

REGOLAMENTO TECNICO BASEBALL



EDIZIONE 2022

Edizione 2022 – Versione 1.1

Traduzione e adattamento a cura di: A. Maestri, A. Netti, A. M. Pains, R. Saletti.

Foto di copertina: Spera (HPU), Liberatore (C), Sechopoulos (Runner) - IBS gara 1 Fortitudo-San Marino 12/08/2021 – Foto di Lauro Bassani



PREMESSA

Questo regolamento tecnico di gioco deriva dalla traduzione del testo —Official Baseball Rules - 2021 Edition— edito dalla Major League Baseball.

Esso disciplina le gare di baseball delle squadre affiliate alla Federazione Italiana Baseball Softball.

È noto che molte organizzazioni amatoriali e non professionistiche giocano le gare in accordo con le norme di questo regolamento per cui la MLB è felice di rendere ampiamente disponibili queste regole. È bene ricordare che le specifiche relative a campi di gioco, equipaggiamento, ecc. possono essere modificate per adattarsi alle necessità di ogni federazione/lega.

Sanzioni pecuniarie, sospensioni a lungo termine e penalità simili previste da questo regolamento non sono applicabili da parte dei gruppi amatoriali, ma responsabili e arbitri di tali organizzazioni dovranno insistere sulla stretta osservanza di tutte le regole che si riferiscono al gioco.

Il baseball non solo ha mantenuto la sua posizione come gioco nazionale degli Stati Uniti d'America, ma è diventato anche un gioco internazionale, giocato in più di 100 paesi. Questa sua popolarità aumenterà solo finché giocatori, manager, coach, arbitri e dirigenti rispetteranno le norme di questo regolamento.



IMPORTANTE

- (1) Il Playing Rules Committee, nella riunione del dicembre 2014, ha deliberato di riorganizzare e ricodificare le Regole Ufficiali di Gioco in modo più logico e organizzato. Non è stata cambiata alcuna frase o parola (al di fuori delle modifiche apportate questo anno); sono stati modificati solo l'ordine e la disposizione delle regole. In questa edizione i Commenti alle regole sono indicati in un riquadro ombreggiato, anziché essere stampati in corsivo, come è stato per tutte le precedenti edizioni.
- (2) Il Playing Rules Committee nella riunione del dicembre 1977 ha deliberato di incorporare direttamente nelle Regole Ufficiali di Gioco, al posto appropriato, la sezione del "Notes/Case Book/Comments". I commenti interpretano o elaborano regole di base e in sostanza hanno gli stessi effetti delle regole, quando applicati a quelle particolari sezioni per le quali sono intesi.

Questa organizzazione del testo è stata pensata per avere accesso immediato al testo scritto di ogni specifica regola di gioco e pertanto, nell'applicazione di una particolare regola, non è richiesto al lettore di fare riferimento a sezioni diverse del Regolamento Tecnico di Gioco.

Le note del "Case Book" sono stampate, in questa edizione, in un riquadro ombreggiato e sono identificate come Commento.



MODIFICHE AL REGOLAMENTO TECNICO PER IL 2022

Il Playing Rules Committee ha applicato le seguenti modifiche al regolamento con effetto nella stagione 2021, recepite dalla FIBS nella stagione 2022. Le modifiche sono state sottolineate nel corpo della regola per facilitarne la lettura.

- Eliminati i riferimenti alla numerazione delle regole precedenti al 2017;
- Eliminata la versione del RTG antecedente al 2017;
- Modificata la regola 5.03 modificando i punti al suo interno, aggiungendo il paragrafo (c) e integrando la Regola 5.03 Commento all'interno del paragrafo (c);
- Modificata la Regola 5.04(b)(2) Commento specificando il non balk quando viene indotto da una chiamata di "Tempo" del battitore non concessa dall'arbitro e stabilisce le penalità per il battitore;
- Aggiunta la Regola 5.05(b)(2) Commento con la specifica delle limitazioni in una situazione di battitore colpito;
- Modificata la Regola 5.06(c)(7) Commento aggiungendo la casistica in caso di palla nascosta volontariamente;
- Modificata la Regola 5.07(a) Commento che stabilisce le penalità nel caso che il lanciatore faccia un secondo passo verso casa base durante il lancio al battitore;
- Modificata la Regola 5.07(a)(2) Commento dove viene spiegata la posizione ibrida del lanciatore, in quali casi può essere utilizzata e modalità di utilizzo;
- Modificata la Regola 5.07(b) dalla quale è stato rimosso il numero fisso di lanci di riscaldamento per il lanciatore ad ogni cambio inning;
- Modificata la Regola 5.09(b)(6) specificando la tempistica del momento in cui la forzatura ad avanzare di un corridore viene rimossa;



- Modificata la Regola 5.09(b)(7) dove viene specificata meglio la regola del corridore colpito da un infield-fly quando è o non è a contatto con la sua base;
- Modificata la Regola 5.10(g) riguardante la regola del numero minimo di battitori consecutivi per il lanciatore partente o sostituto;
- Modificata la Regola 5.10(i) NOTA riguardante l'obbligo a lanciare al primo battitore per i lanciatori già in partita quando attraversano le linee di foul per andare verso il monte;
- Modificata la Regola 5.10(l) Commento con precisazioni circa i lanci preparatori concessi e il conteggio del numero delle visite;
- Aggiunta la Regola 5.10(m) circa la limitazione del numero delle visite per partita valida per la sola MLB. La FIBS adotta una regola specifica circa il numero delle visite riportata nelle 'NORME PER ACCELERARE LE GARE' della Circolare Attività Agonistica.
- Modificata la Regola 6.01(a)(1) dove viene specificata la situazione di terzo strike non preso e deviato non intenzionalmente dal battitore o dall'arbitro;
- Aggiunta precisazione alla Regola 6.01(a)(4) specificando gli scopi dei componenti la squadra in attacco di impedire una giocata della difesa;
- Modificata la Regola 6.01(a)(5) Commento per chiarire che un corridore che sta tornando alla sua ultima base legalmente toccata dopo essere stato eliminato è considerato come un corridore che continua ad avanzare dopo essere stato eliminato per aver interferito con un gioco successivo.
- Modificata la Regola 6.01(a)(10) includendo la casistica su terzo out per interferenza;
- Modificata la Regola 6.01(a) Commento relativamente alle penalità per interferenza;
- Modificata la Regola 6.01(i)(1) relativa alle collisioni a casa base.
- Aggiunta una frase alla fine della Regola 6.01(i) in cui si afferma che il riferimento al "ricevitore" nella Regola 6.01(i) si applica anche agli altri giocatori che coprono casa base.



- Aggiunta la Regola 9.14(d) riguardante il comportamento del classificatore nel caso di base su ball intenzionale dichiarata dal manager;
- Definizioni dei termini: modificate le definizioni di BASE SU BALL, PALLA BUONA, PALLA FOUL, PRESIDENTE DELLA LEGA (eliminata), SPRIZZATA FOUL, TOCCARE, TRAPPOLA (cambio termine).

ATTENZIONE

Qualora la Circolare Attività Agonistica o altri regolamenti FIBS prevedano norme diverse, queste prevarranno sul presente regolamento.



INDICE

1.00 - OGGETTO DELLA PARTITA	11
2.00-IL CAMPO DI GIOCO	12
2.01 <i>Layout del campo</i>	12
2.02 <i>Casa base.....</i>	13
2.03 <i>Le basi.....</i>	14
2.04 <i>La pedana del lanciatore.....</i>	14
2.05 <i>Le panchine.....</i>	14
3.00-ATTREZZATURA E DIVISE	15
3.01 <i>La palla.....</i>	15
3.02 <i>La mazza</i>	15
3.03 <i>Divise dei giocatori</i>	16
3.04 <i>Muffola del ricevitore</i>	17
3.05 <i>Guanto del prima base</i>	18
3.06 <i>Guanti dei difensori</i>	18
3.07 <i>Guanto del lanciatore</i>	19
3.08 <i>Caschetti.....</i>	19
3.09 <i>Indebita commercializzazione</i>	20
3.10 <i>Attrezzature in campo</i>	20
4.00 – PRELIMINARI DELLA PARTITA	22
4.01 <i>Compiti dell'arbitro</i>	22
4.02 <i>Manager.....</i>	23
4.03 <i>Scambio degli ordini di battuta.....</i>	23
4.04 <i>Condizioni atmosferiche e del terreno di gioco</i>	25
4.05 <i>Regole di campo speciali</i>	25
4.06 <i>Non fraternizzare.....</i>	26
4.07 <i>Sicurezza</i>	26
5.00 – GIOCARE LA PARTITA	28
5.01 <i>Inizio della partita (“Play Ball”).....</i>	28
5.02 <i>Posizioni difensive</i>	28
5.03 <i>Suggeritore di base</i>	28
5.04 <i>In battuta</i>	29



5.05 Quando il battitore diventa corridore	32
5.06 Correre sulle basi.....	36
5.07 Lanciare	43
5.08 Come segnare i punti	47
5.09 Fare un'eliminazione	49
5.10 Sostituzioni e cambi del lanciatore (incluso le visite sul monte di lancio).....	60
5.11 Regola del Battitore Designato	68
5.12 Chiamate di "Tempo" e palla morta.....	71
6.00 – GIOCHI NON REGOLARI, AZIONI ILLEGALI E COMPORAMENTI VIETATI	73
6.01 Interferenza, ostruzione e collisione con il catcher	73
6.02 Azioni illegali del lanciatore.....	84
6.03 Azioni illegali del battitore	89
6.04 Condotta antisportiva	94
7.00 – FINE DELLA PARTITA	96
7.01 Partite regolamentari	96
7.02 Partite sospese, posticipate o pari.....	98
7.03 Partite Forfeit	101
7.04 Partite protestate	102
8.00 – L'ARBITRO	103
8.01 Qualifiche e autorità degli arbitri.....	103
8.02 Appello su una decisione arbitrale.....	103
8.03 Posizione dell'arbitro	106
8.04 Rapporto arbitrale	107
ISTRUZIONI GENERALI PER GLI ARBITRI	108
CLASSIFICARE	110
9.00– IL CLASSIFICATORE UFFICIALE	111
9.01 Il classificatore ufficiale (Regole generali).....	111
9.02 Ruolino ufficiale.....	113
9.03 Ruolino ufficiale (Ulteriori regole).....	116
9.04 Punti battuti a casa	118
9.05 Battute valide	119

9.06	<i>Determinazione del valore delle valide</i>	121
9.07	<i>Basi rubate e colto rubando</i>	123
9.08	<i>Sacrifici</i>	125
9.09	<i>Out</i>	127
9.10	<i>Assistenze</i>	129
9.11	<i>Doppi e tripli giochi</i>	130
9.12	<i>Errori</i>	130
9.13	<i>Lanci pazzi e palle mancate</i>	134
9.14	<i>Base su ball</i>	135
9.15	<i>Strikeout</i>	136
9.16	<i>Punti guadagnati e punti concessi</i>	136
9.17	<i>Lanciatore vincente e perdente</i>	142
9.18	<i>Shutout</i>	143
9.19	<i>Salvezza per i lanciatori di rilievo</i>	143
9.20	<i>Statistiche</i>	144
9.21	<i>Determinazione delle medie</i>	145
9.22	<i>Minimi standard per i campioni individuali</i>	145
9.23	<i>Guida per i record cumulativi</i>	147
	DEFINIZIONI DEI TERMINI	149
	APPENDICI	161
	APPENDICE 1 - Diagramma del campo di gioco	163
	APPENDICE 2 - Layout di casa base, 1, 2, e 3 base	165
	APPENDICE 3 - Layout del monte di lancio	167
	APPENDICE 4 - Dimensione del guanto dei difensori	169
	APPENDICE 5 - La zona dello strike	171



1.00 - OGGETTO DELLA PARTITA

1.01 Il Baseball è un gioco tra due squadre di nove giocatori, ciascuna sotto la direzione di un manager, giocato in un campo recintato secondo le norme di questo regolamento, sotto la giurisdizione di uno o più arbitri.

1.02 L'obiettivo della squadra all'attacco è che il battitore diventi corridore e che i corridori avanzino.

1.03 L'obiettivo della squadra in difesa è di impedire che gli attaccanti diventino corridori e di evitare che questi avanzino sulle basi.

1.04 Quando un battitore diventa corridore e tocca legalmente tutte le basi, egli segna un punto per la propria squadra.

1.05 Scopo di ogni squadra è vincere, segnando più punti dell'avversario.

1.06 Vincente dell'incontro sarà la squadra che avrà segnato, in conformità con queste regole, il maggior numero di punti al termine di una partita regolamentare.



2.00-IL CAMPO DI GIOCO

2.01 LAYOUT DEL CAMPO

Il campo deve essere disposto secondo le seguenti istruzioni, integrate dagli schemi allegati nelle Appendici n. 1, 2 e 3 e dal regolamento di costruzione e omologazione campi della FIBS, parte integrante di questo regolamento di gioco. Tutti i campi di gioco devono ottenere l'omologazione della C.I.B.S. (Commissione Impianti Baseball Softball).

Il campo interno è un quadrato di 27,43 m di lato. Il campo esterno sarà l'area compresa tra le due linee di foul, risultanti dal prolungamento di due lati del quadrato, come da schema nell'Appendice n. 1. La distanza da casa base alla più vicina recinzione, tribuna o altro ostacolo in territorio buono deve essere almeno di 76,20 m. È consigliabile una distanza di almeno 97,53 m lungo le linee di foul e 121,92 m all'esterno centro. Il campo interno avrà una pendenza tale che permetta alle corsie e al piatto di casa base di trovarsi allo stesso livello. La pedana del lanciatore sarà 25,4 cm sopra il livello del piatto di casa base. La pendenza da un punto posto a 15,22 cm di fronte alla pedana del lanciatore sino a un punto a 182,88 cm di fronte a casa base, sarà di 2,54 cm ogni 30,48 cm e tale pendenza deve essere uniforme. Il campo interno ed esterno, comprese le linee di demarcazione, è territorio buono mentre tutta l'altra zona è territorio foul.

È preferibile che la diagonale che congiunge casa base con la seconda base, passante per la pedana del lanciatore, abbia un orientamento est-nord-est.

Si raccomanda che la distanza tra casa base e rete d'arresto e quella tra linee delle basi e la più vicina recinzione, tribuna o altro ostacolo in territorio foul sia di almeno 18,25 m (vedi Appendice 1).

Una volta stabilita la posizione di casa base misurare, con un metro metallico, 38,80 m nella direzione desiderata per determinare la posizione della seconda base. Da casa base misurare 27,43 m verso la prima base; dalla seconda base misurare 27,43 m verso la prima base: l'intersezione dei due archi di cerchio determina la posizione della prima base. Da casa base misurare 27,43 m verso la terza base; dalla seconda base misurare 27,43 m verso la terza base: il punto d'intersezione



determina la posizione della terza base. La distanza tra la prima e la terza base è di 38,80 m. Tutte le misure da casa base devono essere prese dal punto nel quale si intersecano le rette della prima e della terza base.

Il box del ricevitore, i box dei battitori, i box dei suggeritori, così come la corsia di 91,44 cm della prima base e i box dei battitori successivi devono essere segnati come indicato nelle Appendici 1 e 2.

Le linee di foul e tutte le altre linee di gioco indicate negli schemi con linee in grassetto, saranno marcate con pittura, gesso non tossico e non urticante o altro materiale bianco.

Le dimensioni e le linee che demarcano le zone d'erba, indicate negli schemi, sono quelle adottate in molti campi, ma non sono obbligatorie e ogni società potrà stabilire la grandezza e la forma delle zone d'erba e di terra battuta del proprio campo di gioco.

NOTA: (a) Il terreno di gioco costruito da un Club dopo il 1 giugno 1958 dovrà avere una distanza minima di 99,06 m da casa base alla più vicina recinzione, tribuna o ostacolo sulle linee di foul destra e sinistra e una distanza minima di 122 m dalla recinzione all'esterno centro.

(b) Nessun terreno di gioco esistente dovrà essere modificato, a partire dal 1 giugno 1958, per ridurre la distanza da casa base ai pali di foul e alla recinzione all'esterno centro sotto i minimi specificati nel precedente paragrafo (a).

2.02 CASA BASE

Casa Base sarà costituita da una lastra di gomma bianca di cinque lati ricavata da un quadrato di 43,18 cm di lato cui sono stati rimossi due angoli. Avrà così un lato di 43,18 cm, i due lati a esso adiacenti di 21,5 cm e i due lati rimanenti formeranno una punta e misureranno 30,48 cm. Deve essere ben fissata al terreno, con la punta in corrispondenza dell'intersezione delle linee che uniscono casa base alla prima e alla terza, con il lato di 43,18 cm rivolto verso la pedana del lanciatore e i due lati di 30,48 cm in coincidenza delle linee di prima e terza base. I bordi superiori di casa base devono essere smussati e la base fissata nel terreno a livello con la superficie stessa (Vedi Disegno D nell'Appendice n. 2).



2.03 LE BASI

Prima, seconda e terza base saranno contrassegnate con sacchetti in tela bianca, o cuscini di gomma, saldamente fissati al terreno, come indicato nello schema n. 2. I cuscini di prima e terza base devono essere posti interamente in campo interno, mentre il cuscino di seconda base sarà centrato in seconda base. I cuscini saranno di forma quadrata, con lato di 38,10 cm, di altezza non inferiore a 7,62 cm e non superiore a 12,70 cm e imbottiti con materiale soffice.

2.04 LA PEDANA DEL LANCIATORE

La pedana del lanciatore è costituita da una lastra rettangolare di gomma bianca con lati di 60 cm e 15 cm. Essa deve essere assicurata al terreno come indicato negli schemi n. 1 e n. 2, cosicché la distanza tra la pedana del lanciatore e casa base (la parte posteriore del piatto di casa) sia di 18,44 m.

2.05 LE PANCHINE

La squadra di casa fornirà le panchine per i giocatori, una per la squadra di casa e una per la squadra ospite. Le panchine saranno poste a non meno di 7,62 m dalle linee delle basi. Devono essere coperte e chiuse ai lati e posteriormente.



3.00–ATTREZZATURA E DIVISE

3.01 LA PALLA

La palla sarà una sfera formata da un filo avvolto intorno a un piccolo nocciolo di sughero, gomma o materiale simile, coperta con due strisce di pelle bianca di cavallo o di mucca strettamente cucite insieme. Non peserà meno di 142 g né più di 149 g e avrà una circonferenza non inferiore a 22,9 cm e non superiore a 23,5 cm.

La palla ufficiale per i campionati è stabilita dalla FIBS attraverso apposita procedura ratificata dal Consiglio Federale.

Nessun giocatore potrà intenzionalmente scolorire o danneggiare la palla strofinandola con terra, resina, paraffina, liquirizia, carta vetrata, carta smerigliata o altre sostanze estranee.

PENALITÀ: l'arbitro deve ritirare la palla ed espellere il colpevole dalla partita. In aggiunta, il colpevole sarà sospeso per un periodo di tempo a giudizio della FIBS. Per le regole riguardanti il lanciatore che altera una palla, vedere le Regole dalla 6.02(c)(2) alla 6.02(c)(6).

Regola 3.01 Commento: se una palla dovesse aprirsi parzialmente durante una partita, essa è in gioco finché il gioco non è concluso.

3.02 LA MAZZA

- (a) La mazza dovrà essere un bastone liscio, tondo con un diametro non superiore a 6,63 cm nella parte più spessa e una lunghezza non superiore a 1,06 m. La mazza dovrà essere costituita da un unico pezzo di legno solido.

NOTA: nessuna mazza in legno, laminata, composita o sperimentale può essere usata in un incontro (indipendentemente dal campionato) fino a quando il costruttore non abbia ottenuto l'approvazione del design e del metodo di fabbricazione dalla FIBS attraverso apposita Commissione Tecnica e procedura dedicata. L'elenco delle mazze in legno, laminate, composite o sperimentali è pubblicato annualmente sulla Circolare Attività Agonistica.

- (b) Mazze incavate. È permesso un incavo alla fine della mazza fino a 3,18 cm di profondità, non più largo di 5,08 cm e con un diametro



non inferiore a 2,54 cm. L'incavo deve essere curvo senza aggiunta di sostanze estranee.

- (c) L'impugnatura della mazza può essere rivestita o trattata con materiali o sostanze per migliorarne la presa per non più di 45,72 cm dall'estremità. Nel caso in cui il materiale o la sostanza si estenda oltre il limite di 45,72 cm, la mazza sarà rimossa dal gioco.

NOTA: se l'arbitro si accorge che la mazza non è conforme a quanto stabilito al punto (c) durante o dopo che la mazza è stata utilizzata, ciò non costituirà motivo per l'eliminazione del battitore o della sua espulsione.

Regola 3.02(c) Commento: Se la pece di pino/resina si estende oltre il limite dei 45,72 cm, l'arbitro, di sua iniziativa o su avviso della squadra avversaria, ordinerà al battitore di usare una mazza diversa. Il battitore potrà usare di nuovo la mazza nella partita solo se la sostanza in eccesso è stata rimossa. Se non ci sono obiezioni prima dell'uso di una mazza, la violazione della Regola 3.02(c) in quel gioco non annullerà azioni o giochi in campo.

- (d) In incontri ufficiali non possono essere usate mazze colorate salvo che siano autorizzate dalla FIBS.

3.03 DIVISE DEI GIOCATORI

- (a) Tutti i giocatori di una squadra devono indossare divise identiche nel colore, aspetto e forma e, inoltre, ogni divisa dovrà portare sul dorso un numero distintivo dell'altezza minima di 15,5 cm.
- (b) Qualunque parte visibile della sottomaglia deve essere di colore unico e uniforme per tutti i giocatori della squadra. A eccezione del lanciatore, tutti i giocatori possono avere numeri e/o lettere e insegne attaccate alla manica della sottomaglia.
- (c) Nessun giocatore, la cui divisa non sia conforme a quella dei suoi compagni di squadra, potrà partecipare alla partita.
- (d) La FIBS può stabilire che ciascuna squadra indossi sempre una propria caratteristica divisa, oppure che ciascuna squadra faccia uso di due mute di divise, una bianca per le partite in casa e una di diverso colore per le partite fuori casa.
- (e) La lunghezza delle maniche può variare da giocatore a giocatore; ma le maniche di ogni singolo giocatore dovranno avere



approssimativamente la stessa lunghezza; nessun giocatore potrà indossare una divisa che abbia le maniche lacerate, logore o stracciate e nessun lanciatore potrà indossare maniche bianche, grigie o di colore che, a giudizio dell'arbitro, sia atto a confondere.

- (f) Nessun giocatore può applicare alla divisa nastro adesivo o altro materiale di colore diverso dalla divisa stessa.
- (g) Stemmi o disegni imitanti la forma della palla non possono essere applicati sulla divisa.
- (h) Bottoni di vetro o di metallo lucido non possono essere applicati sulla divisa.
- (i) Nessun giocatore può applicare al tacco o alla pianta delle scarpe qualcosa di diverso dai normali "spikes" o dal puntale. Non saranno ammesse scarpe con spikes appuntiti simili a quelle del golf o dell'atletica.
- (j) Le uniformi non potranno avere patch o disegni relativi a pubblicità commerciali. (Non adottato dalla FIBS).
- (k) La FIBS può autorizzare che le divise dei membri delle squadre abbiano riportato sul retro delle casacche il cognome del giocatore. Nomi diversi dal cognome del giocatore devono essere approvati dalla FIBS. Se adottato, tutte le divise della squadra dovranno avere i cognomi dei giocatori.

3.04 MUFFOLA DEL RICEVITORE

Il ricevitore può indossare una muffola di pelle con una circonferenza non maggiore di 96,52 cm e non più lungo, dalla punta alla base, di 39,37 cm. Tali misure includeranno ogni allacciatura, striscia di pelle, o membrana attaccata all'orlo esterno della muffola. Lo spazio tra la sezione del pollice e la sezione delle dita della muffola non deve superare 15,24 cm alla punta della muffola e 17,78 cm alla base dell'inforcatura del pollice. La membrana interdigitale, o allacciatura della muffola, deve misurare non più di 17,78 cm lungo la sommità o non più di 15,24 cm dalla sommità alla base dell'inforcatura del pollice. La membrana può essere costituita da semplici lacci o da un'allacciatura di passanti di pelle o anche da un pezzo centrale di pelle che può essere un'estensione del

palmo, congiunto alla muffola con lacci e fatto in modo da non superare le suddette misure.

3.05 GUANTO DEL PRIMA BASE

Il prima base può usare un guanto o muffola di pelle non più lungo di 33 cm dalla punta alla base e non più largo di 20,3 cm misurati dalla base dell'inforatura del pollice all'orlo esterno del guanto attraverso il palmo. Lo spazio tra la sezione del pollice e quella delle dita non deve superare 10,2 cm alla cima e 8,9 cm alla base dell'inforatura. La muffola deve essere costruita in modo che questo spazio sia fissato stabilmente e non possa essere ingrandito, esteso, allargato o approfondito dall'uso di qualsiasi materiale o accorgimento. La membrana interdigitale, o allacciatura della muffola, deve misurare non più di 12,7 cm dalla sua sommità alla base dell'inforatura. La membrana può essere costituita da semplici lacci, da un intreccio di lacci di pelle, oppure da un pezzo centrale di pelle, che può essere un prolungamento del palmo, unito alla muffola con lacci e fabbricato in modo da non superare le suddette misure. La membrana non può essere costruita con materiale arrotolato, attorcigliato o resa più profonda per costruire una specie di rete o trappola. Il guanto non ha limiti di peso.

3.06 GUANTI DEI DIFENSORI

Tutti i giocatori, oltre al ricevitore, possono usare o indossare un guanto di pelle. Il rilevamento delle misure per determinare le dimensioni del guanto dovrà essere eseguito sulla parte frontale o sulla parte che riceve la palla. Lo strumento o il metro a nastro dovrà essere collocato a contatto della superficie o della specifica parte da misurare, seguendone progressivamente tutti i contorni. Il guanto non dovrà misurare più di 33 cm dal culmine di una qualsiasi delle quattro dita, attraverso il palmo fino all'estremità del bordo inferiore, o fondo del guanto stesso. Il guanto non dovrà essere più largo di 19,7 cm misurato dalla cucitura interna che si trova alla base dell'indice, attraverso la base delle altre dita, fino al bordo esterno del mignolo all'estremità del guanto. Lo spazio o la zona tra il pollice e l'indice, detto inforatura, può essere completato con un'allacciatura o con una membrana interdigitale. La membrana può essere costituita da due strati di normale pelle che chiudano completamente l'inforatura oppure può essere costituita da una serie di tubolari di pelle, da una serie di pannelli di pelle, o da un'allacciatura



di strisce di pelle. La membrana non può essere costituita da lacci avvolti o intrecciati in modo da formare una qualsiasi rete o trappola. Nel caso in cui la membrana sia fatta in modo da coprire tutto lo spazio dell'inforcatura, questa dovrà essere fatta in modo tale da essere flessibile. Nel caso in cui la membrana sia costituita da una serie di sezioni, queste ultime devono essere unite tra di loro. Tali sezioni non potranno essere formate in modo da permettere una depressione derivante dalla curvatura dei lati della sezione stessa. La membrana dovrà essere fatta in modo da permettere di controllare la misura dell'ampiezza dell'inforcatura. L'ampiezza dell'inforcatura non dovrà superare 11,4 cm in altezza, 14,6 cm in profondità e 8,9 cm in ampiezza. L'ampiezza dell'inforcatura non potrà superare più di 11,4 cm in qualunque punto sotto l'estremità superiore. La membrana dovrà essere ancorata lungo ogni lato e all'estremità superiore e inferiore dell'inforcatura. La connessione dovrà essere costituita da allacciature di strisce di pelle ben fissate. Se tali connessioni si allungano o si allentano, dovranno essere ripristinate nelle condizioni appropriate. Il guanto può avere qualunque peso. Vedi Appendice 4 per il diagramma delle dimensioni del guanto.

3.07 GUANTO DEL LANCIATORE

- (a) Il guanto del lanciatore non potrà, a eccezione delle cuciture, essere bianco o grigio e neppure, a giudizio dell'arbitro, distrarre in alcun modo. Nessun difensore, indipendentemente dalla posizione, potrà usare un guanto che sia più chiaro della attuale serie 14 di PANTONE®.
- (b) Nessun lanciatore potrà applicare al guanto materiale estraneo di colore diverso dal guanto.
- (c) L'arbitro capo che trova un guanto che viola le Regole 3.07(a) o (b) lo farà rimuovere dal gioco, sia di propria iniziativa, sia su rilievo di un altro arbitro o in seguito alla protesta, che l'arbitro capo ritenga fondata, fatta dal manager della squadra avversaria.

3.08 CASCHETTI

La FIBS adotterà le seguenti regole riguardanti l'uso dei caschetti:

- (a) Tutti i giocatori useranno il caschetto protettivo mentre sono alla battuta e mentre sono in base.



- (b) La tipologia di caschetto da utilizzare è specificata nel Regolamento Attività Agonistica in vigore (Vedi RAA 3.24).
- (c) Non applicabile
- (d) I ricevitori indosseranno il caschetto protettivo e la maschera mentre ricevono un lancio.
- (e) I suggeritori indosseranno un caschetto protettivo mentre svolgono i loro compiti.
- (f) Tutti i ragazzi e ragazze con compiti di “batboys/ballboys” indosseranno un caschetto protettivo con doppio paraorecchie mentre svolgono i loro compiti.

Regola 3.08 Commento: Se l'arbitro rileva una violazione a queste regole, farà in modo che sia eliminata. Se la violazione non è eliminata entro un tempo ragionevole a giudizio dell'arbitro, questi espellerà il trasgressore dalla partita e sarà raccomandata un'azione disciplinare appropriata.

3.09 INDEBITA COMMERCIALIZZAZIONE

L'equipaggiamento di gioco, incluso ma non limitato a: basi, pedana del lanciatore, palle da gioco, mazze, uniformi, guanto del ricevitore, guanto del prima base, guanti degli interni e degli esterni, caschetti protettivi e ogni altro materiale descritto dalle norme di questo regolamento, non dovrà contenere indebite commercializzazioni del prodotto. L'identificazione apposta dal produttore di tali materiali deve essere di buon gusto quanto a dimensione e contenuto del simbolo del produttore o del marchio di fabbrica relativo a ciascun materiale. Le indicazioni della Regola 3.09 si applicheranno solo alle leghe professionistiche.

NOTA: i produttori che intendano apportare modifiche innovative nell'equipaggiamento per i campionati di baseball FIBS, devono sottoporre i propri progetti alla FIBS prima di avviarne la produzione.

3.10 ATTREZZATURE IN CAMPO

- (a) Quando una squadra è alla battuta i suoi componenti devono portare fuori dal campo ed entro la propria panchina i guanti e le altre attrezzature. Nulla dell'equipaggiamento di gioco deve essere lasciato giacente sul campo, sia in territorio buono sia in territorio foul.



- (b) È vietato utilizzare sul campo dei marker che creino un sistema di riferimento tangibile.



4.00 – PRELIMINARI DELLA PARTITA

4.01 COMPITI DELL'ARBITRO

Prima che la partita abbia inizio, l'arbitro dovrà:

- (a) Richiedere la stretta osservanza di tutte le regole riguardanti il materiale di gioco e l'equipaggiamento dei giocatori.
- (b) Assicurarsi che tutte le linee di gioco (linee spesse nelle Appendici 1 e 2) siano segnate con calce, gesso o altro materiale bianco facilmente distinguibile dal terreno o dall'erba.
- (c) Ricevere dalla squadra di casa una dotazione di palle regolamentari il cui numero e tipo sono stabiliti dalla FIBS. L'arbitro capo ispezionerà le palle e assicurerà che siano regolamentari e che siano idonee per essere utilizzate in partita. L'arbitro sarà l'unico a giudicare l'idoneità delle palle da impiegare.
- (d) Assicurarsi che la squadra di casa abbia almeno una dozzina di palle regolamentari pronte per l'immediato impiego in caso di necessità.
- (e) Avere almeno due palle di riserva; provvederne il reintegro, quando necessario, durante la partita. Tali palle di riserva devono essere messe in gioco quando:
 - (1) Una palla è stata battuta fuori dal campo o nelle aree riservate agli spettatori;
 - (2) Una palla è scolorita o non idonea all'ulteriore impiego in partita;
 - (3) Il lanciatore richiede una palla di riserva.

Regola 4.01(e) Commento: L'arbitro non consegnerà una palla di riserva al lanciatore fino a che il gioco non sarà finito e la palla precedentemente usata non diventerà morta. In seguito alla fuoriuscita dal campo di gioco di una palla tirata o battuta, il gioco non potrà essere ripreso con una palla di riserva fino a che i corridori non avranno raggiunto le basi cui avevano diritto. Dopo un fuoricampo battuto oltre il terreno di gioco, l'arbitro non consegnerà una nuova palla al lanciatore o al ricevitore finché il battitore che ha battuto il fuoricampo non ha attraversato il piatto.



- (f) Assicurarsi che sul terreno di gioco, dietro la pedana del lanciatore, sia posizionato un sacchetto di resina regolamentare.
- (g) L'arbitro-capo deve ordinare l'accensione dell'impianto di illuminazione quando, a suo giudizio, l'oscurità rende rischioso proseguire il gioco alla luce naturale.

4.02 MANAGER

- (a) La Società dovrà segnalare il nome del proprio manager alla FIBS o all'arbitro-capo almeno 30 minuti prima dell'orario ufficiale d'inizio della gara.
- (b) Il manager potrà informare l'arbitro capo di aver delegato un giocatore o coach a svolgere determinati compiti in sua vece secondo il regolamento e ogni azione di tali rappresentanti designati sarà ufficiale. Il manager rimarrà sempre responsabile del comportamento della propria squadra, dell'osservanza delle norme ufficiali e del rispetto verso gli arbitri.
- (c) Se il manager lascia il terreno di gioco, egli dovrà designare un giocatore o coach come suo sostituto e questo sostituto avrà i doveri, i diritti e le responsabilità proprie del manager. Se il manager dimentica o rifiuta di designare il proprio sostituto prima di lasciare il terreno di gioco, l'arbitro capo designerà un membro della squadra come sostituto manager.

4.03 SCAMBIO DEGLI ORDINI DI BATTUTA

Salvo che la squadra di casa abbia dato tempestivo avviso che la partita è stata rimandata o che ne è stato ritardato l'inizio, l'arbitro o gli arbitri faranno il loro ingresso sul terreno di gioco cinque minuti prima dell'ora stabilita per l'inizio dell'incontro dirigendosi verso casa base ove incontreranno i manager delle squadre. Svolgeranno le seguenti formalità:

- (a) Prima il manager della squadra di casa, o un suo delegato, darà una copia dell'ordine di battuta all'arbitro-capo;
- (b) Poi il manager della squadra ospite, o un suo delegato, darà una copia del proprio ordine di battuta all'arbitro capo;

- (c) Come atto di cortesia, il lineup presentato all'arbitro capo dovrebbe elencare la posizione in difesa di ogni giocatore presente nell'ordine di battuta. Se si utilizzerà un battitore designato, il lineup elencherà quale battitore avrà questo ruolo. Vedi Regola 5.11(a). Come atto di cortesia dovrebbero essere elencati anche i possibili sostituti, ma la loro mancanza non renderà tali giocatori ineleggibili all'ingresso in partita.
- (d) L'arbitro capo dovrà assicurarsi che gli originali e le copie degli ordini di battuta siano identici, e consegnarne una copia al manager avversario. La copia trattenuta dall'arbitro sarà l'ordine di battuta ufficiale. La consegna dell'ordine di battuta all'arbitro stabilirà l'ordine di battuta. Dopodiché i manager non potranno effettuare sostituzioni, salvo quanto stabilito nelle regole.
- (e) Non appena l'ordine di battuta della squadra di casa è nelle mani dell'arbitro capo, gli arbitri diventano responsabili del terreno di gioco e da quel momento l'arbitro capo avrà l'autorità di determinare quando una partita deve essere interrotta, sospesa o ripresa a causa delle condizioni atmosferiche o della condizione del terreno di gioco. L'arbitro capo non dichiarerà conclusa la partita se non saranno trascorsi almeno 30 minuti dalla sospensione del gioco. L'arbitro capo può continuare la sospensione fino a quando ritenga vi sia una qualsiasi possibilità di riprendere il gioco. Lo scopo di questa regola non è quello di influenzare la capacità di una squadra di chiedere di sospendere o riprendere una gara sulla base di una politica che disciplina condizioni meteorologiche avverse, minacce meteorologiche significative e sicurezza contro i fulmini che è stata depositata presso la FIBS prima della stagione del campionato.

Regola 4.03 Commento: Errori evidenti nell'ordine di battuta, che vengano rilevati dall'arbitro capo prima di chiamare "Gioco" per iniziare la partita, dovrebbero essere portati all'attenzione del manager o capitano della squadra in errore, affinché possano essere corretti prima che inizi la gara. Per esempio, se un manager ha elencato involontariamente solo otto uomini nel lineup o ha elencato due giocatori con lo stesso cognome ma senza l'iniziale del nome che li identifichi e gli errori sono notati dall'arbitro prima di chiamare "Gioco", egli farà in modo che l'errore o gli errori siano corretti prima di chiamare "Gioco" per dare inizio alla partita. Le squadre non dovrebbero essere "messe in difficoltà", in



seguito, da qualche errore che era evidentemente dovuto a disattenzione e che poteva essere corretto prima dell'inizio della partita.

L'arbitro capo tenterà sempre di completare una partita. La sua autorità di riprendere il gioco dopo una o più sospensioni di almeno 30 minuti ciascuna, sarà assoluta e terminerà la gara solamente quando apparirà impossibile completarla.

4.04 CONDIZIONI ATMOSFERICHE E DEL TERRENO DI GIOCO

- (a) La squadra di casa sarà l'unica che può decidere se una partita non deve iniziare a causa delle condizioni atmosferiche sfavorevoli o della impraticabilità del campo di gioco, fatta eccezione per la seconda partita di un doppio incontro. Lo scopo di questa regola non è quello di influenzare la capacità di una squadra di chiedere di sospendere o riprendere una gara sulla base di una politica che disciplina condizioni meteorologiche avverse, minacce meteorologiche significative e sicurezza contro i fulmini che è stata depositata presso la FIBS prima della stagione del campionato.

ECCEZIONE: la FIBS può autorizzare permanentemente la COG a sospendere l'applicazione di questa regola per le ultime settimane della stagione di campionato per assicurare che il campionato sia regolarmente portato a termine ogni anno. Qualora nel corso delle ultime giornate di campionato, il rinvio di una partita e l'eventuale impossibilità di svolgimento successivo, influisca sulla classifica di qualche Società, la COG, su richiesta della Società stessa, può avocare a sé il diritto che questa regola concede alla Squadra di casa;

- (b) L'arbitro-capo della prima partita sarà l'unico a poter giudicare se la seconda gara di un doppio incontro non debba iniziare a causa delle sfavorevoli condizioni atmosferiche o per l'impraticabilità del campo di gioco;
- (c) Una partita posticipata sarà una "Gara non giocata" e sarà trattata come una gara interrotta prima che sia diventata regolamentare secondo il significato della Regola 7.01(e).

4.05 REGOLE DI CAMPO SPECIALI

Il manager della squadra di casa deve presentare all'arbitro capo e al manager della squadra avversaria le particolari regole di campo che ritenga necessario adottare per sopperire agli inconvenienti derivanti, dalla vicinanza o presenza del pubblico sul campo di gioco, da una palla



battuta o tirata tra gli spettatori a causa della vicinanza o da qualsiasi altra contingenza. Se tali regole sono accettate dal manager della squadra avversaria diventano legali. Se non sono accettate dal manager avversario, l'arbitro-capo deve prescrivere e applicare tutte quelle regole speciali che ritenga necessario adottare per le caratteristiche del campo, avendo cura che tali regole di campo non siano in contrasto con il presente regolamento.

4.06 NON FRATERNIZZARE

I giocatori in divisa non possono rivolgere la parola o mescolarsi con gli spettatori, né sedersi sulle tribune prima, durante o dopo la partita. Nessun manager, allenatore, suggeritore e giocatore può rivolgere la parola agli spettatori prima e durante la partita. Quando sono in divisa, i giocatori di squadre opposte non possono fraternizzare fra loro.

4.07 SICUREZZA

- (a) Nessuno può essere ammesso sul terreno di gioco durante la partita a eccezione di: giocatori, allenatori in divisa, manager, fotografi autorizzati dalla squadra di casa, arbitri, agenti dell'ordine pubblico in divisa e steward o altri dipendenti della squadra di casa.
- (b) La squadra di casa deve provvedere a un servizio di ordine pubblico sufficiente a mantenere l'ordine nel campo. Nel caso in cui una o più persone entrino sul terreno di gioco durante una partita e interferiscano con il gioco, la squadra ospite può rifiutarsi di giocare fino a che il campo non sia stato sgomberato.

PENALITÀ: se, dopo un ragionevole periodo di tempo, che non potrà essere inferiore a 15 minuti calcolati dal rifiuto di giocare della squadra ospite, il campo non fosse ancora libero, l'arbitro potrà assegnare la partita vinta per forfait alla squadra ospite.

4.08 DOPPI INCONTRI

- (a) (1) Nello stesso giorno possono essere giocate solo due partite di campionato. Il completamento di una partita sospesa non viola questa regola;
- (2) Se, a causa di una variazione, il calendario prevede che debbano esser giocate consecutivamente due partite nello stesso giorno, la prima delle due è quella regolare per quel giorno.



- (b) Dopo l'inizio della prima partita di un doppio incontro, la stessa deve essere completata prima che possa aver inizio la seconda.
- (c) La seconda partita di un doppio incontro deve iniziare trenta minuti dopo la fine della prima partita, salvo che l'arbitro capo decida che l'intervallo tra le due partite debba essere più lungo (non superiore, comunque, ai quarantacinque minuti) e comunichi la sua decisione ai manager alla fine della prima partita.

ECCEZIONE: se la FIBS, per ragioni particolari, ha accolto la richiesta della squadra ospitante per un maggior intervallo tra le due partite, l'arbitro-capo deve darne comunicazione al manager della squadra ospite. L'arbitro capo della prima partita ha l'incarico di controllare la durata dell'intervallo fra le due partite.

- (d) L'arbitro deve iniziare la seconda partita di un doppio incontro se vi è la minima possibilità di farlo e il gioco deve continuare fino a che le condizioni del terreno, le locali restrizioni d'orario o le condizioni atmosferiche lo permettono.
- (e) Quando, per qualsiasi causa, un doppio incontro regolarmente programmato inizia in ritardo, quella delle due partite che si inizia è la prima partita del doppio incontro.
- (f) Quando una partita da rigiocare fa parte di un doppio incontro, tale partita deve essere la seconda partita, mentre la prima partita sarà quella stabilita dal calendario per quella giornata.
- (g) Tra le due partite di un doppio incontro o quando una partita è sospesa per l'impraticabilità del campo, l'arbitro-capo avrà il controllo del personale addetto alla manutenzione del campo allo scopo di rendere il terreno idoneo al gioco.

PENALITÀ: per violazione di questa regola, l'arbitro capo può assegnare la vittoria per forfait alla squadra ospite.

5.00 – GIOCARE LA PARTITA

5.01 INIZIO DELLA PARTITA (“PLAY BALL”)

- (a) All’ora stabilita per l’inizio della partita i giocatori della squadra di casa assumeranno le loro posizioni difensive, il primo battitore della squadra ospite prenderà posto nel box del battitore, l’arbitro chiamerà “Gioco” e la partita inizierà.
- (b) Dopo la chiamata di “Gioco” da parte dell’arbitro la palla è viva e in gioco e tale rimane finché non diviene morta a causa dell’applicazione di una regola o per la chiamata di “Tempo” da parte dell’arbitro, che sospende il gioco.
- (c) Il lanciatore esegue il lancio al battitore, che può decidere di battere o lasciar passare la palla a sua scelta.

5.02 POSIZIONI DIFENSIVE

Quando la palla è messa in gioco, all’inizio o durante la partita, tutti i difensori, a eccezione del ricevitore, saranno in territorio buono.

- (a) Il ricevitore dovrà stare immediatamente dietro il piatto di casa base. Può lasciare la sua posizione in qualsiasi momento per prendere un lancio o fare un gioco, salvo quando al battitore è data intenzionalmente una base su ball, nel qual caso deve stare con ambo i piedi entro le linee del box del ricevitore finché la palla non lascia la mano del lanciatore.

PENALITÀ: balk.

- (b) Il lanciatore, nell’effettuare il lancio della palla al battitore, deve assumere la sua posizione legale.
- (c) A eccezione del lanciatore e del ricevitore, tutti i difensori possono assumere qualsiasi posizione in territorio buono.

5.03 SUGGERITORE DI BASE

- (a) Durante il proprio turno alla battuta la squadra in attacco deve avere in campo due suggeritori di base, uno vicino alla prima e l’altro vicino alla terza base.



- (b) I suggeritori di base devono essere soltanto due e devono indossare la divisa della squadra.
- (c) I suggeritori di base devono rimanere all'interno del box del suggeritore coerentemente con questa Regola, tranne quando il suggeritore ha un gioco alla sua base: in questo caso può lasciare il box del suggeritore per segnalare al giocatore di scivolare, avanzare o tornare a una base se il suggeritore non interferisce con il gioco in alcun modo. Oltre allo scambio di attrezzature, tutti i suggeritori di base devono astenersi dal toccare fisicamente i corridori sulle basi, soprattutto quando vengono dati i segnali.

PENALITÀ: Se un suggeritore si posiziona più vicino a casa base rispetto al suo box o più vicino al territorio buono rispetto al suo box prima che una palla battuta passi il suggeritore, l'arbitro deve, su segnalazione da parte del manager avversario, far rispettare rigorosamente la norma. L'arbitro avvertirà il suggeritore di tornare nel proprio box: se il suggeritore non rientra nel box deve essere rimosso (espulso) dal gioco.

5.04 IN BATTUTA

(a) **Ordine di battuta**

- (1) Ogni giocatore della squadra all'attacco deve battere secondo l'ordine in cui il suo nome appare nell'ordine di battuta della propria squadra.
- (2) L'ordine di battuta deve essere seguito per tutta la partita salvo che un giocatore venga sostituito. In questo caso il sostituto prenderà il posto del giocatore sostituito nell'ordine di battuta.
- (3) Il primo battitore di ogni ripresa dopo la prima è quel giocatore il cui nome segue quello dell'ultimo giocatore che ha legalmente completato il suo turno alla battuta nella ripresa precedente.

(b) **Box del battitore**

- (1) Il battitore deve prendere immediatamente posizione nel box quando è giunto il suo turno di battuta.



- (2) Il battitore non deve lasciare la sua posizione nel box dopo che il lanciatore ha assunto la posizione fissa o ha iniziato il movimento di lancio.

PENALITÀ: se il lanciatore effettua il lancio, l'arbitro chiamerà "ball" o "strike" a seconda del caso.

Regola 5.04(b)(2) Commento: Il battitore esce dal suo box con il rischio che gli venga lanciato e chiamato uno strike, salvo che non chieda all'arbitro di chiamare "Tempo". Il battitore non è libero di entrare e uscire dal box a suo piacimento.

Una volta che il battitore ha preso posizione nel box non gli sarà permesso uscirne per usare il sacchetto o lo straccio della resina, salvo che ci sia un ritardo nell'azione di gioco o, a giudizio degli arbitri, le condizioni meteorologiche permettano un'eccezione.

Gli arbitri non chiameranno "Tempo", su richiesta del battitore o di un componente della sua squadra una volta che il lanciatore ha iniziato il caricamento o ha raggiunto la posizione fissa, anche se il battitore dichiara: "polvere negli occhi", "occhiali appannati", "non ho visto i segnali" o per qualsiasi altra causa.

Gli arbitri possono concedere "Tempo" su richiesta del battitore una volta che egli sia nel box, ma devono impedirgli di uscire dal box senza motivo. Se gli arbitri non sono indulgenti, i battitori capiranno che una volta nel box devono restare finché la palla viene lanciata. Vedi Regola 5.04(b)(4).

Se il lanciatore indugia con il battitore nel box e l'arbitro ritiene che questo ritardo sia ingiustificato può permettere al battitore di uscire momentaneamente dal box.

Se il lanciatore, dopo aver iniziato il caricamento o aver raggiunto la posizione fissa con corridori in base, non termina il lancio perché il battitore ne ha inavvertitamente causato l'interruzione, non potrà essere chiamato un balk. Entrambi i giocatori hanno violato una regola: l'arbitro chiamerà tempo e sia il battitore sia il lanciatore riprenderanno il gioco come se nulla fosse accaduto.

Se il lanciatore, dopo aver iniziato il caricamento o aver raggiunto la posizione fissa con corridori in base, non termina il lancio perché il battitore è uscito dal box, l'arbitro non chiamerà balk. Tale azione del battitore sarà trattata come una violazione della regola del box del battitore e verrà applicata la penalità di cui alla Regola 5.04(b)(4)(A).

- (3) Se il battitore rifiuta di prendere posto nel box durante il suo turno alla battuta, l'arbitro chiamerà uno strike al battitore. La



palla è morta e nessun corridore può avanzare. Dopo la penalità, il battitore potrà riprendere il proprio posto e il conteggio di ball e strike continuerà. Se non prende posizione prima che siano stati chiamati tre strike, il battitore sarà dichiarato eliminato.

Regola 5.04(b)(3) Commento: L'arbitro concederà al battitore un ragionevole lasso di tempo per prendere posizione nel box di battuta dopo aver chiamato uno strike seguendo la Regola 5.04(b)(3) e prima che chiami un successivo strike seguendo la stessa regola.

(4) La regola del box del battitore

- (A) Il battitore dovrà tenere almeno un piede nel box di battuta durante il suo turno alla battuta, salvo che non si possa applicare una delle seguenti eccezioni, nel qual caso il battitore potrà lasciare il box di battuta ma non la zona in terra rossa che circonda casa base:
- (i) Il battitore gira a vuoto;
 - (ii) Si richiede il giudizio dell'arbitro di base su una mezza sventolata "check swing";
 - (iii) Il battitore viene sbilanciato o obbligato a uscire dal box di battuta a causa del lancio;
 - (iv) Un membro di una delle due squadre chiede e ottiene "Tempo";
 - (v) Un difensore tenta un gioco su un corridore su qualsiasi base;
 - (vi) Il battitore finta un bunt;
 - (vii) Avviene un lancio pazzo o una palla mancata;
 - (viii) Il lanciatore lascia la zona in terra rossa che circonda il monte di lancio dopo aver ricevuto la palla o
 - (ix) Il ricevitore lascia il proprio box per dare segnali alla difesa.

Se il battitore intenzionalmente lascia il box di battuta e ritarda il gioco e non può essere applicata nessuna delle eccezioni elencate nella Regola



5.04(b)(4)(A) dalla (i) sino alla (ix), l'arbitro darà un avvertimento al battitore per la prima violazione di questa regola nella partita. Nel caso di ulteriori violazioni di questa regola il battitore verrà deferito per l'attribuzione delle appropriate sanzioni disciplinari.

(B) Il battitore può lasciare il suo box e la zona in terra rossa che circonda casa base quando è chiamato "Tempo" allo scopo o come conseguenza:

- (i) di un infortunio o un possibile infortunio;
- (ii) di effettuare una sostituzione; o
- (iii) di una consultazione effettuata da una delle due squadre.

Regola 5.04(b)(4)(B) Commento: Gli arbitri inviteranno il battitore successivo a prendere velocemente posizione nel box di battuta dopo che il precedente battitore ha raggiunto la base o è stato eliminato.

(5) La posizione del battitore è legale quando egli si trova con entrambi i piedi nel box del battitore.

NORMA APPROVATA: Le linee che delimitano il box fanno parte del box stesso.

(c) Completare il turno alla battuta

Un battitore ha completato legalmente il suo turno alla battuta quando è eliminato o diventa corridore.

5.05 QUANDO IL BATTITORE DIVENTA CORRIDORE

(a) Il battitore diventa corridore quando:

(1) Effettua una battuta buona;

Regola 5.05(a) Commento: Se il battitore batte un lancio che tocca prima il terreno, l'azione conseguente sarà considerata come se il battitore avesse battuto la palla in volo.

(2) Il terzo strike chiamato dall'arbitro non è preso purché: (1) la prima base sia libera o (2) la prima base sia occupata e vi siano due eliminati.



Regola 5.05(a)(2) Commento: Quando un battitore diventa corridore su un terzo strike non preso dal ricevitore e non tenta di correre in prima base, sarà dichiarato out appena lascia la zona di terra rossa che circonda casa base.

- (3) Se il lancio colpisce il terreno e rimbalza attraverso la zona dello strike, è un “ball”. Se quel lancio tocca il battitore, a questi sarà assegnata la prima base. Se il battitore tenta di colpire quel lancio dopo due strike, la palla non può essere “presa” ai sensi delle Regole 5.05(b) e 5.09(a)(3).
- (4) Una palla battuta buona, dopo aver oltrepassato un difensore escluso il lanciatore, o dopo essere stata toccata da un difensore incluso il lanciatore, colpisce un arbitro o un corridore in territorio buono;
- (5) Una volata buona esce dal campo di gioco a una distanza minima da casa base di 76,20 m. Tale battuta dà diritto al battitore a una battuta-punto se egli avrà legalmente toccato tutte le basi. Una volata buona che esce dal campo di gioco a una distanza inferiore ai 76,20 m da casa base dà diritto al battitore di avanzare solo fino alla seconda base;
- (6) Una palla battuta buona, dopo aver toccato il terreno, rimbalza nelle tribune, passa attraverso, sopra o sotto una recinzione; passa sotto o attraverso il tabellone del punteggio, siepi, arbusti o piante, qualora facciano parte della stessa recinzione. In tal caso il battitore e i corridori hanno diritto di avanzare di due basi;
- (7) Qualsiasi palla battuta buona, sia prima sia dopo aver toccato il terreno, passa attraverso o sotto una recinzione o il tabellone del punteggio; attraverso una qualsiasi apertura della recinzione o del tabellone del punteggio; attraverso o sotto le siepi o piante della recinzione; s'incestra nella recinzione o nel tabellone del punteggio; in tal caso il battitore e i corridori hanno diritto di avanzare di due basi.
- (8) Qualsiasi palla battuta buona rimbalzante è deviata da un difensore entro le tribune o sopra o sotto una recinzione in territorio buono o foul; in tal caso il battitore e tutti i corridori hanno diritto di avanzare di due basi;



- (9) Qualsiasi volata buona è deviata da un difensore entro le tribune o al di là di una recinzione in foul; nel qual caso il battitore ha diritto di avanzare sino alla seconda base. Se la palla è deviata entro le tribune o al di là di una recinzione in territorio buono il battitore ha diritto a una battuta-punto. Tuttavia, se tale volata buona è deviata a una distanza inferiore a 76,20 m da casa base, il battitore ha diritto a due sole basi.
- (b) Il battitore diventa corridore e ha diritto alla prima base, senza pericolo di essere eliminato (purché egli avanzi e tocchi la prima base), quando:
- (1) L'arbitro ha chiamato quattro ball;

Regola 5.05(b)(1) Commento: Un battitore cui è assegnata la prima base a causa di una base su ball, inclusa l'assegnazione della prima base a un battitore da parte di un arbitro su indicazione di un manager, deve andare in prima base e toccarla prima che gli altri corridori siano forzati ad avanzare. Questo si applica quando le basi sono piene e quando un sostituto corridore entra in gioco.

Se nell'avanzare il corridore pensa che ci sia un gioco e scivola oltre la base, prima o dopo averla toccata, egli può essere eliminato per toccata. Se omette di toccare la base alla quale ha diritto e tenta di avanzare oltre quella base può essere eliminato toccando lui o la base saltata.

- (2) È toccato da una palla lanciata che non ha tentato di battere salvo che: (A) la palla sia nella zona dello strike quando tocca il battitore; (B) il battitore non compia alcun tentativo per evitare di essere toccato dalla palla.

Se il lancio è nella zona dello strike quando tocca il battitore, tale lancio deve essere giudicato "strike", sia che il battitore tenti sia che non tenti di evitare di essere colpito. Se il lancio è fuori dalla zona dello strike quando tocca il battitore e lo stesso non ha fatto alcun tentativo per evitare di essere toccato, deve essere chiamato "ball".

NORMA APPROVATA: quando il battitore è colpito da una palla lanciata che non gli dà diritto alla prima base, la palla è morta e nessun corridore può avanzare.



Regola 5.05(b)(2) Commento: Un battitore non sarà considerato toccato da una palla lanciata se la palla tocca solo i gioielli indossati dal giocatore stesso (es. collane, braccialetti, ecc.).

- (3) Il ricevitore o qualsiasi difensore gli fa interferenza. Se nonostante l'interferenza si attua un gioco, il manager della squadra all'attacco può comunicare all'arbitro capo che egli preferisce rinunciare alla penalità prevista per l'interferenza e accettare il gioco. Tale scelta deve essere fatta immediatamente alla fine della stessa azione di gioco. In ogni modo se il battitore raggiunge salvo la prima per una valida, un errore, una base su ball, un battitore colpito, o altro, e tutti gli altri corridori avanzano almeno una base, il gioco procederà senza riferimento all'interferenza.

Regola 5.05(b)(3) Commento: Se l'interferenza del ricevitore è rilevata con un gioco in atto, l'arbitro lascerà continuare l'azione poiché il manager può scegliere di accettare il gioco. Se il battitore-corridore omette di toccare la prima base o un corridore omette di toccare la base successiva si considererà che abbia raggiunto la base come stabilito nella nota alla Regola 5.06(b)(3)(D).

Esempi di gioco che il manager può scegliere:

1. Corridore in terza, un eliminato. Il battitore batte una volata sugli esterni per effetto della quale il corridore segna ma è chiamata l'interferenza del ricevitore. Il manager della squadra in attacco può scegliere di tenere il punto e il battitore eliminato o il corridore in terza e il battitore in prima base;
2. Corridore in seconda, il ricevitore interferisce con il battitore mentre con una smorzata di sacrificio manda il corridore in terza. Il manager può scegliere di avere un corridore in terza con un eliminato o avere un corridore in seconda base e uno in prima base.

Se un corridore tenta di segnare con una rubata o un gioco spremuto dalla terza base, considerare la penalità addizionale prevista nella Regola 6.01(g).

Se il ricevitore interferisce con il battitore prima che il lanciatore lanci la palla, non sarà considerata interferenza sul battitore secondo la Regola 5.05(b)(3). In questi casi l'arbitro chiamerà "Tempo" e sia il lanciatore che il battitore riprenderanno il gioco come se nulla fosse avvenuto.

- (4) Una palla battuta buona tocca un arbitro o un corridore in territorio buono prima di toccare un difensore.



Se una palla buona tocca un arbitro dopo aver oltrepassato un difensore escluso il lanciatore, o dopo aver toccato un difensore incluso il lanciatore, la palla è viva e in gioco.

5.06 CORRERE SULLE BASI

(a) Occupare una base

- (1) Il corridore acquisisce il diritto a una base libera quando la tocca prima di essere eliminato. Egli ha diritto a essa finché non è eliminato o forzato a lasciarla libera per un altro corridore che ha legalmente diritto a quella base.

Regola 5.06(a)/5.06(c) Commento: Il corridore che ha già acquisito legalmente il diritto di occupare una base non può ritornare a una base che occupava in precedenza, dopo che il lanciatore ha assunto la posizione di lancio.

- (2) Due corridori non possono occupare la stessa base, ma se, mentre la palla è viva, due corridori vengono a trovarsi nella condizione suddetta, il secondo corridore è eliminato quando è toccato e il primo corridore ha diritto a tale base, salvo che non sia applicata la Regola 5.06(b)(2).

(b) Avanzare sulle basi

- (1) Nell'avanzare, il corridore deve toccare nell'ordine prima, seconda, terza e casa base. Se è costretto a ritornare deve ritoccare tutte le basi nell'ordine inverso, salvo che la palla non sia morta per quanto stabilito dalla Regola 5.06(c). In tali casi egli può raggiungere direttamente la base da cui è partito.
- (2) Se un corridore è costretto ad avanzare a causa del battitore diventato corridore e due corridori stanno toccando la base cui il secondo corridore è forzato, tale corridore ha diritto a tale base e il primo corridore è eliminato quando è toccato o quando un difensore con la palla saldamente in suo possesso tocca la base cui il primo corridore è forzato ad avanzare.
- (3) Ogni corridore, escluso il battitore, può avanzare di una base, senza pericolo di essere eliminato, quando:
 - (A) È commesso un balk;



- (B) Il battitore, che avanza senza pericolo di essere eliminato, obbliga il corridore a lasciare la sua base, oppure quando la palla battuta buona dal battitore tocca un altro corridore o un arbitro prima che tale palla sia toccata da un difensore o sia passata oltre lo stesso, purché il corridore sia forzato ad avanzare;

Regola 5.06(b)(3)(B) Commento: Un corridore forzato ad avanzare senza pericolo di essere eliminato può continuare la sua avanzata oltre la base cui ha diritto a proprio rischio e pericolo. Se tale corridore forzato ad avanzare è eliminato, ed è la terza eliminazione, prima che un corridore che lo precede, anch'egli forzato ad avanzare, tocchi il piatto di casa base, il punto è valido.

Gioco: due eliminati, basi piene. Il battitore ottiene la prima base per ball ma il corridore in seconda, per eccesso di zelo, supera la terza base andando verso casa base ed è eliminato, su un tiro, per toccata dal ricevitore. Sebbene vi siano già due eliminati, il punto sarà valido perché il corridore che ha segnato era forzato a causa della base su ball e aveva diritto di toccare la base successiva.

- (C) Un difensore, dopo aver effettuato una presa al volo, entra o cade in qualsiasi area fuori dal campo di gioco;

Regola 5.06(b)(3)(C) Commento: Se un difensore, dopo aver effettuato una presa legale, cade o entra in qualsiasi area fuori dal campo di gioco, la palla è morta e i corridori avanzano di una base senza pericolo di essere eliminati, partendo dall'ultima base legalmente toccata nel momento in cui il difensore è entrato nell'area fuori dal campo di gioco.

- (D) Mentre sta tentando di rubare una base, il ricevitore o qualsiasi altro difensore commette interferenza sul battitore.

NOTA: il corridore che, avendo acquisito il diritto di avanzare a una base senza pericolo di essere eliminato, omette di toccare tale base e, mentre la palla è in gioco o mentre è previsto da una qualsiasi regola che essa ritorni in gioco dopo che il corridore raggiunge la base che gli era stata assegnata, tenta di avanzare alla base successiva, perde il diritto all'immunità dall'eliminazione e può quindi essere eliminato quando il corridore medesimo o la base saltata sono toccati prima che egli faccia ritorno alla base stessa.

- (E) Un difensore tocca deliberatamente una palla lanciata con il suo cappello, maschera o qualsiasi altra parte della sua



divisa distaccata dal proprio posto. La palla è viva e in gioco, e l'assegnazione della base è fatta dalla posizione del corridore nel momento in cui è stata toccata la palla.

- (4) Ciascun corridore, incluso il battitore-corridore può, senza pericolo di essere eliminato, avanzare:
- (A) fino a casa base, segnando un punto, quando una palla buona esce in volo dal terreno di gioco ed egli tocca legalmente tutte le basi; o quando, a giudizio dell'arbitro, una palla buona sarebbe uscita in volo dal terreno di gioco se non fosse stata deviata dall'azione di un difensore che ha tirato il guanto, cappello o altro oggetto dell'equipaggiamento;
 - (B) Di tre basi, se un difensore tocca intenzionalmente una palla battuta buona con il berretto, la maschera o qualsiasi altra parte della divisa, staccati dal loro posto sulla persona. La palla è in gioco e il battitore può avanzare sino a casa base a proprio rischio;
 - (C) Di tre basi, se un difensore tira intenzionalmente il guanto verso una palla battuta buona e la tocca. La palla è in gioco e il battitore può avanzare a casa base a proprio rischio;
 - (D) Di due basi, se un difensore tocca intenzionalmente una palla tirata con il berretto, maschera o qualsiasi altra parte della divisa staccati dal loro posto sulla sua persona. La palla è in gioco;
 - (E) Di due basi, quando un difensore tira intenzionalmente il guanto verso una palla tirata e la tocca. La palla è in gioco.

Regola 5.06(b)(4) da (B) a (E) Commento: Nell'applicazione delle voci (B-C-D-E) l'arbitro deve essere convinto che il guanto tirato o il cappello o la maschera staccati dal loro posto abbiano toccato la palla. Non vi è penalità se l'oggetto tirato non tocca la palla.

Le penalità riportate in (C) ed (E) non sono applicabili se il guanto del difensore è asportato dalla mano dalla violenza di una palla battuta o tirata, o quando il guanto stesso si sfilava dalla mano mentre il difensore sta compiendo un ovvio sforzo per effettuare una legittima presa.



- (F) Di due basi, se una palla battuta buona esce di rimbalzo, o è deviata, nelle tribune lungo le linee del foul; se passa attraverso o sotto la recinzione del campo, il tabellone del punteggio, siepi o arbusti che fanno parte della recinzione stessa; se si incastra nei suddetti siepi, arbusti, recinzioni o tabellone del punteggio;
- (G) Di due basi, quando, senza spettatori sul terreno di gioco, una palla tirata va a finire nelle tribune o nelle panchine dei giocatori (che questa rimbalzi o non rimbalzi nuovamente in campo), passa sopra, o sotto, o attraverso una recinzione del campo, si ferma sull'eventuale parte terminale o inclinata della rete d'arresto e rimane nelle maglie della rete metallica a protezione degli spettatori; la palla è morta. Quando questa palla tirata è il primo gioco di un interno, l'arbitro, nell'assegnare tali basi, deve regolarsi dalla posizione del corridore o dei corridori al momento in cui avvenne il lancio della palla. In tutti gli altri casi, l'arbitro, nell'assegnare tali basi, si regolerà dalla posizione del corridore o dei corridori nel momento in cui fu eseguito il tiro pazzo.

NORMA APPROVATA: se tutti i corridori, battitore-corridore incluso, sono avanzati di almeno una base quando il primo gioco di un difensore, dopo il lancio, produce un tiro pazzo, l'assegnazione delle basi ulteriori deve esser fatta tenendo conto della posizione dei corridori stessi nel momento in cui il tiro suddetto è effettuato.

Regola 5.06(b)(4)(G) Commento: In alcune circostanze è impossibile assegnare a un corridore due basi. Esempio: con un corridore in prima, il battitore batte una corta volata sulla destra; il corridore si ferma tra la prima e la seconda base e il battitore supera la prima base e si porta alle spalle del corridore. La palla cade in territorio buono e l'esterno, cercando di indirizzarla in prima, erroneamente la tira nelle tribune.

NORMA APPROVATA: poiché nessun corridore, quando la palla è morta, può avanzare oltre la base cui ha diritto, il corridore originariamente in prima va in terza mentre il battitore si ferma in seconda base.

L'affermazione "nel momento in cui fu eseguito il tiro pazzo" è riferita al momento in cui la palla lascia la mano del giocatore e non al momento in cui la



palla tirata colpisce il terreno, oltrepassa un difensore che la riceve o esce dal gioco verso le tribune.

La posizione del battitore-corridore nel momento in cui il tiro pazzo ha lasciato la mano del giocatore è la chiave per decidere le basi da concedere. Se il battitore-corridore non aveva raggiunto la prima base, saranno concesse due basi al momento del lancio a tutti i corridori. La decisione se il battitore-corridore ha raggiunto la prima base prima del tiro è un giudizio arbitrale.

Se si verifica un gioco non comune in cui il primo tiro di un interno finisce nelle tribune o nel dugout ma il battitore non diventa corridore (per esempio un ricevitore che tira la palla nelle tribune nel tentativo di eliminare un corridore che tenta di segnare dalla terza su palla mancata o lancio pazzo), la concessione delle due basi sarà dalla posizione dei corridori al momento del tiro (Per la Regola 5.06(b)(4)(G) il ricevitore è considerato un interno).

GIOCO: corridore in prima base, il battitore batte verso l'interbase che tira in seconda troppo tardi per eliminare il corridore in seconda e il seconda base tira al prima base dopo che il battitore ha raggiunto la prima base.

NORMA: Il corridore in seconda segna il punto. (In questo gioco il battitore-corridore avrà diritto alla terza base solo se è oltre la prima base quando è fatto il tiro).

- (H) Di una base, quando una palla, lanciata al battitore o tirata dal lanciatore dalla sua posizione sulla pedana di lancio a una base per eliminare un corridore, finisce entro una tribuna, nelle panchine dei giocatori, oltre o attraverso la rete d'arresto o la recinzione del campo. La palla è morta.

NORMA APPROVATA: quando un lancio pazzo o una palla mancata sfugge al ricevitore o devia rimbalzando sul ricevitore e finisce direttamente nel dugout o nelle tribune od oltre la recinzione o in qualunque area ove la palla è morta, ai corridori sarà concesso avanzare di una sola base. Inoltre, sarà permesso al corridore o ai corridori di avanzare di una sola base se il lanciatore, mentre è a contatto con la pedana, tira a una base e la palla termina direttamente in tribuna o in qualunque area ove la palla è morta.

Se tuttavia, la palla lanciata o tirata sorpassa o si allontana oltre il ricevitore o l'interno, ma rimane nel campo ed è successivamente calciata o in ogni caso deviata nel dugout, nelle tribune o in qualunque zona dove la palla morta, sarà permesso avanzare di due



basi dalla posizione originaria dei corridori al momento del lancio o tiro.

- (l) Di una base, se il battitore diventa corridore per effetto di un quarto ball o di un terzo strike non preso quando la palla lanciata, sfuggendo al controllo del ricevitore, si incastra nell'equipaggiamento protettivo dell'arbitro o nella sua maschera.

Se il battitore diventa corridore su di un lancio pazzo che dà diritto agli altri corridori di avanzare di una base, al battitore-corridore sarà assegnata solamente la prima base.

Regola 5.06(b)(4)(l) Commento: Il fatto che a un corridore sia concessa una o più basi senza pericolo di essere eliminato non lo solleva dall'obbligo di toccare la base che gli era stata concessa e tutte le basi intermedie. Per esempio: il battitore batte una rimbalzante che un interno tira nelle tribune ma il battitore-corridore salta la prima base. Può essere eliminato su appello per avere saltato la prima base, anche se gli era stata assegnata la seconda base.

Se un corridore è obbligato a tornare a una base dopo una presa, deve ritoccare la sua base originale anche se, a causa di qualche regola, gli sono concesse basi aggiuntive. Può ritoccare mentre la palla è morta e la concessione è quindi fatta dalla sua base originale.

(c) Palla morta

La palla diventa morta e i corridori avanzano di una base o ritornano alle loro basi, senza pericolo di essere eliminati, quando:

- (1) Una palla lanciata tocca il battitore o i suoi indumenti, mentre egli è in posizione legale di battuta; i corridori, se forzati, avanzano;
- (2) L'arbitro a casa base interferisce con il tiro del ricevitore che tenta di impedire una rubata in base o l'eliminazione di un corridore su pick-off; i corridori non possono avanzare.

NOTA: l'interferenza dovrà essere ignorata se il tiro del ricevitore provoca l'eliminazione del corridore.

Mentre la palla è morta nessun giocatore può essere eliminato, nessuna base può essere conquistata e nessun punto può essere



segnato, eccezion fatta per i corridori che possono avanzare di una o più basi per effetto di azioni verificatesi mentre la palla era viva (come, per esempio, nel caso di un balk, un tiro pazzo, un'interferenza, una battuta-punto o altra battuta buona fuori del campo di gioco).

Regola 5.06(c)(2) Commento: L'interferenza dell'arbitro può anche avvenire quando un arbitro interferisce con il ricevitore mentre restituisce la palla al lanciatore.

- (3) È commesso un balk; i corridori avanzano (vedere Regola 6.02(a) Penalità;
- (4) Una palla è battuta illegalmente; i corridori ritornano;
- (5) Una palla foul non è presa al volo; i corridori ritornano alle basi di partenza. L'arbitro capo non rimetterà la palla in gioco finché tutti i corridori non avranno ritoccato le loro basi;
- (6) Una palla battuta buona tocca un corridore o un arbitro in territorio buono prima di toccare un interno incluso il lanciatore, o tocca un arbitro prima di oltrepassare un interno escluso il lanciatore; i corridori avanzano, se forzati.

Se una palla buona supera, o oltrepassa, un interno, e nessun altro interno ha l'opportunità di giocare la palla e questa tocca un corridore immediatamente dietro all'interno che è stato superato, o oltrepassato, la palla è in gioco e l'arbitro non dichiarerà eliminato il corridore. Se una palla buona tocca un corridore dopo essere stata deviata da un interno, la palla è in gioco e l'arbitro non dichiarerà eliminato il corridore.

Regola 5.06(c)(6) Commento: Se una palla buona tocca un arbitro che ha preso posizione in campo interno dopo aver oltrepassato o è rimbalsata sopra il lanciatore, la palla è morta. Se una palla battuta è deviata da un difensore in territorio buono, e colpisce un corridore o un arbitro mentre è ancora in volo ed è poi presa da un interno, essa non sarà una presa, ma la palla rimarrà in gioco.

- (7) Una palla lanciata si incastra nella maschera o nell'equipaggiamento protettivo dell'arbitro o del ricevitore, rimanendo così fuori dal gioco, i corridori avanzano di una base.



Regola 5.06(c)(7) Commento: Se una sprizzata foul colpisce l'arbitro ed è presa da un difensore sul rimbalzo la palla è morta e il battitore non può essere eliminato. Si applica anche quando la sprizzata foul si incastra nella maschera o nell'equipaggiamento dell'arbitro.

Se un terzo strike (non una sprizzata foul) oltrepassa il ricevitore e colpisce l'arbitro, la palla è in gioco; se la palla rimbalza ed è presa da un difensore prima di toccare il terreno, il battitore non è eliminato sulla presa, ma la palla rimane in gioco e il battitore può essere eliminato in prima base o toccato con la palla per l'eliminazione.

Se una palla lanciata si incastra nella maschera o nell'equipaggiamento dell'arbitro o del ricevitore e rimane fuori dal gioco sul terzo strike o quarto ball, il battitore ha diritto alla prima base e tutti i corridori avanzano di una base. Se il conto sul battitore è meno di tre ball, i corridori avanzano di una base.

Se una palla viene "nascosta" intenzionalmente all'interno dell'uniforme di un giocatore (ad esempio, una tasca dei pantaloni) allo scopo di voler ingannare un corridore, l'arbitro chiamerà "Tempo" e assegnerà a tutti i corridori almeno una base (o più se giustificato, a giudizio dell'arbitro, al fine di annullare l'azione della palla "nascosta") oltre quella che occupavano originariamente.

- (8) Un lancio legale tocca un corridore mentre tenta di segnare il punto: i corridori avanzano.

5.07 LANCIARE

(a) Rilascio legale della palla

Vi sono due posizioni legali di lancio: la "Posizione di caricamento" e la "Posizione fissa" ed entrambe possono essere assunte in qualsiasi momento.

I lanciatori riceveranno i segnali dal ricevitore mentre sono a contatto con la pedana.

Regola 5.07(a) Commento: I lanciatori possono lasciare la pedana dopo aver preso i segnali ma non possono salire velocemente sulla pedana e lanciare. Questo può essere giudicato dall'arbitro un immediato rilancio. Quando il lanciatore lascia la pedana deve lasciare cadere le braccia ai lati del corpo.

Ai lanciatori non sarà permesso lasciare la pedana dopo aver preso ciascun segnale.

Il lanciatore non può fare un secondo passo verso casa base con nessuno dei due piedi o ripristinare in altro modo il suo piede di perno durante il lancio della palla



verso il battitore. Se ci sono uno o più corridori in base è un balk secondo la Regola 6.02(a); se non ci sono corridori sulle basi, sarà trattato come fosse un lancio illegale secondo la Regola 6.02(b).

(1) La Posizione di caricamento

Il lanciatore starà con il corpo rivolto frontalmente al battitore; il piede di perno a contatto con la pedana e l'altro piede libero. Da questa posizione, qualsiasi movimento naturalmente associato al rilascio della palla al battitore lo impegna all'esecuzione del lancio senza interruzione o alterazione. Non deve sollevare l'uno o l'altro piede dal terreno, eccezion fatta per l'atto del rilascio della palla al battitore quando potrà fare un passo indietro e un passo avanti con il piede libero.

Quando il lanciatore tiene la palla davanti a sé con entrambe le mani e il piede di perno è a contatto con la pedana, e l'altro piede è libero, dovrà essere considerato in posizione di caricamento.

Regola 5.07(a)(1) Commento: Mentre è in posizione di caricamento, il lanciatore può tenere il piede libero sulla pedana, davanti, dietro o all'esterno della pedana.

Dalla posizione di caricamento il lanciatore può:

(A) Lanciare la palla al battitore; o

(B) Fare un passo e tirare a una base nel tentativo di cogliere fuori un corridore; oppure

(C) Scendere dalla pedana (nel far ciò deve lasciar cadere le mani lungo i fianchi).

Nell'uscire dalla pedana il lanciatore deve prima fare un passo con il piede di perno e non con il piede "libero". Dalla posizione di caricamento non può passare alla posizione fissa o di stiramento. Se lo fa è un balk.

(2) La Posizione Fissa

La posizione fissa è assunta dal lanciatore quando prende posizione rivolto al battitore, con il piede di perno a contatto con la pedana di lancio, e l'altro piede davanti alla pedana, tenendo la palla con ambo le mani di fronte al corpo e arrivando a un completo arresto. Da tale posizione fissa egli può lanciare la palla al battitore, tirare a una base o scendere dalla pedana facendo un passo indietro con il piede di perno. Prima di assumere la posizione fissa, il lanciatore può fare



qualsiasi movimento preliminare, come quello normalmente definito “stiramento” ma, se così decide, dovrà comunque giungere alla posizione fissa prima di lanciare la palla al battitore. Dopo aver assunto la posizione fissa, qualsiasi movimento naturalmente associato al rilascio della palla al battitore gli impone l’esecuzione del lancio senza interruzione o alterazione.

Preliminari per assumere la posizione fissa: il lanciatore dovrà avere una mano lungo il fianco; da questa posizione andrà in posizione fissa come definito dalla Regola 5.07(a)(2) senza nessuna interruzione e con un unico movimento continuo.

A conclusione del suo movimento di stiramento il lanciatore deve (a) tenere la palla con entrambe le mani di fronte al corpo e (b) giungere a un completo arresto. Questa prescrizione deve essere osservata. Gli arbitri dovranno prestare molta attenzione. I lanciatori cercano costantemente di “violare la regola” al fine di mantenere i corridori sulle basi quindi, ogni qualvolta un lanciatore non si “arresta” completamente, come richiesto dalla regola, l’arbitro deve immediatamente chiamare un “balk”.

Regola 5.07(a)(2) Commento: Con nessun corridore sulle basi, al lanciatore non è richiesto di fare un completo arresto qualora sia in posizione fissa. Se, comunque, a giudizio dell’arbitro, un lanciatore rilascia la palla in un deliberato tentativo di cogliere il battitore di sorpresa, questo lancio sarà considerato “immediato rilancio”, per il quale la penalità è un “ball”. Vedere Regola 6.02(a)(5) Commento.

Con uno o più corridori in base, si presume che un lanciatore stia lanciando dalla posizione fissa se si trova con il piede perno in contatto e parallelo alla pedana di lancio e l'altro piede davanti alla pedana di lancio, a meno che non avvisi l'arbitro che lancerà dalla posizione di caricamento in tali circostanze prima dell'inizio di un turno di battuta. Un lanciatore sarà autorizzato ad avvisare l'arbitro che sta lanciando dalla posizione di caricamento durante il turno di battuta solo in caso di (i) una sostituzione da parte della squadra in attacco; o (ii) immediatamente dopo l'avanzamento di uno o più corridori (cioè, dopo che uno o più corridori in base sono avanzati ma prima del lancio successivo).

(b) Lanci di riscaldamento

Al lanciatore che prende posizione all’inizio di ogni ripresa, o che rileva un altro lanciatore, sarà permesso di effettuare dei lanci preparatori al suo ricevitore durante l’effettuazione dei quali il gioco deve essere



sospeso. Ogni lega può di propria iniziativa limitare il numero dei lanci preparatori e/o limitare il tempo massimo concesso al lanciatore per l'effettuazione dei suddetti lanci preparatori. Se un'improvvisa ragione di emergenza causasse l'immissione in partita di un lanciatore che non ha avuto alcuna opportunità di scaldarsi, l'arbitro capo consentirà che il lanciatore effettui il numero di lanci che l'arbitro stesso ritenga necessari.

(c) **Ritardi del lanciatore**

Quando le basi sono libere, il lanciatore deve lanciare la palla al battitore entro 12 secondi dopo averla ricevuta. L'arbitro deve chiamare un ball ogni qualvolta il lanciatore ritarda la partita violando questa regola.

Il conteggio dei 12 secondi inizia quando il lanciatore è in possesso della palla e il battitore è nel box, attento al lanciatore. Il conteggio termina quando il lanciatore rilascia la palla.

Lo scopo di questa regola è evitare ogni ritardo ingiustificato. L'arbitro deve pretendere che il ricevitore restituisca prontamente la palla al lanciatore e che questi, altrettanto prontamente, prenda posizione sulla pedana. Ogni ovvio ritardo da parte del lanciatore deve essere immediatamente sanzionato dall'arbitro.

(d) **Tirare sulle basi**

Durante i movimenti preliminari e finché la propria naturale sequenza di movimenti, connessi al lancio, non lo impegna a eseguire il lancio stesso, il lanciatore può tirare a qualsiasi base, purché faccia un passo direttamente verso tale base prima di effettuare il tiro.

Regola 5.07(d) Commento: Il lanciatore deve fare il passo prima del tiro. Un tiro di scatto seguito dal passo in direzione della base è un balk.

(e) **Effetto del distacco del piede di perno dalla pedana**

Se il lanciatore stacca il piede di perno dalla pedana di lancio facendo con tale piede un passo indietro diventa un interno e se da tale posizione effettua un tiro pazzo, esso deve essere considerato come un tiro pazzo fatto da qualsiasi altro interno.

Regola 5.07(e) Commento: Mentre è fuori pedana il lanciatore può tirare a qualsiasi base. Se effettua un tiro pazzo, tale tiro è il tiro di un difensore e si applicano le regole relative alla palla tirata da un difensore.



(f) Lanciatori ambidestri

Il lanciatore deve indicare chiaramente all'arbitro capo, al battitore e a tutti i corridori, la mano con cui intende effettuare il lancio, questo può essere fatto indossando il guanto sull'altra mano nel momento in cui il lanciatore entra a contatto con la pedana. Al lanciatore non sarà permesso di lanciare con l'altra mano fino a quando il battitore non sia eliminato, il battitore diventi corridore, termini la ripresa, il battitore sia sostituito da un sostituto battitore o il lanciatore incorra in un infortunio. Nel caso in cui il lanciatore cambi la mano con cui effettua il lancio durante il turno di un battitore, a causa di un infortunio, non gli sarà più consentito, fino al termine della partita, lanciare con la mano utilizzata inizialmente. Al lanciatore non sarà consentito effettuare alcun lancio di riscaldamento dopo aver cambiato la mano con cui lancia la palla. Ogni cambio di mano con cui è effettuato il lancio deve essere indicato chiaramente all'arbitro capo.

5.08 COME SEGNARE I PUNTI

- (a) Un punto sarà segnato ogni volta che un corridore, avanzando legalmente, tocca prima, seconda, terza e casa base prima che tre uomini siano eliminati finendo la ripresa.

ECCEZIONE: il punto non è valido qualora il corridore raggiunga casa base nel corso di un'azione in cui il terzo eliminato è (1) il battitore-corridore prima che tocchi la prima base; (2) un corridore forzato; o (3) un corridore precedente dichiarato eliminato perché ha omesso di toccare una base.

Regola 5.08(a) Commento: Un punto legalmente segnato non può essere annullato da una successiva azione dello stesso corridore che, per esempio, effettui un tentativo di ritornare in terza base nel convincimento di aver lasciato tale base prima di una presa al volo.

- (b) Quando il punto della vittoria è segnato nell'ultima metà dell'ultima ripresa di una partita regolamentare, o nell'ultima metà di una ripresa supplementare, ed è il risultato di una base su ball, battitore colpito o qualsiasi altro gioco che, con le basi piene, forza il battitore e tutti gli altri corridori ad avanzare senza il rischio di essere eliminati, l'arbitro non deve dichiarare finita la partita fino a quando il corridore forzato ad avanzare dalla terza base non abbia toccato casa base e il battitore-corridore non abbia toccato la prima base.



Regola 5.08(b) Commento: Sarà fatta un'eccezione nel caso in cui i tifosi della squadra irrompano nel campo e impediscano fisicamente al corridore di toccare casa base o al battitore di toccare la prima base. In questi casi gli arbitri assegneranno la base per l'ostruzione dei sostenitori.

PENALITÀ: se il corridore in terza rifiuta di avanzare e toccare casa base in un tempo ragionevole, l'arbitro non deve concedere il punto, deve eliminare il giocatore e far riprendere il gioco. Se, con due eliminati, il battitore-corridore rifiuta di avanzare e toccare la prima base, l'arbitro non deve concedere il punto, deve eliminare il battitore-corridore e ordinare la ripresa del gioco. Se con meno di due eliminati, il battitore-corridore rifiuta di avanzare e toccare la prima base, il punto conta ma il battitore-corridore è eliminato.

Regola 5.08 Commento:

NORMA APPROVATA: Nessun punto può essere segnato nel corso di un'azione nella quale la terza eliminazione è fatta sul battitore-corridore prima che raggiunga salvo la prima. **Esempio:** un eliminato, Jones in seconda base, Smith in prima base; il battitore, Brown, batte una lunga battuta buona. Jones segna, Smith è out sul tiro a casa base. Due eliminati. Brown ha però omesso di toccare la prima base. La palla è tirata in prima, è fatto gioco d'appello e Brown è eliminato. Tre eliminati. Poiché Jones ha segnato il suo punto nel corso di un gioco in cui il terzo out è fatto sul battitore-corridore prima che abbia raggiunto la prima base, il punto di Jones non conta.

NORMA APPROVATA: l'atto di un precedente corridore non può influire su un corridore che segue, salvo che vi siano già due eliminati.

ESEMPIO: un eliminato, Jones in seconda, Smith in prima e il battitore Brown effettua un fuori campo interno, Jones omette di toccare la terza base nella sua corsa a casa; Smith e Brown segnano. La difesa passa la palla in terza base e si appella all'arbitro e Jones è eliminato. I punti di Smith e Brown sono validi.

NORMA APPROVATA: due eliminati, Jones in seconda, Smith in prima e il battitore, Brown, effettua un fuori campo interno. Tutti e tre attraversano il piatto. Ma Jones, avendo omesso di toccare la terza base, è eliminato su appello. Tre eliminati. I punti di Smith e Brown sono invalidati. Nessun punto è segnato.

NORMA APPROVATA: un eliminato, Jones in terza base, Smith in seconda base, il battitore, Brown, è out al volo dall'esterno centro. Due eliminati. Jones segna il punto dopo la presa e Smith segna su un tiro sbagliato a casa base. Ma Jones, su appello, è eliminato per essersi staccato dalla terza base prima della presa. Tre eliminati. Nessun punto è valido.



NORMA APPROVATA: due eliminati, basi piene, il battitore effettua un fuori campo. Il battitore è dichiarato eliminato, su appello, per aver omesso di toccare la prima base. Tre eliminati, nessun punto conta.

Si ha qui una norma di carattere generale che stabilisce:

Quando è effettuata una presa al volo e un corridore omette di toccare una base e il difensore, in possesso della palla, sulla base saltata o sulla base originariamente occupata dal corridore, chiede un gioco d'appello all'arbitro, tale corridore è out nel momento in cui l'arbitro accoglie la richiesta del difensore; tutti i corridori possono segnare con la seguente eccezione: se è fatto appello e ci sono due eliminati, il corridore è out nel momento in cui salta la base, pertanto i corridori seguenti non segneranno.

NORMA APPROVATA: un eliminato. Jones in terza, Smith in prima e il battitore, Brown, è eliminato al volo dall'esterno destro. Due eliminati. Jones ritocca la base dopo la presa e segna. Smith, cerca di ritornare in prima base, ma il tiro dell'esterno destro lo precede. Tre eliminati. Avendo Jones segnato prima che il tiro per eliminare Smith arrivasse in prima base, il punto deve ritenersi valido non trattandosi di gioco forzato.

5.09 FARE UN'ELIMINAZIONE

(a) Eliminare il battitore

Il battitore è eliminato quando:

- (1) La sua battuta buona o foul (esclusa la sprizzata foul) è legalmente presa al volo da un difensore;

Regola 5.09(a)(1) Commento: Un difensore può allungarsi, ma non entrare, nel dugout per effettuare una presa e se tiene saldamente la palla, la presa sarà convalidata. Un difensore, al fine di effettuare la presa di una palla battuta in foul vicina al dugout o altra area fuori dal terreno di gioco (come la tribuna), deve avere uno o entrambi i piedi a contatto con la superficie di gioco (incluso il bordo del dugout) e nessuno dei piedi all'interno del dugout o in aree al di fuori del terreno di gioco. La palla è viva e in gioco, salvo che il difensore, dopo aver effettuato la presa legale, entri o cada nel dugout o in altra area fuori dal terreno di gioco; nel qual caso la palla è morta. La situazione dei corridori è descritta nella Regola 5.06(b)(3)(C) Commento.

Una presa (catch) è l'atto con il quale il difensore, usando la mano o il guanto, prende sicuro possesso di una palla al 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 e, come conseguenza, perde la palla. Non è una presa se un difensore tocca una palla al volo che successivamente colpisce un membro della squadra in attacco o un arbitro e viene infine presa da un altro difensore. Per stabilire la validità della presa, il difensore deve tenere la palla per un tempo sufficiente a dimostrare che ne ha il completo controllo e che il suo rilancio è volontario e intenzionale. Se il difensore che ha effettuato la presa, perde la palla mentre è nell'atto successivo di tirarla, la palla sarà giudicata presa.

Presa Commento: Una presa è legale se la palla è definitivamente presa da un difensore anche se palleggiata o presa da un altro difensore prima che tocchi terra. I corridori possono lasciare le 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. Può saltare sopra una cancellata, o telone che può essere in territorio foul. Non può essere concessa interferenza se un difensore si sporge oltre una rete, una cancellata, una fune o nelle tribune per prendere una palla. Lo fa a suo rischio e pericolo.

Se un difensore, tentando una presa sul limite della panchina, viene "sostenuto" per evitare una possibile caduta da un giocatore o giocatori di entrambe le squadre ed effettua la presa, la presa è valida.

(2) Il terzo strike è legalmente preso dal ricevitore.

Regola 5.09(a)(2) Commento: "LEGALMENTE PRESO" significa che la palla va nel guanto del ricevitore prima di toccare il terreno. La presa non è legale quando la palla si incastra fra i suoi indumenti o le sue protezioni, o se essa colpisce l'arbitro ed è presa dal ricevitore di rimbalzo.

Se una sprizzata foul prima colpisce il guanto del ricevitore e quindi è presa con entrambe le mani contro il suo corpo o pettorina prima che la palla tocchi il terreno, è uno strike, e se è il terzo strike, il battitore è eliminato. Se è bloccata contro il corpo o la pettorina, la presa è valida purché la palla abbia in precedenza toccato il guanto o la mano del ricevitore.

- (3) Il terzo strike non è preso dal ricevitore quando la prima base è occupata prima che vi siano due eliminati;
- (4) Smorza foul al terzo strike;
- (5) La sua volata è giudicata "infield fly";
- (6) Egli tenta di battere un terzo strike e la palla lo tocca;



- (7) La sua palla battuta buona lo tocca prima di toccare un difensore. Se il battitore è in posizione legale nel box del battitore, vedi la Regola 5.04(b)(5), e, a giudizio dell'arbitro, non vi era alcuna intenzione di interferire con il percorso della palla, la palla battuta che colpisce il battitore o la sua mazza sarà giudicata una palla foul;
- (8) Dopo aver battuto o smorzato una palla buona, la sua mazza colpisce una seconda volta la palla su territorio buono. La palla è morta e nessun corridore può avanzare. Se il battitore-corridore lascia cadere la mazza e la palla vi rotola contro in territorio buono e, a giudizio dell'arbitro, non vi era in ciò alcuna intenzione di interferenza con il percorso della stessa, la palla resta viva e in gioco. Se il battitore si trova in una posizione legale nel box del battitore, vedi la Regola 5.04(b)(5), e non vi era, a giudizio dell'arbitro, alcuna intenzione di interferire con il percorso della palla, una palla battuta che colpisce il battitore o la sua mazza sarà giudicata una palla foul.

Regola 5.09(a)(8) Commento: Se una mazza si rompe e parte di essa si trova in territorio buono ed è colpita da una palla battuta o parte di essa colpisce un corridore o un difensore, il gioco continua e non sarà chiamata nessuna interferenza. Se una palla battuta colpisce parte della mazza rotta in territorio foul, è un foul.

Se una mazza intera è gettata in territorio buono o foul e interferisce con un difensore che tenta di effettuare un gioco, sarà chiamata l'interferenza, sia questa intenzionale o meno.

Nel caso in cui il caschetto del battitore venga accidentalmente colpito da una palla battuta o tirata in territorio buono o foul, la palla rimane viva e in gioco come se non avesse colpito il caschetto.

Se una palla battuta colpisce un caschetto protettivo o qualunque altro oggetto estraneo al terreno mentre è in territorio foul, è una palla foul e la palla è morta.

Se, a giudizio dell'arbitro, un corridore manifesta l'intenzione di interferire con una palla battuta o tirata lasciando cadere il caschetto o gettandolo verso la palla, allora il corridore sarà eliminato, la palla è morta e i corridori ritorneranno all'ultima base legalmente toccata.

- (9) Dopo aver battuto o smorzato in foul una palla, devia intenzionalmente mentre corre verso la prima base, in

qualunque modo, la traiettoria della palla. La palla è morta e nessun corridore può avanzare.

- (10) Dopo un terzo strike o dopo una sua battuta buona, il battitore stesso o la prima base sono toccati prima che egli riesca a raggiungerla;
- (11) Nel percorrere la seconda metà della distanza fra casa base e prima base, mentre la palla viene giocata in prima, egli corre fuori (a destra) della corsia del corridore o all'interno (a sinistra) della linea del foul e, a giudizio dell'arbitro, nel far ciò interferisce con il difensore che sta ricevendo il tiro in prima base, con l'eccezione che questo gli è permesso per evitare un difensore che sta tentando la presa di una palla battuta;

Regola 5.09(a)(11) Commento: Le linee che delimitano la corsia di 91 cm fanno parte della corsia stessa e al battitore-corridore è richiesto di tenere entrambi i piedi all'interno della corsia o sulle linee che la delimitano. Al battitore-corridore è permesso uscire dalla corsia per effetto di un salto, una spaccata, per raggiungere o scivolare nelle immediate vicinanze della prima base al solo scopo di toccarla.

- (12) Un interno lascia intenzionalmente cadere una volata o una palla tesa buona quando, con meno di due eliminati, la prima base, o prima e seconda, o prima e terza, o prima, seconda e terza base sono occupate. La palla è morta e il corridore o i corridori devono ritornare alla loro base o basi originali.

NORMA APPROVATA: in questa situazione il battitore non è eliminato se l'interno lascia che la palla cada a terra senza prima toccarla, a meno che non si applichi la regola della volata interna;

- (13) Un corridore che lo precede, a giudizio dell'arbitro, interferisce intenzionalmente con un difensore che sta tentando la presa di una palla tirata o sta tirando la palla nell'intento di completare qualsiasi gioco;

Regola 5.09(a)(13) Commento: Lo scopo di questa regola è di penalizzare la squadra attaccante per l'ingiustificata, deliberata e antisportiva azione di un corridore che lascia la linea delle basi, con l'evidente proposito di scontrarsi con l'uomo di perno di un doppio gioco, piuttosto che tentare di raggiungere la base.



Evidentemente questa è un'azione il cui giudizio spetta all'arbitro. (Vedi Regola 6.01(j)).

- (14) Con due eliminati, un corridore in terza base e due strike sul battitore, il corridore tenta di rubare casa base su un lancio legale e la palla tocca il corridore stesso nella zona dello strike. L'arbitro deve chiamare strike tre, il battitore è eliminato e il punto non dovrà essere convalidato; prima che vi siano due eliminati l'arbitro chiamerà strike tre, la palla è morta e il punto conta.
- (15) Un membro della sua squadra (escluso un corridore) ostacola un difensore che sta tentando di effettuare una presa o di giocare una palla battuta. Vedi Regola 6.01(b). Per l'interferenza di un corridore, vedi Regola 5.09(b)(3).

(b) Eliminare un corridore

Qualsiasi corridore è eliminato quando:

- (1) Per evitare la toccata si allontana più di 91 cm dalla traiettoria di corsa utilizzata per raggiungere la base, salvo che tale deviazione sia fatta per evitare di interferire con un giocatore che sta prendendo una palla battuta. La traiettoria di corsa del corridore è stabilita quando avviene il tentativo di toccata ed è una linea retta dal corridore alla base che sta tentando di raggiungere salvo; oppure
- (2) Dopo aver toccato la prima base, si allontana dalla linea di base, dando ovvia dimostrazione di rinunciare all'iniziativa di conquistare la base successiva;

Regola 5.09(b)(1) e (2) Commento: Il corridore che, dopo aver raggiunto la prima base, lascia la traiettoria di corsa e si dirige verso il dugout o verso la sua posizione in difesa, pensando che non ci sia un ulteriore gioco, può essere dichiarato eliminato se l'arbitro giudica che l'azione del corridore è da considerarsi una rinuncia alla conquista di altre basi. Anche se è chiamato out la palla rimane in gioco per gli altri corridori.

Questa regola si applica anche nei seguenti casi simili: meno di due eliminati, punteggio pari nella seconda metà del nono inning, corridore in prima, il battitore batte la palla fuori del campo realizzando il punto della vittoria, il corridore in prima oltrepassa la seconda e pensando che il fuoricampo



automaticamente chiuda la partita, taglia attraverso il diamante dirigendosi verso la panchina mentre il battitore-corridore fa il giro delle basi. In questo caso il corridore sarebbe eliminato “per aver rinunciato a conquistare altre basi” e al battitore-corridore sarà permesso continuare il giro delle basi per rendere valido il suo fuoricampo. Se ci sono due eliminati il fuoricampo non conta. Vedi la Regola 5.09(d). Questo non è un gioco d’appello.

GIOCO: un corridore che, credendo di essere stato eliminato per toccata in prima o terza base si avvia verso il dugout percorrendo una certa distanza che fa intendere che si ritiene eliminato, sarà dichiarato out per aver abbandonato le basi.

- (3) Interferisce intenzionalmente con una palla tirata o impedisce a un difensore di fare gioco su una palla battuta (vedi Regola 6.01(j));

PENALITÀ: Per le sanzioni applicabili all’interferenza intenzionale di un corridore con una palla tirata o il suo tentativo di ostacolare un difensore che sta tentando di fare un gioco su una palla battuta, vedi Regola 6.01(a) PENALITÀ PER INTERFERENZA Commento.

- (4) Con palla viva, è toccato mentre si trova staccato dalla base;

ECCEZIONE: il battitore-corridore non può essere eliminato per toccata dopo aver corso o essere scivolato oltre la prima base, se fa immediatamente ritorno alla base stessa.

NORMA APPROVATA: (A) se l’urto di un corridore contro una base strappa il cuscino dal suo ancoraggio, su tale corridore in tale base non può essere fatto gioco se egli aveva raggiunto salvo la base stessa.

NORMA APPROVATA: (B) se una base si stacca dalla sua posizione in un’azione di gioco, si considererà che ogni corridore successivo, nel corso della medesima azione, abbia legalmente toccato od occupato tale base se, a giudizio dell’arbitro, il corridore stesso avrà toccato od occupato il punto originariamente contrassegnato dal cuscino staccato.

- (5) Non ritocca la sua base, dopo che una palla buona o in foul è stata legalmente presa, prima che egli o la sua base siano toccati da un difensore. Egli non può essere dichiarato eliminato per



non aver ritoccato la sua base dopo un lancio, gioco o un tentativo di gioco. Questo è un gioco d'appello.

Regola 5.09(b)(5) Commento: Su una sprizzata foul i corridori non hanno l'obbligo di ritoccare e possono rubare. Una apparente sprizzata foul non "presa" diventa una normale battuta foul e i corridori devono far ritorno alle loro basi.

- (6) Egli o la base successiva sono toccati prima che lui tocchi la base successiva, dopo essere stato forzato ad avanzare a causa del battitore diventato corridore. Tuttavia, se un corridore successivo è eliminato su gioco forzato, la forzatura è rimossa e il corridore deve essere toccato per essere eliminato. La forzatura viene rimossa non appena il corridore tocca la base verso la quale è costretto ad avanzare, e se scivola oltre o oltrepassa quella base, il corridore deve essere toccato per essere eliminato. Tuttavia, se il corridore forzato, dopo aver toccato la base successiva, torna indietro, per qualsiasi ragione, verso l'ultima base che aveva occupato, il gioco forzato viene ripristinato e può essere nuovamente eliminato, se la difesa tocca la base a cui egli è forzato ad avanzare;

Regola 5.09(b)(6) Commento:

GIOCO: corridore in prima e conteggio di tre ball sul battitore: il corridore ruba sul lancio successivo che è un quarto ball ma, dopo aver toccato la seconda base scivola oltre o, nella corsa, la supera. Il tiro del ricevitore lo coglie prima che possa ritornare. La regola è che il corridore è out (il gioco forzato è rimosso).

Scivolare oltre o correre oltre una base sono situazioni che accadono su tutte le basi eccetto la prima. Per esempio: prima che vi siano due eliminati, con corridori in prima e seconda, o prima, seconda e terza, la palla è battuta su un interno che tenta di effettuare un doppio gioco. Il corridore in prima base arriva in seconda prima del tiro ma scivola oltre la base. Il rilancio è effettuato in prima base e il battitore corridore è eliminato. Il prima base, vedendo il corridore in seconda fuori della base effettua un tiro di ritorno in seconda e il corridore è toccato fuori base. Nel frattempo, alcuni corridori avevano toccato il piatto di casa base. Il problema è: questo è un caso di gioco forzato? Il gioco forzato è stato rimosso quando il battitore-corridore è stato eliminato in prima base? Sono validi i punti segnati durante questo gioco prima che il terzo giocatore sia stato eliminato in seconda base? Risposta: i punti sono validi. Non è un gioco forzato ma un gioco per toccata.



- (7) È toccato da una palla battuta buona in territorio buono prima che la palla abbia toccato o oltrepassato un interno. La palla è morta, nessun punto può essere segnato e i corridori non possono avanzare, salvo quelli forzati. **ECCEZIONE:** se un corridore è a contatto con la base quando è colpito da una palla dichiarata “volata interna” non è eliminato, sebbene sia eliminato il battitore.

Regola 5.09(b)(7) Commento: Se due corridori sono toccati dalla stessa palla battuta in territorio buono, solo il primo è eliminato, poiché la palla diventa immediatamente morta.

Se un corridore viene toccato da una “volata interna” mentre è staccato dalla sua base, e prima che la palla abbia oltrepassato un interno, e nessun altro interno abbia la possibilità di effettuare un gioco sulla palla, sia il corridore che il battitore-corridore sono eliminati. Indipendentemente dal fatto che un corridore stia toccando o meno la sua base, quando viene toccato da una “volata interna” prima che la palla abbia oltrepassato un interno e nessun altro interno abbia la possibilità di fare un gioco su quella palla, la palla è morta e nessun corridore potrà segnare o avanzare;

- (8) Con meno di due eliminati, egli tenta di segnare in un’azione nella quale il battitore interferisce con il gioco a casa base. Con due eliminati l’interferenza causa l’eliminazione del battitore e nessun punto conta;
- (9) Sorpassa un corridore che lo precede prima che tale corridore sia eliminato;

Regola 5.09 (b) (9) Commento: Si può ritenere che un corridore abbia superato un corridore precedente (cioè più avanzato) sulla base delle sue azioni o su quelle del corridore che lo precede.

GIOCO Corridori in seconda base e terza base con un eliminato. Il corridore dalla terza base (cioè il corridore più avanzato) cerca di avanzare verso casa base ed è colto in trappola tra terza base e casa base. Pensando che il corridore più avanzato sia out, il corridore in seconda base (cioè il corridore seguente) avanza in terza base. Prima di essere toccato, il corridore più avanzato corre di nuovo in terza base e la oltrepassa verso l’esterno sinistro. In questo momento, il corridore seguente ha superato il corridore più avanzato come conseguenza



delle azioni del corridore più avanzato. Ne consegue che il corridore più arretrato è out e la terza base è libera. Il corridore più avanzato ha diritto alla terza base purché ritorni a toccarla prima di essere eliminato, vedi Regola 5.06(a)(1), a meno che non sia dichiarato out per aver abbandonato le basi.

- (10) Dopo aver acquisito legale possesso di una base, egli corre in ordine inverso tra le basi allo scopo di confondere la difesa e fare una farsa della partita. L'arbitro deve chiamare immediatamente "Tempo" e dichiarare il corridore eliminato;

Regola 5.09(b)(10) Commento: Se un corridore tocca una base non occupata pensando che la palla sia stata presa ed è intrappolato nel ritornare alla base che ha toccato per ultima, può essere eliminato mentre sta correndo indietro, ma se raggiunge salvo la base precedentemente occupata non può essere eliminato mentre è a contatto con questa base.

- (11) Omette di ritornare immediatamente in prima base, dopo aver corso oltre o essere scivolato oltre tale base. Se tenta di correre in seconda, è eliminato quando viene toccato. Se, dopo aver corso oltre o essere scivolato oltre la prima base, egli si incammina verso il dugout o verso la sua posizione e omette di ritornare immediatamente in prima base, è eliminato su appello quando egli o la base sono toccati;

Regola 5.09(b)(11) Commento: un corridore che tocca la prima base e la oltrepassa ed è dichiarato salvo ha, secondo la Regola 5.08(a) "raggiunto la prima base" e ogni punto segnato su questa azione è valido, anche se il corridore successivamente diventa il terzo eliminato per aver mancato di tornare immediatamente come previsto nella Regola 5.09(b)(11).

- (12) Nel correre o nello scivolare a casa base egli omette di toccare la casa base e non compie alcun tentativo di ritornare alla base stessa qualora un difensore, in possesso della palla, tocchi casa base e si appelli all'arbitro per la decisione;

Regola 5.09(b)(12) Commento: Questa regola si applica solo quando il corridore si avvia verso la panchina e al ricevitore si richiederebbe di raggiungerlo per toccarlo. Non si applica in condizioni normali quando il corridore manca il piatto e quindi tenta immediatamente di toccare il piatto prima di essere toccato. In questo caso il corridore deve essere toccato.

- (13) La difesa sta facendo un gioco su di lui e un membro della sua squadra (escluso un corridore) ostacola un difensore che sta



tentando di giocare una palla tirata. Vedi la Regola 5.09(b)(3).
Per l'interferenza di un corridore vedi Regola 5.09(b)(3).

(c) **Giochi d'appello**

Qualsiasi corridore è eliminato su appello quando:

- (1) Dopo che una palla battuta è stata presa al volo, omette di ritoccare la sua base di origine prima che egli stesso o la base di origine siano state toccate;

Regola 5.09(c)(1) Commento: "Ritoccare", in questa regola, significa iniziare la corsa da una posizione a contatto con la base dopo che la palla è stata presa. Al corridore non è permesso effettuare una partenza in corsa partendo da una posizione situata dietro la base: il corridore che compie tale azione può essere eliminato su gioco di appello.

- (2) Con la palla in gioco, mentre sta avanzando o ritornando a una base, egli omette di toccare ogni base, nell'ordine, prima che egli o la base saltata siano toccati;

NORMA APPROVATA: (A) nessun corridore può tornare a toccare una base saltata dopo che un corridore che lo segue ha segnato il punto. (B) Con palla morta, nessun corridore può tornare a toccare una base saltata o una che ha lasciato troppo presto, se egli è già avanzato e ha toccato la base successiva a quella saltata.

Regola 5.09(c)(2) Commento:

GIOCO (A) il battitore batte la palla mandandola fuori dal campo o per regola di campo realizza un doppio e non tocca la prima base (la palla è morta). Può tornare in prima base per correggere il suo errore prima di toccare la seconda base ma, se tocca la seconda base, non può tornare in prima e se la squadra in difesa fa gioco di appello, è dichiarato out in prima base.

GIOCO (B) il battitore batte una palla all'interbase che effettua un tiro pazzo nelle tribune (la palla è morta). Il battitore non tocca la prima base ma gli è assegnata la seconda base sul tiro pazzo. Sebbene l'arbitro abbia assegnato al corridore la seconda base, il corridore deve toccare la prima base prima di procedere per la seconda.

Questi sono giochi d'appello.



- (3) Correndo oltre o scivolando oltre la prima base, non ritorna immediatamente sul cuscino ed egli o la base sono toccati prima del suo ritorno in prima base;
- (4) Omette di toccare casa base, non compie alcun tentativo di ritornarvi e casa base è toccata.

Qualsiasi appello in applicazione di questa regola deve essere fatto prima del successivo lancio, gioco o tentativo di gioco. L'appello deve essere fatto prima che la squadra in difesa lasci il campo di gioco, quando l'infrazione avviene durante un gioco con il quale termina la mezza ripresa.

Un appello non va interpretato come un gioco o un tentativo di gioco.

Appelli consecutivi non possono essere effettuati su un corridore sulla stessa base. Se la difesa commette un errore nel suo primo appello, la richiesta di un secondo appello sullo stesso corridore sulla stessa base non dovrà essere accolta dall'arbitro (La frase sopra citata "commette un errore", si riferisce al caso in cui la squadra in difesa, nell'effettuare un gioco di appello, tiri la palla fuori del gioco. Ad esempio, qualora il lanciatore, per un appello, tiri in prima base e la palla finisca fuori del campo o in tribuna, un secondo appello non dovrà essere permesso).

I giochi d'appello possono richiedere a un arbitro il riconoscimento di un "quarto eliminato" apparente. Quando la terza eliminazione avviene durante un gioco in cui viene anche fatto un appello su un altro corridore, la decisione sull'appello ha la precedenza nel determinare l'eliminato. Quando è fatto più di un appello nel corso di un gioco che pone termine a una mezza ripresa, la squadra in difesa può scegliere la terza eliminazione più conveniente. Ai fini di questa regola, si intende che la squadra in difesa "ha lasciato il campo" quando il lanciatore e tutti gli interni sono usciti dal territorio buono per dirigersi verso la panchina o gli spogliatoi.

Regola 5.09(c) Commento: Se due corridori arrivano a casa base quasi contemporaneamente e il primo corridore non tocca il piatto mentre il secondo tocca legalmente il piatto, il primo corridore sarà chiamato out su appello. Se vi sono due eliminati e il primo corridore è toccato nel suo tentativo di tornare indietro per toccare la base, o è chiamato out su gioco di appello, sarà considerato eliminato prima che il secondo corridore abbia segnato il punto, e



sarà il terzo out. Il punto segnato dal secondo corridore non vale come previsto dalla Regola 5.09(d).

Se il lanciatore commette un balk mentre sta facendo gioco di appello, questa azione sarà considerata un gioco. Un appello sarà considerato chiaramente come “appello” sia se si tratta di una richiesta verbale da parte di un giocatore sia un atto che senza possibilità di errore indichi all'arbitro che si tratta di un gioco di appello. Un giocatore che inavvertitamente tocca la base con un piede e con la palla in mano non costituisce appello. Il gioco non è fermo (“Tempo”) mentre è in corso un gioco di appello.

(d) Quando un corridore precedente non tocca una base

Salvo che vi siano due eliminati, la posizione di un corridore che segue non è influenzata dall'omissione di un corridore precedente nel toccare o ritoccare una base. Se, su appello, il corridore che precede è il terzo eliminato, nessuno dei corridori che lo seguono può segnare. Se questa terza eliminazione è il risultato di un gioco forzato, neppure i corridori precedenti possono segnare.

(e) Cambio di campo

Quando tre attaccanti sono legalmente eliminati, la loro squadra si schiera in difesa in campo e la squadra avversaria diventa la squadra in attacco.

5.10 SOSTITUZIONI E CAMBI DEL LANCIATORE (INCLUSO LE VISITE SUL MONTE DI LANCIO)

- (a) Un giocatore, o giocatori, possono essere sostituiti durante una partita ogni volta che la palla è morta. Un sostituto batterà nella posizione del giocatore sostituito nell'ordine di battuta della squadra.
- (b) Il manager deve comunicare immediatamente all'arbitro-capo ogni sostituzione e il posto che il sostituto occuperà nell'ordine di battuta.

Regola 5.10(b) Commento: Per evitare confusione, il manager indicherà il nome del sostituto, la sua posizione nell'ordine di battuta e la sua posizione in campo. Quando due o più sostituti della squadra in difesa entrano in gara nello stesso tempo, il manager, immediatamente prima che questi prendano posizione come difensori, indicherà all'arbitro capo le posizioni dei giocatori nell'ordine di battuta e l'arbitro capo lo comunicherà al classificatore ufficiale. Se questa



informazione non è data immediatamente all'arbitro capo, questi avrà l'autorità di designare il posto dei sostituti nell'ordine di battuta.

Se è fatto un doppio cambio, il manager o coach dovrà prima informarne l'arbitro capo. L'arbitro capo dovrà essere informato delle sostituzioni multiple e degli scambi nell'ordine di battuta prima che il manager chiami il nuovo lanciatore (indipendentemente dal fatto che il manager o il coach annunci il doppio cambio prima di attraversare la linea di foul). Segnalare o far cenno al bullpen è considerata una sostituzione ufficiale per il nuovo lanciatore. Non è permesso al manager andare sul monte, chiamare il nuovo lanciatore e poi informare l'arbitro capo di sostituzioni multiple con l'intenzione di modificare l'ordine di battuta.

I giocatori sostituiti possono rimanere in panchina con la squadra o "scaldare" i lanciatori. Se il manager è sostituito da un altro giocatore, egli può continuare a dirigere la squadra dalla panchina o dal box del suggeritore. Gli arbitri non dovranno permettere ai giocatori sostituiti, che hanno il permesso di rimanere in panchina, di indirizzare commenti a giocatori o manager avversari, o agli arbitri.

- (c) L'arbitro-capo, dopo averne avuta comunicazione, deve immediatamente annunciare o far annunciare ogni sostituzione.
- (d) Un giocatore, una volta sostituito, non rientrerà in quella partita. Se un giocatore che è stato sostituito cerca di rientrare in gara, o rientra, qualsiasi posizione assuma, l'arbitro capo ordinerà al manager di rimuovere immediatamente il giocatore dalla gara non appena ne nota la presenza irregolare o non appena ne è informato, da altro arbitro o da uno dei manager. Se l'ordine di rimuovere il giocatore sostituito avviene prima che inizi il gioco con il giocatore sostituito irregolarmente in gara, allora il sostituto può entrare in partita. Se l'ordine avviene dopo l'inizio della gara con il giocatore sostituito in partita, allora il sostituto sarà ritenuto rimosso dalla partita (oltre alla rimozione del giocatore sostituito) e non potrà entrare in gara. Se un sostituto entra in gara al posto di un giocatore-manager, il manager può andare, a sua discrezione, a suggerire. Quando due o più giocatori sono sostituiti contemporaneamente in difesa, il manager dovrà immediatamente, prima che essi prendano posizione in difesa, indicare all'arbitro capo le posizioni di tali giocatori nell'ordine di battuta della squadra e l'arbitro capo lo comunicherà al classificatore ufficiale. Se la comunicazione non sarà

fatta immediatamente all'arbitro capo, questi avrà l'autorità di assegnare ai sostituti il posto nell'ordine di battuta.

Regola 5.10(d) Commento: Un lanciatore può passare a un'altra posizione solo una volta durante lo stesso inning; per esempio, al lanciatore non sarà permesso assumere una posizione diversa da quella di lanciatore più di una volta nello stesso inning.

A un giocatore, che non sia il lanciatore, che sostituisce un giocatore infortunato, saranno permessi cinque tiri di riscaldamento. (Vedi Regola 5.07(b) per i lanciatori).

Qualsiasi azione che avviene mentre un giocatore rientra in gioco dopo essere stato sostituito sarà legale. Se, a giudizio dell'arbitro, il giocatore è rientrato in gioco sapendo di essere stato rimosso, l'arbitro può espellere il manager.

- (e) Un giocatore già presente nell'ordine di battuta non può diventare il sostituto corridore di un compagno di squadra.

Regola 5.10(e) Commento: Questa regola ha lo scopo di impedire l'impiego di corridori di favore. A nessun giocatore sarà permesso fungere da corridore di favore per un compagno di squadra. Un giocatore già impegnato in partita e sostituito non potrà rientrare come corridore di favore. Qualunque giocatore non incluso nell'ordine di battuta, se usato come corridore, sarà considerato un sostituto giocatore.

- (f) Il lanciatore nominato nell'ordine di battuta, consegnato all'arbitro capo secondo le Regole 4.02(a) e 4.02(b), deve lanciare al primo battitore o a qualsiasi eventuale sostituto battitore fino a quando il medesimo è eliminato o raggiunge la prima base, salvo che il lanciatore non subisca un infortunio o sia colto da malore, tale da renderlo, a giudizio dell'arbitro capo, inabile al lancio.
- (g) Il lanciatore iniziale o qualsiasi sostituto lanciatore è tenuto a lanciare a un minimo di tre battitori consecutivi, incluso il battitore in quel momento alla battuta (o qualsiasi sostituto battitore), fino a quando tali battitori non sono eliminati o raggiungono la prima base, o fino a quando non termina la ripresa, a meno che il lanciatore iniziale o il sostituto lanciatore non subisca un infortunio o sia colto da malore che, a giudizio dell'arbitro capo, lo rende incapace di continuare a giocare come lanciatore.

Regola 5.10(g) Commento: Per qualificarsi come uno dei tre battitori consecutivi, il battitore deve completare la sua presenza al piatto, che termina solo quando



viene eliminato o diventa corridore. Se la squadra in attacco termina la sua metà inning prima che un sostituto lanciatore completi i suoi primi tre battitori consecutivi, il lanciatore può essere rimosso dal gioco nel cambio inning; ma, se ritorna per l'inning successivo, deve continuare a lanciare fino al numero dei battitori necessari per soddisfare il requisito dei tre battitori consecutivi, il cui totale include tutti i battitori che hanno completato una presenza al piatto con quel lanciatore durante l'inning precedente (per esempio, se ha 0 PA nell'inning 1, deve avere 3 PA nell'inning 2; se ha 1 PA nell'inning 1, deve avere 2 PA nell'inning 2; se ha 2 PA nell'inning 1, deve avere 1 PA nell'inning 2). Una base intenzionale conta per raggiungere il numero di battitori richiesti. Eliminare un corridore su pick-off non soddisfa il requisito minimo del numero di battitori consecutivi, ma consente la rimozione anticipata del lanciatore se l'eliminazione su pick-off pone fine all'inning.

- (h) Se si compie una sostituzione irregolare del lanciatore, l'arbitro deve ordinare al lanciatore regolare di rientrare in gioco e di rimanervi fino a che non sia stato osservato quanto disposto da questa regola. Se al lanciatore irregolare è consentito lanciare, ogni gioco conseguente al lancio deve considerarsi legale. Il lanciatore irregolare diventa regolare non appena effettua il primo lancio al battitore o non appena un corridore è eliminato.

Regola 5.10(h) Commento: Se un manager tenta di sostituire un lanciatore, in violazione della Regola 5.10(h), l'arbitro deve avvisare il manager della squadra che non può farlo. Se, per caso, l'arbitro capo ha, per distrazione, annunciato l'entrata del lanciatore irregolare, potrebbe ancora correggere la situazione prima che il lanciatore irregolare lanci. Una volta che il lanciatore esegue un lancio diventa regolare.

- (i) Se un lanciatore che è già in partita attraversa la linea di foul per prendere posto in pedana di lancio iniziando la ripresa, deve lanciare al primo battitore fino a quando il medesimo è eliminato o raggiunge la prima base, salvo che il battitore sia sostituito o il lanciatore non subisca un infortunio o sia colto da malore, tale da renderlo, a giudizio dell'arbitro capo, inabile al lancio. Se il lanciatore termina l'inning precedente in base o in battuta e non ritorna nel dugout dopo che l'inning è completo, il lanciatore non è obbligato a lanciare al primo battitore dell'inning, salvo che non prenda contatto con la pedana per iniziare i lanci di riscaldamento.

NOTA: Il requisito contenuto nella Regola 5.10(i) per cui un lanciatore già in partita deve affrontare il primo battitore dell'inning,



salvo che il battitore sia sostituito, non si applica a un sostituto lanciatore che ritorna nell'inning successivo senza aver soddisfatto il requisito dei tre battitori contenuto nella Regola 5.10(g). Pertanto, se un lanciatore che non ha completato il requisito dei tre battitori alla fine di un inning ritorna per l'inning successivo, l'obbligo di soddisfare il requisito continuerà anche se la squadra avversaria decide di usare un sostituto battitore come primo battitore dell'inning successivo.

(j) Se una sostituzione non è annunciata, il sostituto è considerato immesso nella partita, quando:

- (1) Se lanciatore, prende posizione sulla pedana di lancio;
- (2) Se battitore, entra nel box del battitore;
- (3) Se difensore, raggiunge la posizione normalmente occupata dal difensore che ha sostituito e il gioco ha inizio;
- (4) Se corridore, prende il posto del corridore che ha sostituito.

Qualsiasi azione di gioco eseguita o subita da uno dei sopraddetti sostituti non annunciati è legale.

(k) Giocatori e sostituti di entrambe le squadre devono restare nel dugout della propria squadra, salvo che partecipino effettivamente al gioco, si preparino per entrarvi o fungano da suggeritori in prima o terza base. Nessuno, a eccezione di giocatori, sostituti, manager, suggeritori, massaggiatori e bat boys, potrà stare in panchina nel corso della partita.

PENALITÀ: per la violazione di questa regola l'arbitro può, dopo un avvertimento, espellere il trasgressore dal campo.

Regola 5.10(k) Commento: Ai giocatori non inseriti nell'elenco dei partecipanti alla partita, sarà permesso prendere parte alle attività preparatorie della partita e sedere in panchina nel corso della gara, ma non potranno svolgere alcuna attività durante la gara, come riscaldare un lanciatore, ecc. A tali giocatori non è mai permesso entrare, qualsiasi motivo abbiano, sul terreno di gioco durante la partita.

(l) **Visite sul monte di lancio**



Ogni lega dovrebbe adottare la seguente regola riguardante i colloqui del manager o di un suggeritore con il lanciatore:

- (1) Questa regola limita il numero di volte che un manager o suggeritore può utilizzare per recarsi presso ciascun lanciatore nel corso di ciascuna ripresa;
- (2) Una seconda visita allo stesso lanciatore nel corso della medesima ripresa causa la rimozione automatica di quel lanciatore dalla partita;
- (3) Al manager o a un suggeritore è vietato fare una seconda visita sul monte del lanciatore mentre è alla battuta lo stesso giocatore;
- (4) Se tuttavia un sostituto battitore rimpiazza questo battitore, il manager o un suggeritore possono effettuare una seconda visita sul monte, ma in questo caso devono rimuovere il lanciatore dalla partita.

Si considera che un manager o un suggeritore abbia concluso la visita sul monte quando egli esce dal cerchio di 2,75 m di raggio che circonda la pedana del lanciatore.

Regola 5-10(I) Commento: Se il manager o il suggeritore va dal ricevitore o da un interno e quel giocatore poi va sul monte o il lanciatore va da lui nella sua posizione prima che ci sia un gioco (un lancio o altro) è come se il manager o il suggeritore fossero andati sul monte.

Ogni tentativo di evadere o sfuggire questa regola, come il manager o il suggeritore che va dal ricevitore o da un interno e poi quel giocatore va sul monte a conferire col lanciatore, sarà considerato una visita sul monte.

Se il suggeritore va sul monte e sostituisce un lanciatore e successivamente il manager va sul monte a parlare con il nuovo lanciatore, questo costituirà una visita al nuovo lanciatore in quell'inning.

Un manager o un coach non avrà terminato la visita al monte se temporaneamente lascia il cerchio di 2,75 m di raggio che circonda la pedana del lanciatore allo scopo di notificare all'arbitro che è stato fatto un doppio cambio o sostituzione.

Nel caso in cui un manager abbia già fatto la sua prima visita al monte e poi ritorni sul monte per la seconda volta nello stesso inning con lo stesso lanciatore e lo stesso battitore alla battuta, dopo essere stato avvertito dall'arbitro che non



poteva ritornare sul monte, il manager sarà allontanato dalla partita e il lanciatore sarà tenuto a lanciare a quel battitore fintanto che sia eliminato o arrivi in base. Il lanciatore sarà rimosso dalla partita dopo che il battitore è eliminato o diventa corridore. Il manager dovrà essere avvisato che il suo lanciatore sarà rimosso dalla partita dopo che avrà lanciato a un battitore, affinché possa scaldare un sostituto lanciatore. In tale circostanza, l'arbitro capo concederà al lanciatore di riserva, secondo il suo giudizio, tutto il tempo necessario per effettuare i lanci preparatori.

Ai fini della presente Regola 5.10(l), sostituire il lanciatore costituirà una visita per quel lanciatore in quell'inning, indipendentemente dal fatto che il manager o l'allenatore scelga di andare sul monte, o se il lanciatore rimanga in partita in una posizione diversa in difesa.

(m) Limitazione al numero di visite sul monte di lancio per partita

La seguente regola si applica alle partite della Major League. La FIBS adotta una regola specifica sul numero delle visite per partita e le sue modalità nella regola 'NORME PER ACCELERARE LE GARE' della Circolare Attività Agonistica.

- (1) Il numero di visite sul monte di lancio senza un cambio di lanciatore sarà limitato a cinque per squadra in una partita di nove inning. Ogni extra inning assegnerà a ogni squadra una visita aggiuntiva per inning.
- (2) Ai fini della presente Regola 5.10(m), il manager o il suggeritore salgono che sul monte di lancio per parlare con il lanciatore costituisce una visita. Anche un giocatore che lascia la sua posizione per conferire con il lanciatore, compreso un lanciatore che lascia il monte per conferire con un altro giocatore, costituisce una visita, indipendentemente dal luogo o dalla durata della visita. Se un manager, suggeritore o giocatore sale sul monte di lancio per unirsi a una visita al lanciatore già in corso non sarà considerata una visita ulteriore. Inoltre, non sono considerate visite:
 - (A) Discussioni tra lanciatori e giocatore/i di posizione che avvengono durante un turno alla battuta nel normale corso del gioco e non richiedono il riposizionamento né del/dei giocatore/i di posizione né del lanciatore;



- (B) Visite dei giocatori di posizione sul monte di lancio esclusivamente per pulire gli spikes, a condizione che il giocatore non conferisca con il lanciatore;
 - (C) Visite sul monte a causa di un infortunio o potenziale infortunio del lanciatore;
 - (D) Visite dei giocatori di posizione sul monte di lancio dopo l'annuncio di una sostituzione offensiva, ma prima di un successivo lancio o gioco;
 - (E) Visite sul monte di lancio da parte dei giocatori di posizione che si verificano durante una sospensione del gioco in seguito alla chiamata di "Tempo" di un arbitro (ad esempio, a seguito di un infortunio a un arbitro o a un giocatore; la presenza di uno spettatore, un oggetto o un membro della squadra degli addetti del campo sul campo, l'esecuzione di una Replay Review, ecc.), a condizione che la visita non ritardi in altro modo la ripresa del gioco;
 - (F) Visite sul monte di lancio da parte dei giocatori di posizione dopo un fuoricampo, a condizione che i giocatori ritornino nella propria posizione prima che il corridore tocchi il piatto di casa base; e
 - (G) Visite sul monte di lancio da parte dei giocatori di posizione durante un'interruzione o un cambio di lanciatore, a condizione che la visita non impedisca al lanciatore di rispettare qualsiasi limite di tempo di interruzione o cambio di lanciatore.
- (3) Confusione nella condivisione dei segnali. Nel caso in cui una squadra abbia esaurito la sua quota di visite sul monte di lancio in una partita (o negli extra inning) e l'arbitro capo determina che il ricevitore e il lanciatore non riescono a capirsi sul tipo di lanci chiamati tramite i segnali ("Cross Up in Signs"), l'arbitro capo può, su richiesta del ricevitore, consentirgli di fare una breve visita al monte. Tuttavia, qualsiasi visita sul monte di lancio determinata da un "cross up", prima che una squadra esaurisca il numero di visite assegnate, verrà conteggiata come visita nel numero totale di una squadra;

- (4) Rispetto dei limiti alle visite sul monte di lancio. Un manager o allenatore che attraversa la linea del foul mentre si dirige al monte dopo che la sua squadra ha esaurito le visite sul monte deve effettuare un cambio di lanciatore, a meno che il lanciatore non abbia lanciato a un minimo di tre battitori consecutivi in conformità con la Regola 5.10 (g). In questo caso il lanciatore continuerà a lanciare solo per completare i suoi primi tre battitori consecutivi (o fino alla fine dell'inning, se avviene prima) in conformità con la Regola 5.10(g). Se un manager o un allenatore ritiene che ci sia un'eccezione alla regola della visita al monte, deve conferire con l'arbitro prima di attraversare la linea di foul. Nel caso in cui una squadra è obbligata a cambiare il lanciatore per effetto di questa regola e non ha nessun lanciatore di rilievo in fase di riscaldamento, il manager o l'allenatore che ha violato la regola superando il numero di visite al monte assegnato alla sua squadra dovrà essere espulso dal gioco. L'arbitro può concedere al sostituto lanciatore del tempo aggiuntivo per prepararsi a entrare in partita.

Se un giocatore di posizione fa una visita, dopo che la sua squadra ha esaurito il numero assegnato di visite al monte, può essere espulso per non essere tornato alla sua posizione quando richiesto dall'arbitro; tuttavia, una visita non consentita di un giocatore di posizione non forzerà la rimozione del lanciatore.

5.11 REGOLA DEL BATTITORE DESIGNATO

La FIBS può decidere se applicare la Regola 5.11(a), che sarà chiamata Regola del Battitore Designato.

- (a) La regola del battitore designato stabilisce quanto segue:
- (1) Un battitore può essere designato a battere al posto del lanciatore partente e per tutti i successivi lanciatori in qualsiasi partita senza influire sulla posizione del lanciatore/i nella partita. Un battitore designato al posto del lanciatore, se presente, deve essere scelto prima dell'inizio della partita e deve essere indicato nell'ordine di battuta presentato all'arbitro capo. Se un manager elenca 10 giocatori nel lineup



della sua squadra, ma non ne indica uno come battitore designato e un arbitro o i manager (o un delegato dei manager che presenta l'ordine di battuta per la squadra) si rendono conto dell'errore prima che l'arbitro capisca l'ordine "gioco" e inizi la partita, l'arbitro capirà, al manager che aveva compiuto l'omissione, di designare quale dei nove giocatori, diverso dal lanciatore, sarà il battitore designato.

Regola 5.11(a)(1) Commento: La dimenticanza di indicazione del battitore designato, quando 10 giocatori sono elencati nell'ordine di battuta, è un errore "ovvio" che può essere corretto prima dell'inizio della partita. Vedi Regola 4.03 Commento.

- (2) Il battitore designato indicato nell'ordine di battuta iniziale deve presentarsi a battere almeno una volta, salvo che la squadra avversaria cambi i lanciatori.
- (3) Non è obbligatorio per una squadra designare un battitore designato, ma non farlo prima della partita preclude a quella squadra l'uso di un battitore designato per quella partita.
- (4) Possono essere usati dei sostituti battitori per un battitore designato. Qualsiasi sostituto battitore per un battitore designato diviene il battitore designato. Un battitore designato che sia stato sostituito non può rientrare nella partita in qualsiasi posizione.
- (5) Il battitore designato può essere usato in difesa, continuando a battere nella stessa posizione nell'ordine di battuta, ma il lanciatore deve allora battere al posto del difensore sostituito, salvo che non sia fatta più di una sostituzione, nel qual caso il manager deve indicare i posti dei sostituti nell'ordine di battuta.
- (6) Un battitore designato può essere sostituito da un corridore e il corridore assume il ruolo di battitore designato. Un battitore designato non può essere usato come sostituto corridore.
- (7) La posizione nell'ordine di battuta del battitore designato è "bloccata". Non può essere effettuata alcuna sostituzione multipla che alteri il turno in battuta del battitore designato.

- (8) Se il lanciatore è spostato in un'altra posizione difensiva, la sua squadra perde la possibilità di usare il battitore designato per il resto della partita.
- (9) Se un sostituto battitore batte al posto di un qualsiasi giocatore nell'ordine di battuta e poi assume il ruolo di lanciatore, la sua squadra perde la possibilità di usare il battitore designato per il resto della partita.
- (10) Se il lanciatore batte o corre al posto del battitore designato, la sua squadra perde la possibilità di usare un battitore designato per il resto della partita. Il lanciatore può entrare come sostituto battitore o sostituto corridore solo al posto del battitore designato.
- (11) Se un manager elenca 10 giocatori nell'ordine di battuta della sua squadra, ma non ne indica uno come battitore designato e il manager avversario porta all'attenzione dell'arbitro capo, dopo l'inizio della partita, il fatto che non è stato messo nell'elenco un battitore designato, allora
- (A) Al lanciatore sarà richiesto di battere nell'ordine di battuta al posto del giocatore elencato che non ha assunto una posizione in difesa, se la squadra ha iniziato in difesa, o
- (B) Se la squadra non è ancora schierata in difesa, il lanciatore sarà messo nell'ordine di battuta al posto di qualsiasi giocatore, in base alla scelta dal manager di quella squadra (in difetto).

In entrambi i casi, si considererà che il giocatore che è sostituito dal lanciatore nell'ordine di battuta dovrà essere considerato come essere stato sostituito, e sarà rimosso dalla partita e il ruolo di battitore designato per quella squadra sarà esaurito per il resto della partita. Qualsiasi gioco avvenuto prima che la violazione sia stata portata all'attenzione dell'arbitro capo sarà mantenuto, fatto salvo quanto prescritto dalla Regola 6.03(b).

- (12) Se il battitore designato assume una posizione in difesa, la sua squadra perde la possibilità di usare un battitore designato per il resto della partita.



- (13) Non è necessario che un sostituto del battitore designato sia annunciato prima che sia arrivato il turno di battuta del battitore designato.
- (14) Se un giocatore in difesa va sul monte (cioè sostituisce il lanciatore), la sua squadra perde la possibilità di usare un battitore designato per il resto della partita.
- (15) Il battitore designato non può stare nel *bullpen* salvo che non stia svolgendo la funzione di ricevitore nel *bullpen*.
- (b) In caso di competizioni fra squadre di Società appartenenti a Federazioni (Leghe) che applicano la regola del battitore designato e squadre di Società appartenenti a Federazioni (Leghe) che non applicano la regola del Battitore Designato, la regola sarà applicata come segue:
- (1) In partite di esibizione la regola sarà applicata o no secondo quanto applicato normalmente dalla squadra di casa;
- (2) Nelle partite "All Star" sarà applicata solo se entrambe le squadre concordino sull'applicazione della regola.

5.12 CHIAMATE DI "TEMPO" E PALLA MORTA

- (a) Quando l'arbitro sospende il gioco, chiama "Tempo". Alla chiamata di "Gioco" fatta dall'arbitro capo, la sospensione è rimossa e il gioco riprende. Tra la chiamata di "Tempo" e la chiamata di "Gioco" la palla è morta.
- (b) La palla diventa morta quando un arbitro chiama "Tempo". L'arbitro capo chiamerà "Tempo":
- (1) Quando a suo giudizio le condizioni atmosferiche, l'oscurità o simili situazioni rendono impossibile il proseguimento immediato del gioco;
- (2) Quando un'interruzione all'impianto di illuminazione rende difficile o impossibile all'arbitro seguire il gioco.

NOTA: la FIBS potrà adottare regole proprie riguardanti gli incontri interrotti per mancanza di luce.

- (3) Quando un infortunio rende inabile un giocatore o un arbitro;



- (A) Se l'infortunio a un corridore è tale da impedirgli di raggiungere la base alla quale ha legalmente diritto, come nel caso di un fuoricampo oltre la recinzione, oppure nella concessione di una o più basi, si deve permettere a un sostituto corridore di completare l'azione di gioco;
- (4) Quando un manager chiede "Tempo" per una sostituzione o per conferire con i suoi giocatori;
- (5) Quando l'arbitro desidera esaminare la palla, conferire con uno dei manager o per motivi simili;
- (6) Quando un difensore, dopo aver preso una volata, entra o cade nel dugout o in altra zona fuori dal campo di gioco. Tutti gli altri corridori possono avanzare una base, senza pericolo di essere eliminati, dall'ultima base legalmente toccata al momento in cui il difensore è entrato nell'area fuori dal campo di gioco.
- (7) Quando un arbitro espelle un giocatore o qualsiasi altra persona dal terreno di gioco;
- (8) L'arbitro non deve chiamare tempo mentre è in corso un'azione di gioco, fatta eccezione per i casi contemplati nei paragrafi (2) e (3)(A) di questa regola.

Dopo che la palla è divenuta morta, il gioco riprende nel momento in cui il lanciatore prende posto sulla pedana con una nuova palla o con la stessa utilizzata fino a quel momento e l'arbitro-capo chiama "Gioco". L'arbitro-capo deve chiamare "Gioco" non appena il lanciatore prende posto sulla pedana con la palla in suo possesso



6.00 – GIOCHI NON REGOLARI, AZIONI ILLEGALI E COMPORTAMENTI VIETATI

6.01 INTERFERENZA, OSTRUZIONE E COLLISIONE CON IL CATCHER

(a) Interferenza del battitore o del corridore

Il battitore o il corridore commettono interferenza quando:

- (1) Dopo un terzo strike non preso dal ricevitore, il battitore-corridore ostacola chiaramente il ricevitore che tenta di giocare la palla. Il battitore-corridore è eliminato, la palla è morta e tutti i corridori ritornano alla base che occupavano al momento del lancio. Se un lancio non preso rimane in prossimità di casa base ed è inavvertitamente deviato dal battitore o dall'arbitro, la palla è morta e i corridori ritornano alle basi che occupavano al momento del lancio: Nel caso il lancio sia stato il terzo strike, il battitore è out.

Regola 6.01(a)(1) Commento: Se la palla lanciata è deviata dal catcher o dall'arbitro e in seguito tocca il battitore-corridore, non è da considerarsi come un'interferenza, salvo che, secondo il giudizio arbitrale, il battitore-corridore ostacoli chiaramente il catcher mentre tenta di giocare la palla deviata.

- (2) Intenzionalmente, in qualsiasi maniera, devia il percorso di una palla battuta foul;
- (3) Con meno di due eliminati e con un corridore in terza base, il battitore ostacola un difensore nel fare un gioco a casa base; il corridore è eliminato;
- (4) Qualsiasi componente della squadra attaccante sosta o si porta attorno a una qualsiasi base verso la quale sta avanzando un corridore, al fine di confondere o ostacolare i difensori o impedirne il gioco. Tale corridore deve essere dichiarato eliminato per l'interferenza del compagno o dei compagni di squadra;
- (5) Qualsiasi battitore o corridore che sia appena stato eliminato o abbia appena segnato, ostacola o impedisce qualsiasi gioco successivo su un altro corridore. Tale corridore dev'essere



dichiarato out per l'interferenza del suo compagno di squadra (vedi regola 6.01(j));

Regola 6.01(a)(5) Commento: Se il battitore o un corridore continua ad avanzare, ritorna o tenta di tornare all'ultima base legalmente occupata dopo essere stato eliminato, tale atto, da solo, non potrà essere considerato come fonte di confusione, intralcio o impedimento ai difensori.

- (6) Se, a giudizio dell'arbitro, un corridore volontariamente e deliberatamente interferisce con una palla battuta o con un difensore nell'atto di giocare una palla battuta, con l'intento evidente di interrompere un doppio gioco, la palla è morta. L'arbitro chiamerà il corridore out per interferenza e chiamerà out anche il battitore-corridore a causa dell'azione del suo compagno di squadra. In nessun caso ci potranno essere avanzamenti sulle basi o punti segnati a causa di tale azione da parte di un corridore (vedi Regola 6.01(j));
- (7) Se, a giudizio dell'arbitro, un battitore-corridore volontariamente e deliberatamente interferisce con una palla battuta o con un difensore nell'atto di giocare una palla battuta, con l'intento evidente di interrompere un doppio gioco, la palla è morta. L'arbitro dichiarerà il battitore-corridore eliminato per interferenza ed eliminerà anche il corridore più vicino a casa base, indipendentemente dalla posizione ove il doppio gioco avrebbe potuto realizzarsi. In nessun caso ci potranno essere avanzamenti sulle basi a causa di tale azione da parte di un corridore (vedi regola 6.01(j));
- (8) A giudizio dell'arbitro il suggeritore di prima o di terza base, toccando o trattenendo un corridore, lo aiuta fisicamente a ritornare o a lasciare la prima o la terza base;
- (9) Con un corridore in terza base, il suggeritore di base esce dal proprio box e si comporta in modo tale da provocare un tiro di un difensore;
- (10) Non evita un difensore che sta tentando la presa di una palla battuta, o interferisce intenzionalmente con una palla tirata. Se tuttavia due o più difensori stanno tentando la presa di una



palla battuta e il corridore viene a contatto con uno o più di essi, l'arbitro deve stabilire quale dei difensori ha diritto di beneficiare di questa regola e non deve dichiarare eliminato il corridore per esser venuto a contatto con un difensore diverso da quello che, a giudizio dell'arbitro, aveva diritto alla presa di tale palla. L'arbitro chiamerà il corridore out in conformità con la Regola 5.09(b)(3). Se il terzo out si verifica perché il corridore è dichiarato eliminato per interferenza su una palla battuta in foul, si considera che il battitore-corridore abbia completato il suo turno alla battuta, e il primo battitore nell'inning successivo sarà il giocatore che lo segue nell'ordine di battuta (se ci sono meno di due out, il battitore completerà il suo turno alla battuta). Se il battitore-corridore non ha ostacolato il difensore che tenta di giocare una palla battuta e se l'interferenza del corridore non è intenzionale, al battitore-corridore sarà assegnata la prima base;

Regola 6.01(a)(10) Commento: Quando un ricevitore e un battitore-corridore che sta andando verso la prima base hanno un contatto mentre il ricevitore sta giocando la palla, generalmente non si ha violazione del regolamento e non deve essere chiamato nulla. Sarà chiamata «ostruzione» solo in casi molto violenti e intenzionali, perché il regolamento concede al difensore un diritto di precedenza ma, ovviamente, tale diritto di precedenza non dà il permesso, per esempio, di fare uno sgambetto al corridore, anche se si sta giocando la palla. Se il ricevitore sta giocando la palla e il prima base o il lanciatore fa ostruzione sul corridore che sta andando in prima base, sarà chiamata ostruzione e al corridore sarà assegnata la prima base.

- (11) Una palla battuta buona lo colpisce in territorio buono prima di toccare un difensore. L'arbitro non deve dichiarare eliminato il corridore per essere stato colpito da una palla battuta buona se tale palla oltrepassa un interno e tocca il corridore immediatamente retrostante o tocca il corridore dopo essere stata deviata da un difensore. Nel prendere tale decisione, l'arbitro deve essere convinto che la palla ha oltrepassato un interno e che nessun altro interno aveva la possibilità di fare un gioco su di essa. Il corridore sarà dichiarato eliminato, se, a giudizio dell'arbitro, deliberatamente e intenzionalmente calcia la suddetta palla battuta che l'interno ha mancato.



PENALITÀ PER INTERFERENZA: il corridore è eliminato e la palla è morta.

Se l'arbitro dichiara il battitore, il battitore-corridore o il corridore eliminato per interferenza, tutti gli altri corridori ritorneranno all'ultima base che, a giudizio dell'arbitro, avevano legalmente toccato 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 dovranno ritornare all'ultima base occupata al momento del lancio; tuttavia, se nel corso di un gioco a casa base con meno di due out, il corridore segna e successivamente il battitore-corridore è eliminato per interferenza al di fuori della corsia, il corridore è salvo e il punto conterà.

Regola 6.01(a) Penalità per Interferenza Commento: Un corridore giudicato responsabile di aver ostacolato un difensore che sta tentando di fare un gioco su una palla battuta è eliminato sia che la sua interferenza fosse intenzionale o meno.

Se, tuttavia, il corridore è a contatto con una base legalmente occupata quando ostacola il difensore, non sarà chiamato out a meno che, a giudizio dell'arbitro, tale impedimento (sia che si verifichi in territorio buono sia in territorio foul), sia intenzionale. Se l'arbitro dichiara l'azione d'intralcio intenzionale, si applica la seguente sanzione: con meno di due out, l'arbitro dichiarerà eliminati sia il corridore che il battitore. Con due eliminati, l'arbitro dichiarerà eliminato il battitore.

Se, in una trappola tra terza base e casa base, il corridore successivo è avanzato ed è in terza base quando il corridore in trappola viene chiamato out per interferenza offensiva, l'arbitro riporterà in seconda base il corridore che aveva raggiunto la terza base.

Questo stesso principio si applica se c'è una trappola tra seconda e terza base e il corridore successivo ha raggiunto la seconda (il ragionamento è che nessun corridore deve avanzare su un gioco di interferenza e un corridore è considerato occupante una base fino a quando non ha legalmente raggiunto la base successiva).

(b) Diritto di precedenza del difensore



I giocatori e i suggeritori della squadra all'attacco devono lasciare libero lo spazio (comprese entrambe le trincee o panchine) che necessita a un difensore per prendere una palla battuta o tirata. Se un membro della squadra in attacco (escluso un corridore) ostacola un difensore che sta tentando di compiere una presa o di giocare una palla battuta, la palla è morta, il battitore è eliminato e tutti i corridori ritornano alle basi che occupavano al momento del lancio. Se un membro della squadra in attacco (escluso un corridore) ostacola un difensore che sta tentando di giocare una palla tirata, la palla è morta, il corridore su cui si sta facendo gioco è eliminato e tutti i corridori ritornano all'ultima base che avevano legalmente toccato al momento dell'interferenza.

Regola 6.01(b) Commento: Interferenza difensiva è l'atto di un difensore che intralcia o impedisce a un battitore di battere la palla lanciata.

(c) Interferenza del ricevitore

Il battitore diventa corridore e ha diritto alla prima base, senza pericolo di essere eliminato (purché egli avanzi e tocchi la prima base), quando il ricevitore o qualsiasi difensore gli fa interferenza. Se nonostante l'interferenza si attua un gioco, il manager della squadra all'attacco può comunicare all'arbitro capo che egli preferisce rinunciare alla penalità prevista per l'interferenza e accettare il gioco. Tale scelta deve essere fatta immediatamente alla fine della stessa azione di gioco. In ogni modo se il battitore raggiunge salvo la prima base per una valida, errore, base su ball, battitore colpito, o altro, e tutti gli altri corridori avanzano almeno una base, il gioco procederà senza riferimento all'interferenza.

Regola 6.01(c) Commento: Se l'interferenza del ricevitore è rilevata con un gioco in atto, l'arbitro lascerà continuare l'azione poiché il manager può scegliere di accettare il gioco. Se il battitore-corridore omette di toccare la prima base o un corridore omette di toccare la base successiva si considererà che abbia raggiunto la base come stabilito nella nota alla Regola 5.06(b)(3)(D).

Esempi di gioco che il manager può scegliere:

1. Corridore in terza, un eliminato. Il battitore batte una volata sugli esterni per effetto della quale il corridore segna ma è chiamata l'interferenza del ricevitore. Il manager della squadra in attacco può scegliere di tenere il punto e il battitore eliminato o il corridore in terza e il battitore in prima base;



2. Corridore in seconda, il ricevitore interferisce con il battitore mentre con una smorzata di sacrificio manda il corridore in terza. Il manager può scegliere di avere un corridore in terza con un eliminato o avere un corridore in seconda base e uno in prima base.

Se un corridore tenta di segnare con una rubata o un gioco spremuto dalla terza base, considerare la penalità addizionale prevista nella Regola 6.01(g).

Se il ricevitore interferisce con il battitore prima che il lanciatore lanci la palla, non sarà considerata interferenza al battitore secondo la Regola 5.05(b)(3). In questi casi l'arbitro chiamerà "Tempo" e sia il lanciatore che il battitore riprenderanno il gioco come se nulla fosse avvenuto.

(d) **Interferenza non intenzionale**

Nel caso di interferenza non intenzionale con il gioco effettuato da parte di persone autorizzate a essere sul campo di gioco (a eccezione dei membri della squadra in battuta che stanno giocando, o dei suggeritori di base, ognuno dei quali interferisca con un difensore nel tentativo di prendere una palla battuta o tirata, o un arbitro) la palla è viva e in gioco. Se l'interferenza è intenzionale, la palla sarà morta nel momento dell'interferenza e l'arbitro dovrà imporre le penalità che, a suo giudizio, rendono nullo l'atto d'interferenza.

Regola 6.01(d) Commento: Per l'interferenza con un difensore che sta tentando di prendere una palla battuta o tirata di un membro della squadra alla battuta o dai suggeritori di base, che non rientrano nella Regola 6.01(d), vedi Regola 6.01(b). Vedi anche Regole 5.06(c)(2), 5.06(c)(6) e 5.05(b)(4) che coprono l'interferenza di un arbitro, e Regola 5.09(b)(3) che copre l'interferenza di un corridore.

La decisione fra interferenza intenzionale o non intenzionale sarà presa in base alle azioni della persona coinvolta. Per esempio: se un batboy, un raccattapalle, un poliziotto, ecc. cerca di evitare di essere toccato da una palla tirata o battuta ma ne è tuttavia toccato, si verificherà una interferenza non intenzionale. Se invece egli calcia, raccoglie o spinge la palla, questo deve essere considerato interferenza intenzionale, indipendentemente da ciò che avesse pensato di fare.

GIOCO: il battitore batte la palla all'interbase che la raccoglie ma tira oltre il prima base. Il suggeritore di prima per evitare di essere colpito dalla palla cade a terra e il prima base nel suo tentativo di recuperare la palla inciampa nel suggeritore. Il battitore-corridore giunge salvo in terza. La chiamata di



interferenza da parte del suggeritore sarà a completa discrezione dell'arbitro; se l'arbitro ha la sensazione che il suggeritore abbia fatto tutto il possibile per evitare di interferire con il gioco non è necessario chiamare l'interferenza. Se a suo giudizio il suggeritore ha finto di evitare di interferire l'arbitro chiamerà l'interferenza.

(e) Interferenza di uno spettatore

Quando si verifica un'interferenza da parte di uno spettatore con una palla tirata o battuta, la palla è morta al momento dell'interferenza e l'arbitro deve imporre quelle penalità che, a suo giudizio, rendono nullo l'atto d'interferenza.

NORMA APPROVATA: Se l'interferenza dello spettatore impedisce chiaramente a un difensore di effettuare una presa al volo, l'arbitro dichiarerà eliminato il battitore.

Regola 6.01(e) Commento: C'è differenza tra una palla tirata o battuta nelle tribune che colpisce uno spettatore fuori dal territorio di gioco e rimbalza in campo e uno spettatore che entra o si sporge nel campo di gioco sopra, sotto o attraverso una barriera e tocca una palla in gioco o tocca o interferisce in altro modo con un giocatore. Nel secondo caso è chiaramente intenzionale e dovrà essere trattata come tale, così come stabilito dalla Regola 6.01(d) (Regola 3.15). Battitori e corridori saranno posti nella posizione in cui, a giudizio dell'arbitro, si sarebbero trovati se non ci fosse stata l'interferenza.

Non sarà riconosciuta interferenza se il difensore si sporge su una recinzione, rete o tribuna per prendere la palla. Egli lo fa a suo rischio. Tuttavia, se uno spettatore si sporge sul lato del campo di gioco di una recinzione, rete o corda e impedisce chiaramente a un difensore di prendere la palla, il battitore dovrà essere eliminato per l'interferenza dello spettatore.

ESEMPIO: corridore in terza, un eliminato; il battitore batte una volata lunga all'esterno (buona o foul). Uno spettatore chiaramente interferisce con l'esterno che cerca di prendere la palla al volo. L'arbitro elimina il battitore per l'interferenza dello spettatore e la palla è morta al momento della chiamata. L'arbitro decide che, a causa della distanza cui la palla è stata battuta, il corridore in terza avrebbe segnato dopo la presa, se il difensore interferito avesse preso la palla; perciò, al corridore sarà permesso segnare. Questo non sarebbe accaduto se l'interferenza fosse avvenuta a breve distanza da casa base.

(f) Interferenza del suggeritore o dell'arbitro



Se una palla tirata colpisce accidentalmente un suggeritore di base o una palla lanciata o tirata colpisce un arbitro, essa è viva e in gioco. Tuttavia, se il suggeritore interferisce con una palla tirata il corridore è eliminato.

Regola 6.01(f) Commento: L'Interferenza arbitraria avviene (1) quando l'arbitro a casa ostacola, impedisce o intralcia un tiro del ricevitore inteso a cogliere un corridore che sta rubando o eliminare un corridore su un gioco di *pick-off*, o (2) quando una palla buona tocca un arbitro in territorio buono prima di oltrepassare un difensore. L'interferenza dell'arbitro può verificarsi anche quando si interferisce con un ricevitore che rimanda la palla al lanciatore.

(g) Interferenza durante un Gioco Spremuta o una rubata di casa base

Al lanciatore sarà addebitato un balk se, con un corridore in terza base che sta tentando di segnare mediante un gioco spremuto o una rubata, il ricevitore o qualsiasi altro difensore, senza essere in possesso della palla, si pone sopra o davanti alla casa base oppure tocca il battitore o la sua mazza. Al battitore deve essere assegnata la prima base per l'interferenza e la palla è morta.

(h) Ostruzione

Quando è commessa un'ostruzione, l'arbitro deve chiamare o segnalare "Ostruzione".

- (1) Se è in corso un'azione di gioco sul corridore ostruito o se l'ostruzione è commessa sul battitore-corridore prima che egli abbia toccato la prima base, la palla è morta e tutti i corridori potranno avanzare, senza pericolo di essere eliminati, fino alla base che, a giudizio dell'arbitro, avrebbero in ogni modo raggiunto se non vi fosse stata ostruzione. Al corridore ostruito deve essere assegnata almeno una base oltre a quella legalmente toccata prima dell'ostruzione. I corridori che precedono, se forzati ad avanzare per effetto di tale assegnazione, avanzeranno senza pericolo di essere eliminati.

Regola 6.01(h)(1) Commento: Quando è fatto un gioco su un corridore ostruito, l'arbitro segnalerà l'ostruzione nello stesso modo con cui chiama "Tempo" con entrambe le braccia sollevate verso l'alto. La palla è immediatamente morta quando è dato il segnale; tuttavia, se una palla tirata è in volo prima che l'ostruzione sia chiamata dall'arbitro, ai corridori saranno concesse quelle basi su tiro pazzo che sarebbero state concesse se l'ostruzione non si fosse verificata. In un gioco in cui un corridore, intrappolato tra la seconda e la terza base, è



ostruito dal terza base che va verso la terza mentre il tiro è in volo dall'interbase, al corridore ostruito è assegnata la casa base se tale tiro va nel dugout. A ogni altro corridore in questa situazione saranno assegnate due basi dalla base che avevano legalmente toccato prima che l'ostruzione fosse chiamata.

- (2) Se non è in corso nessuna giocata sul corridore ostruito, il gioco dovrà continuare fino a che non sia possibile ogni ulteriore azione. Solo allora l'arbitro chiamerà "Tempo" e imporrà, se sarà il caso, le penalità che, a suo giudizio, annullino l'effetto dell'ostruzione stessa.

Regola 6.01(h)(2) Commento: Secondo la Regola 6.01(h)(2) quando la palla non è morta su un'ostruzione e un corridore ostruito avanza oltre la base che, a giudizio dell'arbitro, gli sarebbe stata assegnata a causa della ostruzione, lo fa a suo rischio e può essere eliminato per toccata. Ciò costituisce un giudizio arbitrale.

NOTA: il ricevitore, che non è in possesso della palla, non ha diritto di bloccare la linea di corsa del corridore che tenta di segnare il punto. La linea delle basi appartiene al corridore e pertanto il ricevitore può sostare sulla corsia solo nel caso che stia per raccogliere la palla o che ne sia già in possesso.

Regola 6.01(h) Commento: Se un difensore sta per ricevere una palla tirata e la palla è in volo verso di lui ed è così vicina che il difensore deve occupare la sua posizione per prenderla, si può considerare che "è nell'atto di prendere la palla". Il giudizio dell'arbitro definisce se il difensore "è nell'atto di prendere la palla". Dopo che un difensore ha tentato di prendere la palla e l'ha mancata, non è più nell'atto di prenderla. Per esempio: se un difensore si tuffa sul terreno per prendere una rimbalzante e la palla lo oltrepassa, ma lui continua a restare sul terreno ritardando l'avanzata del corridore, con tutta probabilità ha commesso ostruzione.

(i) **Collisione a casa base**

- (1) Un corridore che tenta di segnare il punto non deve deviare dalla sua linea diretta di corsa verso casa base in modo tale da intraprendere il contatto con il ricevitore o iniziare una collisione evitabile. Se, a giudizio dell'arbitro, il corridore che tenta di segnare cerca il contatto con il ricevitore in qualche maniera, l'arbitro deve dichiarare out il corridore (anche se il ricevitore perde il possesso della palla). In queste circostanze, l'arbitro dichiarerà la palla morta e tutti gli altri corridori



torneranno all'ultima base toccata nel momento della collisione. Se il corridore scivola sul piatto in modo appropriato, non potrà essere accusato di aver violato la Regola 6.01(i).

Regola 6.01(i)(1) Commento: Il mancato tentativo del corridore di fare uno sforzo per toccare il piatto, l'abbassare la spalla o il farsi strada con le mani, gomiti o braccia supporterà ulteriormente che il corridore ha deviato dalla linea di corsa al fine di entrare in contatto con il ricevitore in violazione della Regola 6.01(i), o comunque ha iniziato una collisione che avrebbe potuto essere evitata. Una scivolata sarà considerata opportunamente eseguita, nel caso di scivolata con i piedi, se glutei e gambe del corridore toccano terra prima del contatto con il ricevitore. Nel caso di scivolata di testa, la scivolata sarà considerata opportunamente eseguita se il corpo tocca il terreno prima del contatto con il ricevitore. Se il ricevitore blocca la corsia del corridore, l'arbitro non considererà che il corridore abbia iniziato una collisione evitabile in violazione della Regola 6.01(i)(1).

- (2) Se il ricevitore non è in possesso della palla, non può bloccare la linea di corsa del corridore che sta cercando di segnare. Se a giudizio dell'arbitro, il ricevitore, non in possesso della palla, blocca la linea di corsa del corridore, l'arbitro dovrà chiamare o segnalare salvo il corridore. Fermo restando quanto sopra, non è considerata violazione alla Regola 6.01(i)(2) se il ricevitore blocca la linea di corsa del corridore al fine di ricevere un tiro (per esempio, in reazione alla direzione, traiettoria o rimbalzo del tiro, o in reazione a un tiro che proviene dal lanciatore o da un interno). Il ricevitore non in possesso della palla, inoltre, non potrà essere accusato di violazione di questa Regola 6.01(i)(2) se il corridore avrebbe potuto, scivolando, evitare la collisione con il ricevitore (o con altro giocatore che copre casa base).

Regola 6.01(i)(2) Commento: Un ricevitore non dovrà essere considerato passibile di violazione della Regola 6.01(i)(2) a meno che non abbia bloccato il piatto di casa base senza possesso della palla (o quando non è impegnato in un legittimo tentativo di prendere un tiro), e anche ostacolato o impedito il progresso del corridore che cerca di segnare. Si considera che il ricevitore non abbia ostacolato o impedito l'avanzamento di un corridore se, a giudizio dell'arbitro, il corridore sarebbe stato chiamato comunque out nonostante il blocco del piatto da parte del ricevitore. Inoltre, un ricevitore dovrebbe sforzarsi di evitare un contatto inutile e violento mentre tocca un corridore che tenta di scivolare. I ricevitori che abitualmente esercitano un contatto non necessario e violento con un corridore che cerca di scivolare (es. iniziando il contatto con un



ginocchio, un parastinchi, un gomito o l'avambraccio) possono essere oggetto di sanzioni disciplinari.

Tutti i riferimenti a “il ricevitore” in questa Regola 6.01(i) si applicheranno ugualmente agli altri difensori che coprono casa base. Inoltre, la Regola 6.01(i)(2) non si applica ai giochi forzati a casa base.

(j) Scivolare su una base durante un tentativo di doppio gioco

Se un corridore non effettua una scivolata in buona fede, e inizia un contatto (o lo tenta) con il difensore allo scopo di rompere un doppio gioco, sarà chiamata interferenza secondo questa Regola 6.01. Una “scivolata in buona fede” ai fini della Regola 6.01 si verifica quando il corridore:

- (1) inizia la sua scivolata (cioè, entra in contatto con il terreno) prima di raggiungere la base;
- (2) è in grado e tenta di raggiungere la base con la mano o il piede;
- (3) è in grado e tenta di rimanere sulla base (tranne casa base) dopo il completamento della scivolata; e
- (4) scivola verso la base senza cambiare direzione allo scopo di entrare in contatto con il difensore.

Un corridore che effettua una “scivolata in buona fede” non può essere accusato di interferenza secondo questa Regola 6.01, anche nel caso in cui il corridore collida con il difensore come conseguenza della scivolata. Inoltre, l'interferenza non sarà chiamata nel caso in cui il contatto del corridore con il difensore sia stato causato dalla posizione del difensore che sta (o si muove) nella linea di corsa del corridore verso la base.

Nonostante quanto sopra, una scivolata non sarà una “scivolata in buona fede” se il corridore nello scivolare effettua un “blocco”, o intenzionalmente inizia (o tenta di iniziare) il contatto con il difensore alzando la gamba e colpendo sopra il ginocchio del difensore o allungando le braccia o la parte superiore del corpo.

Se l'arbitro determina che il corridore ha violato questa Regola 6.01(j), deve dichiarare eliminati sia il corridore che il battitore-corridore. Si noti, tuttavia, che se il corridore è stato comunque

eliminato, allora deve essere eliminato il corridore su cui la difesa stava cercando di fare gioco.

6.02 AZIONI ILLEGALI DEL LANCIATORE

(a) **Balk**

Se vi sono uno o più corridori in base è un balk quando:

- (1) Il lanciatore, mentre tocca la pedana, fa qualsiasi movimento naturalmente associato al lancio senza eseguire il lancio stesso;

Regola 6.02(a)(1): Se un lanciatore destro o mancino ruota il suo piede libero oltre il lato posteriore della pedana è obbligato a lanciare al battitore salvo che non tiri in seconda in un gioco di pick-off.

- (2) Il lanciatore, mentre tocca la pedana, finge un tiro in prima o in terza base, senza completare il tiro;
- (3) Il lanciatore, mentre tocca la pedana, non fa un passo direttamente verso una base prima di tirare a quella base;

Regola 6.02(a)(3) Commento: Si richiede al lanciatore, mentre tocca la pedana, di fare un passo direttamente verso una base prima di lanciare su quella base. Se un lanciatore ruota o slancia il piede libero senza effettivamente fare un passo o se gira il corpo e tira prima fare un passo, è un balk.

Il lanciatore deve fare un passo direttamente verso una base prima di tirare su quella base ed è tenuto a farlo (tranne in seconda base) poiché ha fatto il passo. È un balk qualora, con i corridori in prima e terza, il lanciatore faccia un passo verso la terza e non tiri, allo scopo di tenere il corridore in terza base, per poi vedere il corridore in prima tentare di avanzare in seconda e girarsi, fare un passo tirare in prima base. È legale per un lanciatore fingere un tiro in seconda base.

- (4) Il lanciatore, mentre tocca la pedana, tira o finge il tiro a una base non occupata, se non allo scopo di fare un gioco;

Regola 6.02(a)(4) Commento: Nel determinare se il lanciatore tira o finge un tiro su una base non occupata allo scopo di fare un gioco, l'arbitro dovrebbe considerare se un corridore sulla base precedente abbia dimostrato o creato in altro modo l'impressione di voler di avanzare verso una base libera.

- (5) Il lanciatore effettua un lancio illegale;

Regola 6.02(a)(5) Commento: Un immediato rilancio è un lancio illegale. Gli arbitri giudicheranno un immediato rilancio qualora la palla venga rilasciata prima che il battitore abbia avuto un tempo ragionevole per sistemarsi nel box



di battuta. Con corridori in base la penalità è un balk; senza corridori in base, è un ball. Un immediato rilancio è pericoloso e non dovrebbe essere permesso.

- (6) Il lanciatore lancia la palla al battitore mentre non è rivolto verso il battitore stesso;
- (7) Il lanciatore fa un qualsiasi movimento naturalmente associato al lancio mentre non tocca la pedana;
- (8) Il lanciatore ritarda inutilmente la partita.

Regola 6.02(a)(8) Commento: La Regola 6.02(a)(8) non si applica quando viene dato un avvertimento ai sensi della Regola 6.02(c)(8) (che proibisce il ritardo intenzionale di una partita tirando ai difensori che non sono nel tentativo di eliminare un corridore). Se un lanciatore viene espulso ai sensi della Regola 6.02(c)(8) per aver continuato a ritardare il gioco, si applica anche la penalità di cui alla regola 6.02(a)(8). La Regola 5.07(c) (che stabilisce un limite di tempo che un lanciatore ha per lanciare la palla quando le basi non sono occupate) si applica solo quando non ci sono corridori in base.

- (9) Il lanciatore, senza essere in possesso della palla, sta sulla pedana o a cavallo della stessa o mentre è fuori pedana finge un lancio;
- (10) Il lanciatore, dopo aver assunto la posizione legale di lancio, toglie una mano dalla palla se non allo scopo di effettuare realmente un lancio o di tirare a una base;
- (11) Il lanciatore, mentre tocca la pedana, accidentalmente o intenzionalmente, fa scivolare o cadere la palla dalla mano o fuori dal guanto;
- (12) Il lanciatore, nel concedere intenzionalmente una base su ball, lancia quando il ricevitore non è nel suo box;
- (13) Il lanciatore esegue un lancio dalla posizione fissa senza fermarsi completamente.

PENALITÀ: la palla è morta e ogni corridore avanza di una base senza pericolo di essere eliminato salvo che il battitore raggiunga la prima base su battuta, errore, base su ball, battitore toccato o altrimenti, e tutti gli altri corridori siano avanzati di almeno una base: in tal caso il gioco procede senza riferimento al balk.



NORMA APPROVATA: qualora un lanciatore commetta un balk ed effettui un tiro pazzo a una base o a casa base, i corridori o il corridore possono avanzare, a proprio rischio, oltre la base alla quale hanno diritto.

NORMA APPROVATA: un corridore che omette di toccare la base più vicina verso la quale sta avanzando e che è eliminato su appello, deve essere considerato come se fosse avanzato di una base agli effetti di questa regola.

Regola 6.02(a) Commento: Gli arbitri dovrebbero tenere a mente che lo scopo della regola del balk è impedire al lanciatore di ingannare deliberatamente il corridore di base. Se ci fosse un dubbio nella mente dell'arbitro, l'intenzione del lanciatore dovrebbe fornire la giusta chiave di lettura. Tuttavia, è necessario tenere presenti alcuni casi specifici:

- (A) Stare a cavallo sulla pedana senza la palla deve essere interpretato come un'intenzione di ingannare e chiamato come balk;
- (B) Con un corridore in prima base il lanciatore può fare una girata completa, senza esitazione verso la prima base, e tirare in seconda. Questo non deve essere interpretato come un tiro a una base non occupata.

(b) Lanci illegali a basi vuote

Se il lanciatore effettua un lancio illegale con le basi libere, sarà chiamato ball a meno che il battitore non raggiunga la prima base su una valida, errore, base su ball, battitore colpito o altro.

Regola 6.02(b) Commento: Una palla che scivola dalla mano del lanciatore e attraversa la linea del foul sarà chiamata ball; altrimenti il lancio non sarà valido. Con uomini in base è un balk.

(c) Azioni vietate del lanciatore

Il lanciatore non deve:

- (1) Mentre si trova all'interno del cerchio di 5,50 m che circonda la pedana di lancio, toccare la palla dopo essersi toccato la bocca o le labbra (con la mano con cui lancia) o toccare la bocca o le labbra mentre è a contatto con la pedana di lancio. Questo sarà consentito, dentro il cerchio, se il lanciatore si asciuga



chiaramente le dita della mano di lancio prima di toccare la palla o la pedana.

ECCEZIONE: a condizione che entrambi i manager siano d'accordo, l'arbitro, prima dell'inizio di una gara giocata con il freddo, può permettere al lanciatore di soffiare sulla mano.

PENALITÀ: in caso di violazione di questa regola gli arbitri devono immediatamente rimuovere la palla dal gioco e dare un avvertimento al lanciatore. Per qualsiasi violazione successiva sarà chiamato un ball. Tuttavia, qualora venga effettuato un lancio e il battitore raggiunga la prima base su una valida, un errore, un battitore colpito o altro e nessun altro corridore venga eliminato prima di esser avanzato di almeno una base, il gioco deve procedere senza riferimento alla violazione. I trasgressori recidivi saranno soggetti a provvedimenti disciplinari.

- (2) Sputare sulla palla, sulle mani o sul guanto;
- (3) Strofinare la palla sul guanto, sul corpo o sull'uniforme;
- (4) Applicare alla palla sostanze estranee di qualsiasi genere;
- (5) Deturpare la palla in qualunque modo;
- (6) lanciare una palla alterata come prescritto dalla Regola 6.02 (c) da (2) a (5) o ciò che viene definita la palla "lucida" (shineball), palla "sputo" (spitball), palla "fango" (mudball) o palla "smerigliata" (emeryball). Al lanciatore è permesso strofinare la palla tra le sue mani nude.
- (7) Avere addosso o essere in possesso di una qualsiasi sostanza estranea.

Regola 6.02(c)(7) Commento: Il lanciatore non può mettere nulla sulle mani, sulle dita o sui polsi (ad esempio, cerotti, nastri, Super Colla, braccialetti, ecc.). L'arbitro deve determinare se tali sostanze siano effettivamente estranee al fine della Regola 6.02(c)(7), ma in nessun caso può essere permesso al lanciatore di lanciare con queste cose.

- (8) Ritardare intenzionalmente la partita quando il battitore è in posizione, tirando la palla ad altro giocatore che non sia il



ricevitore, se non allo scopo di tentare l'eliminazione di un corridore;

PENALITÀ: se, dopo l'avvertimento dell'arbitro, tale perdita di tempo è ripetuta, il lanciatore sarà espulso dalla partita.

(9) Lanciare intenzionalmente addosso al battitore.

Se a giudizio dell'arbitro avviene una tale violazione, l'arbitro può decidere se:

- (A) Espellere dal gioco il lanciatore, o il manager e il lanciatore
- (B) Impartire un'ammonizione (warning) al lanciatore e al manager di entrambe le squadre che un ulteriore lancio del genere avrà come risultato l'immediata espulsione di quel lanciatore (o di un suo sostituto) e del manager.

Se, a giudizio dell'arbitro, la circostanza lo giustifichi, entrambe le squadre possono ricevere ufficialmente un warning prima della partita e in qualsiasi momento della gara.

(La FIBS può prendere azioni addizionali sotto l'autorità prevista nella Regola 8.04).

Regola 6.02(c)(9) Commento: I componenti di una squadra non possono entrare in campo per discutere o contestare un'ammonizione emessa ai sensi della Regola 6.02(c)(9). Se un manager, un allenatore o un giocatore lasciasse la panchina o la sua posizione per contestare un'ammonizione, dovrebbe essere avvertito di smettere. Se continua, è soggetto a espulsione. Lanciare alla testa di un battitore è antisportivo e altamente pericoloso. Dovrebbe essere, ed è, condannato da chiunque. Gli arbitri dovranno agire senza esitazione nell'applicazione di questa regola.

(d) **PENALITÀ:** Per violazione di qualsiasi parte di (c) da (2) a (7):

- (1) Il lanciatore deve essere espulso immediatamente dal gioco e sarà automaticamente sospeso dal Giudice Unico Sportivo secondo il vigente codice di Giustizia Sportiva della FIBS.
- (2) nel caso in cui la violazione chiamata dall'arbitro sia seguita da un gioco, il manager della squadra alla battuta può informare l'arbitro capo che sceglie di accettare il gioco. Tale scelta dev'essere effettuata immediatamente alla fine del gioco.



Tuttavia, se il battitore raggiunge la prima base su una valida, un errore, una base su ball, un battitore colpito o altro e nessun altro corridore è eliminato prima di aver avanzato di almeno una base, il gioco deve procedere senza riferimento alla violazione.

- (3) Anche se la squadra in battuta decide di prendere il gioco, la violazione deve essere riconosciuta e le sanzioni prescritte nella sezione (1) avranno effetto.
- (4) Se il manager della squadra in battuta decide di non accettare il gioco, l'arbitro capo chiamerà un ball automatica o, se ci sono corridori in base, un balk.
- (5) L'arbitro sarà l'unico giudice in merito a sé una qualsiasi parte di questa regola sia stata violata.

Regola 6.02(d)(1) fino a 6.02(d)(5) Commento: Se un lanciatore viola la Regola 6.02(c)(2) o la Regola 6.02(c)(3) e, nel giudizio dell'arbitro, il lanciatore non intendeva con il suo atto alterare le caratteristiche di una palla lanciata, l'arbitro può, a sua discrezione, ammonire il lanciatore invece di applicare la sanzione prevista per le violazioni delle Regole 6.02(c)(2) fino a 6.02(c)(6). Se il lanciatore persiste nel violare una di queste regole, tuttavia, l'arbitro dovrà poi applicare la penalità.

Regola 6.02(d) Commento: Se in qualsiasi momento la palla colpisce il sacchetto della resina è in gioco. In caso di pioggia o campo umido, l'arbitro può autorizzare il lanciatore a portare il sacchetto della resina nella tasca dei pantaloni. Il lanciatore può usare il sacchetto della resina allo scopo di applicare la resina alla sua mano o alle sue mani nude. Né il lanciatore né nessun altro giocatore può impolverare la palla con il sacchetto di resina; inoltre non è permesso applicare la resina dal sacchetto al guanto o impolverare qualsiasi parte della divisa con il sacchetto di resina.

6.03 AZIONI ILLEGALI DEL BATTITORE

(a) Un battitore è eliminato per azione illegale quando:

- (1) Effettua una battuta avendo uno o entrambi i piedi posati a terra, completamente fuori dal suo box.

Regola 6.03(a)(1) Commento: Se un battitore batte una palla buona o foul mentre è fuori dal box di battuta, sarà eliminato. Gli arbitri devono prestare particolare attenzione alla posizione dei piedi del battitore se egli tenta di colpire



la palla mentre gli viene concessa una base ball intenzionale. Un battitore non può saltare fuori o uscire dal box di battuta e colpire la palla.

- (2) Passa dall'uno all'altro box di battuta mentre il lanciatore è in posizione pronto a lanciare;
- (3) Uscendo dal box di battuta o facendo un qualsiasi movimento, interferisce con il ricevitore che sta prendendo o tirando una palla, impedendogli così il gioco a casa base.
- (4) Tira la mazza in territorio buono o foul e tocca il ricevitore (incluso il guanto del ricevitore), quando il ricevitore stava tentando di prendere un lancio con un corridore (o corridori) in base oppure il lancio era un terzo strike.

ECCEZIONE alla Regola 6.03(a)(3) e (4): il battitore non è eliminato se un qualsiasi corridore che sta avanzando è eliminato o se il corridore che cerca di segnare il punto è eliminato per l'interferenza del battitore.

Regola 6.03(a)(3) e (4) Commento: Qualora il battitore interferisca con il ricevitore, l'arbitro capo dovrà chiamare "interferenza". Il battitore è out e la palla è morta. Nessun corridore può avanzare sugli sviluppi di tale interferenza e tutti i corridori dovranno tornare all'ultima base legalmente conquistata, a giudizio dell'arbitro, al momento dell'interferenza. Se, tuttavia, il ricevitore fa un gioco e un corridore che tenta di avanzare è eliminato, si presume che non ci sia stata una vera interferenza e sarà eliminato quel corridore e non il battitore. Ogni altro corridore sulle basi può avanzare a suo rischio poiché non vi è interferenza. In questo caso, il gioco procede come se non fosse stata chiamata alcuna violazione.

Se un battitore tenta di colpire una palla e la manca, girando la mazza così forte da compiere una completa rotazione e, a giudizio dell'arbitro, colpisce accidentalmente il ricevitore o la palla dietro di lui nel completamento della sventolata prima che il ricevitore abbia il saldo possesso della stessa, sarà chiamato solo strike (e non interferenza). La palla è morta e nessun corridore può avanzare.

- (5) Usa o tenta di usare una mazza che a giudizio dell'arbitro è stata modificata o alterata per aumentare il fattore di distanza o determinare una reazione innaturale sulla palla. Questa norma comprende le mazze che sono state riempite, appiattite,



chiodate, svuotate, rigate o ricoperte con sostanze quali paraffina, cera, ecc.

Nessun avanzamento sulle basi sarà consentito (a eccezione degli avanzamenti non causati dall'uso di una mazza illegale (p.es. basi rubate, balk, lanci pazzi, palle mancate) e ogni eliminazione compiuta durante il gioco rimane convalidata.

Oltre a essere eliminato, il giocatore sarà espulso e potrà essere soggetto a ulteriori sanzioni previste dalla FIBS.

Regola 6.03(a)(5) Commento: Il battitore sarà considerato suscettibile di aver usato o aver tentato di usare una mazza illegale, qualora porti tale mazza nel box di battuta.

(b) Battitore fuori turno

- (1) Un battitore sarà eliminato, su appello, quando non batte al proprio turno e un altro battitore completa il turno alla battuta al suo posto.
- (2) Il battitore regolare può entrare al posto del battitore irregolare in qualsiasi momento, purché lo faccia prima che quest'ultimo diventi corridore o sia eliminato e il conto dei ball e degli strike raggiunto fino a quel momento dal battitore irregolare è assunto dal battitore regolare.
- (3) Quando un battitore irregolare diventa corridore o è eliminato e la squadra in difesa si appella all'arbitro, prima che sia effettuato il primo lancio a un qualsiasi battitore successivo o prima che sia effettuato un gioco o un tentativo di gioco, l'arbitro deve (1) dichiarare eliminato il battitore regolare e (2) annullare ogni avanzamento o punto realizzati per effetto della battuta del battitore irregolare o perché tale battitore giunge in prima base su battuta, errore, base su ball, battitore colpito o altra causa.
- (4) Se, mentre il battitore irregolare è alla battuta, un corridore avanza per base rubata, balk, lancio pazzo o palla mancata, il suo avanzamento è legale.
- (5) Quando un battitore irregolare diventa corridore o è eliminato ed è effettuato un lancio a un qualsiasi battitore successivo

prima che sia fatto appello, il battitore irregolare diventa regolare e i risultati del suo turno alla battuta diventano legali.

- (6) Quando il battitore regolare è eliminato perché ha ommesso di battere al proprio turno, il battitore successivo sarà colui il cui nome segue quello del battitore regolare dichiarato eliminato;
- (7) Quando un battitore irregolare diventa regolare perché non è stato fatto appello prima del successivo lancio, il prossimo battitore sarà colui il cui nome segue quello del battitore irregolare diventato regolare. Nel momento in cui le azioni del battitore irregolare diventano legali, l'ordine di battuta prosegue con il battitore, il cui nome segue quello del battitore irregolare diventato regolare.

Regola 6.03(b)(7) Commento: L'arbitro non deve far notare la presenza nel box di un battitore irregolare. Questa regola è concepita per esigere la costante vigilanza da parte dei giocatori e manager di entrambe le squadre.

Ci sono due regole fondamentali da tenere a mente: quando un giocatore batte fuori turno, il battitore regolare è il giocatore eliminato. Se un battitore irregolare batte e raggiunge la base o è eliminato e non è fatto appello prima di un lancio al successivo battitore o prima di un gioco o di un tentativo di gioco, si considera che quel battitore irregolare abbia battuto nel turno regolare e stabilisce l'ordine che dovrà essere seguito.

NORME APPROVATE: Per chiarire le varie situazioni che possono insorgere a causa di un battitore fuori turno, presumiamo che dalla prima ripresa l'ordine di battuta sia il seguente:

Abel - Baker - Charles - Daniel - Edward - Frank - George - Hooker - Irwin.

GIOCO (1): Alla battuta Baker. Quando egli ha due ball e uno strike: (a) la squadra in attacco si accorge dell'errore o (b) la squadra in difesa si appella. **NORMA:** in entrambi i casi Abel prende il posto di Baker con due ball e uno strike.

GIOCO (2): Baker batte un "doppio". La squadra in difesa si appella: (a) immediatamente o (b) dopo un lancio a Charles. **NORMA:** (a) Abel è dichiarato eliminato e Baker è il battitore regolare; (b) Baker rimane in seconda e Charles è il battitore regolare.

GIOCO (3): Abel e Baker vanno in base su ball. Charles fa eliminare Baker su gioco forzato. Edward batte (fuori turno) al posto di Daniel.



Mentre Edward è alla battuta. Abel segna il punto e Charles raggiunge la seconda base su lancio pazzo. Edward batte una rimbalzante ed è eliminato in prima ma fa avanzare Charles in terza. La squadra in difesa si appella: (a) immediatamente o (b) dopo un lancio a Daniel. **NORMA:** (a) il punto di Abel conta e Charles è autorizzato a stare in seconda base giacché il loro avanzamento non è avvenuto perché il battitore irregolare ha battuto o è giunto in prima. Charles deve ritornare in seconda base perché avanzato alla terza per la battuta del battitore irregolare. Daniel è eliminato ed Edward diventa il battitore regolare. (b) il punto di Abel conta e Charles rimane in terza. Il battitore regolare è Frank.

GIOCO (4): Con tutte le basi occupate e due eliminati, Hooker batte al posto di Frank un triplo e vengono segnati tre punti. La squadra in difesa si appella (a) immediatamente o (b) dopo un lancio a George. **NORMA:** (a) Frank è dichiarato eliminato e nessun punto conta. George è il battitore regolare che inizierà la seconda ripresa. (b) Hooker rimane in terza e i tre punti sono validi. Irwin è il battitore regolare.

GIOCO (5): proseguendo il gioco (4)(b) George continua a battere. (a) Hooker colto fuori base è il terzo eliminato o (b) George è eliminato al volo e non è fatto appello. Quale è il battitore regolare che inizierà la seconda ripresa? **NORMA:** (a) Irwin. Egli diventa il battitore regolare non appena avviene il primo lancio a George che legalizza il triplo di Hooker. (b) Hooker. Quando non è fatto appello, il primo lancio al battitore che inizia la nuova ripresa legalizza il turno alla battuta di George.

GIOCO (6): Daniel ottiene base su ball e Abel va a battere. Dato che Daniel era un battitore fuori turno, se è fatto l'appello prima del lancio ad Abel, Abel è eliminato, Daniel è rimosso dalla base e Baker diventa il battitore regolare. Se l'appello non è fatto ed è effettuato un lancio ad Abel, l'avanzamento di Daniel è legalizzato ed Edward diventa il battitore regolare. Edward può sempre prendere il posto di Abel purché lo faccia prima che quest'ultimo sia eliminato o divenga corridore. Edward non lo fa, Abel batte ed è eliminato al volo; viene a battere Baker. Abel era un battitore irregolare e se è fatto appello prima del lancio a Baker, Edward è eliminato e battitore regolare diventa Frank. Non vi è alcun appello e un lancio è effettuato a Baker. L'eliminazione di Abel è ora legalizzata e il battitore regolare è ora Baker. Baker ottiene base su ball. Charles diventa il battitore regolare ed è eliminato al volo. Ora Daniel è il battitore regolare ma egli, per il susseguirsi delle azioni descritte, si trova in seconda base: chi è, a

questo punto, il battitore regolare? **NORMA:** il battitore regolare è Edward. Quando il battitore si trova già sulle basi, il suo turno alla battuta è saltato e battitore regolare diventa pertanto quello che lo segue nell'ordine di battuta.

6.04 CONDOTTA ANTISPORTIVA

- (a) Nessun manager, giocatore, sostituto, coach, massaggiatore o batboy può, dalla panchina, dal box del suggeritore, dal campo di gioco o altrove:
- (1) Incitare o cercare di incitare con parole o gesti una reazione degli spettatori;
 - (2) Usare un linguaggio che si riferisca direttamente o indirettamente a un arbitro, a un giocatore avversario o a qualsiasi spettatore;
 - (3) Mentre la palla è viva e in gioco chiamare "Tempo", usare qualsiasi parola, frase o compiere qualsiasi atto, con l'ovvio proposito di tentare di far commettere un balk al lanciatore;
 - (4) Entrare intenzionalmente in contatto fisico con l'arbitro.
- (b) I giocatori in divisa non possono rivolgere la parola o mescolarsi con gli spettatori, né sedersi sulle tribune prima, durante o dopo la partita. Nessun manager, allenatore, suggeritore e giocatore può rivolgere la parola agli spettatori prima e durante la partita. Quando sono in divisa, i giocatori di squadre opposte non possono fraternizzare fra loro.
- (c) Nessun difensore può prendere posizione nel campo visivo del battitore e, con deliberato intento antisportivo, agire in maniera da distrarlo.

PENALITÀ: il trasgressore deve essere espulso e lasciare il terreno di gioco e, nel caso in cui si fosse verificato un balk, questo dovrà essere annullato.

- (d) Quando un manager, giocatore, coach o massaggiatore è espulso dalla partita, deve lasciare immediatamente il terreno di gioco e non può più partecipare alla gara stessa. Egli dovrà restare negli spogliatoi o, dopo essersi rivestito con abiti civili, lasciare lo stadio o



prendere posto in tribuna, ben lontano dalla panchina o dal bullpen della propria squadra.

Regola 6.04(d) Commento: Se un manager, allenatore o giocatore è sotto sospensione può stare in divisa e può partecipare alle routine prepartita della squadra. Al momento del gioco, tuttavia, la persona sospesa deve essere senza divisa, non può rimanere nel dugout e deve restare lontano dalle aree in cui presumibilmente si troveranno i giocatori durante la partita. Inoltre, alle persone sospese non è consentito accedere alla area stampa o in qualsiasi area di trasmissione durante il corso di una partita, ma è consentito guardare la partita dalle tribune.

- (e) Quando gli occupanti di una panchina disapprovano violentemente una decisione arbitrale, l'arbitro deve avvisarli che tale condotta deve cessare.

PENALITÀ: (Se la condotta continua): l'arbitro deve espellere il colpevole dal campo. Se non è in grado di individuare il colpevole o i colpevoli, può fare allontanare dalla panchina tutti i sostituti. Il manager della squadra colpevole ha il diritto di richiamare in campo nel corso della partita solo i giocatori necessari per effettuare le sostituzioni.



7.00 – FINE DELLA PARTITA

7.01 PARTITE REGOLAMENTARI

- (a) Una partita regolamentare è di nove riprese salvo che non sia prolungata per parità di punteggio o abbreviata (1) perché la squadra di casa non ha bisogno della seconda metà o di una frazione della nona ripresa o (2) perché l'arbitro capo pone termine alla partita.

ECCEZIONE: la FIBS può stabilire che una o entrambe le partite di un doppio incontro siano giocate su sette riprese. In tali partite le norme del presente regolamento che si riferiscono al nono inning devono intendersi applicabili al settimo inning.

- (b) Se dopo nove inning completi il punteggio è pari, il gioco deve continuare finché: (1) la squadra ospite non ha segnato un numero maggiore di punti della squadra di casa alla fine di un inning completo; o (2) la squadra di casa segna il punto della vittoria in un inning incompleto.
- (c) Una partita interrotta è una partita regolamentare se:
- (1) Sono stati completati cinque inning;
 - (2) La squadra di casa in quattro inning o quattro più una frazione del quinto inning, ha segnato più punti di quanti ne abbia segnati la squadra ospite in cinque inning completi;
 - (3) La squadra di casa, segnando uno o più punti nel corso della propria metà del quinto inning, riesce a pareggiare il punteggio.
- (d) Se una partita regolamentare è interrotta con il punteggio pari, diventerà una partita sospesa. Vedi Regola 7.02.
- (e) Se la partita è posticipata o interrotta prima che essa possa definirsi regolamentare, la stessa sarà dichiarata dall'arbitro capo "Partita non valida", a meno che sia interrotta seguendo la Regola 7.02(a)(3) o (7.02(a)(4), nel qual caso sarà una partita sospesa in qualsiasi momento dopo il suo inizio.



- (f) Il biglietto d'ingresso non sarà rimborsato per nessuna partita regolamentare o sospesa se la gara è progredita fino a, od oltre, uno dei punti descritti nella Regola 7.01(c).
- (g) Il punteggio di una partita regolamentare è dato dal totale dei punti segnati da ogni squadra quando termina la partita.
- (1) Se la squadra di casa è in vantaggio, la partita termina quando la squadra ospite ha completato la propria metà del nono inning.
 - (2) Se la squadra ospite è in vantaggio, la partita termina quando è completato il nono inning.
 - (3) Se la squadra di casa segna il punto della vittoria nella propria metà del nono inning (o nella propria metà di un inning supplementare dopo un pareggio), la partita termina non appena tale punto è segnato.

ECCEZIONE: se l'ultimo battitore della partita batte un home run, fuori dal campo di gioco, il battitore-corridore e tutti i corridori in base hanno il diritto di segnare, nei modi previsti dalle norme che governano la corsa sulle basi, e la partita finisce nel momento in cui il battitore-corridore tocca il piatto di casa base.

NORMA APPROVATA: il battitore realizza la vittoria per la propria squadra battendo la palla fuori del campo di gioco nel corso dell'ultima metà del nono inning o di un inning supplementare ma è dichiarato eliminato per aver oltrepassato un corridore che lo precede. In tale caso la partita ha termine quando è segnato il punto della vittoria, salvo che non ci siano due eliminati e il corridore che segna il punto della vittoria non abbia ancora raggiunto casa base quando il battitore supera il corridore precedente, nel qual caso la ripresa è terminata e contano solo i punti segnati prima del sorpasso.

- (4) Una partita interrotta ha termine nel momento in cui l'arbitro pone fine al gioco, salvo che diventi una partita sospesa per effetto della Regola 7.02(a).



7.02 PARTITE SOSPESE, POSTICIPATE O PARI

- (a) Una partita diventerà una partita sospesa da completare in data successiva se è interrotta per una delle seguenti cause:
- (1) Coprifuoco imposto dalla legge;
 - (2) Limiti di tempi previsti dal regolamento della FIBS;
 - (3) Mancanza di luce artificiale, o mancato funzionamento, o errore non intenzionale dell'operatore nell'uso di attrezzature meccaniche del campo controllate dalla squadra di casa. (p.es. il tetto scorrevole, i teloni impermeabili automatici e l'equipaggiamento per l'espulsione dell'acqua);
 - (4) Oscurità, quando disposizioni di legge proibiscono il funzionamento dell'impianto di illuminazione;
 - (5) Condizioni atmosferiche, se una partita regolamentare è interrotta mentre è in corso un inning che non è ancora completato, e la squadra ospite ha segnato uno o più punti portandosi in vantaggio e la squadra di casa non ha pareggiato o non si è riportata in vantaggio; o
 - (6) È una partita regolamentare che è interrotta con il punteggio pari.
 - (7) Non applicabile
 - (8) Non applicabile
 - (9) Non applicabile

Le gare terminate per coprifuoco (Regola 7.02(a)(1)), condizioni atmosferiche (Regola 7.02(a)(5)), limiti di tempo (Regola 7.02(a)(2)) o sul punteggio pari (Regola 7.02(a)(6)) non saranno gare sospese salvo che non siano progredite abbastanza per essere regolamentari secondo la Regola 7.01(c). Gare terminate, in qualsiasi momento dopo l'inizio, secondo le Regole 7.02(a)(3) o 7.02(a)(4) saranno considerate gare sospese.

NOTA: Al fine di determinare se una partita interrotta sia da considerarsi sospesa, dovranno avere precedenza le valutazioni riguardanti le condizioni atmosferiche e similari – Regole 7.02(a) da



(1) a (5). Se una gara è terminata a causa delle condizioni atmosferiche e susseguente mancanza di luce o coprifuoco o limiti di tempo ne impediscono la continuazione, tale gara non sarà considerata sospesa. Se una gara è terminata per mancanza di luce e condizioni atmosferiche o condizioni del terreno ne impediscono la continuazione, la gara non sarà una gara sospesa. Una gara sarà considerata sospesa se terminata per una delle sei ragioni specificate nella Regola 7.02(a).

(b) Una partita sospesa sarà ripresa e completata come segue:

(1) Immediatamente prima del prossimo incontro singolo in programma tra le due squadre sul medesimo campo; oppure

(2) Immediatamente prima del prossimo doppio incontro in programma tra le due squadre sul medesimo campo, se nessun altro incontro singolo rimane in calendario; oppure

(3) Se sullo stesso campo non è previsto alcun incontro successivo, trasferendola e giocandola sul campo della squadra avversaria e, ove sia possibile:

(A) Immediatamente prima del prossimo incontro singolo in programma; oppure

(B) Immediatamente prima del prossimo doppio incontro in programma, se nessun altro incontro singolo è in calendario.

(4) Una partita sospesa che sia progredita a sufficienza per diventare una partita regolamentare, ma che non è completata prima dell'ultima gara di campionato prevista per le due squadre, diventerà una partita finita come segue:

(A) Se una squadra è in vantaggio, questa sarà dichiarata vincente (salvo che la gara non sia stata interrotta mentre si stava giocando un inning e prima che l'inning fosse completo e la squadra ospite abbia segnato uno o più punti per passare in vantaggio e la squadra di casa non ha ripreso il vantaggio, nel qual caso il punteggio valido sarà quello alla fine dell'inning precedente completo ai fini di questa Regola 7.02(b)(4);



(B) Se il punteggio è pari, la gara sarà dichiarata partita pari (salvo che la gara sia stata interrotta mentre era in corso un inning e prima che l'inning sia stato completato e la squadra ospite abbia segnato uno o più punti per pareggiare, e la squadra di casa non abbia ripareggiato, nel qual caso varrà il punteggio alla fine dell'inning completo precedente ai fini di questa Regola 7.02(b)(4).

(5) Qualsiasi partita posticipata, sospesa o pari (che non è progredita abbastanza per diventare partita regolamentare) che non sia stata riprogrammata o completata prima dell'ultima gara in calendario tra le due squadre durante il campionato sarà giocata (o continuata in caso di gara sospesa o pari) sino a diventare partita regolare, se la FIBS determina che non giocare questa partita può avere effetti sulle gare di post-season, quali la possibilità per una squadra di parteciparvi o il guadagnare il vantaggio di squadra di casa nelle gare di post-season.

(c) Una partita sospesa deve essere ripresa dal punto esatto in cui è stata sospesa la partita originale. Il completamento di una partita sospesa è la continuazione della partita originale. L'elenco dei giocatori e l'ordine di battuta di entrambe le squadre devono essere esattamente gli stessi in vigore al momento della sospensione e sono soggetti alle regole che governano le sostituzioni. Qualunque giocatore può essere sostituito da un giocatore che non aveva preso parte al gioco prima della sospensione. Nessun giocatore sostituito prima della sospensione può rientrare e prendere parte al gioco.

Un giocatore che non era tesserato per la società quando la partita è stata sospesa può essere impiegato come sostituto, anche se prende il posto di un giocatore che non appartiene più alla società e che, essendo stato rimosso dal lineup prima della sospensione, non avrebbe avuto il diritto di giocare.

Regola 7.02(c) Commento: Se immediatamente prima dell'interruzione di una partita sospesa un lanciatore non ha lanciato ad almeno 3 battitori consecutivi, come da Regola 5.10(g), tale lanciatore, quando la partita sarà ripresa, può, ma non è obbligato, iniziare la parte restante della partita. Tuttavia, se inizia alla ripresa del gioco, dovrà lanciare a 3 battitori consecutivi in accordo alla Regola



5.10(g); e, qualora non riprendesse a lanciare, sarà comunque considerato sostituito e non potrà essere utilizzato di nuovo in quella partita.

7.03 PARTITE FORFEIT

- (a) L'arbitro può dichiarare una partita vinta per forfait dalla squadra avversaria quando una squadra:
- (1) Non si presenta in campo o trovandosi sul campo rifiuta di iniziare la partita entro cinque minuti dalla chiamata di "Gioco" data dall'arbitro all'ora fissata per l'inizio della partita salvo che tale ritardo, a giudizio dell'arbitro, sia dovuto a cause di forza maggiore;
 - (2) Impiega tattiche palesemente tendenti a ritardare o abbreviare la partita;
 - (3) Rifiuta di continuare il gioco durante una partita salvo che questa sia stata dichiarata dall'arbitro capo sospesa o finita;
 - (4) Non riprende a giocare dopo una sospensione, entro un minuto dalla chiamata di "Gioco" da parte dell'arbitro;
 - (5) Dopo l'avvertimento dell'arbitro, intenzionalmente e insistentemente continua a violare una qualsiasi regola di gioco;
 - (6) Non ottempera entro un ragionevole periodo di tempo all'ordine dell'arbitro di espulsione di un giocatore dalla partita;
 - (7) Non si presenta in campo per la seconda partita di un doppio incontro entro 30 minuti dalla fine della prima partita, salvo che l'arbitro-capo della prima partita non abbia prolungato l'intervallo tra le due.
- (b) Una partita è vinta per forfait dalla squadra avversaria, quando una squadra non è in grado o rifiuta di schierare nove giocatori in campo.
- (c) La partita deve essere dichiarata vinta per forfait dalla squadra ospite se, dopo essere stata sospesa, gli addetti alla manutenzione del campo intenzionalmente e volontariamente non soddisfano le disposizioni dell'arbitro intese a far ripristinare il campo stesso per la ripresa del gioco.



- (d) Se l'arbitro capo dichiara una partita vinta per forfait, deve inviare alla FIBS un rapporto scritto entro ventiquattro ore. Il mancato invio del rapporto non può influire sulla validità del forfait.

7.04 PARTITE PROTESTATE

La FIBS stabilisce che le partite possono essere protestate e definisce la procedura da seguire per mettere sotto protesto una partita quando il manager reclama che una decisione dell'arbitro è in contrasto con il regolamento. Nessun protesto è ammesso contro i giudizi degli arbitri. Per tutte le partite protestate, la decisione della FIBS sarà definitiva.

Anche nel caso si convenga che la decisione arbitrale è in contrasto con il regolamento tecnico di gioco, non sarà ordinata la ripetizione della partita salvo che, secondo la FIBS, la decisione errata non abbia precluso la possibilità di vittoria della squadra che ha proposto il protesto.

Regola 7.04 Commento: Quando un manager chiede il protesto di una partita per l'errata applicazione delle regole, il protesto sarà riconosciuto solo se agli arbitri sarà notificato al momento in cui il gioco sotto protesto è avvenuto e prima del prossimo lancio, gioco o tentativo di gioco (vedere R.A.A.). In caso di un protesto maturato su un gioco che termina la gara, il manager dovrà notificare l'intenzione di fare protesto all'arbitro prima che egli esca dal terreno di gioco e dovrà presentarlo, all'arbitro stesso, entro mezz'ora (30 minuti) dalla fine della gara.



8.00 – L'ARBITRO

8.01 QUALIFICHE E AUTORITÀ DEGLI ARBITRI

- (a) L'Organo Federale competente deve designare uno o più arbitri per dirigere una partita. Gli arbitri sono responsabili della conduzione della partita, che deve svolgersi in ottemperanza a questo regolamento, e del mantenimento della disciplina e dell'ordine sul terreno di gioco durante l'incontro stesso.
- (b) Gli arbitri sono i rappresentanti della FIBS e sono autorizzati e obbligati a far rispettare tutto il regolamento. Ognuno di essi ha l'autorità di imporre a giocatori, suggeritori, manager, addetti o dirigenti, di fare e di non fare qualsiasi cosa che influisca sull'applicazione del regolamento o di applicare le penalità prescritte.
- (c) Gli arbitri hanno il potere di prendere decisioni su quei punti che non siano specificatamente chiariti e previsti dal regolamento.
- (d) Ciascun arbitro ha l'autorità di espellere o far allontanare dal terreno di gioco qualsiasi giocatore, suggeritore, manager o sostituto, per opposizione a decisioni arbitrali o per condotta o linguaggio antisportivi. Se un arbitro espelle un giocatore mentre è in corso un'azione di gioco, tale espulsione avrà effetto solo dopo che nessuna altra azione sarà possibile in quel gioco.
- (e) Ciascun arbitro, a sua discrezione, ha l'autorità di allontanare dal terreno di gioco: (1) qualsiasi persona che per le sue mansioni è ammessa in campo, come gli addetti alla manutenzione del campo, uscieri, fotografi, giornalisti, radiocronisti, ecc., e (2) qualsiasi spettatore o altra persona non autorizzata a stare sul terreno di gioco.

8.02 APPELLO SU UNA DECISIONE ARBITRALE

- (a) Qualsiasi decisione dell'arbitro che implica un giudizio, come per esempio stabilire se la battuta è buona o foul, se un lancio è strike o ball, o se un corridore è salvo o eliminato, è inappellabile. Nessun giocatore, manager, suggeritore o sostituto può sollevare obiezioni sulle decisioni di giudizio.



Regola 8.02(a) Commento: Non sarà consentito ai giocatori di lasciare la loro posizione in campo o sulle basi né ai manager e ai suggeritori di lasciare la panchina o il box del suggeritore per discutere su decisioni di BALL e STRIKE. Essi devono essere ammoniti se si avviano verso il piatto per protestare sulla decisione. Se continuano, saranno espulsi dalla partita.

- (b) Se sussiste il ragionevole dubbio che una qualsiasi decisione arbitrale sia in contrasto con il regolamento, il manager può reclamare e chiedere l'esatta applicazione delle regole. Tale reclamo deve essere fatto soltanto all'arbitro che ha preso la decisione che si contesta.
- (c) Se una decisione è contestata, l'arbitro che prende la decisione può interpellare un altro arbitro, per conferma, prima di prendere una decisione finale. Nessun arbitro deve criticare, cercare di cambiare o interferire con la decisione di un altro arbitro, sempre che non gli sia richiesto dall'arbitro che ha preso tale decisione. Se gli arbitri si consultano dopo un gioco e modificano la decisione, hanno poi l'autorità di adottare tutte le decisioni che riterranno necessarie, a loro discrezione, per eliminare i risultati e le conseguenze della loro chiamata precedente che stanno revocando, ivi compreso: collocare i corridori nelle basi dove ritengono sarebbero stati alla fine del gioco, come se la chiamata corretta fosse stata fatta nel preciso istante in cui è invece occorsa la chiamata errata, tralasciando interferenze od ostruzioni occorse durante il gioco; impossibilità dei corridori di ritoccare la base dovuta alla chiamata iniziale; corridori che superano altri o saltano delle basi; etc., il tutto a discrezione degli arbitri stessi. A nessun manager o coach sarà permesso contestare l'esercizio della discrezionalità degli arbitri nel risolvere il gioco, pena l'espulsione. Nonostante quanto detto sopra, la correzione del conteggio di un lancio mancante, non sarà consentita dopo che sia stato effettuato un lancio sul battitore successivo o nel caso in cui il battitore sia l'ultimo di un inning o di una partita, dopo che tutti gli interni della squadra in difesa abbiano lasciato il territorio buono.

Regola 8.02(c) Commento: Un manager può chiedere un chiarimento del gioco agli arbitri e su come gli arbitri hanno esercitato la loro discrezione per eliminare i risultati e le conseguenze di una decisione precedente che gli arbitri stanno revocando. Tuttavia, una volta che gli arbitri chiariscono il risultato del gioco, a



nessuno è permesso di sostenere che gli arbitri avrebbero dovuto esercitare diversamente la loro discrezione.

Il manager e il ricevitore possono richiedere all'arbitro di casa base di chiedere aiuto all'arbitro di base su una mezza sventolata, se l'arbitro ha chiamato ball, ma non se l'arbitro ha chiamato strike. Il manager non può lamentarsi per una decisione che ritiene sbagliata ma solo che l'arbitro capo non abbia chiesto aiuto agli arbitri sulle basi. Gli arbitri sulle basi devono essere pronti a rispondere alle richieste dell'arbitro di casa base. I manager non possono protestare su una chiamata di ball o strike, con la scusa di chiedere informazioni su una mezza sventolata.

La richiesta di appello su una mezza sventolata può essere effettuata solo su una chiamata di ball. Se gli viene richiesto, l'arbitro di casa base deve rivolgersi all'arbitro di base per chiedere il suo giudizio in merito all'eventuale mezza sventolata. Se l'arbitro di base riterrà il lancio uno strike, prevarrà il giudizio di strike. Gli appelli sulle mezze sventolate devono essere fatti prima del successivo lancio, o gioco o tentativo di gioco. Se la mezza sventolata avviene durante un gioco che termina un mezzo inning, l'appello deve essere fatto prima che tutti gli interni della squadra in difesa lascino il territorio buono.

I corridori sulle basi devono essere pronti all'eventualità che l'arbitro di base, in caso di appello, possa cambiare il giudizio di ball in strike, nel qual caso il corridore corre il rischio di essere eliminato da un tiro del ricevitore. Anche il ricevitore deve essere pronto a una possibile situazione di rubata se una chiamata di ball è cambiata in strike dall'arbitro di base su appello dell'arbitro di casa base.

In caso di appello su una mezza sventolata, la palla è in gioco. Se il manager esce per discutere di una mezza sventolata con l'arbitro di prima base o di terza base e se, dopo essere stato ammonito, insiste nelle proteste, può essere espulso in quanto, in questo caso, sta discutendo su una chiamata di ball o strike.

- (d) Gli arbitri non possono essere cambiati durante la partita, salvo che tale cambio si renda necessario a causa di malore o di infortunio.

Se c'è un solo arbitro, egli avrà completa giurisdizione nell'applicazione del regolamento. Egli può prendere sul campo di gioco la posizione che meglio gli permetta di assolvere il suo compito (usualmente dietro il ricevitore ma talvolta, se vi sono corridori, dietro il lanciatore). Dovrà essere considerato arbitro capo.

- (e) Ogni qualvolta a dirigere una partita sono assegnati più arbitri, uno di essi deve essere designato arbitro capo e arbitri di base gli altri.



8.03 POSIZIONE DELL'ARBITRO

- (a) L'arbitro capo deve stare dietro il ricevitore. (Egli è abitualmente chiamato arbitro al piatto). I suoi doveri saranno:
- (1) Assumere la piena direzione ed essere responsabile della regolare condotta della partita;
 - (2) Chiamare e conteggiare i ball e gli strike;
 - (3) Chiamare e dichiarare le palle buone e quelle foul, fatta eccezione per quelle di competenza degli arbitri di base;
 - (4) Prendere tutte le decisioni sul battitore;
 - (5) Prendere tutte le decisioni, fatta eccezione per quelle solitamente riservate agli arbitri di base;
 - (6) Decidere se una partita debba essere aggiudicata per forfait;
 - (7) Se è stato fissato un limite di durata, annunciarlo e stabilire il tempo prima che la partita abbia inizio;
 - (8) Se richiesto, dare informazioni al Classificatore Ufficiale circa l'ordine di battuta e le sostituzioni nell'elenco dei giocatori o nell'ordine di battuta;
 - (9) Annunciare, a sua discrezione, qualsiasi regola speciale di campo.
- (b) L'arbitro di base può prendere sul campo di gioco quella posizione che a suo giudizio meglio si addice a prendere le decisioni sulle basi. I suoi doveri saranno:
- (1) Prendere tutte le decisioni sulle basi, eccetto quelle specificatamente riservate all'arbitro capo;
 - (2) Con autorità pari a quella dell'arbitro capo, chiamare "Tempo", balk, lanci illegali, nonché lo sfiguramento e lo scolorimento della palla da parte di un qualsiasi giocatore;
 - (3) Aiutare in ogni maniera l'arbitro capo nel far rispettare questo regolamento; fatta eccezione per la facoltà di aggiudicare una partita per forfait, egli ha eguali autorità dell'arbitro capo



nell'applicare e far rispettare il regolamento e nel mantenere la disciplina.

- (c) Se un'azione di gioco è giudicata in modo diverso da arbitri diversi, l'arbitro capo deve consultare tutti gli arbitri senza la presenza di manager o giocatori. Dopo di ciò l'arbitro capo (salvo che un altro arbitro sia stato designato dall'Organo Federale competente) deve determinare quale decisione debba prevalere, basandosi sulla decisione ritenuta più accurata e sulla posizione più idonea degli arbitri interessati. Il gioco deve proseguire come se fosse stata presa solo la decisione finale.

8.04 RAPPORTO ARBITRALE

- (a) Entro 12 ore dalla fine della partita, l'arbitro deve inviare alla FIBS un rapporto su tutte le violazioni del regolamento e gli altri incidenti degni di menzione, compresi i motivi delle espulsioni e delle ammonizioni di manager, giocatori, suggeritori o massaggiatori.
- (b) Quando un allenatore, manager, suggeritore o giocatore è espulso per una trasgressione flagrante, quale l'uso di parole volgari od oscene o il trascendere a vie di fatto contro un arbitro, allenatore, manager, suggeritore o giocatore, l'arbitro deve, entro il termine stabilito, inviare un dettagliato rapporto alla FIBS.
- (c) Immediatamente dopo aver ricevuto il rapporto dell'arbitro dichiarante che un allenatore, manager, suggeritore o giocatore è stato espulso dalla partita, la FIBS stabilirà la penalità che, a suo giudizio, ritiene giustificata e darà immediata comunicazione alla società per la quale la persona penalizzata è tesserata. Nel caso di imposizione di una multa, la persona colpevole dovrà pagare l'ammontare della multa alla FIBS entro il termine stabilito nella notifica. Il mancato pagamento di questa nel termine stabilito risulterà nel fatto di inibire alla persona colpevole di partecipare o di sedere sulla panchina dei giocatori durante qualsiasi partita sino a quando la multa non sarà stata pagata

ISTRUZIONI GENERALI PER GLI ARBITRI

Gli arbitri, in campo, non devono indulgere in conversazioni con i giocatori. State lontani dal box del suggeritore e non parlare con il coach nello svolgimento delle sue funzioni.

Tenete l'uniforme in buone condizioni. Siate pronti e attivi in campo.

Siate sempre cortesi con i dirigenti delle squadre: evitate di visitare i locali del club e l'eccessiva familiarità con gli accompagnatori delle squadre.

Quando entrate in campo il vostro solo compito è di dirigere una partita quale rappresentante della "FIBS".

Tenetevi fuori da situazioni in cui si discutono interpretazioni di regole che possono condurre al protesto della partita. Portate con voi il regolamento di gioco. È meglio consultare il regolamento fermando il gioco dieci minuti per decidere su una situazione controversa che dover far ripetere una partita per un gioco protestato.

Mantenete il gioco in continuo movimento. Una partita di baseball è spesso migliorata da un lavoro energico e sollecito degli arbitri.

Siete i soli rappresentanti ufficiali della FIBS in campo. È una posizione che richiede molta pazienza e buone capacità di giudizio, ma non bisogna dimenticare che la dote essenziale per uscire da situazioni difficili è una notevole dose di autocontrollo.

Senza dubbio commetterete degli errori, ma non cercate mai «di compensarli» dopo averne commesso uno. Prendete tutte le decisioni come le vedete dimenticando qual è la squadra di casa e quale quella ospite.

Tenete gli occhi costantemente sulla palla mentre questa è in gioco. È più importante vedere dove cade una palla al volo o dove termina un tiro che se un corridore omette di toccare una base. Non effettuate le chiamate troppo in fretta o non giratevi troppo velocemente



per vedere il completamento di un doppio gioco. Guardare bene per una possibile palla caduta dopo aver chiamato.

Non affrettatevi con le braccia su o giù per stabilire se un giocatore è eliminato o salvo. Aspettate che il gioco sia completato prima di fare qualsiasi movimento con le braccia.

*Ogni gruppo di arbitri dovrebbe elaborare dei semplici segnali in modo che l'arbitro nella migliore posizione possa correggere una decisione errata. Se siete sicuri della vostra decisione non dovete lasciare che i giocatori vi invitino a chiedere agli altri arbitri. Se non siete sicuri, chiedete ai vostri collaboratori. Non esagerate ma siate pronti a fare il vostro gioco. **Ma Ricordate:** la cosa più importante è prendere decisioni corrette. Nel dubbio non esitate a consultare i vostri colleghi. La dignità dell'arbitro è importante ma niente è più importante che «far bene».*

*La regola più importante per l'arbitro è «**ESSERE SEMPRE IN POSIZIONE PER VEDERE OGNI SITUAZIONE**». Anche se la vostra decisione è sicura al 100% i giocatori possono sollevare obiezioni se sentono che siete in una posizione che non vi consente di vedere chiaramente il gioco.*

Infine, siate cortesi, imparziali e decisi per aver il rispetto di tutti.



LE REGOLE PER CLASSIFICARE

Indice

Appello su decisioni del classificatore, 9.01(a)	Out, 9.09
Assistenze, 9.10	Palla Mancata, 9.13
Basi rubate, 9.07	Percentuali, come determinarle, 9.21
Basi su Ball, 9.14	Punti battuti a casa, 9.04
Battitore Fuori Turno, 9.01(b)(4), 9.03(d)	Punti concessi, 9.16
Battute valide, 9.05, 9.06	Punti Guadagnati, 9.16
Box Score, 9.02, 9.03(b)	Ruolino, 9.02, 9.03
Box Score, come provarlo, 9.03(c)	Sacrifici, 9.08
Campioni individuali, come determinarli, 9.22	Salvezza per il lanciatore di rilievo, 9.19
Classificatore Ufficiale, 9.01	Scelte della difesa, Definizioni, 9.12(f)(2)
Colto Rubando, 9.07(h)	Scivolare oltre, Definizioni dei termini
Doppi giochi, 9.11	Sequenze, come determinarle, 9.22
Errori, 9.12	Sforzo Ordinario, Definizioni dei termini
Partite Forfait, 9.03(e)	Shutout, 9.18
Partite interrotte, 9.03(e)	Sostituti, 9.03(b)
Partite protestate, 9.01(b)(3)	Statistiche, 9.20
Partite sospese, 9.01(b)(3), 9.23(d)	Strikeout, 9.15
Guida sui record cumulativi, 9.23	Tripla gioco, 9.11
Indifferenza della difesa, 9.07(g)	Valide che pongono fine alla gara, 9.06(f), 9.06(g)
Lancio pazzo, 9.13	Valide, determinare il valore, 9.06
Lanciatore vincente e perdente, 9.17	



9.00– IL CLASSIFICATORE UFFICIALE

9.01 IL CLASSIFICATORE UFFICIALE (REGOLE GENERALI)

- (a) 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. Il classificatore ufficiale sarà l'unico autorizzato a prendere tutte le decisioni riguardanti l'applicazione della Regola 9 che comportano un giudizio, come per esempio se l'arrivo in prima 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 e informerà lo speaker. È proibito ai responsabili delle squadre e ai giocatori contestare il classificatore ufficiale riguardo queste decisioni.

Il classificatore ufficiale dovrà prendere tutte le decisioni circa i giudizi entro ventiquattro (24) ore dalla conclusione o sospensione della gara.

Dopo ogni gara, incluse le partite forfait o definitivamente interrotte, il classificatore ufficiale preparerà un report (ruolino), su modello prescritto dalla FIBS, 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 9. Il classificatore ufficiale dovrà inviare il ruolino alla FIBS, il prima possibile dopo la fine della gara. Il classificatore ufficiale invierà appena possibile anche il ruolino di ogni gara sospesa, dopo che è stata completata o dopo che è diventata una gara ufficiale perché non può essere completata come previsto dalla Regola 7.02.

Regola 9.01(a) Commento: Il Classificatore Ufficiale dovrà trasmettere il ruolino del Classificatore Ufficiale all'Ufficio Statistico della FIBS. Nel caso di differenze nei record gestiti dall'ufficio statistico della FIBS e quelli derivanti dal classificatore ufficiale, il ruolino del classificatore ufficiale dovrà essere controllato. L'ufficio statistico e il classificatore ufficiale dovranno cooperare per risolvere tutte le discrepanze.



- (b) (1) In tutti i casi, il classificatore ufficiale non potrà prendere decisioni in conflitto con la Regola 9 o con altre regole del Regolamento Tecnico Baseball. Il classificatore ufficiale dovrà attenersi scrupolosamente alle regole contenute in questa Regola 9. 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. La FIBS ordinerà di cambiare le decisioni che un classificatore ufficiale abbia preso contraddicendo le regole esposte in questa Regola 9 e intraprenderà le azioni necessarie per rivedere le statistiche che necessitino di correzione, a causa dell'errore del classificatore ufficiale.
- (2) Se le squadre cambiano posizione prima di tre out, il classificatore ufficiale informerà immediatamente l'arbitro capo dell'errore.
- (3) Se la partita è protestata o sospesa, il classificatore ufficiale dovrà prendere nota dell'esatta situazione al momento del protesto o della sospensione includendo il punteggio, il numero di out, la posizione di ciascun corridore e il conteggio di ball e strike sul battitore, i lineup delle due squadre, compresi i giocatori rimossi dalla gara.
- Regola 9.01(b)(3) Commento:* È importante che una gara sospesa riprenda esattamente con la stessa situazione esistente al momento della sospensione. Se è disposto che un incontro sotto protesto sia rigiocato dal momento del protesto, la gara deve riprendere con l'esatta situazione esistente immediatamente prima del gioco protestato.
- (4) Se un giocatore sta battendo fuori turno, il classificatore ufficiale non può attirare l'attenzione degli arbitri o di qualsiasi membro delle squadre.
- (c) 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.



9.02 RUOLINO UFFICIALE

Il ruolino ufficiale preparato dal classificatore ufficiale dovrà essere compilato nel modulo prescritto dalla FIBS 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:
 - (A) Fa una smorzata o una volata di sacrificio,
 - (B) Ottiene la prima base per quattro ball,
 - (C) È colpito da una palla lanciata, o
 - (D) Ottiene la prima base per interferenza od ostruzione.
 - (2) Numero di punti segnati
 - (3) Numero di battute valide
 - (4) Numero di punti battuti a casa
 - (5) Battute valide da due basi
 - (6) Battute valide da tre basi
 - (7) Fuoricampo
 - (8) Totale delle basi conseguite su battuta valida
 - (9) Basi rubate
 - (10) Battute di sacrificio
 - (11) Volate di sacrificio
 - (12) Numero totale delle basi su ball
 - (13) Lista separata delle basi su ball intenzionali
 - (14) Numero delle volte che è stato colpito da una palla lanciata
 - (15) Numero delle volte in cui ha ricevuto la prima base per interferenza od ostruzione
 - (16) Strikeout

- (17) Numero delle battute in doppio gioco forzato e doppio gioco forzato rovescio e

Regola 9.02(a)(17) Commento: Il classificatore ufficiale non addebiterà una battuta in doppio gioco al battitore se il battitore-corridore è out per interferenza di un corridore precedente.

- (18) Numero delle volte colto rubando

- (b) I seguenti dati per ogni difensore:

- (1) Numero degli eliminati
- (2) Numero delle assistenze
- (3) Numero degli errori
- (4) Numero dei doppi giochi cui ha partecipato e
- (5) Numero dei tripli giochi cui ha partecipato

- (c) I seguenti dati per ogni lanciatore

- (1) Numero degli inning lanciati

Regola 9.02(c)(1) Commento: Il classificatore ufficiale conterà ogni out come un terzo di inning per calcolare le riprese lanciate. Per esempio, se un lanciatore iniziale è sostituito con un out nel sesto inning, il classificatore ufficiale accrediterà a quel lanciatore 5 e 1/3 di inning. Se un lanciatore iniziale è sostituito con nessun out nel sesto inning, il classificatore ufficiale accrediterà a quel lanciatore 5 inning e riporterà che ha affrontato ___ battitori nel sesto, annotando il numero dei battitori affrontati. Se un lanciatore di rilievo elimina due battitori ed è sostituito, il classificatore ufficiale dovrà accreditare a quel lanciatore 2/3 di inning lanciati. Se il lanciatore di rilievo entra in gara e la sua squadra inizia un gioco d'appello che risulta in un out, il classificatore ufficiale dovrà accreditare al rilievo 1/3 di inning lanciato.

- (2) Numero totale di battitori affrontati
- (3) Numero di battitori ufficialmente alla battuta contro il lanciatore, contati secondo la Regola 9.02(a)(1)
- (4) Numero di battute valide concesse
- (5) Numero di punti concessi
- (6) Numero di punti guadagnati concessi



- (7) Numero di fuoricampo concessi
 - (8) Numero di battute di sacrificio concesse
 - (9) Numero di volate di sacrificio concesse
 - (10) Numero totale delle basi per ball concesse
 - (11) Lista separata di ogni base per ball intenzionale concessa
 - (12) Numero dei battitori colpiti da palle lanciate
 - (13) Numero di strikeouts
 - (14) Numero di lanci pazzi e
 - (15) Numero di balk
- (d) I seguenti dati aggiuntivi:
- (1) Nome del lanciatore vincente
 - (2) Nome del lanciatore perdente
 - (3) Nome del lanciatore iniziale e finale per ogni squadra; e
 - (4) Nome del lanciatore accreditato di una salvezza, se assegnata
- (e) Numero di palle mancate da ogni ricevitore.
- (f) Nome dei giocatori che hanno partecipato a doppi e tripli giochi.
- Regola 9.02(f) Commento: Per esempio, il classificatore ufficiale annoterà: "Doppi giochi - Jones, Roberts e Smith (2). Tripli giochi - Jones e Smith".*
- (g) 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. 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.
- (h) Nomi dei battitori che hanno effettuato un fuoricampo a basi piene.
- (i) Numero degli out nel momento in cui è stato segnato il punto vincente, se la gara è stata vinta nell'ultimo mezzo inning.
- (j) Il punteggio inning per inning di ogni squadra.

- (k) Nomi degli arbitri, elencati in quest'ordine: arbitro capo, arbitro di prima base, arbitro di seconda base, arbitro di terza base, arbitro all'esterno sinistro (se presente) e arbitro all'esterno destro (se presente).
- (l) Durata dell'incontro, dedotti eventuali ritardi dovuti a condizioni atmosferiche, o mancanza di luce, o eventi tecnologici non collegati ad azioni di gioco.

Regola 9.02(l) Commento: Un ritardo per curare la ferita di un giocatore, manager, coach o arbitro sarà conteggiato nella durata della gara.

- (m) Spettatori ufficiali, come comunicati dalla squadra di casa.

9.03 RUOLINO UFFICIALE (ULTERIORI REGOLE)

- (a) Nel compilare il ruolino ufficiale, il classificatore dovrà elencare il cognome e il nome di ogni giocatore e la sua posizione in difesa, o le sue posizioni, nell'ordine in cui ha battuto o avrebbe battuto se l'incontro fosse terminato prima di recarsi alla battuta.

Regola 9.03(a) Commento: Quando un giocatore non scambia la posizione con un altro difensore ma è semplicemente spostato in una zona diversa del campo a causa di un particolare battitore (per esempio se il seconda base si sposta all'esterno per fungere da quarto esterno o se il terza base prende posizione fra l'interbase e il seconda base) il classificatore ufficiale non considererà questa come una nuova posizione.

- (b) Il classificatore ufficiale identificherà nell'ordine di battuta nel ruolino ufficiale ogni giocatore che entra in gara quale sostituto battitore o sostituto corridore, sia che in seguito rimanga o no in gara, con un simbolo speciale che farà riferimento a una classifica separata di sostituti battitori e corridori. Le annotazioni dei sostituti battitori descriveranno quello che il sostituto battitore ha fatto. Le annotazioni dei sostituti battitori e corridori includeranno il nome di qualunque sostituto che viene annunciato ma poi rimosso da un altro sostituto prima che entri in gara. Ognuno di questi secondi sostituti sarà registrato come battitore o corridore al posto del primo sostituto annunciato.

Regola 9.03(b) Commento: Si raccomanda di usare le lettere minuscole come simboli per i sostituti battitori e i numeri come simboli per i sostituti corridori. Per esempio, un ruolino del classificatore ufficiale annoterà "a-Singolo per Abel



nel terzo inning; b-Eliminato al volo per Baker nel sesto inning; c-Battuta in gioco forzato per Charles nel settimo inning; d-Eliminato su rimbalzante per Daniel nel nono inning; 1-Ha corso per Edward nel nono inning”. Se un sostituto è annunciato, ma il sostituto è rilevato da un altro sostituto prima di entrare in partita, il ruolino registrerà come segue: “e-Annunciato come sostituto per Frank nel settimo inning.”

(c) Come bilanciare un ruolino

Un ruolino è bilanciato (o provato) quando per una squadra la somma dei turni alla battuta, basi su ball ricevute, battitori colpiti, battute di sacrificio, volate di sacrificio e numero dei battitori in prima base per interferenza od ostruzione è uguale al totale di punti segnati, giocatori della squadra rimasti in base e out effettuati dalla squadra avversaria.

(d) Quando un giocatore batte fuori turno

Quando un giocatore batte fuori turno ed è out e il battitore regolare è dichiarato eliminato prima che sia effettuato un lancio al successivo battitore, il classificatore ufficiale addebiterà al battitore regolare un turno alla battuta e segnerà l'eliminazione e ogni assistenza come se si fosse seguito l'ordine di battuta corretto. Se un battitore irregolare diventa corridore e il battitore regolare è posto out per non aver battuto al proprio turno, il classificatore ufficiale addebiterà al battitore regolare un turno alla battuta, accrediterà un out al ricevitore e ignorerà tutto ciò che riguarda l'arrivo in base del battitore. Se più di un battitore batte fuori turno, il classificatore ufficiale segnerà tutte le azioni così come avvenute, saltando il turno alla battuta del giocatore o giocatori che non hanno battuto nel giusto ordine.

(e) Partite interrotte e forfait

- (1) Se una partita regolamentare è interrotta, il classificatore ufficiale dovrà includere i dati individuali e di squadra sino al momento in cui è terminata la partita, così come definito nella Regola 7.01. Se è una partita pari, il classificatore ufficiale non indicherà il lanciatore vincente o perdente.
- (2) Se una partita regolamentare è dichiarata forfait, il classificatore ufficiale dovrà includere i dati individuali e di squadra sino al momento del forfait. Se la squadra che vince per



forfait è in vantaggio al momento del forfait, il classificatore ufficiale inserirà come lanciatori vincenti e perdenti quelli che sarebbero stati così qualificati se la partita fosse stata interrotta al momento del forfait. Se la squadra vincente per forfait è in svantaggio o il punteggio è pari al momento del forfait, il classificatore ufficiale non indicherà il lanciatore vincente e perdente. Se la partita è dichiarata forfait prima di diventare una partita regolamentare, il classificatore ufficiale non indicherà dati e riporterà solo il motivo del forfait.

Regola 9.03(e) Commento: Il classificatore ufficiale non considererà che, per regola, il punteggio di una gara forfait è 9 a 0 (vedi Definizioni dei termini (Partite Forfait)) a prescindere dal risultato sul campo al momento del forfait.

9.04 PUNTI BATTUTI A CASA

Il punto battuto a casa è una statistica accreditata al battitore la cui azione in battuta ha permesso la segnatura di uno o più punti, così come previsto in questa Regola 9.04.

- (a) Il classificatore ufficiale accrediterà al battitore un punto battuto a casa per ogni punto segnato
 - (1) Senza l'aiuto di un errore e come parte di un gioco iniziato dalla battuta valida del battitore (incluso il fuoricampo), da un bunt di sacrificio, da una volata di sacrificio, da un out in campo interno o scelta della difesa, salvo l'applicazione della Regola 9.04(b);
 - (2) A causa del battitore divenuto corridore con le basi piene (per una base per ball, o perché toccato da una palla lanciata, o per interferenza od ostruzione); o
 - (3) Quando, prima di due out, è commesso un errore su un gioco nel quale un corridore dalla terza base avrebbe, normalmente, segnato.
- (b) Il classificatore ufficiale non accrediterà un punto battuto a casa
 - (1) Quando il battitore batte in doppio gioco forzato o doppio gioco forzato rovescio; o



- (2) Quando si addebita un errore a un difensore che non trattiene un tiro in prima base che avrebbe completato un doppio gioco forzato.
- (c) Il giudizio del classificatore ufficiale deve determinare quando si accredita un punto battuto a casa per un punto segnato se un difensore trattiene la palla o la tira a una base sbagliata. Normalmente, se il corridore continua la corsa, il classificatore ufficiale accrediterà un punto battuto a casa; se il corridore si ferma e riprende la corsa quando si accorge dello sbaglio, il classificatore ufficiale accrediterà il punto come segnato su una scelta difesa.

9.05 BATTUTE VALIDE

Una battuta valida è la statistica accreditata a un battitore che raggiunge salvo la base, seguendo le specifiche di questa Regola 9.05.

- (a) Il classificatore accrediterà a un battitore una valida quando
 - (1) Il battitore raggiunge salvo la prima base (o qualsiasi base successiva) su una palla buona che si posa sul terreno o che tocca la recinzione prima di essere toccata da un difensore, o che supera la recinzione;
 - (2) Il battitore raggiunge salvo la prima base su una palla buona battuta con tale forza, o così lentamente, che nessun difensore, pur tentando di giocarla, ne ha l'opportunità;

Regola 9.05(a)(2) Commento: Il classificatore ufficiale accrediterà una valida se un difensore che tenta di prendere la palla non può effettuare un gioco, anche se questo difensore devia la palla o non permette di giocarla a un altro difensore che invece avrebbe potuto eliminare un corridore.

- (3) Il battitore raggiunge salvo la prima base 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 in modo che il difensore non possa giocarla con sforzo ordinario;
- (4) Il battitore raggiunge salvo la prima base su una palla buona che non è stata toccata da un difensore e che è in territorio buono quando raggiunge il campo esterno, salvo che, a giudizio del



classificatore, avrebbe potuto essere giocata con sforzo ordinario;

- (5) Una palla buona che non è stata toccata da un difensore tocca un corridore o un arbitro, salvo che il corridore sia out per essere stato toccato da un Infield Fly, nel qual caso il classificatore ufficiale non segnerà una valida; o
- (6) Un difensore tenta, senza successo, di eliminare un corridore precedente e, a giudizio del classificatore ufficiale, il battitore-corridore non avrebbe potuto essere eliminato in prima base con sforzo ordinario.

Regola 9.05(a) Commento: Il classificatore ufficiale darà sempre al battitore il beneficio del dubbio nell'applicazione della Regola 9.05(a). Buona norma per il classificatore ufficiale è segnare una valida quando una presa eccezionale non ha come risultato un out.

- (b) Il classificatore ufficiale non accrediterà una battuta valida quando:
 - (1) Un corridore è out forzato su una palla battuta, o lo sarebbe stato senza un errore difensivo;
 - (2) Un battitore apparentemente batte valido e un corridore che è forzato ad avanzare a causa del battitore-corridore non tocca la prima base verso la quale stava avanzando ed è dichiarato out su appello. Il classificatore ufficiale addebiterà al battitore un turno alla battuta ma non una valida;
 - (3) Il lanciatore, il ricevitore o un interno maneggia una palla battuta ed elimina un corridore precedente che sta cercando di avanzare di una base o di ritornare alla base originale, o avrebbe eliminato quel corridore con sforzo ordinario senza un errore. Il classificatore ufficiale addebiterà al battitore un turno alla battuta ma non una valida;
 - (4) Un difensore fallisce il tentativo di eliminare un corridore precedente e, a giudizio del classificatore, il battitore-corridore avrebbe potuto essere out in prima base; o

Regola 9.05(b) Commento: Non si applicherà la Regola 9.05(b) se il difensore semplicemente guarda o finta verso un'altra base prima di tentare di fare l'out in prima base.



- (5) Un corridore è eliminato per interferenza con un difensore che cerca di giocare una palla battuta, salvo che, a giudizio del classificatore, il battitore-corridore sarebbe stato salvo, anche se l'interferenza non fosse occorsa.

9.06 DETERMINAZIONE DEL VALORE DELLE VALIDE

Il classificatore ufficiale nel segnare una valida da una base, due basi, tre basi o fuori campo, senza errori o eliminati, procederà come segue:

- (a) Tenendo anche presenti le Regole 9.06(b) e 9.06(c), è una valida da una base se il battitore si ferma in prima base, è da due basi se il battitore si ferma in seconda base, è da tre basi se il battitore si ferma in terza base ed è un fuoricampo se il battitore tocca tutte le basi e segna;
- (b) Quando, con uno o più corridori in base, il battitore avanza più di una base su una battuta e la squadra in difesa cerca di eliminare un corridore precedente, il classificatore dovrà determinare se il battitore ha fatto una legittima valida da due o tre basi, o se è avanzato oltre la prima sulla scelta della difesa;

Regola 9.06 Commento: Il classificatore ufficiale non accrediterà al battitore un triplo quando un corridore precedente è eliminato a casa base, o avrebbe potuto essere out senza errori. Il classificatore ufficiale non accrediterà al battitore un doppio quando un corridore precedente che cerca di avanzare dalla prima è eliminato in terza base, o lo sarebbe stato senza un errore. Il classificatore ufficiale, comunque, con le eccezioni di cui sopra, non determinerà il valore della battuta valida dal numero di basi avanzate dal corridore precedente. Un battitore può meritare un doppio, anche se un corridore precedente avanza una o nessuna base; un battitore può meritare solo un singolo, anche se raggiunge la seconda e un precedente corridore avanza di due basi. Per esempio

- (1) Corridore in prima. Il battitore batte sull'esterno destro che tira in terza in un vano tentativo di eliminare il corridore, il battitore raggiunge la seconda. Il classificatore ufficiale accrediterà al battitore un singolo.
- (2) Corridore in seconda. Il battitore batte una volata buona. Il corridore aspetta per vedere se la palla è presa e avanza solo in terza base mentre il battitore raggiunge la seconda. Il classificatore ufficiale accrediterà al battitore un doppio.

(3) Corridore in terza. Il battitore batte una volata buona alta. Il corridore si allontana, quindi torna e ritocca, pensando che la palla sia presa. La palla non è presa al volo, ma il corridore non può segnare, anche se il battitore ha raggiunto la seconda. Il classificatore ufficiale accrediterà al battitore un doppio.

- (c) Quando il battitore cerca di fare una valida da due o tre basi scivolando, deve tenere l'ultima base alla quale avanza. Se un battitore-corridore scivola oltre ed è toccato prima che ritorni alla base salvo, gli saranno accreditate solo tante basi quante ne ha raggiunto salvo. Se un battitore-corridore scivola oltre la seconda base ed è toccato, il classificatore ufficiale accrediterà un singolo, se il battitore-corridore scivola oltre la terza base ed è toccato, il classificatore ufficiale accrediterà un doppio;

Regola 9.06(c) Commento: Se il battitore-corridore supera, correndo, la seconda o la terza ed è toccato mentre cerca di ritornare, il classificatore ufficiale accrediterà al battitore-corridore l'ultima base che ha toccato. Se il battitore-corridore supera, correndo, la seconda ed è toccato out mentre cerca di tornare, il classificatore ufficiale gli accrediterà un doppio. Se il battitore-corridore supera, correndo, la terza dopo averla raggiunta ed è toccato out mentre cerca di tornare, il classificatore ufficiale gli accrediterà un triplo.

- (d) Quando il battitore, dopo aver fatto una battuta valida, è eliminato per aver omesso di toccare una base, l'ultima base che ha raggiunto salvo determinerà se il classificatore ufficiale gli accrediterà un singolo, un doppio o un triplo. Se un battitore-corridore è eliminato per aver saltato casa base, il classificatore ufficiale accrediterà un triplo. Se un battitore-corridore è eliminato per aver saltato la terza base, il classificatore ufficiale gli accrediterà un doppio. Se il battitore-corridore è eliminato per aver saltato la seconda base, il classificatore ufficiale gli accrediterà un singolo. Se il battitore-corridore è eliminato per aver saltato la prima base, il classificatore ufficiale gli accrediterà un turno alla battuta ma nessuna valida;
- (e) Quando al battitore-corridore sono concesse due basi, tre basi o un fuoricampo come stabilito dalle Regole 5.06(b)(4) o 6.01(h), il classificatore ufficiale accrediterà un doppio, un triplo o un fuoricampo a seconda dei casi;



- (f) Tenendo anche presente la Regola 9.06(g), quando il battitore termina una gara con una valida che fa entrare tanti punti quanti ne sono necessari per portare la squadra in vantaggio, il classificatore ufficiale accrediterà al battitore tante basi su valida quante ne è avanzato il corridore che segna il punto della vittoria, e questo solo se il battitore corre su tante basi quante ne è avanzate il corridore che segna il punto vincente;

Regola 9.06(f) Commento: Il classificatore ufficiale applicherà questa regola anche quando al battitore potrebbero essere assegnate più basi a causa della concessione di una valida «automatica» da extra base secondo le Regole 5.05 e 5.06(b)(4).

Il classificatore ufficiale accrediterà al battitore la base toccata nel corso del gioco, anche se il punto vincente è stato segnato un attimo prima nel gioco stesso. Per esempio, il punteggio è pari nella seconda parte del nono inning con un corridore in seconda e il battitore batte agli esterni una valida. Il corridore segna dopo che il battitore ha toccato la prima e continua verso la seconda, ma un attimo prima che il battitore-corridore raggiunga la seconda. Se il battitore-corridore arriva in seconda, il classificatore ufficiale accrediterà al battitore un doppio.

- (g) Quando il battitore termina la gara con un fuoricampo battuto fuori dal campo di gioco, il battitore e tutti i corridori in base hanno il diritto di segnare.

9.07 BASI RUBATE E COLTO RUBANDO

Il classificatore ufficiale accrediterà al corridore una base rubata se avanza di una base senza l'aiuto di una battuta, un out, un errore, un out forzato, una scelta della difesa, una palla mancata, un lancio pazzo o un balk, come segue:

- (a) Quando un corridore parte per la base successiva prima che il lanciatore lasci la palla e il risultato è un lancio pazzo o una palla mancata, il classificatore ufficiale accrediterà al corridore una base rubata e non indicherà lo sbaglio salvo che, come risultato dello sbaglio, il corridore che ruba avanzi di una base extra, o un altro corridore avanzi. In questo caso il classificatore ufficiale segnerà il lancio pazzo o la palla mancata così come la base rubata;
- (b) Quando un corridore sta rubando e il ricevitore, dopo aver ricevuto il lancio, fa un tiro pazzo cercando di prevenire la base rubata, il



classificatore ufficiale accrediterà al corridore una base rubata. Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore, salvo che il tiro pazzo permetta al corridore di avanzare una o più basi extra, o permetta a un altro corridore di avanzare, nel qual caso il classificatore ufficiale accrediterà al corridore la base rubata e addebiterà un errore al ricevitore;

- (c) Quando un corridore cerca di rubare, o dopo essere stato preso fuori base, evita di essere eliminato in una trappola e avanza alla base successiva senza l'aiuto di un errore, il classificatore ufficiale accrediterà al corridore una base rubata. Se anche un altro corridore avanza sul gioco, il classificatore ufficiale accrediterà a entrambi i corridori una base rubata. Se un corridore avanza mentre un altro, che sta rubando, evita di essere eliminato in una trappola e ritorna salvo, senza l'aiuto di un errore, alla base originariamente occupata, il classificatore ufficiale accrediterà una base rubata al corridore che avanza;
- (d) Quando si tenta una doppia o tripla rubata e un corridore è eliminato su tiro prima di raggiungere e tenere la base che sta rubando, a nessun altro corridore sarà accreditata una base rubata;
- (e) Quando un corridore è toccato dopo essere scivolato oltre una base, mentre stava cercando o di ritornare su quella base o di avanzare alla base successiva, il classificatore ufficiale non gli accrediterà una base rubata;
- (f) Quando a giudizio del classificatore un corridore che sta tentando di rubare è salvo a causa di una mancata presa, il classificatore ufficiale non accrediterà una base rubata. Il classificatore ufficiale accrediterà un'assistenza al difensore che ha effettuato il tiro, addebiterà un errore al difensore che ha mancato la presa e addebiterà al corridore un "colto rubando";
- (g) Il classificatore ufficiale non assegnerà una base rubata quando un corridore avanza a causa dell'indifferenza della squadra in difesa. Il classificatore ufficiale segnerà una scelta della difesa;

Regola 9.07(g): Il classificatore considererà, nel giudicare se la squadra in difesa è rimasta indifferente all'avanzamento di un corridore, la somma delle circostanze, includendo l'inning e il punteggio della gara, se la squadra aveva



tenuto il corridore sulla base, se il lanciatore aveva fatto qualche tentativo di pick-off sul corridore prima che avanzasse, se il difensore che generalmente dovrebbe coprire la base a cui il corridore è avanzato ha fatto un movimento verso tale base, se la squadra in difesa ha un motivo strategico per non contrastare l'avanzamento del corridore o se la squadra in difesa potrebbe voler provare a impedire l'accreditamento di una base rubata al corridore. Per esempio, con corridori in prima e terza, il classificatore ufficiale dovrebbe generalmente accreditare una base rubata quando il corridore in prima avanza in seconda se, a giudizio del classificatore, la squadra in difesa ha un motivo strategico - vale a dire, impedire al corridore di terza base di segnare sul tiro in seconda - per non contrastare l'avanzamento del corridore in seconda. Il classificatore ufficiale può concludere che la squadra in difesa sta provando a impedire l'accreditamento al corridore di una base rubata se, per esempio, la squadra in difesa non contrasta l'avanzamento di un corridore che si avvicina a un record personale o a un titolo statistico.

- (h) Il classificatore ufficiale addebiterà a un corridore un "colto rubando" se è eliminato, o lo sarebbe stato senza errori, quando quel corridore:
- (1) Cerca di rubare;
 - (2) È colto fuori base e cerca di avanzare (qualsiasi movimento verso la base successiva sarà considerato un tentativo di avanzare); o
 - (3) Scivola oltre mentre sta rubando.

Regola 9.07(h) Commento: Nei casi in cui una palla lanciata sfugge al ricevitore e il corridore è eliminato mentre cerca di avanzare, il classificatore ufficiale non addebiterà un "colto rubando". Il classificatore ufficiale non addebiterà un colto rubando quando un corridore ha diritto alla base per ostruzione o quando un corridore è out a causa dell'interferenza del battitore. Il classificatore ufficiale non addebiterà al corridore un colto rubando se a quel corridore non sarebbe stata accreditata una base rubata nel caso fosse arrivato salvo (per esempio, quando il ricevitore fa out un corridore dopo che questi cerca di avanzare perché il ricevitore ha perso la palla lanciata).

9.08 SACRIFICI

Il classificatore ufficiale dovrà

- (a) Segnare una battuta di sacrificio quando, con meno di due out, il battitore fa avanzare uno o più corridori con un bunt ed è eliminato



in prima base, o lo sarebbe stato senza un errore difensivo, salvo che, a giudizio del classificatore ufficiale, il battitore abbia fatto un bunt per ottenere una valida e non per sacrificarsi facendo avanzare un corridore o i corridori, nel qual caso il classificatore ufficiale addebiterà al battitore un turno alla battuta;

Regola 9.08(a) Commento: Nel determinare se il battitore si sia sacrificato allo scopo di far avanzare il corridore, il classificatore ufficiale dovrà dare al battitore il beneficio del dubbio. Il classificatore ufficiale considererà la somma delle circostanze del turno in battuta, incluso l'inning, il numero degli out e il punteggio.

- (b) Segnare un bunt di sacrificio quando, con meno di due out, i difensori giocano un bunt senza errori in un inutile tentativo di porre out un corridore precedente che avanza una base, salvo che il tentativo di trasformare il bunt nell'out di un corridore precedente fallisca e, a giudizio del classificatore ufficiale, uno sforzo ordinario non avrebbe portato all'eliminazione del battitore in prima: in tal caso si accrediterà un singolo e non un sacrificio;
- (c) Non segnare un bunt di sacrificio quando un qualsiasi corridore è eliminato cercando di avanzare una base su bunt, o lo sarebbe stato senza un errore della difesa, nel qual caso il classificatore ufficiale addebiterà al battitore un turno alla battuta; e
- (d) Segnare una volata di sacrificio quando, con meno di due out, il battitore batte una palla al volo giocata da un esterno o da un interno che stava correndo in campo esterno in territorio buono o foul che:
 - (1) È presa al volo e il corridore segna dopo la presa; o
 - (2) La presa al volo è sbagliata e il corridore segna se, a giudizio del classificatore, il corridore avrebbe potuto segnare anche se la palla fosse stata presa al volo.

Regola 9.08(d) Commento: Il classificatore ufficiale segnerà una volata di sacrificio secondo la Regola 9.08(d)(2) anche se un altro corridore è out forzato a causa del battitore divenuto corridore.



9.09 OUT

Un eliminato è una statistica accreditata a quel difensore la cui azione provoca l'out del battitore-corridore o di un corridore, così come previsto in questa Regola 9.09.

- (a) Il classificatore ufficiale accrediterà un out a ogni difensore che:
- (1) Prende una volata o una palla tesa, sia buona che foul;
 - (2) Prende una palla battuta o tirata e tocca una base eliminando il battitore o un corridore; o

Regola 9.09(a)(2) Commento: Il classificatore ufficiale accrediterà un out a un difensore, se quel difensore prende una palla tirata e tocca la base per fare un out su gioco d'appello.

- (3) Tocca un corridore quando è fuori dalla base alla quale ha diritto.
- (b) Il classificatore ufficiale accrediterà un out automatico al ricevitore quando:
- (1) Un battitore è eliminato per strikeout;
 - (2) Un battitore è eliminato per palla battuta illegalmente;
 - (3) Un battitore è eliminato per aver smorzato in foul il suo terzo strike;

Regola 9.09(b)(3) Commento: Notare l'eccezione descritta nella Regola 9.15(a)(4).

- (4) Un battitore è eliminato per essere stato toccato dalla palla da lui battuta;
- (5) Un battitore è eliminato per aver interferito con il ricevitore;
- (6) Un battitore è eliminato per aver omesso di battere al proprio turno;

Regola 9.09(b)(6) Commento: Vedi Regola 9.03(d).

- (7) Un battitore è eliminato per essersi rifiutato di toccare la prima base dopo aver ricevuto la base per ball, dopo essere stato colpito dal lancio o dopo un'interferenza del ricevitore; o



- (8) Un corridore è eliminato per essersi rifiutato di avanzare dalla terza a casa base.
- (c) Il classificatore ufficiale accrediterà out automatici come segue (e non dovrà accreditare assistenze se non specificato):
- (1) Quando il battitore è eliminato per un Infield Fly non presa, il classificatore ufficiale accrediterà l'out al difensore che il classificatore giudica avrebbe potuto effettuare la presa;
 - (2) Quando un corridore è eliminato per essere stato toccato da una palla buona (inclusa un Infield Fly), il classificatore ufficiale accrediterà l'out al difensore più vicino alla palla;
 - (3) Quando un corridore è eliminato per aver corso fuori dalla linea di corsa per evitare di essere toccato, il classificatore ufficiale accrediterà l'out al difensore che il corridore ha evitato;
 - (4) Quando un corridore è eliminato per aver sorpassato un altro corridore, il classificatore accrediterà un out al difensore più vicino al punto del sorpasso;
 - (5) Quando un corridore è eliminato per aver corso in senso inverso sulle basi, il classificatore ufficiale accrediterà l'out al difensore che copre la base dalla quale è iniziata la corsa all'inverso;
 - (6) Quando un corridore è eliminato per aver interferito con un difensore, il classificatore ufficiale accrediterà l'out al difensore con cui il corridore ha interferito, salvo che il difensore non fosse nell'atto di tirare la palla quando l'interferenza è avvenuta, nel qual caso il classificatore ufficiale accrediterà un out al difensore cui era diretto il tiro e accrediterà un'assistenza al difensore che ha subito interferenza; o
 - (7) Quando il battitore-corridore è eliminato a causa dell'interferenza di un corridore precedente, come previsto nella Regola 6.01(a)(6), il classificatore ufficiale accrediterà un out al prima base. Se il difensore interferito era nell'atto di tirare la palla, il classificatore ufficiale accrediterà a quel difensore un'assistenza, ma accrediterà solo un'assistenza per ogni gioco quando si applicano le Regole 9.09(c)(6) e 9.09(c)(7).



9.10 ASSISTENZE

Un'assistenza è una statistica accreditata a un difensore la cui azione contribuisce all'eliminazione del battitore-corridore o di un corridore come stabilito in questa Regola 9.10.

(a) Il classificatore ufficiale accrediterà un'assistenza a ogni difensore che:

- (1) Tira o devia una palla battuta o tirata in modo da far conseguire un out, o lo avrebbe fatto, se non fosse per un susseguente errore di un difensore. Solo un'assistenza, e non più di una, sarà accreditata a ogni difensore che tira o devia la palla in un gioco di trappola che termina con un out, o lo avrebbe determinato, se non fosse per un susseguente errore; o

Regola 9.10(a)(1) Commento: Il mero inefficace contatto con la palla non sarà considerata un'assistenza. «Deviare» significherà rallentare o cambiare direzione alla palla con l'effettiva assistenza all'eliminazione di un battitore o un corridore. Se un out risulta da un gioco d'appello nel normale corso del gioco, il classificatore ufficiale darà un'assistenza a ogni difensore che partecipa all'azione che porta all'out, a eccezione del difensore che ha fatto l'out. Se un out risulta da un gioco d'appello iniziato dal lanciatore che tira a un difensore dopo che il gioco precedente è finito, il classificatore ufficiale accrediterà al lanciatore e solo al lanciatore un'assistenza.

- (2) Tira o devia la palla durante un gioco il cui risultato è un corridore out per interferenza, o per aver corso fuori dalla linea di corsa.

(b) Il classificatore ufficiale non accrediterà un'assistenza

- (1) Al lanciatore su uno strikeout, salvo che il lanciatore giochi un terzo strike non trattenuto e faccia un tiro il cui risultato è un out;
- (2) Al lanciatore quando, in conseguenza di un lancio legale trattenuto dal ricevitore, un corridore è eliminato; per esempio, quando il ricevitore coglie un corridore fuori dalla base, o tira ed elimina un corridore che cerca di rubare, o tocca un corridore che tenta di segnare; o

- (3) Al difensore il cui tiro pazzo permette a 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.

9.11 DOPPI E TRIPLI GIOCHI

Il classificatore ufficiale accrediterà una partecipazione a doppio o triplo gioco a ogni difensore che effettua un out o un'assistenza quando due o tre giocatori sono posti out tra il momento del rilascio del lancio e il momento in cui la palla, in seguito, diventa morta o è di nuovo in possesso del lanciatore in posizione di lancio, salvo che fra gli eliminati non intervenga un errore o uno sbaglio.

Regola 9.11 Commento: Il Classificatore ufficiale accrediterà un doppio o triplo gioco anche se l'ulteriore out viene ottenuto con un gioco d'appello dopo che la palla è tornata in possesso del lanciatore.

9.12 ERRORI

Un errore è una statistica addebitata a un difensore la cui azione ha aiutato la squadra in attacco, come previsto in questa Regola 9.12.

- (a) Il classificatore ufficiale addebiterà un errore a ogni difensore

- (1) Il cui sbaglio (lasciarsi sfuggire una palla, mancare una presa o fare un tiro pazzo) prolunga il turno alla battuta del battitore, prolunga la presenza sulle basi di un corridore, o permette a un corridore di avanzare di una o più basi, salvo che, a giudizio del classificatore ufficiale, questo difensore lasci deliberatamente cadere una volata foul con un corridore in terza prima di due out, in modo da non consentire a quel corridore di segnare dopo la presa;

Regola 9.12(a)(1) Commento: Il lento maneggio della palla che non involve sbagli meccanici non sarà considerato errore. Per esempio, il classificatore ufficiale non addebiterà un errore a un difensore che prende una rimbalzante ma non tira in prima in tempo per porre out il battitore. Non è necessario che il difensore tocchi la palla per essere addebitato di un errore. Se una rimbalzante passa attraverso le gambe del difensore o una volata cade non toccata e, a giudizio del classificatore, il difensore avrebbe potuto giocarla con sforzo ordinario, il



classificatore addebiterà a quel difensore un errore. Per esempio, il classificatore ufficiale addebiterà un errore a un interno se una rimbalzante gli passa a lato e, a giudizio del classificatore ufficiale, un difensore in quella posizione con uno sforzo ordinario avrebbe potuto prenderla ed eliminare il corridore. Il classificatore ufficiale addebiterà un errore a un esterno se quel difensore permette a una volata di cadere se, a giudizio del classificatore, un esterno in quella posizione, facendo uno sforzo ordinario, avrebbe potuto prendere quella palla. Se un tiro è basso, laterale o alto, o colpisce il terreno e un corridore raggiunge una base ma sarebbe stato out su quel tiro, il classificatore ufficiale addebiterà al giocatore che effettua il tiro un errore.

Il classificatore ufficiale non segnerà errori mentali o di valutazione come errori, salvo che non siano specificatamente coperti nelle regole. Un errore mentale del difensore che conduce a uno sbaglio fisico - come gettare la palla in tribuna o far rotolare la palla sul monte del lanciatore, pensando erroneamente che ci siano tre out e quindi permettendo al corridore o ai corridori di avanzare - non sarà considerato un errore mentale ai fini di questa regola e il classificatore ufficiale addebiterà un errore al difensore che commette questo sbaglio. Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore se il lanciatore non riesce a coprire la prima base su un gioco, permettendo al battitore-corridore di raggiungere salvo la prima base. Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore a un difensore che erroneamente tira alla base sbagliata su un gioco.

Il classificatore ufficiale addebiterà un errore a un difensore che induce un altro difensore a sbagliare una palla, per esempio buttando la palla fuori dal guanto dell'altro difensore. Su questo gioco, quando il classificatore ufficiale addebita un errore al difensore interferente, il classificatore ufficiale non addebiterà un errore al difensore ostacolato.

- (2) Quando manca una volata foul che prolunga il turno in battuta del battitore, sia che il battitore successivamente raggiunga la prima base o sia posto out;
- (3) Quando prende una palla tirata o una rimbalzante in tempo per eliminare il battitore-corridore e non tocca la prima base o il battitore-corridore;
- (4) Quando prende una palla tirata o una rimbalzante in tempo per eliminare un corridore su gioco forzato e non tocca la base o il corridore;
- (5) Il cui tiro pazzo permette al corridore di raggiungere una base salvo, quando, a giudizio del classificatore, un tiro perfetto

avrebbe eliminato il corridore, a meno che il tiro pazzo sia stato fatto per evitare una base rubata;

- (6) Il cui tiro pazzo, nel tentativo di evitare l'avanzamento di un corridore, permetta al corridore o ad altri corridori di avanzare di una o più basi oltre quella che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo;
- (7) Il cui tiro ha un rimbalzo innaturale, o tocca una base o la pedana del lanciatore, o tocca un corridore, un difensore o un arbitro, permettendo a un qualsiasi corridore di avanzare;

Regola 9.12(a)(7) Commento: Il classificatore ufficiale dovrà applicare questa regola anche quando appare essere un'ingiustizia per il difensore il cui tiro era accurato. Per esempio, il classificatore ufficiale addebiterà un errore a un esterno il cui tiro accurato in seconda colpisce la base e ritorna verso l'esterno, permettendo quindi al corridore o ai corridori di avanzare, perché ogni avanzamento deve essere giustificato.

- (8) Il cui insuccesso nel fermare, o cercare di fermare, una palla tirata accuratamente permetta al corridore di avanzare, sempre che ci sia stato motivo per il tiro. Se il tiro è fatto in seconda base, il classificatore ufficiale determinerà se fosse compito del seconda base o dell'interbase fermare la palla e addebiterà un errore al giocatore negligente;

Regola 9.12(a)(8) Commento: Se, a giudizio del classificatore ufficiale, non c'era motivo del tiro, egli addebiterà un errore al difensore che ha tirato la palla.

- (b) Il classificatore ufficiale addebiterà solo un errore su tiro pazzo, indipendentemente dal numero di basi avanzate da uno o più corridori;
- (c) Quando l'arbitro assegna al battitore o a un qualsiasi corridore o corridori una o più basi a causa di un'interferenza od ostruzione, il classificatore ufficiale addebiterà al difensore che ha commesso l'interferenza o l'ostruzione un errore, non importa quante basi il battitore, il corridore o corridori, possano avanzare.

Regola 9.12(c) Commento: Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore se, a suo giudizio, l'ostruzione non cambia il gioco.

- (d) Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore:



- (1) Al ricevitore quando, dopo aver ricevuto il lancio, effettua un tiro pazzo cercando di evitare una base rubata, salvo che il tiro pazzo permetta al corridore che stava rubando di avanzare una o più basi extra, o permetta a qualsiasi altro corridore di avanzare una o più basi;
- (2) A un difensore che fa un tiro pazzo se, a giudizio del classificatore, il corridore non avrebbe potuto essere eliminato con sforzo ordinario con un tiro preciso, salvo che questo tiro pazzo permetta a qualsiasi corridore di avanzare oltre la base che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo;
- (3) A un difensore che fa un tiro pazzo nel tentativo di completare un doppio o triplo gioco, salvo che questo tiro pazzo permetta a un corridore di avanzare oltre la base che quel corridore avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo;

Regola 9.12(d) Commento: Quando un difensore manca una palla tirata che, se presa, avrebbe completato un doppio o triplo gioco, il classificatore ufficiale addebiterà un errore al difensore che manca la palla e accrediterà un'assistenza al difensore che ha fatto il tiro.

- (4) A un difensore che, dopo essersi fatto sfuggire una rimbalzante, o aver mancato una palla battuta che è in volo, o una palla tirata, recupera la palla in tempo per fare out un corridore forzato su qualsiasi base; o
 - (5) A un difensore quando si segna un lancio pazzo o una palla mancata.
- (e) Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore quando al battitore è concessa la prima base per quattro ball, quando gli è concessa la prima base perché toccato da una palla lanciata, o quando raggiunge la prima base a causa di un lancio pazzo o palla mancata.

Regola 9.12(e) Commento: Vedi Regola 9.13 per regole aggiuntive relative a lanci pazzi e palle mancate

- (f) Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore quando un corridore o corridori avanzano a causa di una palla mancata o un lancio pazzo o un balk:



- (1) Quando il quarto ball chiamato è un lancio pazzo o una palla mancata, e come risultato
 - (A) Il battitore-corridore avanza di una base oltre la prima;
 - (B) Qualsiasi corridore forzato ad avanzare per la base su ball avanza più di una base; o
 - (C) Qualsiasi corridore non forzato ad avanzare avanza una o più basi, il classificatore ufficiale segnerà la base su ball e anche il lancio pazzo o la palla mancata a seconda dei casi;
- (2) Quando il ricevitore recupera la palla dopo un lancio pazzo o una palla mancata al terzo strike ed elimina con un tiro il battitore-corridore in prima base, o tocca out il battitore-corridore, ma un altro corridore o corridori avanzano, il classificatore ufficiale segnerà lo strikeout, l'eliminato e le assistenze, se ce ne sono, e accrediterà l'avanzamento dell'altro corridore o corridori sul gioco come scelta della difesa.

Regola 9.12(f) Commento: Vedi Regola 9.13 per regole aggiuntive relative a lanci pazzi e palle mancate

9.13 LANCI PAZZI E PALLE MANCATE

Un lancio pazzo è definito nella Definizione dei Termini (Lancio Pazzo). Una palla mancata è una statistica a carico del ricevitore la cui azione ha permesso a un corridore o a corridori di avanzare, così come indicato in questa Regola 9.13.

- (a) Il classificatore ufficiale addebiterà al lanciatore un lancio pazzo quando un rilascio legale della palla è così alto, o così a lato, o così basso che il ricevitore non può fermare e controllare la palla con sforzo ordinario, permettendo quindi a un corridore o corridori di avanzare. Il classificatore ufficiale addebiterà al lanciatore un lancio pazzo quando un rilascio legale della palla tocca il terreno o il piatto di casa prima di raggiungere il ricevitore e non è da lui trattenuta, permettendo quindi al corridore o ai corridori di avanzare. Quando il terzo strike è un lancio pazzo che permette al battitore di raggiungere la prima base, il classificatore ufficiale segnerà uno strikeout e un lancio pazzo.



- (b) Il classificatore ufficiale addebiterà al ricevitore una palla mancata quando manca di trattenere o controllare una palla lanciata legalmente che avrebbe potuto essere presa o controllata con sforzo ordinario, permettendo quindi al corridore o ai corridori di avanzare. Quando il terzo strike è una palla mancata che permette al battitore di raggiungere la prima base, il classificatore ufficiale segnerà uno strikeout e una palla mancata.

Regola 9.13 Commento: Il classificatore ufficiale non addebiterà un lancio pazzo o una palla mancata se la squadra in difesa fa un out prima dell'avanzamento dei corridori. Per esempio, se un lancio tocca terra ed elude il ricevitore con un corridore in prima, ma il ricevitore recupera la palla e tira in seconda in tempo per eliminare il corridore, il classificatore ufficiale non addebiterà al lanciatore un lancio pazzo. Il classificatore ufficiale accrediterà l'avanzamento di altri corridori sul gioco come scelta della difesa. Se un ricevitore manca un lancio, per esempio, con un corridore in prima base, ma recupera la palla e tira in seconda, in tempo per eliminare il corridore, il classificatore ufficiale non addebiterà al ricevitore una palla mancata. Il classificatore ufficiale annoterà l'avanzamento di ogni altro corridore sul gioco come avvenuto su scelta della difesa.

Vedi Regole 9.07(a), 9.12(e) e 9.12(f) per regole aggiuntive relative a lanci pazzi e palle mancate.

9.14 BASE SU BALL

La base su ball è definita nella Definizione dei termini (Base su Ball).

- (a) Il classificatore ufficiale attribuirà una base su ball quando al battitore è assegnata la prima base per quattro palle lanciate fuori dalla zona dello strike, ma quando il quarto ball colpisce il battitore sarà segnato come "battitore colpito".

Regola 9.14(a) Commento: Vedi Regola 9.16(h) per la procedura da seguire quando più di un lanciatore è coinvolto nella concessione della base su ball. Vedi anche la Regola 9.15 che richiama le situazioni in cui un sostituto battitore riceve la base per ball.

- (b) Il classificatore ufficiale attribuirà una base su ball intenzionale quando il lanciatore non fa alcun tentativo di tirare l'ultimo lancio nella zona dello strike, ma tira appositamente la palla al ricevitore esternamente al box del ricevitore.
- (c) Se il battitore, a cui è stata concessa la base su ball, è out per essersi rifiutato di avanzare in prima base, il classificatore ufficiale non



dovrà accreditare una base su ball e dovrà addebitare un turno alla battuta.

- (d) Il classificatore ufficiale attribuirà una base su ball intenzionale quando al battitore è assegnata la prima base perché il manager della squadra in difesa informa l'arbitro della sua intenzione di concedere direttamente al battitore la prima base.

9.15 STRIKEOUT

Uno strikeout è una statistica accreditata al lanciatore e addebitata a un battitore quando un arbitro chiama tre strike sul battitore, così come specificato in questa Regola 9.15.

- (a) Il classificatore ufficiale assegnerà uno strikeout tutte le volte che un battitore:
- (1) È eliminato con un terzo strike preso dal ricevitore;
 - (2) È eliminato con un terzo strike non preso dal ricevitore con corridore in prima e meno di due out;
 - (3) Diventa corridore a causa di un terzo strike non preso; oppure
 - (4) Effettua una smorzata foul su un terzo strike, salvo che questo bunt sul terzo strike termini con una presa al volo in foul, nel qual caso il classificatore ufficiale non dovrà segnare lo strikeout e dovrà accreditare al difensore che ha preso questa volata foul un out.
- (b) Quando un battitore esce dal gioco con due strike a suo carico e il sostituto battitore completa il turno con uno strikeout, il classificatore ufficiale addebiterà lo strikeout e il turno alla battuta al primo battitore. Se il sostituto battitore completa il turno alla battuta in qualsiasi altro modo, inclusa la base su ball, il classificatore ufficiale segnerà l'azione come avvenuta sul sostituto battitore.

9.16 PUNTI GUADAGNATI E PUNTI CONCESSI

Un punto guadagnato è un punto per il quale il lanciatore è ritenuto responsabile. Nel determinare i punti guadagnati, il classificatore ufficiale ricostruirà l'inning senza gli errori (escludendo l'interferenza del ricevitore) e le palle mancate, dando sempre il beneficio del dubbio al



lanciatore nel determinare quali basi avrebbero raggiunto i corridori senza errori di gioco. Con lo scopo di determinare i punti guadagnati, una base su ball intenzionale sarà considerata nello stesso modo di qualsiasi altra base per ball.

- (a) Il classificatore ufficiale addebiterà un punto guadagnato sul lanciatore ogni volta che un corridore raggiunge casa base con l'aiuto di valide, bunt di sacrificio, volate di sacrificio, basi rubate, out, scelte della difesa, basi su ball, battitori colpiti, balk o lanci pazzi (incluso un lancio pazzo su terzo strike che permette al battitore di raggiungere la prima) prima che siano state offerte le opportunità difensive di eliminare la squadra avversaria. Per questa regola, un'interferenza difensiva sarà considerata opportunità difensiva. Un lancio pazzo è solo colpa del lanciatore e contribuirà al punto guadagnato così come una base su ball o un balk.

Regola 9.16(a) Commento: Esempi di punti guadagnati addebitati al lanciatore:

- (1) Peter lancia ed elimina Abel e Baker, i primi due battitori dell'inning. Charlie arriva in prima per l'errore di un difensore. Daniel batte un fuoricampo. Edward batte un fuoricampo. Peter elimina Frank per finire l'inning. Tre punti segnati ma nessun punto guadagnato è addebitato a Peter, perché Charlie sarebbe stato il terzo out dell'inning ricostruito senza errori.
- (2) Peter lancia ed elimina Abel. Baker batte un triplo. Mentre lancia a Charlie, Peter fa un lancio pazzo, permettendo a Baker di segnare. Peter elimina Daniel ed Edward. Il punto segnato è guadagnato su Peter, perché un lancio pazzo contribuisce al punto guadagnato.

In un inning nel quale un battitore-corridore raggiunge la prima base sull'interferenza del ricevitore, quel battitore-corridore non sarà considerato come guadagnato se successivamente segnerà. Il classificatore ufficiale non assumerà, comunque, che quel battitore sarebbe stato out se non ci fosse stata l'interferenza del ricevitore (a differenza del caso in cui il battitore-corridore raggiunga salvo la prima base a causa dello sbaglio nel gioco di una palla che conduce a un errore). Poiché tale battitore non ha mai avuto la possibilità di completare il suo turno in battuta, non si può sapere cosa sarebbe accaduto senza l'interferenza del ricevitore. Confrontare i seguenti esempi:

- (3) Con due out, Abel raggiunge la prima su un errore dell'interbase che sbaglia il gioco di una rimbalzante. Baker batte un fuoricampo. Charlie è strikeout. Sono segnati due punti, ma nessuno è guadagnato, perché il turno in battuta di Abel sarebbe stato il terzo out dell'inning, se ricostruito senza l'errore.
- (4) Con due out, Abel raggiunge la prima su interferenza del ricevitore. Baker batte un fuoricampo. Charlie è strikeout. Sono segnati due punti, ma solo uno (Baker) è guadagnato, perché il classificatore ufficiale non può supporre che senza l'interferenza del ricevitore Abel sarebbe stato l'out che termina l'inning.

- (b) Nessun punto sarà guadagnato se segnato da un corridore che raggiunge la prima base
- (1) Su valida o altro, dopo che il suo turno alla battuta è stato prolungato da una mancata presa al volo in foul;
 - (2) A causa di interferenza od ostruzione; o
 - (3) A causa di qualsiasi errore difensivo.
- (c) Nessun punto sarà guadagnato se segnato da un corridore la cui presenza sulle basi è stata prolungata da un errore, se questo corridore poteva essere out con un gioco senza errori.
- (d) Nessun punto sarà guadagnato quando l'avanzamento del corridore che segna è aiutato da un errore, una palla mancata, una interferenza difensiva o ostruzione se, a giudizio del classificatore ufficiale, il punto non poteva essere segnato senza l'aiuto di questo sbaglio.
- (e) Nell'attribuire i punti guadagnati, un errore del lanciatore è trattato esattamente allo stesso modo dell'errore commesso da qualsiasi altro difensore.
- (f) Se c'è un errore difensivo, al lanciatore sarà dato il beneficio del dubbio nel determinare a quale base ogni corridore sarebbe avanzato se il gioco della squadra in difesa fosse stato senza errori.
- (g) Quando si cambia il lanciatore durante un inning, il classificatore ufficiale non addebiterà al lanciatore di rilievo nessun punto (guadagnato o no) segnato da un corridore che era in base al momento in cui quel lanciatore di rilievo è entrato in gioco; e



nemmeno punti segnati da corridori che raggiungono la base su scelta della difesa che pone out un corridore lasciato in base da lanciatori precedenti.

Regola 9.16(g) Commento: È intento della Regola 9.16(g) addebitare a ogni lanciatore il numero dei corridori da lui posti in base, anziché i corridori individualmente. Se un lanciatore mette corridori in base ed è rilevato, gli si addebiteranno tutti i punti segnati successivamente fino al numero dei corridori da lui lasciati in base quando ha abbandonato il gioco; salvo che qualche corridore sia stato fatto out senza azioni del battitore (es. colto rubando, colto fuori base, o eliminato per interferenza quando il battitore-corridore non raggiunge la prima base sul gioco). Per esempio:

- (1) Peter sta lanciando. Abel riceve la base su ball. Roger rileva Peter. Baker è out su rimbalzante, che spinge Abel in seconda. Charlie è eliminato al volo. Daniel batte un singolo e Abel segna. Il punto di Abel è addebitato a Peter.
- (2) Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima per base su ball. Roger rileva Peter. Baker fa eliminare su gioco forzato Abel in seconda. Charlie è out su rimbalzante, che spinge Baker in seconda. Daniel batte un singolo e Baker segna. Il punto di Baker è addebitato a Peter.
- (3) Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima per base su ball. Roger rileva Peter. Baker batte un singolo e Abel avanza in terza. Sulla rimbalzante di Charlie sull'interbase Abel è out a casa base e Baker va in seconda. Daniel è eliminato al volo. Edward batte un singolo e Baker segna. Il punto di Baker è addebitato a Peter.
- (4) Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima per base su ball. Roger rileva Peter. Baker riceve la base su ball. Charlie è eliminato al volo. Abel è eliminato con un pick-off in seconda. Daniel batte un doppio e Baker segna dalla prima. Il punto di Baker è addebitato a Roger.
- (5) Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima per base su ball. Roger rileva Peter. Baker raggiunge la prima per base su ball. Sierra rileva Roger. Charlie fa eliminare per gioco forzato Abel in terza. Daniel fa eliminare per gioco forzato Baker in terza. Edward batte un fuoricampo su cui sono segnati tre punti. Il classificatore ufficiale addebiterà un punto a Peter, un punto a Roger e uno a Sierra.
- (6) Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima per base su ball. Roger rileva Peter. Baker raggiunge la prima base per base su ball. Il singolo di Charlie riempie le basi. Daniel fa eliminare per gioco

forzato Abel a casa. Sul singolo di Edward segnano Baker e Charlie. Il classificatore ufficiale addebiterà un punto a Peter e uno a Roger.

- (7) Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima per base su ball. Roger rileva Peter. Baker batte un singolo, ma Abel è out cercando di arrivare in terza e Baker raggiunge la seconda sul tiro. Charlie batte un singolo e Baker segna. Il punto di Baker è addebitato a Roger.

(h) Un lanciatore di rilievo non sarà giudicato responsabile quando il primo battitore cui lancia raggiunge la prima base su quattro ball, se questo battitore ha un vantaggio nel conteggio di ball e di strike quando sono cambiati i lanciatori.

(1) Se, quando i lanciatori sono cambiati, il conto è:

2 ball, nessuno strike;

2 ball, 1 strike;

3 ball, nessuno strike;

3 ball, 1 strike;

3 ball, 2 strike;

e il battitore riceve la base su ball, il classificatore ufficiale addebiterà il battitore e la base su ball al lanciatore precedente e non al lanciatore di rilievo.

(2) Qualsiasi altra azione del battitore, che gli permetta di raggiungere la base su valida, errore, scelta della difesa, out forzato, o toccato dalla palla lanciata, causerà l'addebito del battitore al lanciatore di rilievo.

Regola 9.16(h) Commento: Le disposizioni della Regola 9.16(h)(2) non saranno interpretate in modo da incidere o essere in conflitto con le disposizioni della Regola 9.16(g).

(3) Se, quando i lanciatori sono cambiati, il conto è:

2 ball, 2 strike;

1 ball, 2 strike;

1 ball, 1 strike;

1 ball, nessuno strike;



nessun ball, 2 strike;

nessun ball, 1 strike;

Il classificatore ufficiale addebiterà quel battitore e le sue azioni al lanciatore di rilievo.

- (i) Quando i lanciatori sono cambiati durante un inning, il lanciatore di rilievo non avrà il beneficio, nella determinazione dei punti guadagnati, di precedenti opportunità di out non ottenuti.

Regola 9.16(i) Commento: È intento della Regola 9.16(i) addebitare al lanciatore di rilievo i punti guadagnati per i quali quel lanciatore è il solo responsabile. In qualche caso, i punti addebitati come guadagnati sul lanciatore di rilievo possono essere addebitati come non guadagnati contro la squadra. Per esempio:

- (1) Con due out e Peter come lanciatore, Abel raggiunge la prima per base su ball. Baker raggiunge la prima su errore. Roger rileva Peter. Charlie batte un fuoricampo sul quale vengono segnati tre punti. Il classificatore ufficiale addebiterà due punti non guadagnati a Peter, un punto guadagnato a Roger e tre punti non guadagnati per la squadra (poiché l'inning sarebbe finito con 3 out quando Baker batte ed è stato commesso un errore).
- (2) Con due out e Peter che lancia, Abel e Baker ricevono la prima per base su ball. Roger rileva Peter. Charlie raggiunge la prima su errore. Daniel batte un fuori campo sul quale vengono segnati 4 punti. Il classificatore ufficiale addebiterà due punti non guadagnati a Peter e due punti non guadagnati a Roger (perché l'inning sarebbe finito con 3 out quando Charlie ha battuto ed è stato commesso un errore).
- (3) Con nessun out e Peter che lancia, Abel riceve la prima per base su ball. Baker raggiunge la prima base su errore. Roger rileva Peter. Charlie batte un fuori campo sul quale sono segnati 3 punti. Daniel ed Edward sono strikeout. Frank raggiunge la prima su errore. George batte un fuori campo sul quale sono segnati due punti. Il classificatore ufficiale addebiterà due punti, uno dei quali guadagnato, a Peter, 3 punti, uno dei quali guadagnato, a Roger e cinque punti, due dei quali guadagnati, sulla squadra (perché solo Abel e Charlie avrebbero segnato in un inning ricostruito senza errori).

9.17 LANCIATORE VINCENTE E PERDENTE

- (a) Il classificatore ufficiale accrediterà la specifica vincente al lanciatore la cui squadra va in vantaggio con quel lanciatore in gioco, o durante l'inning in attacco nel quale quel lanciatore è rimosso dalla gara, e mantiene il vantaggio fino alla fine della partita, salvo che:
- (1) Questo lanciatore sia il lanciatore iniziale e sia applicata la Regola 9.17(b); o
 - (2) Sia applicata la Regola 9.17(c).

Regola 9.17(a) Commento: Tutte le volte che il punteggio è pari, nella gara riprende una nuova competizione per l'attribuzione delle specifiche di lanciatore vincente e perdente. Una volta che la squadra avversaria passa in vantaggio, tutti i lanciatori che hanno lanciato sino a quel momento e sono stati sostituiti sono esclusi dall'attribuzione della specifica vincente. Se il lanciatore contro cui la squadra avversaria va in vantaggio continua a lanciare e lancia sino a quando la sua squadra riconquista il vantaggio e lo mantiene fino alla fine della gara, egli sarà il lanciatore vincente.

- (b) Se il lanciatore, la cui squadra va in vantaggio quando egli è in gioco, o durante l'inning in attacco nel quale è rimosso dalla gara, e non cede il vantaggio, è un lanciatore iniziale che non ha completato:
- (1) 5 inning di una gara che dura 6 o più inning in difesa; o
 - (2) 4 inning di una gara che dura 5 inning in difesa;

il classificatore ufficiale accrediterà la specifica vincente al lanciatore di rilievo, se c'è solo un lanciatore di rilievo o, se ci sono più lanciatori di rilievo, a quello che, a giudizio del classificatore ufficiale, è stato il più efficace.

Regola 9.17(b) Commento: È intento della Regola 9.17(b) far sì che il lanciatore di rilievo lanci almeno un inning completo o lanci quando è effettuato un out cruciale, nel contesto della gara (compreso il punteggio), affinché sia accreditato come lanciatore vincente. Se il primo lanciatore di rilievo lancia con efficacia, il classificatore ufficiale non dovrebbe presupporre di accreditare a quel lanciatore la vittoria, perché la regola richiede che la vittoria sia accreditata al lanciatore che è stato il più efficace e il lanciatore seguente potrebbe essere più efficace. Il classificatore ufficiale, nel determinare quale lanciatore di rilievo è stato il più efficace, considererà il numero di punti, di punti guadagnati e di corridori lasciati in base da ogni lanciatore di rilievo e il contesto della gara nel momento in cui



sono entrati in gioco i lanciatori di rilievo. Se due o più lanciatori di rilievo fossero similmente efficaci, il classificatore ufficiale dovrebbe presumere che il primo lanciatore di rilievo sia il lanciatore vincente.

- (c) Il classificatore ufficiale non accrediterà una vittoria al lanciatore di rilievo che è inefficace in una breve apparizione, quando almeno un lanciatore successivo lancia efficacemente aiutando la sua squadra a mantenere il vantaggio. In questi casi, il classificatore ufficiale accrediterà la vittoria, a suo giudizio, al lanciatore di rilievo che è stato il più efficace.

Regola 9.17(c) Commento: Il classificatore ufficiale generalmente dovrebbe, ma non gli è richiesto, considerare la presenza di un lanciatore di rilievo inefficace e breve se quel lanciatore lancia meno di un inning e permette di segnare due o più punti guadagnati (anche se questi punti sono addebitati a un lanciatore precedente). Il Commento alla Regola 9.17(b) guida nella scelta del lanciatore vincente fra più lanciatori di rilievo.

- (d) Un lanciatore perdente è il lanciatore che è responsabile del punto che concede alla squadra che vince il definitivo vantaggio.

Regola 9.17(d) Commento: Tutte le volte che il punteggio è pari, nella gara riprende una nuova competizione per ciò che riguarda la determinazione del lanciatore perdente.

9.18 SHUTOUT

Lo shutout è una statistica accreditata a un lanciatore che non fa segnare punti in una gara. Nessun lanciatore dovrà essere accreditato con uno shutout salvo che non lanci l'intera partita, oppure entri in gioco nel primo inning con zero out e prima che la squadra avversaria abbia segnato, finisca la ripresa senza punti segnati e lanci il resto della gara senza permettere di segnare. Quando due o più lanciatori combinano per lanciare uno shutout l'ufficio statistico della FIBS farà un'annotazione che dovrà essere acclusa nelle statistiche ufficiali dei lanciatori.

9.19 SALVEZZA PER I LANCIATORI DI RILIEVO

La salvezza è una statistica accreditata a un lanciatore di rilievo, così come stabilito in questa Regola 9.19.

Il classificatore ufficiale accrediterà al lanciatore una salvezza quando quel lanciatore soddisfa tutte e quattro le seguenti condizioni:

- (a) È il lanciatore finale nella partita vinta dalla sua squadra;



- (b) Non è il lanciatore vincente;
- (c) Gli si accredita almeno 1/3 di inning lanciato; e
- (d) Soddisfa una delle seguenti condizioni:
 - (1) Entra in gara con un vantaggio di non più di tre punti e lancia almeno un inning; o
 - (2) Entra in gara, non importa il punteggio, con il punto del potenziale pareggio in base, o in battuta o nel cerchio (cioè, il potenziale punto del pareggio è già in base oppure è uno dei primi due uomini che affronterà); o
 - (3) Lancia per almeno tre riprese.

9.20 STATISTICHE

La FIBS sceglierà un ufficio statistico ufficiale. Questi terrà statistiche cumulative per tutti i dati di battuta, difesa, corsa e lancio specificati nella Regola 9.02 per ogni giocatore che appare nel campionato.

L'ufficio statistico preparerà un report alla fine della stagione che includa tutte le statistiche individuali e di squadra per ogni gara del campionato e lo invierà alla FIBS. Questo report identificherà ogni giocatore con il cognome e nome e indicherà per ogni battitore se batte destro o mancino o in tutti e due i modi, così come per ogni difensore o lanciatore, se tira destro o mancino.

Quando un giocatore elencato nel lineup iniziale è sostituito prima di giocare in difesa, non sarà elencato nelle statistiche difensive salvo che non giochi in quella posizione durante l'incontro. Tutti questi giocatori, comunque, saranno accreditati di una partita giocata (nelle statistiche di battuta) tutte le volte che sono annunciati nella gara o elencati nel lineup ufficiale.

Regola 9.20 Commento: Il classificatore ufficiale accrediterà a un giocatore una presenza in difesa se quel giocatore è in campo per almeno un lancio o gioco. Se una gara è interrotta (per esempio, a causa della pioggia) dopo che un sostituto entra in campo ma prima che sia fatto un lancio o un gioco, il classificatore ufficiale accrediterà a quel giocatore una partita giocata nelle statistiche di battuta ma non gli accrediterà nessuna statistica difensiva. Se una gara è interrotta (per esempio, a causa della pioggia) dopo che un lanciatore di rilievo entra in campo ma prima che egli faccia un lancio o ci sia un gioco, il classificatore



ufficiale accrediterà a quel lanciatore una gara giocata nelle statistiche di battuta ma non accrediterà nessuna statistica difensiva o una gara lanciata.

Qualsiasi partita giocata come spareggio per definire una posizione di ex-aequo sarà inclusa nelle statistiche per la stagione di quel campionato.

9.21 DETERMINAZIONE DELLE MEDIE

Per determinare:

- (a) Percentuale delle partite vinte e perse, dividere il numero delle partite vinte per la somma delle partite vinte e delle partite perse;
- (b) Media battuta, dividere il numero totale delle valide (non il totale delle basi su valida) per il totale dei turni in battuta come definiti nella Regola 9.02(a);
- (c) Media bombardieri, dividere il totale delle basi su valida per il totale dei turni in battuta, come definiti nella Regola 9.02(a) (Regola 10.02(a));
- (d) Media difesa, dividere la somma di out e assistenze, per la somma di out, assistenze ed errori (che saranno chiamate opportunità);
- (e) Media punti guadagnati sul lanciatore, moltiplicare il totale dei punti guadagnati addebitati a quel lanciatore per 9, e dividere il risultato per il numero totale degli inning da lui lanciati, incluse le frazioni di inning; e

Regola 9.21(e) Commento: Per esempio 9 e $1/3$ inning lanciati e 3 punti guadagnati corrispondono a una media punti di 2,89 (3 punti guadagnati per 9, divisi per 9 e $1/3$ è uguale a 2,89).

- (f) Percentuale arrivi in base, dividere la somma di valide, basi su ball e colpiti dal lanciatore per la somma di turni Alla Battuta, basi su ball, colpiti dal lanciatore e volate di sacrificio.

Regola 9.21(f) Commento: Allo scopo di determinare la percentuale arrivi in base, ignorare il battitore che ha ricevuto la base per interferenza od ostruzione.

9.22 MINIMI STANDARD PER I CAMPIONI INDIVIDUALI

Per assicurare uniformità nello stabilire i campioni di battuta, lancio e difesa della FIBS, ogni campione dovrà avere delle prestazioni minime stabilite dalla FIBS; di seguito sono riportati i minimi previsti per la Major League Baseball e la Minor League Baseball:



- (a) Il campione individuale di battuta, media bombardieri o percentuale arrivi in base sarà il giocatore con la più alta media battuta, media bombardieri o percentuale arrivi in base, purché al giocatore siano accreditate presenze in battuta pari o maggiori del numero di incontri stabiliti per ogni squadra nella sua lega in quella stagione, moltiplicato per 3,1 nel caso di giocatori della Major League e per 2,7 nel caso dei giocatori della Minor League. Il totale delle presenze includerà turni Alla Battuta ufficiali, basi su ball, colpiti dal lanciatore, battute di sacrificio, volate di sacrificio e arrivi in prima base per interferenza od ostruzione. Nonostante il requisito minimo sulle presenze in battuta sopra esposto, il giocatore che possieda un numero di presenze in battuta minore del minimo, ma la cui media sarebbe comunque più alta, se avesse il numero di presenze minime richieste, sarà il campione di battuta, media bombardieri o percentuale arrivi in base, secondo le circostanze;

Regola 9.22(a) Commento: Per esempio, se la Major League prevede 162 incontri per ogni squadra, 502 presenze in battuta qualificano (162 volte per 3,1 uguale 502) un giocatore per il titolo di campione di battuta, media bombardieri e percentuale arrivi in base. Se la Minor League prevede 140 incontri per ogni squadra, 378 presenze in battuta qualificano (140 volte per 2,7 uguale 378) un giocatore per il titolo di campione di battuta, media bombardieri e percentuale arrivi in base. Le frazioni di presenze in battuta devono essere arrotondate per eccesso o per difetto al numero intero più vicino. Per esempio, 162 volte per 3,1 uguale 502,2, che è arrotondato per difetto a 502.

Se per esempio, Abel ha la media battuta più alta tra quelli con più di 502 presenze in battuta in Major League con 0,362 di media battuta (181 valide in 500 turni Alla Battuta) e Baker ha 490 presenze in battuta, 440 turni Alla Battuta e 165 valide per una media battuta di 0,375, Baker sarà il campione di battuta, perché aggiungendo 12 turni Alla Battuta al record di Baker, questi avrebbe ancora una media battuta più alta di Abel: 0,365 (165 valide in 452 turni Alla Battuta) contro 0,362 di Abel.

- (b) Il campione individuale dei lanciatori nella Major League sarà il lanciatore con la media punti guadagnati più bassa, sempre che egli abbia lanciato, nelle gare del campionato della lega, almeno tanti inning quante sono le partite previste per le squadre della lega in quella stagione. Il campione individuale dei lanciatori per la Minor League sarà il lanciatore con la media punti guadagnati più bassa, sempre che quel lanciatore abbia lanciato, nelle gare di campionato



della lega, un numero di inning almeno pari all'80% del numero delle partite previste per le squadre della lega in quella stagione;

Regola 9.22(b) Commento: Per esempio, se un campionato di Major League prevede 162 gare per ogni squadra, 162 inning qualificano un lanciatore per il titolo di campione dei lanciatori. Un lanciatore con 161 e 2/3 inning non si qualificherà. Se la Minor League prevede 140 gare per ogni squadra, 112 inning qualificheranno un lanciatore per il titolo di campione dei lanciatori. La parte frazionaria del numero di inning richiesto per la qualifica sarà arrotondata al terzo di inning più vicino. Per esempio, 80% di 144 gare è 115,2, per cui 115 e 1/3 inning sono il minimo richiesto per un campione dei lanciatori nella Minor League con 144 gare di calendario. 80% di 76 gare è 60,8, così 60 e 2/3 inning saranno il minimo richiesto per un campione dei lanciatori nella Minor League con 76 gare di calendario.

- (c) I campioni individuali in difesa saranno i difensori con la media difesa più alta in ogni posizione; in particolare:
- (1) Un ricevitore deve aver partecipato come ricevitore in almeno metà delle gare previste per le squadre della lega in quella stagione;
 - (2) Un interno o esterno deve aver partecipato nella sua posizione ad almeno due terzi del numero delle gare previste per le squadre della lega in quella stagione; e
 - (3) Un lanciatore deve aver lanciato almeno tanti inning quante sono le gare previste per le squadre della lega in quella stagione, salvo che un altro lanciatore abbia una media difesa uguale o più alta e abbia avuto più opportunità in un numero minore di inning, nel qual caso quest'ultimo lanciatore sarà il campione in difesa.

9.23 GUIDA PER I RECORD CUMULATIVI

- (a) Battute valide consecutive

Una successione di battute valide non terminerà se la presenza in battuta del battitore ha come risultato una base per ball, un colpito dal lanciatore, un'interferenza difensiva od ostruzione o un bunt di sacrificio. Una volata di sacrificio terminerà la sequenza.

- (b) Successione di valide in partite consecutive



Una successione di valide in partite consecutive non terminerà se tutte le presenze in battuta (una o più) in una gara hanno come esito una base per ball, battitore colpito, interferenza difensiva o bunt di sacrificio. La sequenza terminerà se il giocatore fa una volata di sacrificio e nessuna battuta valida.

La successione di valide in partite consecutive per un giocatore sarà determinata dalle partite consecutive in cui quel giocatore appare e non è determinata dagli incontri della sua squadra.

(c) Successione di partite giocate consecutive

Una successione di partite giocate consecutive continuerà se un giocatore gioca un mezzo inning in difesa o se completa un turno alla battuta ricevendo la base o essendo eliminato. Una presenza solo come sostituto corridore interromperà la successione. Se un giocatore è espulso dalla partita da un arbitro prima che la successione possa continuare secondo quanto richiesto da questa Regola 9.23(c), si considera che la successione di quel giocatore continui comunque.

(d) Partite sospese

Per gli effetti di questa Regola 9.23, tutte le prestazioni avvenute nel completamento di una gara sospesa saranno considerate come effettuate nella data originale della gara.



DEFINIZIONI DEI TERMINI

(Tutte le definizioni sono in ordine alfabetico)

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 e che il battitore non tenta di battere. Se il lancio colpisce il terreno e rimbalza attraverso la zona dello strike, è un "ball".

BALK (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.

BASE (base) è uno dei quattro punti che devono essere toccati da un corridore per poter segnare un punto; tale definizione identifica più comunemente i sacchetti di tela e il piatto di gomma che indicano 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 o in seguito all'indicazione del manager della squadra in difesa che informa l'arbitro della sua intenzione di concedere volontariamente al battitore la prima base. Se il manager manifesta all'arbitro questa intenzione, l'arbitro concederà al battitore la prima base come se avesse ricevuto quattro lanci fuori dalla zona dello strike.

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

BATTITORE (batter) è il giocatore della squadra all'attacco che prende posizione nel box del battitore.

BATTITORE-CORRIDORE (batter-runner) è il termine che identifica il giocatore della squadra all'attacco dal momento in cui conclude il turno in battuta fino alla sua eliminazione o fino al termine dell'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.

BUNT (bunt) è una palla battuta, non sventolata ma incontrata intenzionalmente con la mazza e smorzata lentamente in campo interno.

CLASSIFICATORE UFFICIALE (Official Scorer) Vedi Regola 9.00.

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 squadra, schierata in campo.

DOPPIO GIOCO (double play) è un gioco della difesa nel quale due attaccanti sono eliminati come frutto di un'azione continua, 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 su cui il gioco forzato è rimosso per effetto della prima eliminazione. **Esempio di doppio gioco forzato rovescio:** corridore in prima base, un eliminato; palla battuta rotolante verso il primo base che raccoglie e tocca la base (primo eliminato) quindi tira al secondo base o all'interbase per la seconda eliminazione (eliminazione per toccata del corridore). **Altro esempio:** basi cariche, nessun eliminato; palla battuta rotolante verso il terzo base che tocca la base (primo eliminato) e quindi tira al ricevitore per la seconda eliminazione (per toccata del corridore).

DOPPIO INCONTRO (double-header) è costituito da due partite previste in calendario o riprogrammate, disputate una dopo l'altra, senza soluzione di continuità.

DUGOUT (dugout) vedi definizione di Panchina

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



ESTERNO (outfielder) è un difensore che prende posizione nel campo esterno, che è l'area del campo di gioco più distante da casa base.

GIOCO ("Play") è l'ordine dell'arbitro per iniziare la partita o per far riprendere il gioco dopo una palla morta.

GIOCO FORZATO (force play) è un gioco in cui un corridore perde legalmente il diritto di occupare una base a causa del battitore divenuto corridore.

Gioco Forzato (Force Play) Commento: Si elimina ogni confusione riguardante questo gioco ricordando che spesso la situazione di gioco forzato è rimossa durante l'azione. Esempio: corridore in prima e un eliminato; battuta secca sul prima base che la raccoglie e tocca subito la base eliminando il battitore-corridore. Il gioco forzato cessa in questo istante e il corridore che sta avanzando verso la seconda deve essere toccato. Se ci fosse stato un corridore in terza o in seconda base e uno dei corridori fosse arrivato a casa base prima dell'eliminazione in seconda per toccata del corridore il punto sarebbe valido. Se il prima base avesse tirato in seconda e la palla fosse poi stata rimandata in prima, il gioco in seconda sarebbe stato un'eliminazione forzata che realizza il secondo out e il tiro di ritorno in prima base, 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 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, 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 a quel corridore mediante una smorzata.

GIUDICATO (adjudged) è una decisione dell'arbitro.

ILLEGALE (illegal or illegally) 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) è un termine che indica che la palla è in gioco e un attaccante può essere eliminato.



INTERFERENZA (interference)

- (a) Interferenza offensiva è l'atto della squadra in battuta che interferisce, ostacola, impedisce, intralcia o confonde un difensore che sta tentando un gioco.
- (b) Interferenza difensiva è l'atto di un difensore che intralcia o impedisce a un battitore di battere la palla lanciata.
- (c) L'Interferenza arbitrale avviene (1) quando l'arbitro a casa ostacola, impedisce o intralcia un tiro del ricevitore inteso a cogliere un corridore che sta rubando o eliminare un corridore su un gioco di *pick-off*, o (2) quando una palla buona tocca un arbitro in territorio buono prima di oltrepassare un difensore.
- (d) L'interferenza degli spettatori si verifica quando uno spettatore (o un oggetto tirato dallo spettatore) ostacola il tentativo di un giocatore di fare un gioco su una palla viva, entrando nel campo di gioco o sporgendosi dagli spalti e sopra il campo di gioco.

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

IN VOLO (in flight) dicasi di una palla battuta, tirata o lanciata che non ha ancora toccato il terreno o altro ostacolo a eccezione di un difensore.

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

LANCIO (pitch) è una palla che il lanciatore spedisce al battitore.

Lancio (Pitch) Commento: Tutti gli altri passaggi della palla da un giocatore all'altro si chiamano tiri.

LANCIO ILLEGALE (illegal pitch) è: (1) un lancio effettuato al battitore 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 balk.

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



LEGA (League) è un gruppo di Società le cui squadre giocano le une contro le altre in un calendario prestabilito sotto queste regole per il campionato della lega.

LEGALE (legal or legally) in accordo con queste regole.

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.

OSTRUZIONE (obstruction) è l'azione di un difensore che, mentre non è in possesso della palla e non è nell'atto di prendere la palla, impedisce a un corridore di avanzare.

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 rimbalzare 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 o la terza base; o tocca il terreno per la prima volta in territorio buono oltre la prima o la terza base; o che mentre tocca o sorvola il terreno buono, tocca un arbitro o 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 di foul, e non dalla posizione del difensore, sia questi in territorio buono o foul, nel momento in cui tocca la palla.

Palla buona (fair ball) Commento: Se una volata cade in campo interno tra casa base e prima o tra casa base e terza e poi rimbalza in zona di foul senza toccare un giocatore o 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 foul ball. Se una volata cade sopra od oltre la prima o la terza base e quindi rimbalza in territorio foul, è una battuta buona.

Una palla battuta che, senza toccare un difensore, dopo aver colpito la pedana del lanciatore, rimbalza e va a finire in territorio foul tra casa base e prima o tra casa base e terza è una palla foul.

Sempre più Società stanno collocando pali di foul più alti corredati da una rete metallica che dal palo si estende in terreno buono al di sopra della recinzione, 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 oltrepassa la prima o la terza base, rotolando sul territorio foul o sorvolandolo; o che cade in territorio foul oltre la prima o la terza base; o che mentre rotola sul territorio foul o sorvola lo stesso, tocca un arbitro o un giocatore o un qualsiasi oggetto estraneo al terreno naturale.

Una volata foul sarà giudicata secondo le posizioni relative della palla e delle linee del foul, compreso il palo di foul, e non dalla posizione del difensore, sia questi in territorio buono o foul, nel momento in cui tocca la palla.

Palla foul (foul ball) Commento: Una palla battuta che, senza toccare un difensore, dopo aver colpito la pedana del lanciatore, rimbalza e va a finire in territorio foul tra casa base e prima o tra casa base e terza; è una palla foul.

Se una volata cade in campo interno tra casa base e prima o tra casa base e terza e poi rimbalza in zona di foul senza toccare un giocatore o 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 foul ball. Se una volata cade sopra od oltre la prima o la terza base e quindi rimbalza in territorio foul, è una battuta buona.

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

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) è una palla in gioco.

PANCHINA (bench or dugout) è il posto a sedere riservato ai giocatori, sostituti e 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 per violazione del regolamento, con il punteggio di 9-0 a favore della squadra danneggiata.



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

PARTITA REGOLAMENTARE (regulation game) vedi Regola 7.01.

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 il piede che sta a contatto con la pedana del lanciatore quando egli esegue 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 o il guanto, prende sicuro possesso di una palla al 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 o cade e, come conseguenza della collisione o della caduta, perde la palla. Non è una presa se un difensore tocca una palla al volo che successivamente colpisce un membro della squadra in attacco o un arbitro e viene infine presa da un altro difensore. Per stabilire la validità della presa, il difensore deve tenere la palla per un tempo sufficiente a dimostrare che ne ha il completo controllo e che il suo rilancio è volontario e intenzionale. Se il difensore che ha effettuato la presa, perde la palla mentre è nell'atto successivo di tirarla, la palla sarà giudicata presa.

Presca (catch) Commento: Una presa è legale se la palla è definitivamente presa da un difensore anche se palleggiata o presa da un altro difensore prima che tocchi terra. I corridori possono lasciare le 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. Può saltare sopra una cancellata, o telone che può essere in territorio foul. Non può essere



concessa interferenza se un difensore si sporge oltre una rete, una cancellata, una fune o nelle tribune per prendere una palla. Lo fa a suo rischio e pericolo.

Se un difensore, tentando una presa sul limite della panchina, viene “sostenuto” per evitare 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 quello conseguito da un giocatore in attacco che da battitore diventa corridore e tocca nell'ordine prima, seconda, terza e casa base.

RICEVITORE (catcher) è il difensore che si schiera dietro casa base.

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

RIPRESA (inning) è quella parte di partita in cui le squadre si alternano in attacco e in difesa e in cui ci sono tre eliminazioni per ogni squadra. Il turno alla battuta di ciascuna squadra costituisce una mezza ripresa.

RITOC CARE (retouch) è l'atto di un corridore che fa ritorno a 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 a un'altra base nel tentativo di eliminare un corridore più avanzato. Il termine è anche usato dai classificatori per registrare: (a) l'avanzamento del battitore-corridore che guadagna una o più basi extra mentre il difensore che gioca la sua battuta valida tenta l'eliminazione di un corridore più avanzato; (b) l'avanzamento di un corridore (che non sia avvenuto per base rubata o errore) mentre un difensore tenta di eliminare un altro corridore; (c) l'avanzamento di un corridore ottenuto esclusivamente per l'indifferenza della squadra in difesa (rubata non difesa — undefended steal).

SCIVOLARE OLTRE (overslide o oversliding) è l'atto di un attaccante che, mentre scivola verso una base, ma non quando avanza da casa base alla prima, perde il contatto con la base stessa.



SFORZO ORDINARIO (Ordinary Effort) è lo sforzo che un difensore di media abilità in una posizione, in quel campionato, dovrebbe esibire su un gioco, considerando sia le condizioni del campo sia le condizioni atmosferiche.

Sforzo Ordinario (Ordinary Effort) Commento: Questo standard richiamato più volte nelle regole ufficiali per classificare (p.es., Regole 9.05(a)(3), 9.05(a)(4), 9.05(a)(6), 9.05(b)(3) (Valide); 9.08(b) (Sacrifici); 9.12(a)(1) Commento; 9.12(d)(2) (Errori); 9.13(a) e 9.13(b) (Lanci Pazzi e Palle Mancate)) e nelle regole ufficiali di gioco [p.es. Definizioni dei termini (Infield Fly)], è l'obiettivo standard per ogni difensore. In altre parole, anche se un difensore fa il suo sforzo migliore, il classificatore ufficiale dovrebbe addebitare a quel difensore un errore se quello sforzo è meno di quello che un difensore medio in quella posizione in quel campionato avrebbe fatto nella stessa situazione.

SMORZATA (bunt) Vedi Bunt.

SOCIETA' (Club) è la persona o il gruppo di persone responsabili del personale della squadra, della messa a disposizione del campo di gioco e delle relative strutture e che rappresentano la squadra nelle relazioni con la FIBS.

SPRIZZATA FOUL (foul tip) è una palla battuta che schizza direttamente dalla mazza al ricevitore ed è legalmente presa. Non è una sprizzata foul se non è "presa" e ogni sprizzata foul presa è uno strike e la palla rimane in gioco.

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

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

- (a) Il battitore tenta di batterlo e lo manca;
- (b) Non è battuto e qualunque parte della palla passa attraverso una parte della zona dello strike;
- (c) È battuto foul dal battitore quando ha meno di due strike;
- (d) È smorzato foul;
- (e) Tocca il battitore mentre egli tenta di batterlo;
- (f) Tocca il battitore, in volo, 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, dall'apposito box di prima o terza base, dirige il battitore o i corridori.

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 la zona del campo di gioco compresa tra, e che include, le 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, estese fino alla recinzione del campo e perpendicolarmente verso l'alto.

TIRO (throw) è l'atto dello spingere la palla, con la mano e 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 a esclusione dei gioielli indossati, quali collane, braccialetti, etc.

Toccare (touch) Commento: L'equipaggiamento si considera indossato dal giocatore o dall'arbitro quando è nella sua posizione prevista sulla persona.

TOCCATA (tag) è l'atto di un difensore che tocca una base con il corpo mentre ha sicuro e saldo possesso della palla nella mano o nel guanto; o tocca un corridore con la palla, o con la mano o il guanto (ad esclusione dei soli lacci) con cui tiene saldamente e fermamente la palla. Non è una toccata, comunque, se simultaneamente o immediatamente dopo la toccata di una base o di un corridore, al difensore cade la palla. Nello stabilire la validità della toccata, il difensore dovrà tenere la palla abbastanza a lungo da provare che ne ha il completo controllo. Se il



difensore ha compiuto una toccata e perde la palla mentre esegue un tiro dopo la toccata, questa sarà giudicata come effettuata.

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

TRIPLO GIOCO (triple play) è un gioco della difesa nel quale tre attaccanti sono eliminati come frutto di un'azione continua, purché tra tali eliminazioni non siano commessi errori.

VOLATA (fly ball) è una palla battuta che va alta in volo.

VOLATA INTERNA (infield fly) è una volata buona (esclusa una palla tesa 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. Ai sensi di tale regola, il lanciatore, il ricevitore e gli esterni, che si trovassero in campo interno durante tale gioco, dovranno essere considerati interni.

Nel momento in cui è evidente che la palla battuta può essere una volata interna, l'arbitro deve immediatamente dichiarare "Infield Fly" affinché i corridori possano beneficiarne. Se la palla è vicino alle linee di foul, l'arbitro deve dichiarare "Infield Fly se buona".

La palla è viva e i corridori possono avanzare a rischio che la palla sia presa o ritoccare e avanzare dopo che la palla è toccata come fosse una normale volata. Se la battuta è un foul ci si comporta come per una qualsiasi battuta foul.

La palla dichiarata "volata interna" che, senza essere toccata, cade 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.

Volata interna (Infield Fly) Commento: Nell'applicazione della regola della volata interna l'arbitro deve giudicare se la palla potrebbe essere presa con sforzo ordinario da un interno, non in base a 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 suo giudizio, la palla avrebbe potuto essere presa facilmente 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 stabilito nella Regola 5.09(a)(12). La regola della volata interna ha la precedenza.

Se c'è un'interferenza durante un Infield Fly, la palla rimane viva sino a quando non si determina se la palla è buona o foul. Se buona, sia il corridore che ha interferito con il difensore sia il battitore sono out. Se foul, anche se presa, il corridore è out e il battitore ritorna a battere.

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, e il cui limite inferiore è una linea all'altezza della parte inferiore delle ginocchia. La zona dello strike sarà determinata dalla posizione del battitore nel momento in cui si prepara a battere la palla lanciata. (Vedi schema a pag. 164).

Ogni riferimento, in questo Regolamento Tecnico di Gioco, a lui, di lui o suo deve essere inteso anche come lei, di lei o sua, a seconda del caso, quando la persona è di sesso femminile.



APPENDICI





APPENDICE 1

Diagram No. 1
Diagram of the Playing Field

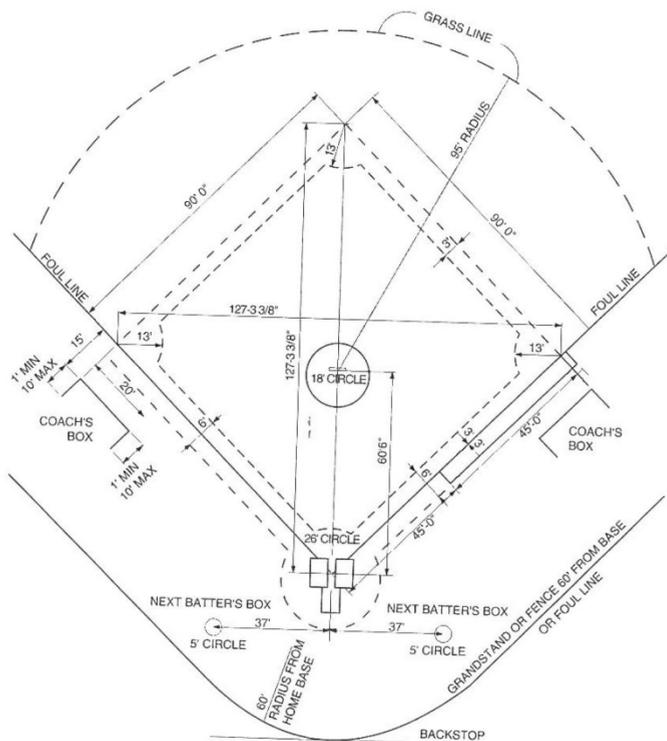


DIAGRAM NO. 1

LEGEND

- BATTER'S BOX, CATCHER'S BOX, FOUL LINE, PITCHER'S PLATE, COACH'S BOX
- NEXT BATTER'S BOX
- - - - BASE LINES
- - - - GRASS LINES





APPENDICE 2

Diagram No. 2
Layout at Home Plate, 1st, 2nd, and 3rd Bases

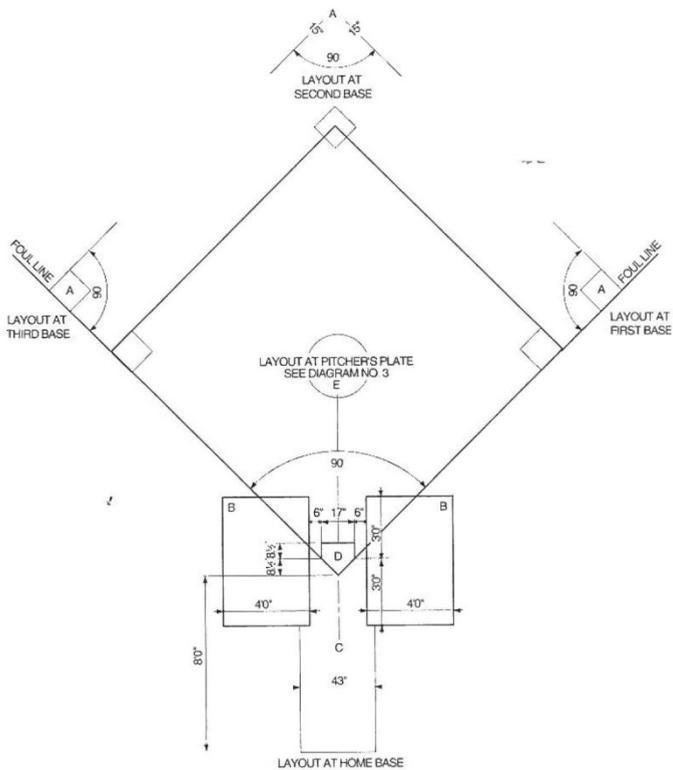


DIAGRAM NO. 2

LEGEND

- A 1st, 2nd, 3rd BASES
- B BATTER'S BOX
- C CATCHER'S BOX
- D HOME BASE
- E PITCHER'S PLATE



APPENDICE 3

Diagram No. 3 Layout of Pitching Mound

Suggested Layout of Pitching Mound

This Diagram No. 3 supplements and, in cases of difference, supersedes Diagram No. 2

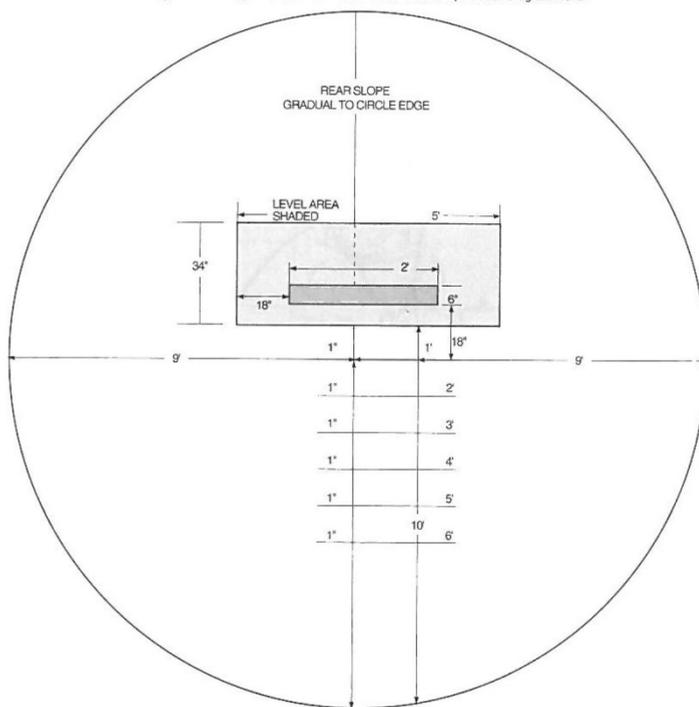


DIAGRAM NO. 3

Pitching Mound: An 18" diameter circle, center of which is 59" from back of home plate.

Locate front edge of rubber 18" behind center of mound.

Front edge of rubber to back point of home plate, 60'6".

Slope starts 6" from front edge of rubber.

The degree of slope from a starting point 6" in front of the pitcher's plate to a point 6' toward home plate shall be 1" to 1", and such degree of slope shall be uniform.

Level area surrounding rubber should be 6" in front of rubber, 18" to each side and 22" to rear of rubber. Total level area 5' x 34".



APPENDICE 4

Dimensions of Fielder's Glove

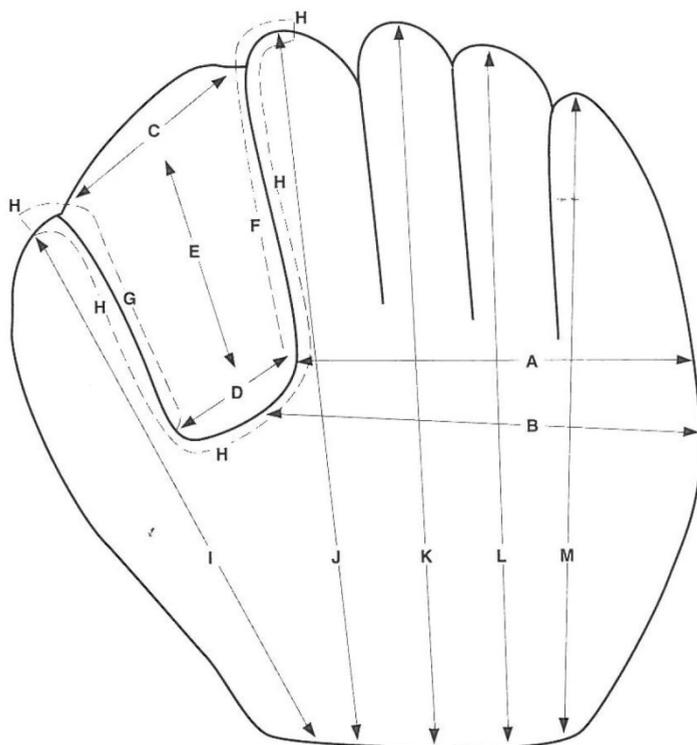


DIAGRAM NO. 4

- | | |
|--|--|
| (A) Palm width— $7\frac{3}{4}$ " | (H) Crotch seam— $13\frac{3}{4}$ " |
| (B) Palm width— 9 " | (I) Thumb top to bottom edge— $7\frac{3}{4}$ " |
| (C) Top opening of web— $4\frac{1}{2}$ "
(webbing not to be wider than $4\frac{1}{2}$ " at any point) | (J) 1st finger top to bottom edge— 13 " |
| (D) Bottom opening of web— $3\frac{1}{2}$ " | (K) 2nd finger top to bottom edge— $11\frac{1}{4}$ " |
| (E) Web top to bottom— $5\frac{1}{4}$ " | (L) 3rd finger top to bottom edge— $10\frac{3}{4}$ " |
| (F) 1st finger crotch seam— $5\frac{1}{2}$ " | (M) 4th finger to bottom edge— 9 " |
| (G) Thumb crotch seam— $5\frac{1}{2}$ " | |



APPENDICE 5

The Strike Zone

