si ferma in territorio foul tra casa base e prima base, o fra casa base e terza base; o che nel rimbalzare oltre la prima o la terza base, rotola sul territorio foul o sorvola lo stesso; o che cade in territorio foul dietro la prima o la terza base; o che mentre rotola sul territorio foul o sorvola lo stesso, tocca la persona di un arbitro o di un giocatore o un qualsiasi oggetto estraneo al terreno naturale. Una volata foul sarà giudicata secondo

le posizioni relative della palla e delle linee di foul, compreso il palo del foul, e non dalla posizione del difensore, in territorio buono o foul, nel momento in cui tocca la palla. Una palla battuta, senza toccare un difensore, dopo aver colpito la pedana del lanciatore, rimbalza e va a finire in territorio foul tra casa e prima base o tra casa base e terza base; questa è una palla foul.

PALLA MORTA (dead ball) è una palla non in gioco a causa di una temporanea sospensione del gioco avvenuta legalmente.

PALLA TESA (line drive) è una palla battuta che va rapidamente e direttamente dalla mazza a un difensore senza toccare il terreno.

PALLA VIVA (live ball) dicesi della palla quando è in gioco.

PANCHINA (bench or dugout) è il posto a sedere riservato ai giocatori, sostituti ed altri membri della squadra, in divisa, quando essi non sono effettivamente impegnati sul campo di gioco.

PARTITA INTERROTTA (called game) è una partita nella quale l'arbitro capo pone termine al gioco per una qualsiasi ragione.

PARTITA FORFAIT (forfeited game) è una partita dichiarata finita dall'arbitro capo con il punteggio di 9-0 a favore della squadra danneggiata per violazione del regolamento.

PARTITA PARI (tie game) è una partita regolamentare che viene interrotta quando entrambe le squadre hanno realizzato lo stesso numero di punti.

PARTITA REGOLAMENTARE (regulation game) vedi regole 4.10 e 4.11.

PARTITA SOSPESA (suspended game) è una partita interrotta che deve essere completata in altra data.

PENALITÀ (penalty) è l'applicazione di queste regole a seguito di un atto illegale.

PERSONA (person) di un giocatore o di un arbitro è qualsiasi parte del suo corpo, divisa o equipaggiamento.

PIEDE DI PERNO (pivot foot) del lanciatore è quel piede che sta a contatto con la pedana del lanciatore quando egli effettua il lancio.

POSIZIONE DI CARICAMENTO (wind-up position) è una delle due posizioni legali di lancio.

POSIZIONE FISSA (set position) è una delle due posizioni legali di lancio.

PRESA (catch) è l'atto con il quale il difensore, usando la mano od il guanto, prende sicuro possesso di una palla in volo e la tiene saldamente, purché nel prenderne possesso egli non usi il berretto, la pettorina, una tasca o qualsiasi altra parte della divisa. Non è una presa quando, simultaneamente o immediatamente dopo essere venuto a contatto con la palla, egli si scontra con un giocatore o urta un muro e cade ed in conseguenza di tale scontro o caduta perde la palla. Non è una presa se un difensore tocca una palla in volo che successivamente colpisce un membro della squadra

in attacco o un arbitro e viene infine presa da un altro difensore. Se al giocatore che ha effettuato la presa, la palla sfugge nel successivo atto di tirarla, la palla è giudicata presa. Per stabilire la validità della presa, il giocatore deve tenere la palla per un tempo sufficiente a dimostrare che egli ha il completo controllo della stessa e che il rilancio della medesima è volontario e intenzionale. Una presa è legale se la palla è definitivamente presa da qualsiasi difensore anche se palleggiata o presa da un altro difensore prima che tocchi terra. I corridori possono lasciare le loro basi nel momento in cui il primo difensore tocca la palla. Un difensore può sporgersi oltre la rete, corda, recinzione o altra linea di demarcazione per effettuare una presa. Egli può saltare sopra una cancellata, o telone che può essere in territorio foul. Non può essere concessa interferenza se un difensore si sporge oltre la rete, una cancellata, una fune o nelle tribune per prendere una palla. Egli fa questo a suo rischio e pericolo. Se un difensore, tentando una presa sul limite della panchina viene sostenuto per una possibile caduta da un giocatore o giocatori di entrambe le squadre, ed effettua la presa, la presa è valida.

PUNTO (run or score) è conseguito da un giocatore in attacco che da battitore diventa corridore e tocca prima, seconda, terza e casa base nell'ordine.

RICEVITORE (catcher) è il difensore che prende posizione dietro casa base.

RIMBALZANTE (ground ball) è una palla battuta che rimbalza o rotola sul terreno.

RIPRESA (inning) è quella parte di una partita in cui le squadre si alternano in attacco ed in difesa e nella quale vi siano state tre eliminazioni per ciascuna squadra. Il turno alla battuta di ciascuna squadra costituisce una mezza ripresa.

RITOCCHARE (retouch) è l'atto di un corridore che fa ritorno su una base come legalmente richiesto.

SALVO (safe) è la dichiarazione dell'arbitro che un corridore ha diritto alla base che tentava di conquistare.

SCelta DELLA DIFESA (fielder's choice) è l'atto di un difensore che prende una palla buona rimbalzante e, anziché tirare in prima base per eliminare il battitore-corridore, tira ad un'altra base nel tentativo di eliminare un corridore più avanzato. Il termine è anche usato dai classificatori per registrare:

- le basi che il battitore-corridore guadagna in più in conseguenza del gioco svolto dalla difesa la quale, giocando su di una battuta valida, tenta l'eliminazione di un corridore già sulle basi;
- l'avanzata di un corridore (che non sia avvenuta per base rubata od errore) mentre un difensore tenta di eliminare un altro corridore;
- l'avanzata di un corridore ottenuta esclusivamente per l'indifferenza della squadra in difesa (rubata non difesa—undefended steal).

SCIVOLARE OLTRE (overslide or oversliding) è l'atto di un attaccante che, nello scivolare verso una base, fuorché quando avanza da casa base verso la prima base, perde il contatto con la base stessa.

SMORZATA (bunt) è una palla battuta non a seguito di una sventola ma fatta intenzionalmente incontrare con la mazza e diretta in campo interno.

SPRIZZATA FOUL (foul tip) è una palla battuta che schizza direttamente dalla mazza nelle mani del ricevitore ed è legalmente presa. Non è una sprizzata foul se non viene “presa” e ogni sprizzata foul che è presa è uno strike e la palla rimane in gioco. Non è “presa” se tale presa viene effettuata dopo un qualsiasi rimbalzo, salvo che la palla abbia prima toccato il guanto o le mani del ricevitore.

SQUADRA DI CASA (home team) è la squadra sul campo della quale viene disputata la partita. Qualora la partita si disputasse su campo neutro, la squadra di casa verrà designata da accordo reciproco.

STRIKE (strike) è un lancio legale così chiamato dall'arbitro quando:

- a) il battitore tenta di battere la palla e la manca;
- b) una qualsiasi parte della palla lanciata passa attraverso una qualsiasi parte della zona dello strike ed il battitore non tenta di batterla;
- c) la palla lanciata è battuta foul dal battitore quando egli ha meno di due strike;
- d) è smorzata foul;
- e) tocca il battitore mentre egli tenta di batterla;
- f) in volo tocca il battitore nella zona dello strike;
- g) è una sprizzata foul.

SUGGERITORE (coach) è un membro in divisa della squadra che per incarico del manager svolge le mansioni da quest'ultimo assegnatogli. Tali mansioni non sono necessariamente limitate a quelle proprie del suggeritore di base.

SUGGERITORE DI BASE (base coach) è un membro in divisa della squadra che ha il compito di dirigere il gioco dei corridori e del battitore dagli appositi box situati in prossimità della prima e della terza base.

TEMPO (time) è l'annuncio, da parte di un arbitro, di una legale interruzione del gioco durante la quale la palla è morta.

TERRITORIO BUONO (fair territory) è quella zona del campo di gioco compresa tra linee di prima e terza base, che da casa base si prolungano fino alla recinzione del campo e che si innalzano poi perpendicolarmente sulla stessa. Tutte le linee di foul sono in territorio buono.

TERRITORIO FOUL (foul territory) è quella zona del campo di gioco al di fuori delle linee foul di prima e terza base, estesa fino al recinto e perpendicolarmente verso l'alto.

TIRO (throw) è l'atto del dirigere la palla, con la mano ed il braccio verso un dato obiettivo e deve essere sempre distinto dal lancio.

TOCCARE (touch) toccare un giocatore o un arbitro significa toccare qualsiasi parte del suo corpo, divisa o equipaggiamento.

TOCCATA (tag) è l'atto di un difensore che tocca una base con il proprio corpo mentre ha sicuro e saldo possesso della palla nella mano o nel guanto; o tocca un corridore con la palla, la mano o il guanto che tiene la palla stessa mentre la medesima è sicuramente e saldamente nella mano o nel guanto suddetti.

TRINCEA (dugout) vedi definizione di panchina.

TRIPLO GIOCO (triple play) è un gioco della difesa nel quale, senza soluzione di continuità, tre attaccanti vengono eliminati, purché tra tali eliminazioni non venga commesso alcun errore.

VOLATA (fly ball) è una palla battuta che va alta nell'aria, in volo.

VOLATA INTERNA (infield fly) è una volata buona (esclusa una radente o un tentativo di smorzata) che può essere presa da un interno con sforzo ordinario, quando prima e seconda base o prima, seconda e terza base sono occupate, prima che vi siano due eliminati. Il lanciatore, il ricevitore e qualsiasi esterno, che si trovassero nel campo interno durante tale gioco, dovranno essere considerati interni ai sensi di questa regola. Nel momento in cui la palla battuta può

essere una volata interna l'arbitro deve immediatamente dichiararla tale affinché i corridori possano beneficiarne. Se la palla è vicino alle linee di foul, l'arbitro deve dichiarare “volata interna se buona”. La palla è viva e in gioco ed i corridori possono avanzare a rischio che la palla venga presa o ritoccare ed avanzare dopo che la palla è toccata come fosse una normale volata. Quando tale palla battuta è un foul ci si comporta come per una qualsiasi battuta foul. La palla dichiarata “volata interna” che, senza essere toccata, cade sul terreno e finisce poi in territorio foul, prima di oltrepassare la prima o la terza base, è una palla foul. La palla dichiarata “volata interna” che, senza essere toccata, cade in territorio foul e finisce poi in territorio buono, prima della prima e della terza base, è una volata interna. Nell'applicazione della regola della volata interna l'arbitro deve giudicare se la palla potrebbe essere presa con sforzo ordinario da un interno, non da considerazioni arbitrarie come la linea dell'erba o delle basi. L'arbitro dovrà chiamare una volata interna, anche se presa da un esterno, se, a giudizio dell'arbitro, la palla avrebbe potuto essere altrettanto facilmente presa da un interno. La volata interna non può in nessun caso essere considerata un gioco d'appello. Prevale il giudizio arbitrale e la decisione dovrà essere presa immediatamente. Quando viene chiamata una volata interna, i corridori possono avanzare a proprio rischio. Se su una chiamata di volata interna il difensore intenzionalmente lascia cadere una palla buona, la palla rimane in gioco nonostante quando detto nella regola 6.05 (I). La regola della volata interna ha la precedenza.

ZONA DELLO STRIKE (strike zone) è l'area sopra casa base il cui limite superiore è una linea orizzontale nel punto mediano fra la parte superiore delle spalle e la parte superiore dei pantaloni della divisa, ed il cui livello più basso è una linea all'altezza della parte inferiore delle ginocchia. La zona di strike sarà determinata dalla posizione del battitore nel momento in cui è in posizione per battere una palla lanciata.

