

2026-2029

REGOLAMENTO TECNICO SOFTBALL

FAST PITCH



WBSC



REGOLAMENTO TECNICO SOFTBALL

FAST PITCH

Released by WBSC
in December 2025

Traduzione in Italiano
Gennaio 2026

2026-2029

REGOLAMENTO DI GIOCO SOFTBALL FAST PITCH

© 2025 World Baseball Softball Confederation. All rights reserved.

Il presente Regolamento contiene le Regole Ufficiali del Softball ("Regole Ufficiali" o "Regole"), adottate dalla World Baseball Softball Confederation ("WBSC"). Le Regole disciplinano il gioco del Softball Fast Pitch in qualsiasi partita, torneo o competizione, indipendentemente dal fatto che si tratti o meno di una competizione WBSC. Si applicano in aggiunta ai Regolamenti dei Tornei applicabili.

Il Regolamento Ufficiale include Regole, Effetti e Appendici. I termini utilizzati nel presente Regolamento sono definiti nel presente documento o nell'Appendice Definizioni dello Statuto WBSC.

Le Appendici e gli Effetti formano una parte delle Regole in cui sono citati e hanno la stessa importanza ed effetto delle Regole stesse. Il Sommario, dove si trovano le regole, e l'Indice, composto dalla parola chiave e dall'oggetto che indicano le regole, sono da considerare come un riferimento, e non fanno parte delle regole.

Ci si aspetta che ogni persona coinvolta in una partita o in una competizione a cui si applicano le presenti Regole partecipi in modo corretto ed etico, commisurato a elevati livelli di sportività.

È vietato qualsiasi uso improprio o ristampa del presente Regolamento Ufficiale senza il previo consenso scritto della WBSC.

La WBSC declina e non accetta alcuna responsabilità per difetti o non conformità delle strutture o per inadempienze delle persone coinvolte in una partita giocata secondo queste Regole per la mancata osservanza delle presenti Regole ufficiali e non è responsabile per eventuali conseguenze derivanti dallo svolgimento di una partita di Softball o dall'uso improprio delle Regole ufficiali.

Le nuove regole e/o modifiche sono in grassetto, corsivo, sottolineato ed evidenziato giallo





SOMMARIO

1 LA PARTITA

- 1.1 DEFINIZIONI
- 1.2 REQUISITI PER UNA PARTITA REGOLAMENTARE

2 CAMPO DA GIOCO ED EQUIPAGGIAMENTO

- 2.1 DEFINIZIONI
- 2.2 IL CAMPO DI GIOCO
- 2.3 EQUIPAGGIAMENTO DA GIOCO
- 2.4 EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI
- 2.5 UNIFORMI
- 2.6 UNIFORMI DEI COACH
- 2.7 EQUIPAGGIAMENTO

3 PARTECIPANTI

- 3.1 DEFINIZIONI
- 3.2 LINE-UP E ROSTER
- 3.3 GIOCHI D'APPELLO
- 3.4 COACH
- 3.5 COMPONENTI DELLA SQUADRA
- 3.6 ARBITRI
- 3.7 CLASSIFICATORI

4 LANCIO

- 4.1 DEFINIZIONI
- 4.2 VISITE DIFENSIVE
- 4.3 REQUISITI DI UN LANCIO LEGALE
- 4.4 LANCI DI RISCALDAMENTO
- 4.5 NO PITCH
- 4.6 PALLA CADUTA
- 4.7 RITORNO DEL LANCIATORE
- 4.8 LANCIATORE ILLEGALE



5 LA BATTUTA E LA CORSA SULLE BASI

- 5.1 DEFINIZIONI
- 5.2 VISITA IN ATTACCO
- 5.3 IL BATTITORE SUCCESSIVO
- 5.4 LA BATTUTA
- 5.5 IL BATTITORE-CORRIDORE
- 5.6 DOPPIA BASE
- 5.7 UTILIZZO DI UN GUANTO ILLEGALE
- 5.8 RIMOZIONE DEL CASCHETTO
- 5.9 TOCCARE LE BASI NELL'ORDINE LEGALE
- 5.10 CORRIDORI
- 5.11 EFFETTI PER LA CORSA SULLE BASI (ECCEPTE PER L'OSTRUZIONE)

APPENDICE 1: CAMPO DA GIOCO E DIMENSIONE DEL DIAMANTE

- A. DIMENSIONI UFFICIALI DEL CAMPO DA GIOCO
- B. DIMENSIONI UFFICIALI E DISEGNO DEL DIAMANTE
- C. DIMENSIONI UFFICIALI DELLE BASI
- D. DIMENSIONI UFFICIALI DEL BOX DI BATTUTA E DEL BOX DEL RICEVITORE
- E. DIMENSIONI UFFICIALI DI CASA BASE E DELLA PEDANA DI LANCIO
- F. TABELLA DI RIFERIMENTO DELLE DISTANZE
- G. REALIZZAZIONE DI UN DIAMANTE

APPENDICE 2: SPECIFICHE DELLA MAZZA

- A. MAZZA UFFICIALE
- B. MAZZA DA RISCALDAMENTO

APPENDICE 3: STANDARD DELLA PALLA

- A. PALLA UFFICIALE
- B. DIMENSIONI E SPECIFICHE

APPENDICE 4: SPECIFICHE PER IL GUANTONE

- A. Larghezza del palmo (estremità superiore)**
- B. Larghezza del palmo (estremità inferiore)**
- C. Estremità superiore della sacca**
- D. Estremità inferiore della sacca**
- E. Altezza della sacca**
- F. Cucitura vicino alla sacca del primo dito (indice)**
- G. Cucitura vicino alla sacca del pollice**
- H. Cucitura intorno alla sacca**
- I. Dalla sommità del pollice al bordo inferiore**
- J. Dalla sommità dell'indice al bordo inferiore**

APPENDICE 5: ARBITRI

- A. INFORMAZIONI GENERALI PER GLI ARBITRI
- B. SEGNALI
- C. NORME APPROVATE

APPENDICE 6: CLASSIFICATORI

- A. IL RUOLINO
- B. NON VIENE ATTRIBUITA UNA VALIDA
- C. VOLATE DI SACRIFICIO
- D. PUNTI BATTUTI A CASA
- E. PARTITA VINTA ACCREDITATA AL LANCIATORE
- F. PARTITA PERSA ADDEBITATA AL LANCIATORE
- G. RESOCONTO DELLA PARTITA
- H. BASI RUBATE
- I. PRESTAZIONI DI UNA PARTITA TERMINATA PER FORFEIT







1 LA PARTITA

1.1. DEFINIZIONI

1.1.1. GIOCO D'APPELLO – PALLA VIVA o PALLA MORTA

L'appello a palla viva o palla morta è un gioco o una situazione in cui un Arbitro non può prendere nessuna decisione a meno che ciò non gli sia richiesto da un manager, da un coach o da un giocatore della squadra non in difetto.

1.1.2. SQUADRA IN DIFESA

La squadra schierata in campo.

1.1.3. FORFEIT

Quando l'Arbitro Capo stabilisce che la gara è finita dichiarando vincente la squadra non in difetto.

1.1.4. SQUADRA DI CASA E SQUADRA OSPITE

- a) La squadra di casa può essere stabilita in diversi modi, incluso il lancio della moneta, di comune accordo, per decisione dei responsabili del torneo o della lega in cui si sta giocando.
- b) La squadra di casa inizia la partita in difesa, va in battuta nella seconda parte di ogni inning e occupa il dugout di terza base.
- c) La squadra ospite inizia la partita in attacco, va in battuta nella prima metà di ogni inning e occupa il dugout di prima base.

1.1.5. INNING

È il segmento della partita in cui entrambe le squadre vanno sia in battuta che in difesa, e rimangono a battere o a difendere fino al raggiungimento dei tre out.

Un nuovo mezzo inning inizia immediatamente dopo l'out finale del mezzo inning precedente.

1.1.6. SQUADRA IN ATTACCO

La squadra che va in battuta.

1.1.7. GIOCO

Quando l'Arbitro Capo segnala e dichiara che la palla è viva all'inizio della partita o per riprendere il gioco, a condizione che:

- a) il lanciatore sia in possesso della palla nel cerchio; e



- b) il ricevitore sia all'interno del suo box e
- c) tutti gli altri difensori si trovino in territorio buono prima di rimettere la palla in gioco.

1.1.8. MEETING PRE PARTITA

È il meeting nella zona di casa base, in un momento prestabilito, che include gli Arbitri, i manager (head coach) **ed i** rappresentanti di entrambe le squadre.

Durante questo meeting i line-up vengono convalidati, vengono scambiati fra le squadre e l'Arbitro Capo illustra ogni altra regola particolare.

1.1.9. PROTESTO

L'azione della squadra in difesa o in attacco, che non sia un appello, che ha come oggetto:

- a) l'interpretazione o l'applicazione errata di una regola di gioco da parte di un Arbitro;
o
- b) la regolarità della posizione **di un giocatore presente nel Roster che ha giocato una partita.**

1.1.10. TEMPO

Il termine usato da un Arbitro per decretare la sospensione del gioco durante la partita. Durante la sospensione la palla è morta.

1.2. REQUISITI PER UNA PARTITA REGOLAMENTARE

1.2.1. PARTITA REGOLAMENTARE

Una partita regolamentare è composta da sette inning completi, con le seguenti eccezioni:

- a) non è necessario giocare sette inning completi se la squadra di casa segna più punti (della squadra ospite) in sei inning o prima del terzo out nella parte bassa del settimo inning.
- b) una gara che si trova in situazione di parità dopo sette inning viene continuata giocando inning addizionali fino a quando una squadra segna più punti dell'altra alla fine di un inning completo o fino a quando la squadra di casa segna più punti (della squadra ospite) prima che venga fatto il terzo out nella parte bassa dell'inning.
- c) una gara che viene interrotta dall'Arbitro **Capo** viene considerata regolare se sono stati giocati cinque o più inning completi, o se la squadra di casa ha segnato più punti rispetto a quelli che l'altra squadra ha segnato in cinque o più inning, o se viene applicata la regola dei punti di vantaggio. L'Arbitro **Capo** ha il potere di **sospendere o** interrompere una gara in ogni momento a causa dell'oscurità, **condizioni meteo (inclusa la pioggia)**, incendio, panico o altre cause che possono mettere in pericolo fisico gli spettatori o le squadre.
- d) una partita che viene interrotta è regolarmente pari se il punteggio è in parità alla fine di cinque o più inning completi di gioco, o se la squadra di casa ha pareggiato il punteggio della squadra in trasferta durante l'inning incompleto.

- e) queste disposizioni non si applicano in caso di qualsiasi atto da parte dei giocatori o del pubblico che possa determinare il termine della gara per forfait. L'Arbitro Capo può dichiarare una partita terminata per forfait **a favore della squadra non in difetto** se un qualsiasi componente delle squadre o uno spettatore attacca fisicamente un Arbitro.
- f) una partita che non sia considerata terminata regolarmente o una gara terminata regolarmente pari deve essere rigiocata dall'inizio. I line-up originali potranno essere cambiati nel momento in cui la gara sarà rigiocata.



1.2.2. GARA TERMINATA PER FORFEIT

Una partita viene conclusa per forfait a vantaggio della squadra non in difetto quando:

- a) una squadra non si presenta in campo;
- b) una squadra presente al campo si rifiuta di iniziare la gara a cui deve partecipare, all'orario stabilito o entro il tempo concesso **per la partita o la competizione** per cui sta giocando prima che venga dichiarato il forfait;
- c) dopo l'inizio della partita, una squadra si rifiuta di continuare a giocare, a meno che la partita non sia stata sospesa o terminata dall'Arbitro Capo;
- d) dopo che l'Arbitro Capo ha sospeso il gioco, una squadra si rifiuta di ricominciare a giocare entro due minuti da quando l'Arbitro Capo ha chiamato e segnalato "GIOCO";
- e) una squadra utilizza tattiche al fine di ritardare o velocizzare la partita;
- f) dopo un warning da parte dell'Arbitro Capo, quando una qualsiasi Regola venga ripetutamente violata, fatta eccezione per il caso in cui il lanciatore continui a violare una o più regole di lancio, il lanciatore verrà rimosso dalla posizione di lancio per il resto della gara e verrà dichiarato un Lanciatore Illegale;
- g) l'ordine di rimozione o di espulsione di un giocatore o di una qualsiasi persona autorizzata a stare nel dugout non viene eseguito entro un minuto;
- h) a causa della rimozione o espulsione dalla partita di un giocatore da parte di un Arbitro o per qualsiasi altra causa ci sono meno di nove (9) giocatori o dieci (10) mentre si usano sia il DP che il FLEX nel line-up in una delle due squadre;
- i) un giocatore dichiarato illegittimo rientra in partita e viene effettuato un lancio; o
- j) si scopre che un giocatore, o un manager o un coach che è stato espulso sta partecipando nuovamente alla partita.

1.2.3. REGOLA DEI PUNTI DI VANTAGGIO

- a) Si applica ad ogni gara di qualsiasi torneo o campionato quando una squadra è in vantaggio sull'altra di: 15 punti dopo tre (3) inning; 10 punti dopo quattro (4) inning; o di 7 punti dopo cinque (5) inning.
- b) Si devono giocare gli inning completi a meno che la squadra di casa segni il numero di punti richiesti mentre si trova in attacco. Quando la squadra in trasferta raggiunge il numero di punti necessari nella parte alta dell'inning, la squadra di casa



deve battere nella parte bassa dell'inning. Prima di terminare la gara per l'applicazione della regola dei punti di vantaggio tutti i giochi devono essere finiti. Se ci si trova nella seconda metà dell'inning, non conterà nessun punto segnato oltre il margine della regola dei punti di vantaggio, a meno che il gioco che conclude la partita sia un fuoricampo, nel qual caso contano tutti i punti segnati per effetto del fuoricampo.

1.2.4. TIE-BREAKER

- a) A partire dalla parte alta dell'ottavo inning e per ogni ulteriore mezzo inning fino al termine della partita, la squadra in attacco inizia il proprio turno alla battuta posizionando come corridore in seconda base il giocatore che deve andare a battere come nono in quel mezzo inning.
- b) Il corridore in seconda base può essere sostituito seguendo le regole sulle sostituzioni.
- c) Se un corridore non corretto viene posizionato in seconda base, questo può essere eliminato se la squadra in difesa presenta un Gioco d'Appello correttamente proposto dopo un lancio (legale o illegale) o un gioco. Il Gioco d'Appello può essere fatto in qualsiasi momento mentre il corridore non corretto si trova in base. Se la squadra in attacco posiziona il corridore corretto in base prima che venga fatto il Gioco d'Appello, non ci sono penalità.

1.2.5. SEGNATURA DEI PUNTI

- a) Viene segnato un punto ogni volta che un corridore tocca, nell'ordine, tutte e tre le basi e casa base prima del terzo out di quel mezzo inning.
- b) Quando si usa il Tie-Breaker, il corridore che parte in seconda base non deve toccare la prima base affinché il punto sia segnato legalmente.
- c) Un punto non è segnato se il terzo e/o ultimo out del mezzo inning è il risultato:
 - i) del battitore-corridore che viene eliminato prima che abbia toccato la prima base
 - ii) di un corridore che viene eliminato su un gioco forzato, compreso un gioco d'appello;
 - iii) di un corridore che si stacca dalla base prima che **il piede non di perno del lanciatore tocchi il terreno durante il movimento di lancio;** o
 - iv) un out su un corridore precedente a quello che ha segnato.
- d) Si possono fare altri out su gioco d'appello dopo il terzo out allo scopo di far annullare uno o più punti.

1.2.6. GIOCHI D'APPELLO

Su un gioco d'appello il corridore non sarà eliminato a meno che l'appello non sia fatto legalmente.

- a) Il gioco d'appello può essere fatto mentre la palla è viva o morta, ma la squadra in difesa perde la possibilità di fare il gioco d'appello se non viene fatto:



- i) prima del lancio successivo, legale o illegale, con l'eccezione di un caso di un sostituto illegale, di giocatore non annunciato, di Rientro Illegale, di Giocatore Rimpiazzato o di rimpiazzo e dei corridori che si scambiano di posto sulle basi;
 - ii) prima che tutti i difensori abbiano lasciato il territorio buono mentre tornano verso il dugout. Se un difensore fa un gioco d'appello, il difensore stesso si deve trovare in campo interno nel momento in cui lo fa; o
 - iii) prima che gli Arbitri abbiano lasciato il campo di gioco, nel caso si tratti dell'ultimo gioco della partita;
 - iv) in un qualsiasi momento in cui un corridore non corretto sia in base nel tie-breaker o come Temporary Runner per chi è indicato come ricevitore o lanciatore.
- b) I corridori possono lasciare la loro base durante il gioco d'appello a palla viva quando:
- i) la palla esce dal cerchio del lanciatore;
 - ii) la palla non è più in possesso del lanciatore; o
 - iii) il lanciatore fa un movimento associato al tiro dando l'impressione di fare un gioco o fa una finta di tiro.
- c) **APPELLO A PALLA MORTA.** Una volta che la palla è tornata in campo interno e che è stato chiamato "Tempo" o la palla è diventata morta, qualsiasi componente della squadra in difesa in campo interno, con o senza il possesso della palla, può fare un gioco d'appello verbale su un corridore che ha saltato una base o che ha lasciato la base in anticipo su una volata. Un coach, o un manager, può fare il gioco d'appello solo a palla morta e dopo essere entrato sul campo di gioco. L'Arbitro di competenza deve prendere atto del gioco d'appello e dare un giudizio sulla giocata. Nessun corridore può lasciare la propria base durante questo periodo di tempo, poiché la palla resta morta fino al lancio successivo.
ECCEZIONE: Un corridore che ha lasciato la propria base in anticipo su una volata o che ha saltato una base può cercare di ritornare a tale base mentre la palla è morta.
- i) Se la palla esce dal gioco, allora il gioco d'appello a palla morta non può essere fatto fino a quando l'Arbitro Capo non fornirà una nuova palla per la partita.
 - ii) Non viene chiamato Illegal Pitch se il lanciatore, mentre effettua l'appello verbale, si trova in contatto con la pedana di lancio ed è in possesso della palla.
 - iii) Se l'Arbitro ha già chiamato "Gioco" e il lanciatore chiede di fare un gioco d'appello, allora l'Arbitro chiamerà ancora "Tempo" e farà effettuare il gioco d'appello.
- d) È possibile fare ulteriori giochi d'appello dopo il terzo out a condizione che siano eseguiti in maniera regolare e abbiano come scopo quello di fare annullare un punto o di fare ripristinare il corretto ordine di battuta.
- e) Queste sono le tipologie di gioco d'appello:



- i) saltare una base;
- ii) lasciare una base in anticipo su una volata prima che la palla sia toccata;
- iii) battere fuori turno;
- iv) tentare di avanzare in seconda base dopo aver raggiunto la prima base;
- v) sostituzioni illegali;
- vi) l'utilizzo di un giocatore non annunciato mentre si usa la Regola del Giocatore di Rimpiazzo;
- vii) Rientro Illegale;
- viii) l'utilizzo di un giocatore non annunciato mentre si usa la Regola del Giocatore Designato; o
- ix) corridori che si scambiano la posizione sulle basi che stanno occupando.
- x) l'utilizzo di un corridore non corretto in seconda base durante un tie-breaker o come Temporary Runner per chi è indicato come ricevitore o lanciatore.

1.2.7. VINCITORE DELLA PARTITA

La squadra vincente è quella che segna più punti dell'altra in una gara regolamentare.

- a) Il punteggio di una gara terminata in modo regolamentare è il punteggio al termine dell'ultimo inning completo, a meno che la squadra di casa non abbia segnato più punti della squadra ospite nella seconda parte dell'inning incompleto. In questo caso il punteggio è quello dell'inning incompleto.
- b) Il punteggio di una partita terminata regolarmente in parità è quello registrato nel momento in cui la gara è finita.
- c) Il punteggio di una partita terminata per forfait è di 7-0 a favore della squadra non in difetto.

1.2.8. CONDIZIONI PER UN PROTESTO

- a) Per essere accolto e preso in discussione un protesto deve riguardare **solo** uno dei seguenti argomenti **e l'esempio nella Regola 1.2.9, ma non quanto indicato nella Regola 1.2.10:**
 - i) errata interpretazione di una regola;
 - ii) la mancata applicazione della regola corretta da parte di un Arbitro in una determinata situazione; o
 - iii) la mancata imposizione del corretto **effetto** per una determinata violazione;
- b) Dopo che è stato effettuato un lancio (legale o illegale) non è possibile **fare appello** o cambiare nessuna decisione arbitrale.
- c) Un protesto che abbia come oggetto la regolarità della posizione di un giocatore **presente nel Roster** dovrà essere sottoposto all'autorità appropriata oltre che all'Arbitro Capo.



1.2.9. PROTESTI

L'argomento di un protesto può coinvolgere sia un giudizio che l'interpretazione di una regola.

A seguire un esempio di una situazione di questo tipo:

con un out e corridore in seconda e terza base, il battitore batte una volata che viene presa. Il corridore in terza base parte dopo la presa, ma quello in seconda parte prima. Il corridore dalla terza base **tocca** il piatto di casa base prima che la palla sia giocata in seconda base per il terzo out. L'Arbitro dichiara che il punto non conta. Il fatto che il corridore abbia lasciato la seconda base prima della presa e se il gioco in seconda base è stato fatto prima che il corridore dalla terza avesse **toccato** il piatto di casa base sono esclusivamente questioni di giudizio e non possono essere protestati. La mancata concessione da parte dell'Arbitro del punto è un'errata interpretazione della regola ed è oggetto idoneo per un protesto.

1.2.10. PROTESTI NON VALIDI

Nessun protesto può essere accolto o preso in considerazione se riguarda una decisione in cui è in discussione solo la precisione del giudizio di un Arbitro, o se la squadra che ha presentato il protesto ha vinto la partita. Alcuni esempi di protesti che non saranno presi in considerazione sono:

- a) se una palla battuta sia buona o foul;
- b) se un corridore sia out o salvo;
- c) se un lancio sia strike o ball;
- d) se un lancio sia legale o illegale;
- e) se un corridore abbia toccato o meno una base;
- f) se un corridore abbia lasciato la base in anticipo su una volata che viene presa;
- g) se una volata sia presa o meno;
- h) se una volata sia o meno un Infield Fly;
- i) se ci sia stata o meno un'interferenza;
- j) se ci sia stata o meno un'ostruzione;
- k) se un giocatore o una palla viva siano entrati o meno in zona di palla morta o abbiano o meno toccato un oggetto o una persona in territorio di palla morta;
- l) se una palla battuta abbia superato o meno la recinzione in volo;
- m) se il campo sia in condizioni idonee per continuare o riprendere il gioco;
- n) se ci sia sufficiente luce per continuare a giocare; o
- o) qualsiasi altra situazione che coinvolga solamente la precisione nel giudizio di un Arbitro.



1.2.11. NOTIFICA DI UN PROTESTO

- a) Ad eccezione della posizione regolare di un giocatore, la notifica del protesto deve essere data in maniera chiara all'Arbitro Capo, immediatamente prima del lancio successivo, legale o illegale; se alla fine di un inning, prima che tutti i difensori abbiano abbandonato il territorio buono mentre ritornano al loro dugout o, se si tratta dell'ultimo gioco della partita, prima che gli Arbitri abbiano lasciato il terreno di gioco.
- b) Qualsiasi notifica di un protesto effettuata nel rispetto della regola significa che il resto della gara viene giocato sotto protesto.
- c) È il manager **o l'head coach** della squadra che effettua il protesto, o chi ne fa le veci, che deve darne notifica. L'Arbitro Capo deve avvertire il manager **o l'head coach** della squadra avversaria ed il Classificatore Ufficiale.
- d) Tutte le parti interessate devono prendere nota delle condizioni che hanno portato alla decisione e che possono aiutare alla corretta determinazione della situazione.

1.2.12. TEMPO LIMITE PER LA COMPILAZIONE DI UN PROTESTO

Un protesto ufficiale deve essere compilato **con l'Arbitro Capo** in un tempo ragionevole.

- a) In assenza di una regola del torneo o del campionato che fissi il tempo limite per la compilazione di un protesto, si considera che questo debba essere preso in considerazione se compilato in un tempo ragionevole, tenendo in considerazione la natura del caso e della difficoltà che si possono incontrare per ottenere le informazioni su cui basare il protesto.
- b) Generalmente **24 ore dal momento dell'evento o dalla fine della partita in questione** è considerato un tempo ragionevole.

1.2.13. REQUISITI PER UN PROTESTO SCRITTO

Un protesto scritto, per essere valido, deve contenere le seguenti informazioni:

- a) data, orario e il campo della partita;
- b) il nome dell'Arbitro(i) e del Classificatore(i);
- c) la regola (o le regole) di questo Regolamento o le regole di campo in base alle quali viene presentato il protesto;
- d) la valutazione e le condizioni che hanno portato a prendere la decisione;
- e) tutti i fatti essenziali che formano l'argomento del protesto.

1.2.14. RISULTATO DEL PROTESTO

La decisione **presa dall'Arbitro Capo** riguardo ad una partita protestata **dovrà soddisfare le condizioni previste dalla Regola 1.2.13 e dovrà comportare una delle seguenti conseguenze:**

- a) il protesto è ritenuto non valido e il risultato della gara **ed il punteggio** rimangono invariati.

- b) quando il protesto viene accolto a causa di un'errata interpretazione di una regola, la partita deve essere rigiocata dal punto in cui la decisione non corretta è stata presa, applicando la decisione corretta.
- c) quando il protesto viene accolto a causa della posizione irregolare di un **giocatore inserito nel Roster** di una squadra, la partita è dichiarata persa dalla squadra in difetto.







2 CAMPO DA GIOCO & EQUIPAGGIAMENTO

2.1. DEFINIZIONI

2.1.1. MAZZA ALTERATA

Una mazza si considera alterata quando è stata modificata la struttura fisica di una mazza regolare. Esempi di alterazione di una mazza sono: sostituire il manico di una mazza di metallo con un manico di legno o di altro materiale; inserire del materiale all'interno della mazza; applicare troppo nastro adesivo (più di due strati) all'impugnatura della mazza; colorare la parte superiore o il pomello della mazza se non allo scopo di riconoscerla; **o** incidere un marchio di identificazione sulla parte più larga di una mazza di metallo. Sostituire il rivestimento dell'impugnatura con un altro rivestimento legale non è considerata un'alterazione della mazza. Incidere un marchio d'identificazione sul solo pomello di una mazza di metallo o un marchio d'identificazione impresso con il laser su qualsiasi parte della mazza non è considerata alterazione della stessa.

2.1.2. LINEA DELLE BASI

La linea diretta fra due basi consecutive.

2.1.3. BOX DEL BATTITORE

La zona all'interno della quale il battitore deve rimanere mentre si posiziona con l'intento di battere e aiutare la squadra in attacco a segnare punti. Le linee sono considerate come interne al box del battitore.

2.1.4. BOX DEL RICEVITORE

La zona all'interno della quale il ricevitore deve rimanere finché il lancio non viene rilasciato. Le linee sono considerate come interne al box del ricevitore. Il ricevitore è considerato all'interno del box se non tocca il terreno all'esterno dello stesso.

2.1.4(A) BULL PEN

L'area designata per il riscaldamento di un lanciatore non titolare. Il bull pen può essere situato in territorio foul o all'esterno del campo di gioco.

Aree separate simili devono essere assegnate sia alla squadra di casa che alla squadra ospite. Se si trova in territorio foul:

a) il bull pen della squadra di casa deve essere situato in territorio foul lungo la linea di terza base, oltre i limiti del campo interno, con il lanciatore che lancia verso la recinzione del campo esterno; e

b) il bull pen della squadra ospite deve essere situato in territorio foul lungo la linea di prima base, oltre i limiti del campo interno, con il



lanciatore che lancia verso la recinzione del campo esterno.

2.1.5. BOX DEL SUGGERITORE

L'area in territorio foul sul lato della prima e terza base del campo di gioco in cui devono posizionarsi i suggeritori della squadra in attacco (vedi Appendice 1-F per le dimensioni).

2.1.6. TERRITORIO DI PALLA MORTA

L'area del campo da gioco che non è territorio buono o territorio foul e in cui si trovano le panchine delle squadre.

2.1.6(A) DUGOUT

La zona in territorio di palla morta riservata unicamente ai componenti della squadra. Nella zona **del dugout** non è consentito fumare, consumare alcool o usare tabacco da masticare. Per "fumare" si considera anche l'inalazione di prodotti simili al tabacco, sigarette elettroniche e vaporizzatori.

2.1.7. TERRITORIO DI PALLA BUONA

Quella parte del campo di gioco all'interno delle linee di foul di prima e di terza base e che le comprende, da casa base fino alla base della recinzione in campo esterno e che si innalza perpendicolarmente sulla stessa.

2.1.7(A) PALI DI FOUL

I pali che si estendono sopra la recinzione del campo esterno sono territorio buono, devono essere ben visibili e di un colore contrastante con quello della palla ufficiale.

2.1.8. TERRITORIO FOUL

Quella parte del campo di gioco che non sia territorio di palla buona e **non sia territorio di palla morta.**

2.1.9. CASCHETTO

Qualsiasi caschetto rotto, crepato, scheggiato o alterato deve essere dichiarato un caschetto illegale e rimosso dalla partita.

- a) Il caschetto del battitore successivo, del battitore, del battitore-corridore e dei corridori deve avere due paraorecchie (uno per ogni lato), e deve fornire caratteristiche di sicurezza uguali o superiori a quelle fornite dalla calotta completa in plastica con imbottitura interna. Una semplice copertura che copra solo le orecchie non rispetta le specifiche di un caschetto legale.



- b) Il caschetto indossato dal ricevitore o dai difensori può essere del tipo a calotta senza paraorecchie.



2.1.10. MAZZA ILLEGALE

Una mazza che non rispetta i requisiti della Regola 2.3.1

2.1.11. GUANTO ILLEGALE

Un guanto che non rispetta i requisiti di un guanto legale o l'uso di un guanto da ricevitore ("mitt") da parte di un difensore che non sia il ricevitore o il prima base.

2.1.12. CAMPO INTERNO

Quella parte del campo in territorio di palla buona solitamente utilizzato dagli interni.

2.1.13. MUFFOLA (MITT)

Una muffola è costituita da un'unica parte per il posizionamento delle dita, senza fessure per le dita e una tasca più profonda di un guanto. Invece un guanto normale ha delle fessure per le dita separate sulla parte esterna e sul retro (vedi Appendice 4 Specifiche dei guanti).

2.1.14. EQUIPAGGIAMENTO UFFICIALE

L'equipaggiamento ufficiale è qualsiasi equipaggiamento (mazze, guantoni, caschetti, ecc.) utilizzato dalla squadra in difesa o dalla squadra in attacco durante il corso della partita. L'equipaggiamento difensivo (guantoni, ad esempio) lasciato sul terreno dalla squadra in quel momento in attacco non è da considerarsi equipaggiamento ufficiale.

2.1.15. ON-DECK CIRCLE (CERCHIO DEL BATTITORE SUCCESSIVO)

L'area dove deve rimanere il prossimo battitore mentre aspetta il proprio turno alla battuta (vedi Appendice 1-F per posizione e dimensioni).

2.1.16. CAMPO ESTERNO

Quella parte del campo di gioco in territorio di palla buona che si trova oltre il campo interno.

2.1.17. CAMPO DI GIOCO

La zona all'interno della quale la palla può essere raccolta e giocata a partire, includendola, dal limite di palla morta.

2.2. IL CAMPO DI GIOCO





2.2.1. REQUISITI DEL CAMPO DI GIOCO

- a) Il campo di gioco deve avere un'area libera e priva di ostacoli compresa all'interno delle dimensioni minime riportate dall'Appendice 1 (Campo di Gioco e Dimensioni del Diamante) e deve comprendere tutte le caratteristiche illustrate.
- b) Il campo di gioco può avere un "warning track". Se questa viene usata, deve essere un'area all'interno del campo di gioco, adiacente a qualsiasi recinzione fissa lungo il campo esterno e lungo le delimitazioni laterali.
- c) Non è richiesto di realizzare un "warning track" sulla superficie permanente in campo esterno (sia essa in erba o altro), quando si utilizza una recinzione provvisoria (esempio: quando un incontro di fast pitch viene disputato su un campo destinato principalmente per lo slow pitch).
- d) Una palla è considerata "fuori dal campo di gioco" quando tocca il terreno, una persona sul terreno o un oggetto al di fuori dell'area di gioco.

2.2.2. IL DIAMANTE UFFICIALE

- a) La configurazione ufficiale del diamante deve rispettare dimensioni e specifiche riportate nell'Appendice 1 A (CAMPO DA GIOCO e DIMENSIONI DEL DIAMANTE) e deve comprendere tutte le caratteristiche illustrate (linee di foul, "corsia di un metro" [1 m. – 3 piedi] e delimitazioni laterali; box per i suggeritori, battitore e ricevitore; cerchio del battitore successivo e del lanciatore; basi e casa base).
- b) Se durante l'incontro si scopre che la distanza fra le basi o la distanza della pedana di lancio da casa base è errata, l'errore sarà corretto all'inizio del successivo inning completo, dopodiché il gioco potrà riprendere e continuare.

2.2.3. REGOLE DI CAMPO O REGOLE SPECIALI

Regole di campo o regole speciali che stabiliscano i limiti del campo di gioco **per una gara o una competizione** devono essere decise in accordo prima dell'inizio dell'incontro e utilizzate ogni qualvolta i backstop, recinzioni, tribune, veicoli, spettatori o altri ostacoli si trovino all'interno dell'area prescritta **o quando le circostanze lo impongono**.

- a) Qualsiasi ostacolo presente nel territorio di palla buona a una distanza inferiore a quella minima prevista per la recinzione come riportato nella Tabella delle Distanze (Appendice 1) deve essere chiaramente segnalato ad uso dell'Arbitro.
- b) Se si utilizza un campo da baseball, il monte di lancio deve essere rimosso, **il campo adeguato al fast-pitch** e il backstop sistemato alla distanza prevista da casa base.

2.3. EQUIPAGGIAMENTO DA GIOCO

2.3.1. MAZZA UFFICIALE



Nelle competizioni WBSC deve essere usata soltanto una mazza ufficiale che risponda agli standard della WBSC, e che sia contrassegnata e marcata con il marchio ufficiale WBSC o ISF 2005. La lista delle mazze approvate dalla WBSC si trova sul sito della WBSC: www.wbsc.org. Si veda l'Appendice 2A (Specifiche delle Mazze) per gli standard delle mazze approvate.

2.3.2. MAZZA DA RISCALDAMENTO

Può essere usata soltanto una mazza da riscaldamento che risponda alle specifiche riportate nell'Appendice 2B (Specifiche delle Mazze).

2.3.3. PALLA UFFICIALE

Nelle competizioni WBSC deve essere usata soltanto una palla ufficiale che risponda agli standard della WBSC, e che sia contrassegnata e marcata con il marchio ufficiale adottato dalla WBSC. Si veda l'Appendice 3 (Standard della Palla).



2.4. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

2.4.1. GUANTI

- a) Tutti i giocatori possono usare un guanto, ma soltanto il ricevitore e il prima base possono usare un guantone da ricevitore (muffola o "mitt").
- b) L'allacciatura, la sacca, o qualsiasi altro oggetto fra il pollice e il corpo del guanto indossato da un qualsiasi difensore, o del guantone indossato dal prima base o dal ricevitore, non deve superare i 12.7 cm (5 in.) di lunghezza.
- c) Il guanto del lanciatore può essere di una qualsiasi combinazione di colori, purché nessuno dei colori (incluse le allacciature) sia quello della palla. I guanti indossati da qualsiasi altro giocatore che non sia il lanciatore possono essere di qualsiasi colore o combinazione di colori.
- d) Guanti che abbiano all'esterno cerchi bianchi, grigi o gialli che diano l'impressione della forma della palla non sono considerati parte dell'equipaggiamento ufficiale e non devono essere usati. (Fare riferimento all'Appendice 4: Specifiche, Disegni e Dimensioni dei Guanti)

2.4.2. SCARPE

- a) Tutti i componenti di una squadra devono indossare le scarpe. Queste devono avere la tomaia di tela, cuoio o altri materiali simili, e devono essere integralmente chiuse.
- b) Le soles possono essere lisce o avere dei tacchetti di gomma dura o morbida.
- c) Possono essere usate soles metalliche e tacchi laminati, purché gli spikes sul fondo non siano arrotondati e non sporgano più di 1.9 cm. (3/4 in.) dalla suola o dal tacco.



- d) Non sono ammessi, in nessuna categoria e a nessun livello di gioco, spikes simili a plastica dura, nylon o poliuretano, applicati alla suola metallica o al tacco laminato.
- e) Non sono consentite scarpe con tacchetti rimovibili che si applicano sopra la suola, sono però consentite scarpe con tacchetti rimovibili che si avvitano dentro la suola.
- f) I tacchetti di metallo non possono essere usati in nessuna categoria e a nessun livello di gioco, nell'Attività Giovanile.

2.4.3. EQUIPAGGIAMENTO PROTETTIVO

- a) MASCHERE. Tutti i ricevitori devono indossare la maschera, il paragola e il caschetto. I ricevitori (o altri componenti della squadra in difesa) devono indossare la maschera, il paragola e il caschetto mentre stanno ricevendo i lanci di riscaldamento dalla pedana di lancio, o in altra zona di riscaldamento. Se la persona che sta ricevendo i lanci non indossa la maschera, **il paragola ed il caschetto**, deve essere sostituita da una persona che la indossi. Un'estensione della protezione applicata alla maschera può essere usata al posto del paragola. È stato approvato l'utilizzo della maschera integrale (maschera portiere di Hockey) da parte dei ricevitori. Se non è presente un paragola costruito sulla maschera, alla stessa ne deve essere aggiunto uno prima di poterla utilizzare.
- b) PROTEZIONI/MASCHERE PER LA FACCIA. Qualsiasi difensore o attaccante può indossare una protezione/maschera di plastica approvata per la faccia. Protezioni/maschere che siano rotte o deformate, o che abbiano l'imbottitura deteriorata o mancante, non possono essere utilizzate e devono essere rimosse dalla partita. I ricevitori non possono indossare una protezione/maschera di plastica al posto della maschera regolare con paragola.
Un difensore che indossa una maschera può indossare un berretto.
- c) PETTORINA. Tutti i ricevitori (seniores o di attività giovanile) devono indossare una pettorina.
- d) SCHINIERI. I ricevitori seniores o di attività giovanile devono indossare, quando sono in difesa, schinieri che offrano protezione fino alla sommità del ginocchio.
- e) PROTEZIONI PER LE GAMBE/BRACCIA Queste possono essere indossate dal battitore e dal battitore-corridore.

2.5. UNIFORMI

2.5.1. UNIFORMI DEI GIOCATORI

Tutti i giocatori di una squadra devono indossare uniformi uguali nel colore, nel taglio e nello stile. Un componente della squadra in uniforme può, per motivi religiosi, indossare uno specifico copricapo o capo di vestiario non conforme a queste Regole senza nessuna penalità.

- a) CAPPELLI
 - i) I cappelli da gioco devono essere uguali, sono obbligatori per i giocatori maschi e devono essere indossati propriamente.



- ii) Cappelli, visiere e fasce per la testa sono opzionali per le giocatrici e le giocatrici sono libere di scegliere quale indossare. Devono essere dello stesso colore e stile della divisa della squadra. Non sono ammesse visiere in plastica o rigide.
 - iii) Nel caso un difensore indossi un caschetto approvato di colore simile a quello del cappello dell'uniforme della sua squadra, non gli verrà richiesto di indossare il cappello.
- b) SOTTOMAGLIA
- i) Un giocatore può indossare una sottomaglia di colore uniforme (può essere bianco). Non è obbligatorio che tutti i giocatori indossino una sottomaglia se un solo giocatore ne indossa una, ma, questa deve essere identica per quelli che la indossano. Nessun giocatore potrà indossare una sottomaglia sdrucita, sfilacciata o con le maniche tagliate esposte e visibili.
 - ii) Un giocatore può indossare una o due maniche riscaldanti (maniche a compressione), a condizione che siano di uno solo dei colori dell'uniforme della squadra e che il colore corrisponda a tutte le altre sottomaglie indossate da qualsiasi giocatore di quella squadra.
- c) PANTALONI/PANTALONI DA SCIVOLATA.
- Tutti i giocatori devono avere o tutti i pantaloni lunghi o tutti i pantaloni corti. I giocatori possono indossare un paio di pantaloni da scivolata di colore unico e uniforme. Non è obbligatorio che tutti i giocatori indossino pantaloni da scivolata, ma se più di un giocatore li indossa, devono essere identici nel colore e nel modello, ad eccezione di un'imbottitura provvisoria del tipo "snap-on" o a strappo (velcro). Nessun giocatore può indossare pantaloni da scivolata esposti e visibili che siano sdruciti, sfilacciati o stracciati.
- d) NUMERI.
- Sul retro della maglia dell'uniforme deve essere presente un numero arabo di colore contrastante di almeno 15.2 cm. (6 in.) di altezza. A nessun manager, coach o giocatore della stessa squadra sarà consentito di avere lo stesso numero (i numeri 1 e 01 sono esempi dello stesso numero). Devono essere usati soltanto numeri interi da 01 a 99. Ai giocatori privi di numero non sarà consentito di giocare.
- e) NOMI.
- È consentito avere il proprio nome scritto sopra il numero, sul retro della maglia dell'uniforme.
- f) INGESSATURE.
- Durante la partita non si possono indossare ingessature (di plastica, metallo o altra sostanza comunque rigida nella sua struttura finale). Qualsiasi oggetto metallico esposto (che non sia un'ingessatura) deve essere adeguatamente coperto di materiale soffice, fasciato e autorizzato dall'Arbitro.
- g) OGGETTI DISTRAENTI.
- Non può essere indossato o mostrato nessun oggetto esposto, gioielli compresi, che venga giudicato dall'Arbitro come possibile distrazione per la squadra



avversaria. L'Arbitro richiederà che tale oggetto sia rimosso o coperto. Braccialetti medici e/o catenine mediche, se giudicati come possibile distrazione, dovranno essere fissati al corpo col nastro adesivo, in modo che l'informazione medica di avvertimento rimanga visibile.

2.6. UNIFORMI DEI COACH

I coach **ed i manager** devono essere vestiti in modo ordinato, incluso indossare scarpe idonee, o vestiti con l'uniforme della squadra con i colori distintivi della stessa. Se un coach **o un manager** decide di indossare il cappello si dovrà uniformare alla Regola 2.5.1 a).

2.7. TUTTO L'EQUIPAGGIAMENTO

Nonostante le disposizioni di queste Regole, la WBSC Equipment Standards Commission si riserva il diritto di rifiutare o rigettare l'approvazione di qualsiasi equipaggiamento che, secondo il solo giudizio della WBSC Equipment Standards Commission, possa modificare in modo significativo le caratteristiche del gioco, mettere in pericolo la sicurezza dei partecipanti o degli spettatori o rendere la prestazione di un giocatore più un risultato dell'equipaggiamento piuttosto che delle sue capacità individuali.

EFFETTI

Regola 2.4.2 Indossare scarpe non idonee.

Regola 2.4.3 a) Mancato utilizzo da parte di un ricevitore di casco, maschera o protezione per la gola.

Regola 2.4.3 c) Rifiutarsi di indossare un qualsiasi equipaggiamento obbligatorio.
d)

Regola 2.5.1 Uniforme non idonea o uso non idoneo dell'uniforme da parte di un giocatore.

Regola 2.6 Abbigliamento non idoneo da parte di un coach.

Effetto Dopo un warning da parte dell'Arbitro, se c'è un rifiuto di adeguarsi alla regola o la violazione viene ripetuta, il trasgressore sarà espulso dalla partita.



3 PARTECIPANTI

3.1. DEFINIZIONI

3.1.1. COACH DI BASE (SUGGERITORE)

Una persona della squadra in attacco che prende posizione in campo all'interno del box del suggeritore mentre la sua squadra è in attacco.

3.1.2. COACH E MANAGER

Un coach o un manager è responsabile delle azioni della squadra **in campo e di ogni persona presente nel roster durante una partita**. Un giocatore può essere indicato come coach **o manager**, in sostituzione di un allenatore assente, **rimosso o espulso**, oppure essere un coach giocatore.

3.1.3. GIOCATORE DESIGNATO - DESIGNATED PLAYER (DP)

Un giocatore partente della squadra in attacco che batte al posto del Flex.

3.1.4. ESPULSIONE DALLA PARTITA

L'espulsione è un atto di un qualsiasi Arbitro che ordina ad **una persona**, dirigente o un qualsiasi componente della squadra di lasciare la partita ed il campo di gioco per il resto della gara in seguito ad una violazione di una regola.

3.1.5. DIFENSORE

Un difensore è un qualsiasi giocatore della squadra in difesa sul campo.

3.1.6. FLEX PLAYER (FLEX)

Il giocatore partente che è indicato al decimo posto del line-up, e per il quale il DP sta battendo. Il Flex può giocare in qualsiasi posizione difensiva e può entrare in partita in attacco solamente nella posizione di battuta del DP.

3.1.7. RIENTRO ILLEGALE

Un Rientro Illegale avviene quando:

- a) un giocatore partente rientra in partita in una diversa posizione di battuta del line-up;
- b) un sostituto rientra in partita, escluso come Giocatore di Rimpiazzo;
- c) un giocatore partente rientra in partita una seconda volta, escluso come Giocatore di Rimpiazzo;
- d) un Giocatore di Rimpiazzo illegittimo entra in partita, oppure



e) il FLEX entra in partita in attacco per un giocatore diverso dal DP.

3.1.8. SOSTITUTO NON ANNUNCIATO

Una sostituzione non annunciata si verifica quando un giocatore entra in partita senza che sia segnalato all'Arbitro responsabile come:

- a) un sostituto;
- b) un giocatore autorizzato a entrare, tornare o rimanere in partita secondo le disposizioni della regola del Giocatore di Rimpiazzo;
- c) un giocatore dichiarato illegittimo;
- d) un Rientro Illegale.

3.1.9. GIOCATORE ILLEGITTIMO

Un giocatore che non può più partecipare alla partita come giocatore perché è stato rimosso da un Arbitro. Un giocatore illegittimo può proseguire la partita come coach **o come manager**.

3.1.10. GIOCATORE DI RIMPIAZZO ILLEGITTIMO

Un Giocatore di Rimpiazzo illegittimo è un giocatore che non può entrare in partita per rimpiazzare un giocatore costretto a lasciare la gara a causa di un infortunio che ha provocato sanguinamento. Un Giocatore di Rimpiazzo illegittimo che entra in partita è considerato un Rientro Illegale. Un Giocatore di Rimpiazzo illegittimo è chi:

- a) è stato rimosso dalla partita da un Arbitro per la violazione di una regola;
- b) è nel lineup attuale;
- c) non è nel lineup attuale, ma può ancora rientrare in partita.

3.1.11. INTERNO

Un giocatore della difesa, compresi lanciatore e ricevitore, che è generalmente posizionato vicino o entro le linee fra le basi che formano il campo buono. Un giocatore che normalmente gioca in campo esterno può essere considerato un interno se si muove entro l'area normalmente occupata dagli interni.

3.1.12. FOGLIO DEL LINE-UP

La lista dei giocatori partenti, dei sostituti e del **head** coach **o del manager** che è consegnata al Capo degli Arbitri e/o all'Arbitro Capo e al Classificatore Ufficiale prima dell'inizio della partita. L'Arbitro Capo tiene il foglio del line-up per tutta la durata della partita.

3.1.13. LINE-UP

È l'insieme dei giocatori che partecipano in quel momento alla partita in attacco e in difesa, compresi il DP e il Flex.



3.1.14. OFFENSIVE PLAYER ONLY (OPO)

Un giocatore nell'ordine di battuta, che non sia il Flex, per il quale il DP sta giocando in difesa.

3.1.15. RIENTRO

Quando un giocatore partente ritorna nella partita dopo essere stato sostituito.

3.1.16. RIMOZIONE DALLA PARTITA

Quando un Arbitro dichiara che un giocatore non può più partecipare alla partita da quel momento in poi a causa della violazione di una regola. Qualsiasi persona così rimossa può continuare a rimanere nel dugout, ma non può più partecipare alla partita, se non come coach **o come manager.**

3.1.17. GIOCATORE DI RIMPIAZZO

Un giocatore al quale è permesso entrare in partita al posto di un Giocatore Rimpiazzato.

3.1.18. ROSTER

L'elenco di tutti i giocatori autorizzati ad essere inseriti nel line-up di una squadra.

3.1.19. GIOCATORI PARTENTI

I giocatori elencati nel foglio del line-up che iniziano la partita in campo o alla battuta.

3.1.20. SOSTITUTI

- a) Un giocatore non partente che non ha partecipato alla partita, se non come Giocatore di Rimpiazzo.
- b) Un giocatore partente che ha lasciato la partita una volta, e che ha la possibilità di tornare nel line-up.

3.1.21. COMPONENTE DELLA SQUADRA

Una persona autorizzata a stare nel dugout della squadra.

3.1.22. TEMPORARY RUNNER

Un giocatore che può correre sulle basi per chi è indicato come ricevitore o lanciatore quando ci sono due eliminati.

3.1.23. GIOCATORE RIMPIAZZATO



Un giocatore che deve lasciare la partita a causa di un infortunio che provoca un sanguinamento che non può essere fermato in un tempo ragionevole, o quando un giocatore ha l'uniforme sporca di sangue.

3.2. LINE-UP E ROSTER

3.2.1. FOGLIO DEL LINE-UP

- a) Il foglio del line-up contiene:
 - i) nome, cognome, posizione difensiva e numero di casacca dei giocatori partenti del line-up;
 - ii) nome, cognome e numero di casacca di ogni sostituto disponibile; e
 - iii) nome e cognome dell'Head Coach.
- b) Il nome di un giocatore partente non può essere nel foglio del line-up se il giocatore stesso non è presente in uniforme **nel dugout**.
- c) Un giocatore indicato nel roster può essere aggiunto alla lista dei sostituti in qualsiasi momento durante la partita.
- d) Un roster di una squadra maschile conterrà solo giocatori maschi e un roster di una squadra femminile conterrà solo giocatrici femmine.
- e) Se un numero di casacca è indicato erroneamente nel foglio del line-up, la correzione può essere effettuata senza sanzioni. Se un giocatore che ha un numero di casacca sbagliato viola una qualsiasi regola, la violazione di tale regola ha la precedenza e deve essere sanzionata. Se il giocatore resta in partita dopo la violazione, allora il numero di casacca deve essere corretto prima che il gioco riprenda.

3.2.2. GIOCATORI

- a) Ogni squadra deve avere un minimo di nove (9) giocatori nel line-up in ogni momento. Se utilizza il DP, la squadra deve avere dieci (10) giocatori elencati nel line-up. Il DP deve essere dichiarato nel line-up iniziale.
 - i) Le posizioni difensive sono: lanciatore (F1), ricevitore (F2), prima base (F3), seconda base (F4), terza base (F5), interbase (F6), esterno sinistro (F7), esterno centro (F8) e esterno destro (F9).
 - ii) Le posizioni difensive con dieci (10) giocatori sono le stesse della squadra con nove (9) giocatori, più il DP.
- b) I giocatori della squadra in difesa possono posizionarsi ovunque in campo buono all'inizio di ogni lancio, fatta eccezione per il ricevitore che deve restare nel box del ricevitore e per il lanciatore che deve essere in posizione legale di lancio o nel cerchio del lanciatore quando l'Arbitro chiama "Gioco".
- c) Per poter proseguire la partita la squadra deve avere nel line-up in ogni momento il numero richiesto di giocatori.



3.2.3. GIOCATORI PARTENTI

- a) Il giocatore diventa partente in modo ufficiale quando il foglio del line-up è stato confermato dal **coach o dal manager** della squadra e dall'Arbitro Capo all'incontro prepartita sul piatto di casa base.
- b) I nomi, i numeri di uniforme e le posizioni difensive devono essere scritti sul foglio del line-up prima dell'incontro prepartita.
- c) In caso di infortunio o di malessere, **il coach o il manager** della squadra può effettuare modifiche al foglio del line-up all'incontro prepartita, prima che i line-up siano dichiarati ufficiali. Un sostituto della lista può prendere il posto del giocatore partente ammalato o infortunato il cui nome era nel line-up partente. Questo, quindi, sarà considerato giocatore partente e l'altro giocatore potrà essere un sostituto.
- d) Il giocatore partente oggetto della modifica effettuata nell'incontro prepartita può entrare in partita come sostituto in qualsiasi momento nel corso della partita stessa.
- e) Tutti i giocatori partenti, inclusi il DP e il FLEX, possono essere sostituiti e rientrare nel line-up una volta e devono restare nella stessa posizione di battuta quando sono nel line-up. Una violazione di questa regola è considerata un Rientro Illegale.

3.2.4. GIOCATORE DESIGNATO (DP)

- a) Il DP può battere per qualsiasi difensore che sia indicato come FLEX.
- b) Il DP può giocare in difesa per qualsiasi giocatore, compreso il Flex.
 - i) Se il DP gioca in difesa per un giocatore che non è il Flex, allora quel giocatore continua a battere ed è identificato come Offensive Player Only (OPO). Non si considera che l'OPO abbia lasciato la partita, ma continua a giocare solo in attacco e non in difesa.
 - ii) Si considera come una sostituzione che deve essere annunciata all'Arbitro Capo quando il DP gioca in difesa al posto del Flex.
 - iii) Quando il DP gioca in difesa al posto del Flex il line-up passa a nove (9) giocatori e la partita può legalmente terminare con nove (9) giocatori.
 - iv) Il line-up di una squadra può tornare a 10 giocatori quando:
 1. un giocatore entra come sostituto nella posizione del FLEX; o
 2. rientra il FLEX partente, situazione che può avvenire una sola volta.
- c) Il DP ed il Flex non possono essere in attacco contemporaneamente.

3.2.5. FLEX

- a) Se una squadra dichiara di utilizzare il DP, essa dovrà nominare un Flex sul foglio del line-up.
- b) Il Flex è piazzato nella "posizione di non battuta" (decima) del line-up iniziale, immediatamente dopo le prime nove (9) posizioni di battuta e può giocare in qualsiasi posizione difensiva.
- c) Il Flex può entrare in partita in attacco solamente al posto del DP.



- i) Il line-up passa a nove (9) giocatori quando il Flex entra in partita in attacco. La squadra può finire la partita con nove (9) giocatori nel line-up.
- ii) Il Flex può entrare in partita in attacco nella posizione di battuta del DP per un numero indefinito di volte. Questa è considerata come una sostituzione per il DP o per i sostituti del DP e dovrà essere annunciata all'Arbitro Capo.
- iii) Il line-up di una squadra può tornare a 10 giocatori quando:
 - 1. un giocatore entra come sostituto nella posizione del DP; o
 - 2. rientra il DP partente, situazione che può avvenire una sola volta.
- d) Un FLEX che entra in partita in attacco per un giocatore diverso dal DP è considerato un Rientro Illegale

3.2.6. GIOCATORE DI RIMPIAZZO

- a) Il Giocatore di Rimpiazzo può entrare in partita al posto di un Giocatore Rimpiazzato.
- b) il Giocatore Rimpiazzato non può tornare in partita fino a che non smette di sanguinare, la zona infortunata non sia pulita e coperta, e, se necessario, l'uniforme sia cambiata, anche se la nuova casacca ha un numero diverso. Non c'è nessuna sanzione per l'utilizzo di un numero diverso; comunque, l'Arbitro **Capo** deve essere informato del cambio di numero.
- c) Il Giocatore di Rimpiazzo può giocare al posto del Giocatore Rimpiazzato per la parte restante dell'inning in corso e per tutto il seguente inning completo. Il Giocatore Rimpiazzato può ritornare in partita in qualsiasi momento in questo periodo, senza che questa sia considerata una sostituzione. Un Giocatore di Rimpiazzo non è considerato un sostituto. Se il Giocatore Rimpiazzato non può tornare, dopo la parte restante dell'inning in corso e dopo il completamento dell'inning seguente, deve essere fatta una sostituzione legale.
- d) Un **coach o un manager** deve annunciare all'Arbitro Capo tutti i cambi del line-up. Un Gioco d'Appello proposto correttamente contro il mancato rispetto di tale regola e che viene accolto comporterà la dichiarazione di sostituzione non annunciata di quel giocatore.
- e) Un Giocatore di Rimpiazzo potrà essere:
 - i) un sostituto che non è ancora entrato in partita;
 - ii) un sostituto che è entrato in partita ma poi è stato successivamente sostituito; o
 - iii) un giocatore partente che non è più nel line-up e che non può più rientrare in partita.

3.2.7. TEMPORARY RUNNER

È ammesso un Temporary Runner per il giocatore indicato come ricevitore **e/o** lanciatore nel line-up partente nella prima metà del primo inning o per il giocatore indicato come ricevitore **e/o** lanciatore nella metà inning precedente e che si trova in base come corridore con due (2) eliminati. Si applicano le seguenti disposizioni:

- a) l'utilizzo del Temporary Runner è facoltativo per la squadra in attacco;



- b) il Temporary Runner può essere utilizzato in qualsiasi momento dopo che è avvenuto il secondo eliminato; e
- c) il Temporary Runner è il giocatore ultimo in battuta in quel momento e che non è in base quando l'opzione viene esercitata.

Se un corridore non corretto è utilizzato come Temporary Runner, questo sarà dichiarato eliminato se viene correttamente proposto un Gioco d'Appello dalla squadra in difesa dopo un lancio o un gioco e il Gioco d'Appello viene accolto. Un Gioco d'Appello può essere fatto finché il corridore non corretto si trova in base.

Non ci sono penalità se la squadra in attacco posiziona in base il corridore corretto prima che venga fatto un Gioco d'Appello.

3.2.8. ENTRARE IN PARTITA (SOSTITUZIONI)

- a) Un sostituto indicato sul foglio del line-up può prendere il posto di qualsiasi giocatore nel line-up. Possono essere effettuate sostituzioni multiple per un giocatore indicato nel line-up partente, ma nessun sostituto può tornare in partita dopo essere stato sostituito (rimosso dalla partita), tranne che come Giocatore di Rimpiazzo. Un sostituto che rientra in partita come giocatore è un Rientro Illegale.
- b) Un giocatore partente ed i suoi sostituti non possono essere in partita nello stesso momento.
- c) Una sostituzione può essere effettuata solo quando la palla è morta. Il coach o un **manager** deve immediatamente notificarla all'Arbitro Capo prima che la sostituzione sia effettuata. Il sostituto non è legalmente in partita fino a quando sia stato effettuato un lancio o non sia stato fatto un gioco. L'Arbitro Capo informerà il Classificatore **Ufficiale** della sostituzione.
- d) Ogni sostituto che sia in partita ma che non sia stato annunciato all'Arbitro **Capo** diventa un Sostituto Non Annunciato.
- e) Non c'è violazione se il manager, il coach, un rappresentante della squadra o il giocatore in difetto provvede a notificare all'Arbitro **Capo** la sostituzione prima che la squadra non in difetto faccia appello.
- f) Se un infortunio impedisce al battitore o al battitore/corridore di avanzare su una base assegnata e la palla è morta, il battitore/corridore o il corridore può essere sostituito. Il sostituto è autorizzato a procedere verso la base assegnata. Il sostituto deve toccare ogni base assegnata o precedentemente saltata.
- g) Un giocatore illegittimo non può tornare in partita come giocatore.

3.3. GIOCHI D'APPELLO

- a) Un Manager **o un** coach deve fare Gioco d'Appello affinché l'Arbitro possa prendere una decisione su:
 - i) una sostituzione non annunciata
 - ii) un Rientro Illegale; o
 - iii) un Giocatore Illegittimo



- b) Un Gioco d'Appello per i casi elencati sopra può essere fatto in qualsiasi momento in cui il giocatore si trova in partita.

EFFETTI

Regola 3.2.2 a), 3.2.3 c), 3.2.6 c) Una squadra non riesce a completare la partita con il numero richiesto di giocatori.

Effetto La partita è vinta per forfait dalla squadra non in difetto.

Regola 3.1.10 a-b, 3.2.4 b ii, 3.2.5 c ii, 3.2.6 d, 3.2.8 a-e

Sostituzione non annunciata di:

- a. un sostituto;
- b. un giocatore secondo la regola del Giocatore di Rimpiazzo.

Effetto

- a. Un Sostituto Non Annunciato è un Gioco d'Appello.
- b. Il Gioco d'Appello deve essere portato all'attenzione dell'Arbitro responsabile mentre il Sostituto Non Annunciato è in partita.
- c. Una volta che è stato effettuato un lancio, o è stato fatto un gioco e il Sostituto Non Annunciato è stato scoperto, il giocatore è dichiarato illegittimo.
- d. Un sostituto legale deve prendere il posto del giocatore illegittimo. Se la squadra in difetto non ha un sostituto legale, la partita è persa per forfait a favore della squadra non in difetto.
- e. Se il Gioco d'Appello avviene mentre il giocatore illegale è in battuta, un sostituto legale assumerà il conto di strike e ball esistente.
 - i. Sono legali tutte le azioni avvenute prima della scoperta e del Gioco d'Appello accettato, fatta eccezione per il Sostituto Non Annunciato che batte e arriva in base o segna e che sia poi scoperto e che il Gioco d'Appello fatto su di lui sia accettato prima che sia effettuato un lancio sul battitore successivo, o, se alla fine della partita, prima che gli Arbitri abbiano lasciato il terreno di gioco; in questo caso tutti i corridori devono tornare alla base occupata al momento del lancio e il Sostituto Non Annunciato è dichiarato eliminato.
 - ii. Rimangono valide tutte le eliminazioni effettuate mentre un Sostituto Non Annunciato è in partita.
- f. Se un Sostituto Non Annunciato è scoperto in difesa dopo aver fatto un gioco o se il giocatore è un lanciatore ed è stato effettuato un lancio e un Gioco d'Appello viene presentato correttamente e



accettato, la squadra in attacco ha l'opzione fra:

- 1) accettare il risultato del gioco; oppure
- 2) far tornare a battere il battitore con il conto di strike e ball che aveva prima della scoperta del Sostituto Non Annunciato e del Gioco d'Appello accettato.

Ogni corridore torna alla base occupata prima del gioco o del lancio.

- g. Dopo un Gioco d'Appello accettato per un Sostituto Non Annunciato o per un Rientro Illegale, si considera il che il giocatore originario o il suo sostituto abbiano lasciato la partita.
- h. Un sostituto che è un Rientro Illegale sarà soggetto alle penalità per la violazione di quella regola.

Un sostituto dichiarato giocatore illegittimo sarà soggetto alle penalità per la violazione di quella regola.



Regola 3.1.9,
3.1.12, 3.2.5 d,
3.2.8

Rientro Illegale

Effetto

Il Rientro Illegale è soggetto ad un Gioco d'Appello, che può essere fatto in qualsiasi momento in cui il giocatore rientrato illegalmente è in partita e non è obbligatorio che sia fatto prima del lancio successivo.

- a. Il manager/coach indicato sul foglio del line-up e il giocatore rientrato illegalmente sono espulsi.
- b. Un sostituto legale deve prendere il posto del giocatore rientrato illegalmente ed espulso affinché la partita possa continuare.
- c. Deve essere nominato un nuovo manager.
- d. Se il Rientro Illegale è anche un Sostituto Non Annunciato, si devono applicare gli effetti di entrambe le violazioni.
- e. Se non viene fatto Gioco d'Appello sul Rientro Illegale e si ha come conseguenza che sia il Rientro Illegale che il giocatore originale rimangono nel-line up, si ha una serie consecutiva di giocatori che diventano Rientri Illegali:
 - i. si può fare Gioco d'Appello solo sul Rientro Illegale più recente **e se questo appello ha successo** questo giocatore e il Manager devono essere espulsi;
 - ii. viene applicato anche l'effetto per una Sostituzione Illegale;
 - iii. al posto del giocatore espulso deve entrare un sostituto legale e deve essere nominato un nuovo Manager;
 - iv. tutti gli altri Rientri Illegali che non sono interessati dal Gioco d'Appello devono ritornare alla loro posizione iniziale



dell'ordine di battuta senza essere considerati un Rientro Illegale e tutti i giochi rimangono validi, con l'eccezione di quanto segue.

Se il FLEX è entrato in attacco al posto di un giocatore che non è il DP fosse uno dei due o più Rientri Illegali, e al momento del Gioco d'Appello il FLEX si trova ancora in base, anche se non è il soggetto del Gioco d'Appello il FLEX dovrà essere rimosso dalla base e riposizionato nella decima posizione del line-up. Non viene dichiarato eliminato. Il FLEX che viene rimosso dalla base non viene rimpiazzato da nessun altro corridore.

Giocatore Illegittimo Giocatore Illegittimo che ritorna in partita
Regola 3.1.09 c,
3.1.10

Effetto Se un giocatore illegittimo torna in partita, la partita è vinta per forfait dalla squadra non in difetto.

3.4. COACH **E MANAGER**

3.4.1. IN GENERALE

- a) I coach o i **manager** hanno la responsabilità di notificare all'Arbitro Capo quando avviene un cambio nel line-up.
- b) Un **giocatore**, coach **o un manager** non può utilizzare un linguaggio **o un atteggiamento** che si rifletta negativamente su giocatori, Arbitri, spettatori **o giocatori, coach o manager di un'altra squadra**.
- c) **Durante una gara** non sarà consentito l'utilizzo di nessun equipaggiamento per comunicazioni fra:
 - i) i coach **o i manager** fra di loro in campo **di gioco**;
 - ii) un coach **o i manager** e il dugout;
 - iii) un coach **o i manager** e qualsiasi giocatore; oppure
 - iv) l'area degli spettatori e il campo **di gioco**, incluso il dugout, i coach, **i manager** e i giocatori.
- d) Il coach o manager della squadra in difesa può essere un coach che non sta giocando e che resta nel dugout o un coach-giocatore **o manager-giocatore** che entra in partita come giocatore.
- e) Un coach-giocatore **o manager-giocatore** può dirigere e dare assistenza alla sua squadra durante la partita, **sia verbalmente che con dei segnali ma non tramite dispositivi di comunicazione**.



- f) Un coach **o un manager** può rivolgersi solo ai membri della propria squadra



3.4.2. MANAGER (HEAD COACH)

- a) Il manager (head coach) ha la responsabilità di firmare il foglio del line-up.
 b) Nel caso in cui l'head coach sia espulso dalla partita, sarà comunicato all'Arbitro Capo il nome della persona che assume il ruolo dell'head coach per il resto della partita.

3.4.3. SUGGERITORI

- a) Sono autorizzati, al massimo, due suggeritori a dare assistenza verbale e istruzioni ai componenti della propria squadra mentre essa è in attacco.
 i) Ogni suggeritore deve restare con entrambi i piedi all'interno del box del suggeritore. Uno sarà situato vicino alla prima base e uno vicino alla terza base.
 ii) Il suggeritore può uscire dal proprio box per evitare un difensore o per segnalare al corridore di scivolare, di avanzare o di tornare su una base, a patto che non interferisca con il gioco.
 b) Il suggeritore, mentre si trova del suo box, può avere con sé solamente un foglio, una penna o matita e un contastrike che non siano riflettenti e non elettronici, e solo allo scopo di tenere lo scorer o registrare dati
 c) Un giocatore minorenni che suggerisce in prima o in terza e un minorenni che partecipa come Bat-Boy o Bat-Girl, mentre è in campo o nel dugout, deve indossare un caschetto approvato.



EFFETTI

Regola 3.4 Violazione delle responsabilità dei coach

Effetto Deve essere dato un warning alla prima violazione. Ogni ulteriore infrazione da parte dei coach o del manager della stessa squadra comporta l'espulsione **di quel manager o coach**.

Regola 3.4.3 c) Minorenni che suggerisce senza caschetto

Effetto Dopo un warning, al ripetersi dell'infrazione, il minorenni sarà espulso

3.5. COMPONENTI DI SQUADRA



3.5.1. IN GENERALE

- a) Nessun componente della squadra può contestare un giudizio arbitrale.
- b) Durante la partita **o quando un lanciatore si sta riscaldando** le persone **o i componenti della squadra** indicate sul foglio del line-up o altrimenti autorizzate a stare nel dugout devono rimanere all'interno **del** dugout, **o del bull pen**, fatta eccezione quando queste Regole ne permettono l'uscita o quando ciò sia considerato giustificato dall'Arbitro. Questo comprende tutti i giocatori ad eccezione del prossimo battitore (che dovrà rimanere nel cerchio del battitore successivo) all'inizio di partita, fra gli inning, o quando un lanciatore si sta scaldando. È fatto divieto di fumare, consumare alcol e l'uso di tabacco da masticare **nel dugout o nell'area designata**.
- i) Se il bull pen si trova all'interno del campo di gioco, sono consentiti al massimo quattro componenti: un lanciatore, un ricevitore, uno spotter (nb: difensore a protezione dei giocatori) e un allenatore.**
- ii) Durante la sua presenza nel bull pen:**
- a) l'allenatore è autorizzato ad allenare solo i giocatori presenti nel bull pen; e**
- b) né l'allenatore né i giocatori possono interagire o dirigere i partecipanti attivi alla partita sul campo di gioco.**
- c) Nessun componente della squadra potrà:
- i) insultare o usare frasi denigratorie nei confronti di giocatori avversari, **coach o manager**, ufficiali di gara o spettatori o incitare altri a farlo;
- ii) commettere qualsiasi atto che possa essere ritenuto condotta antisportiva.

EFFETTI

Regola 3.5.1 a), Contestare giudizi arbitrali e comportamento all'interno del dugout.
3.5.1 b)

Effetto

a. Alla prima violazione sarà dato un warning di squadra.

b. Il ripetersi della violazione porterà all'espulsione di **quella persona**

Regola 3.5.1 b), **La prima infrazione comporta un avvertimento. Una seconda violazione comporterà l'espulsione dell'allenatore o del giocatore inadempiente.**
Il b)

Regola 3.5.1 c) Condotta antisportiva

Effetto

a. Alla prima violazione al responsabile potrà essere dato un warning



- i) Se la prima violazione è grave, il responsabile sarà espulso dall'Arbitro.
 - ii) Alla seconda violazione, il responsabile sarà espulso.
- b. Un componente della squadra espulso dalla partita andrà direttamente negli spogliatoi per il resto della partita o lascerà il campo da gioco.
- c. Se una persona espulsa non abbandona la partita immediatamente, la sua squadra perderà la partita per forfait
- d. L'Arbitro può fare rapporto su un componente di una squadra per condotta offensiva, linguaggio **o comportamenti** o abusi fisici in qualsiasi momento **durante o** dopo la fine della partita; nel qual caso **la persona** responsabile di tale comportamento verrà giudicato dall'organizzazione sotto il cui controllo viene giocato l'incontro o il torneo.



3.6. ARBITRI

3.6.1. POTERI E MANSIONI

Gli Arbitri sono i rappresentanti **della WBSC**, della Lega o dell'Organizzazione dalla quale sono stati designati a dirigere una determinata partita, e di conseguenza a loro viene richiesto, e avendone l'autorità, di far applicare questo regolamento. Essi hanno la facoltà di ordinare ad un giocatore, coach, capitano o manager di fare o di non fare un qualsiasi atto che a loro giudizio sia necessario per dare forza ed efficacia ad una o a tutte queste regole e di infliggere gli effetti previsti. L'Arbitro Capo ha l'autorità per prendere decisioni su qualsiasi situazione non specificatamente coperta dal regolamento.

3.6.2. ARBITRO CAPO

All'Arbitro Capo sono demandate le seguenti responsabilità:

- a) di decidere in autonomia sulla praticabilità del campo di gioco;
- b) di prendere posizione dietro casa base e dietro al ricevitore;
- c) di aver pieni poteri a riguardo, ed essere responsabile, della condotta appropriata della partita;
- d) di tutte le chiamate di ball e strike;
- e) in accordo e in collaborazione con l'Arbitro o gli Arbitri di Base di giudicare le giocate, se le battute siano buone o foul e se le prese siano legali o illegali. Sulle giocate che costringono l'Arbitro di Base a lasciare il campo interno, l'Arbitro Capo assume le mansioni normalmente ricoperte dall'Arbitro di Base.
- f) di determinare e dichiarare se:
 - i) il battitore smorza la palla; oppure
 - ii) una palla battuta tocca la persona o il vestiario del battitore.



- g) di prendere decisioni sulle basi quando è chiamato a farlo;
- h) di determinare quando una partita termina per forfait; e
- i) di assumersi tutte le competenze quando è designato come singolo Arbitro ad una partita.

3.6.3. ARBITRO DI BASE

- a) L'Arbitro di Base deve prendere una posizione sul campo di gioco secondo le disposizioni della meccanica arbitrale al momento in uso.
- b) L'Arbitro di Base assiste l'Arbitro Capo in ogni modo per far rispettare questo regolamento.

3.6.4. RESPONSABILITÀ NELL'ARBITRAGGIO SINGOLO

Se è stato designato un solo Arbitro, le sue competenze e la sua giurisdizione si estendono a tutto quanto incluso in questo Regolamento. La posizione di partenza per ogni lancio è quella dietro al piatto di casa base e dietro al ricevitore. Su ogni battuta o su ogni gioco che si sviluppa, l'Arbitro deve spostarsi da dietro casa base e andare in campo interno per ottenere la migliore posizione per qualsiasi gioco si svolga.

3.6.5. CAMBIO DEGLI ARBITRI

Un Arbitro non può essere sostituito durante la partita per accordo fra le squadre a meno che non sia in grado di continuare a causa di un infortunio o di un malore.

3.6.6. GIUDIZIO ARBITRALE

- a) Non c'è possibilità di appello per le decisioni di qualsiasi Arbitro, basandosi sul fatto che queste non siano state corrette nel determinare se una palla battuta è buona o foul, un corridore eliminato o salvo, un lancio strike o ball o su qualsiasi altro gioco che implichi l'accuratezza di un giudizio. Nessuna decisione presa da un Arbitro può essere cambiata, ad eccezione che lui stesso sia convinto che tale giudizio violi una di queste regole. Nel caso in cui **il coach o** manager di una delle due squadre chieda la revoca della decisione basandosi unicamente sul contenuto di una regola, l'Arbitro la cui decisione è oggetto di questione potrà conferire, se nel dubbio, con i colleghi prima di prendere qualsiasi decisione. Solo il **coach o** il manager della squadra ha il diritto di protestare su una decisione e di chiederne la revoca ritenendola in conflitto con il regolamento.
- b) In nessun caso un altro Arbitro potrà revocare una decisione presa dal collega (dai colleghi) e nemmeno potrà criticare o interferire con le competenze del collega (dei colleghi), a meno che non gli venga chiesto dal collega stesso.
- c) Gli Arbitri, consultandosi, possono rettificare qualsiasi situazione nella quale il cambiamento della decisione arbitrale, o una chiamata ritardata da parte di un Arbitro, abbia messo un battitore-corridore o un corridore in pericolo o abbia messo la difesa in una situazione di svantaggio. Questa correzione non è più possibile

dopo che è stato effettuato un lancio, legale o illegale, o dopo che tutti i giocatori della difesa hanno abbandonato il territorio buono.



3.6.7. SOSPENSIONE DEL GIOCO

- a) L'Arbitro deve sospendere il gioco quando a suo giudizio le condizioni giustificano tale atto.
- b) Il gioco sarà sospeso quando l'Arbitro Capo lascia la sua posizione per pulire il piatto o per svolgere altre mansioni non direttamente connesse con le chiamate dei giochi.
- c) L'Arbitro **Capo** deve sospendere il gioco ogni volta che il battitore, o il lanciatore, esce di posizione per una ragione legittima.
- d) L'Arbitro non deve chiamare "Tempo" dopo che il lanciatore ha iniziato il caricamento.
- e) L'Arbitro non deve chiamare "Tempo" mentre è in corso un qualsiasi gioco.
- f) In caso di infortunio, ad eccezione dei casi ritenuti seri dall'Arbitro (che possono mettere in pericolo un giocatore), non si deve chiamare "Tempo" fino a che tutti i giochi non siano completati o tutti i corridori abbiano raggiunto la propria base.
- g) Gli Arbitri non devono sospendere il gioco su richiesta dei giocatori, coach o manager fino a quando tutte le azioni in corso da parte di entrambe le squadre non siano terminate.



EFFETTI

Regola 3.6.7 Sospensione del gioco. "Tempo" chiamato a causa di un serio infortunio che mette un giocatore in pericolo

Effetto La palla è morta, e ai corridori saranno assegnate la base o le basi che avrebbero raggiunto, secondo il giudizio dell'Arbitro, se l'infortunio non fosse avvenuto.

3.7. CLASSIFICATORI

3.7.1. RESPONSABILITÀ DEL CLASSIFICATORE UFFICIALE

Il Classificatore Ufficiale:

- a) deve preparare o fare in modo che sia preparato e tenuto il ruolino della partita così come stabilito in questo regolamento;
- b) è l'unico ad avere autorità per tutte le decisioni di classificazione che comportino un giudizio;
- c) deve determinare se un battitore sia avanzato in prima base come risultato di una battuta valida o di un errore; e



- d) non deve prendere una decisione di classificazione che non sia coerente o che sia in contrasto con questo regolamento o con la decisione dell'Arbitro.



4 LANCIO

4.1. DEFINIZIONI

4.1.1. VISITE DIFENSIVE

Viene addebitata una visita difensiva quando un Arbitro concede tempo o sospende il gioco per permettere alla squadra in difesa di:

- a) fare entrare sul terreno di gioco un suo rappresentante per comunicare con qualsiasi difensore; oppure
- b) richiamare un difensore presso il dugout e dare all'Arbitro motivo di credere di aver dato istruzioni.

4.1.2. SALTO DEL CORVO

Si verifica quando:

- a) il lanciatore spinge da un qualsiasi punto che non sia la pedana di lancio per rilasciare la palla; oppure
- b) il lanciatore fa un passo oltre la pedana di lancio, stabilendo un nuovo punto di spinta (o di partenza) e poi riparte da questo nuovo punto, completando il rilascio.

4.1.3. LANCIATORE ILLEGALE

Un giocatore che partecipa legalmente alla partita ma che non può lanciare, in conseguenza del fatto di essere stato rimosso da un Arbitro dalla posizione di lanciatore.

4.1.4. SALTO

Si verifica quando:

- a) il lanciatore, per effetto della spinta dalla pedana di lancio, è in volo dopo il suo movimento iniziale, senza che questa azione abbia compreso un salto del corvo;
- b) il piede di spinta può spingere con un movimento continuo, in modo che il movimento del lanciatore in avanti faccia sì che tutto il suo corpo (compreso il piede di spinta e quello non di spinta che sta facendo il passo) sia in aria nello stesso momento e in moto verso casa base; e
- c) il lancio è completato quando il lanciatore atterra e con un movimento continuo rilascia la palla verso casa base.

4.1.5. PALLA MANCATA

Un lancio che avrebbe dovuto essere preso o controllato con sforzo ordinario dal ricevitore.

4.1.6. LANCIO

Quando il lanciatore rilascia la palla verso il battitore.



4.1.7. PIEDE DI SPINTA

Il piede con il quale il lanciatore spinge dalla pedana di lancio.

4.1.8. IMMEDIATO RILANCIO

Un lancio effettuato con l'evidente intento di cogliere il battitore impreparato, prima che il battitore raggiunga la posizione desiderata nel box di battuta, o mentre è ancora fuori equilibrio a causa del lancio precedente.

4.1.9. LANCIO A FIONDA (SLINGSHOT PITCH)

Un lancio il cui il lanciatore lascia cadere il suo braccio di lato e indietro prima di cominciare una veloce azione a fionda per poi accelerare poi con un movimento in avanti. Affinché il lancio sia legale, il lanciatore deve rilasciare la palla sul primo movimento in avanti oltre le anche e non deve fare una rotazione completa del braccio di lancio.

4.2. VISITE DIFENSIVE

4.2.1. VISITE DIFENSIVE

- a) La squadra in difesa ha la possibilità di effettuare tre (3) visite difensive nell'ambito di una partita di sette inning.
- b) Le visite difensive sono cumulative e non ripartono da zero quando un nuovo lanciatore entra in partita.
- c) Le visite difensive non utilizzate nel corso dei sette inning non si recuperano negli inning supplementari.
- d) Ci sarà una sola visita difensiva per ogni inning supplementare. La visita difensiva non utilizzata in un inning supplementare non potrà essere recuperata in un inning supplementare successivo.
- e) La visita difensiva ha termine quando **il coach o il manager** della squadra in difesa attraversa le linee di foul tornando verso il proprio dugout o quando il difensore ritorna in campo.
- f) È considerata una visita difensiva anche quando uno o più giocatori in campo lasciano la propria posizione e vanno presso il dugout per ricevere istruzioni, senza tenere conto se è stato chiesto "Tempo" o meno.

EFFETTI

Regola 4.2.1 a) Visite Difensive in Eccesso

Effetto

Per la quarta ed ogni ulteriore visita difensiva in una partita da sette inning e per ogni visita difensiva oltre all'unica concessa per inning supplementare, il lanciatore in partita in quel momento è dichiarato



lanciatore illegale e non potrà più lanciare nel prosieguo di quella partita ma potrà giocare in qualsiasi altra posizione difensiva



4.2.2. COSA NON È UNA VISITA DIFENSIVA

Non sarà addebitata una visita difensiva quando:

- a) il manager o il coach della squadra in difesa comunica il cambio del lanciatore all'Arbitro Capo prima o dopo aver parlato con il lanciatore;
- b) arrivando dal dugout un manager, coach o giocatore comunica un cambio all'Arbitro **Capo** e dopo averlo fatto attraversa la linea di foul per parlare con il lanciatore o qualsiasi difensore;
- c) uno o più componenti della squadra in difesa e almeno un difensore parlano fra loro durante una visita in attacco, a condizione che tutti i difensori siano in posizione e pronti a riprendere il gioco quando l'attacco ha terminato la sua visita;
- d) le istruzioni sono comunicate dal dugout;
- e) il manager o un coach che sta giocando parla con un difensore. L'Arbitro può controllare gli incontri fra il manager/coach giocatore ed il lanciatore, assegnando un warning, e in caso di reiterazione della violazione, espellendo il manager/coach giocatore; oppure
- f) un Arbitro ha sospeso il gioco.



4.3. REQUISITI DI UN LANCIO LEGALE

4.3.1. AZIONI PRELIMINARI PRIMA DEL RILASCIO DEL LANCIO

Prima di effettuare un lancio devono essere effettuate le seguenti azioni:

- a) tutti i giocatori devono essere in campo buono ed il ricevitore deve essere nel suo box ed in posizione per ricevere il lancio.
- b) il lanciatore deve essere in possesso della palla ed essere o a contatto o nei pressi della pedana di lancio.
- c) il lanciatore deve avere il piede di spinta in contatto con la pedana di lancio ed entrambi i piedi entro i 61 cm. (24 pollici) di larghezza della pedana. I fianchi devono essere allineati con prima e terza base.
- d) il lanciatore deve prendere, o dare l'impressione di prendere, i segnali dal ricevitore mentre è in pedana con le mani separate e con la palla tenuta nel guanto o nella mano di lancio.
- e) il lanciatore deve, dopo aver preso i segnali, fermare completamente il corpo con la palla tenuta in entrambe le mani, unite di fronte al corpo. Il piede di passo (il piede non di spinta) deve restare fermo all'inizio e durante la pausa. Il piede di passo si può muovere solo in avanti con l'inizio del lancio. Ogni movimento all'indietro del piede di passo durante o dopo la pausa è una azione illegale. Questa posizione deve essere mantenuta per non meno di due (2) e non più di cinque (5) secondi



prima di rilasciare la palla. Tenere la palla con entrambe le mani a fianco del corpo è da considerarsi come se le mani fossero di fronte al corpo.

4.3.2. INIZIO DEL LANCIO

- a) Il lancio inizia quando una mano si stacca dalla palla o quando il lanciatore effettua un qualsiasi movimento che è parte del suo caricamento. Il lanciatore non può utilizzare un movimento nel quale, dopo essere stato in posizione di lancio con la palla in entrambe le mani, effettui un'oscillazione indietro e poi in avanti e riporti la palla in entrambe le mani davanti al corpo.
- b) Il piede di spinta deve restare in contatto con la pedana di lancio prima dell'inizio del lancio. Alzare il piede di spinta dalla pedana e riportarlo sulla stessa è una azione illegale.

4.3.3. RILASCIO LEGALE

Si devono verificare tutti i punti seguenti affinché un lancio sia legale.

- a) Il lanciatore deve immediatamente rilasciare la palla verso il battitore appena fa un qualsiasi movimento associato al lancio.
- b) Il lanciatore può effettuare un solo giro completo con il braccio durante il lancio a "mulinello" (windmill pitch). Il lanciatore può lasciare cadere il suo braccio di lato e indietro prima di cominciare il movimento a "mulinello" o quello a "fionda". Il braccio di lancio può passare due volte a fianco dell'anca nel lancio a "mulinello", ma una volta sola nel lancio a "fionda".
- c) Il rilascio deve essere il risultato di un movimento di sottomano, con la mano che passa al di sotto dell'anca e il polso che sia ad una distanza dal corpo non superiore a quella del gomito, senza che si verifichi alcuna interruzione o inversione del movimento in avanti.
- d) Il rilascio della palla e la chiusura della mano e del polso devono essere in avanti, oltre la linea retta del corpo.
- e) Nell'atto di rilasciare la palla, il lanciatore può effettuare un passo in avanti con il piede non di spinta, simultaneamente con il rilascio. Il passo deve essere fatto in avanti verso **casa base** entro i 61.0 cm (24 pollici) di larghezza della pedana. Non è considerato un passo se il lanciatore fa scivolare un piede lungo la pedana, mantenendo comunque il contatto con la stessa, e non sia fatto nessun movimento all'indietro rispetto alla pedana.
- f) Il piede di spinta deve rimanere in contatto con la pedana di lancio o spingere e strisciare via dalla pedana o essere in volo prima che il piede di passo (non di spinta) atterri. Il lanciatore può saltare dalla pedana, atterrare e con un movimento continuo rilasciare la palla verso il battitore. Il piede di spinta può completare il suo movimento contestualmente all'azione continua del lanciatore.
- g) I movimenti del braccio di lancio non possono interrompersi dal momento in cui il lanciatore fa il passo o spinge o salta dalla pedana di lancio.

- h) La spinta del lanciatore per strisciare o saltare deve partire dalla pedana di lancio. Il lanciatore non può fare il salto del corvo e spingere da un punto diverso che non sia la pedana di lancio.
- i) Il braccio del lanciatore dopo il rilascio della palla deve terminare la sua corsa senza fare ulteriori rotazioni.
- j) Il lanciatore deve rilasciare la palla al battitore in questo modo, senza deliberatamente farla cadere, rotolare o rimbalzare, in modo da impedire al battitore di colpirla.
- k) Il lanciatore ha venti (20) secondi per rilasciare il lancio successivo dopo aver ricevuto la palla o dopo che l'Arbitro ha chiamato "Gioco".

4.3.4. POSIZIONE DIFENSIVA

- a) I difensori non possono agire con intento antisportivo in qualsiasi modo o prendere una posizione tale che possa distrarre il battitore.
- b) Con un corridore in terza base che tenta di segnare durante uno squeeze play o una rubata, nessun difensore potrà mettersi davanti o sul piatto di casa base senza la palla, o toccare il battitore o la mazza.

4.3.5. SOSTANZE ESTRANEE

- a) Nessun componente della squadra in difesa durante la partita può applicare sostanze estranee sulla palla. Un lanciatore che **inumidisce o** si lecca le dita della mano di lancio deve asciugarle prima di riprendere la palla in mano.
- b) Sotto la supervisione e il controllo di un Arbitro, può essere utilizzato un sacchetto di resina in polvere per asciugare le mani che, quando non utilizzato, deve essere tenuto sul terreno dietro alla pedana di lancio e all'interno del cerchio. In caso di pioggia o in condizioni di campo bagnato il sacchetto della resina può essere tenuto nella tasca posteriore dei pantaloni del lanciatore.
- c) Solo per asciugare la mano, possono essere utilizzati pezzi di tessuto impregnati di resina appositamente realizzati ed approvati. Questi devono essere tenuti nella tasca dietro o nella cintura.
- d) Nessun difensore può applicare la resina alla palla o al guanto e poi mettere la palla in contatto con quella resina.
- e) Il lanciatore non può indossare alcun tipo di cerotto sulle dita o un polsino, un braccialetto o oggetti simili sul polso o sull'avambraccio del braccio di lancio. Se un lanciatore ha bisogno di un polsino o di cerotti sul braccio di lancio in conseguenza di un infortunio, entrambe le braccia devono essere coperte dal sottomaglia.

4.3.6. IL RICEVITORE

- a) Il ricevitore deve rimanere all'interno del proprio box fino a che il lancio non è stato rilasciato.



- b) Il ricevitore deve rimandare la palla al lanciatore immediatamente e direttamente dopo ogni lancio, anche dopo un foul ball, con le seguenti eccezioni:
- i) dopo uno strikeout;
 - ii) quando il battitore diventa battitore-corridore;
 - iii) quando ci sono corridori in base;
 - iv) quando una palla in foul è raccolta vicino alla linea e il ricevitore tira verso Solo per qualsiasi base per un possibile out; o
 - v) quando, su un'azione di check swing o su una situazione di terzo strike perso, il ricevitore tira in prima base per eliminare il battitore-corridore.

4.3.7. TIRARE VERSO UNA BASE

Dopo aver assunto la posizione di lancio in una situazione di palla viva, il lanciatore non può tirare o far finta di tirare verso una base mentre il piede è a contatto con la pedana. Se questo avviene durante un gioco d'appello a palla viva, l'appello è annullato. Il lanciatore può fermarsi o uscire dalla posizione di lancio facendo un passo indietro dalla pedana prima di separare le mani. Fare un passo in avanti o di fianco costituisce un lancio illegale.

EFFETTI

Regola 4.3.3 k) Il lanciatore non lancia la palla entro 20 secondi.

Effetto Viene assegnato un ball al battitore. La palla è morta.

Regola 4.3.4 a) Il difensore si comporta in modo antisportivo o si posiziona in modo tale da distrarre il battitore. Non è necessario che sia effettuato un lancio.

Effetto Il giocatore viene espulso dalla partita.

Regola 4.3.4 b) Il difensore sta davanti al piatto di casa base senza la palla o tocca il battitore o la mazza su un possibile squeeze play.

Effetto La palla è morta. Al battitore viene concessa la prima base per ostruzione e tutti gli altri corridori avanzano di una base per il lancio illegale.

Regola 4.3.5 Un componente della squadra in difesa continua a mettere sostanze estranee sulla palla o continua a violare qualsiasi disposizione della regola 4.3.5

Effetto Viene chiamato un Illegal Pitch. Se l'azione continua, il lanciatore è rimosso dalla partita e dichiarato Lanciatore Illegale.





Regola 4.3.6 b) Il ricevitore non rimanda la palla direttamente al lanciatore a basi vuote.

Effetto Viene assegnato un ball al battitore.

Regola da 4.3.1 a 4.3.7 Sarà chiamato un lancio illegale per le infrazioni dalla regola 4.3.1 alla 4.3.7 – Meccanica di lancio impropria. (Fatta eccezione per le penalità riportate sopra per le regole 4.3.3 k), 4.3.5 e 4.3.6b)).

Effetto Questa è una palla morta ritardata e si applicano le seguenti disposizioni e effetti.

- a. Se il lancio illegale non è battuto, viene assegnato un ball al battitore (che va in prima base se è il quarto ball) ed ogni corridore avanza di una base. Se un corridore avanza legalmente sul lancio illegale, palla mancata o tiro pazzo del ricevitore, ogni base in più che viene conquistata è mantenuta. Se il corridore viene eliminato dopo essere avanzato di una base, l'out rimane.
- b. Se il battitore batte il lancio illegale, la squadra in attacco ha l'opzione di scegliere fra la penalità per il lancio illegale o il risultato del gioco. Se il battitore batte il lancio illegale e raggiunge la prima base e se tutti gli altri corridori avanzano di almeno una base sul gioco, il lancio illegale viene annullato, tutte le azioni che risultano dal gioco restano e non viene concessa nessuna opzione.
- c. In una situazione di terzo strike mancato su lancio illegale, con il ricevitore che elimina il battitore tirando in prima base e con gli altri corridori che avanzano di almeno una base, la squadra in attacco ha l'opzione di scelta fra la penalità del lancio illegale e il risultato del gioco. In questo caso, se il battitore-corridore raggiunge la prima base come risultato del terzo strike perso e se tutti gli altri corridori avanzano di almeno una base, il lancio illegale viene annullato, tutte le azioni che risultano dal gioco restano e nessuna opzione viene concessa.
- d. Se il manager della squadra in attacco non accetta il risultato del gioco, la palla è morta e l'Arbitro **Capo** assegnerà un ball al battitore (che va in prima base se è il quarto ball) e tutti i corridori avanzano di una base.
- e. Se un lancio illegale colpisce il battitore, la palla è morta, al battitore viene concessa la prima base e tutti i corridori avanzano di una base. Non è concessa nessuna possibilità di scelta.



4.4. LANCI DI RISCALDAMENTO

- a) All'inizio del primo inning per entrambe le squadre o quando un lanciatore ne rileva un altro, il lanciatore ha un (1) minuto per fare non più di cinque (5) lanci di riscaldamento al ricevitore o a un altro componente della squadra in difesa. All'inizio di ogni mezzo inning dopo il primo, il lanciatore dell'inning precedente ha un (1) minuto per effettuare non più di tre (3) lanci di riscaldamento. Se è passato un minuto, o sta per passare, l'Arbitro assegnerà un (1) lancio di riscaldamento.
 - i) Al lanciatore sarà assegnato un (1) lancio di riscaldamento (a meno che non sia un nuovo lanciatore) quando il ricevitore era in base, alla battuta, o nel cerchio del battitore successivo, e non viene utilizzato un altro giocatore della squadra in difesa come ricevitore di riscaldamento.
 - ii) Questo non si applica se l'Arbitro ritarda la ripresa del gioco a causa di sostituzioni, visite, infortuni o altre ragioni decise dall'Arbitro.
- b) Il gioco è sospeso durante i lanci di riscaldamento.
- c) Al lanciatore che torna a lanciare nello stesso mezzo inning non saranno concessi lanci di riscaldamento.

EFFETTI

Regola 4.4 Lanci di riscaldamento in eccesso.

Effetto Per ogni lancio di riscaldamento in eccesso effettuato, sarà assegnato un ball al battitore.

4.5. NO PITCH

Viene chiamato "No Pitch", la palla è morta e tutte le azioni susseguenti a quel lancio sono cancellate dall'Arbitro quando:

- a) il lanciatore lancia durante una sospensione del gioco;
- b) il lanciatore tenta un immediato rilancio:
 - i) prima che il battitore prenda posizione nel box di battuta, oppure
 - ii) quando il battitore è fuori equilibrio a causa del lancio precedente;
- c) Un corridore viene eliminato per essersi staccato dalla base prima che **il piede non di perno del lanciatore tocchi terra durante il movimento di lancio;**
- d) Il lanciatore inizia a lanciare prima che il corridore abbia ritoccato la base dopo un foul ball; oppure
- e) Il manager, un coach o un giocatore **in partita** chiama o chiede "Tempo", usa altre parole o frasi, o compie qualsiasi atto mentre la palla è viva ed in gioco con l'ovvio obiettivo di far commettere al lanciatore un lancio illegale. In questo caso viene



assegnato un warning alla squadra in difetto e ogni ripetersi di questo tipo di atto da parte di qualsiasi componente di quella squadra porterà all'espulsione di quella persona.

- f) **il battitore tocca il quanto del ricevitore con la mazza durante uno swing di riscaldamento o uno swing all'indietro prima di battere il lancio.**

4.6. PALLA CADUTA

Se la palla scivola o cade dalla mano del lanciatore durante il caricamento:

- a) l'Arbitro Capo assegna un ball al battitore;
- b) la palla rimane in gioco; e
- c) i corridori possono avanzare a loro rischio.

4.7. RITORNO DEL LANCIATORE

Non c'è limite alle volte che un giocatore può tornare nella posizione di lanciatore fino a quando lo stesso giocatore non abbia lasciato il line-up o sia stato dichiarato lanciatore illegale dall'Arbitro.

4.8. LANCIATORE ILLEGALE

Un giocatore, che sia stato dichiarato lanciatore illegale dall'Arbitro come risultato del superamento del massimo numero consentito di visite in difesa o per essere stato rimosso dalla posizione di lanciatore dall'Arbitro per aver ripetutamente violato le regole di lancio, non può tornare nel ruolo di lanciatore per il resto della partita. Il lanciatore illegale può giocare in un'altra posizione difensiva e continuare a giocare in attacco per il resto della partita.

EFFETTI

Regola 4.8 Il lanciatore illegale che torna nel ruolo di lanciatore ed effettua un lancio, legale o illegale.

Effetto

- a. Il lanciatore illegale viene espulso.
- b. Se il lanciatore illegale viene scoperto prima del lancio successivo, il manager della squadra in attacco ha l'opzione di scelta fra:
 - i) il risultato del gioco, oppure
 - ii) l'annullamento della giocata, con il battitore che torna a battere con il conto di ball e strike che aveva prima della scoperta del lanciatore illegale, e
 - iii) tutti i corridori che tornano alla base occupata al momento del lancio.







5 LA BATTUTA E LA CORSA SULLE BASI

5.1. DEFINIZIONI

5.1.1. BASE PER BALL (o WALK)

Quando l'Arbitro Capo giudica che quattro (4) lanci siano ball, inclusi i lanci illegali. Al battitore viene concessa la prima base. La palla è viva.

5.1.2. PERCORSO FRA LE BASI

La linea diretta fra una base e la posizione del corridore nel momento in cui un difensore sta tentando (o sta per tentare) di toccarlo.

5.1.3. PALLA BATTUTA

Qualsiasi palla che colpisce la mazza o che è colpita dalla mazza e termina o in territorio buono o in territorio foul. Non è necessaria l'intenzione di colpire la palla.

5.1.4. BATTITORE

Un giocatore dell'attacco che entra nel box del battitore con l'intento di aiutare la propria squadra a segnare dei punti. Continua ad essere considerato battitore fino a quando non viene dichiarato eliminato da un Arbitro o diventa battitore-corridore.

5.1.5. BATTITORE-CORRIDORE

Un giocatore che ha terminato il proprio turno alla battuta, ma non è ancora stato eliminato o non ha ancora raggiunto la prima base.

5.1.6. ORDINE DI BATTUTA

L'ordine di battuta è l'elenco ufficiale dei giocatori dell'attacco presenti sul line-up nell'ordine secondo il quale ogni componente di quella squadra deve presentarsi alla battuta.

5.1.7. PALLA BLOCCATA

Una palla bloccata è una palla battuta, tirata o lanciata:

- a) che si incastra nella recinzione o nell'equipaggiamento o abbigliamento dell'Arbitro;
- b) che è toccata, fermata o maneggiata da una persona non impegnata nella partita;
- c) che tocca qualsiasi oggetto che non fa parte dell'equipaggiamento ufficiale o del territorio di gioco;
- d) che è toccata da un difensore in contatto con una parte del terreno non compresa nel territorio di gioco. Le linee sono considerate come parte dell'area di gioco; o



- e) una palla tirata che tocca accidentalmente un suggeritore (dentro o fuori del box del suggeritore) non è una palla bloccata e rimane in gioco.

5.1.8. BUNT (Smorzata)

Una palla battuta non sventolata ma toccata intenzionalmente con la mazza e spinta lentamente all'interno del campo di gioco.

5.1.9. PRESA

Quando un difensore afferra una palla battuta o tirata con la mano (o con le mani) o con il guanto.

- a) Per stabilire se una presa è legale, il difensore deve trattenere la palla abbastanza a lungo per dimostrare di averne il sicuro controllo e/o che il successivo rilascio della palla sia volontario e intenzionale. La presa è considerata valida se il difensore fa cadere la palla dopo averla cercata nel guanto per estrarla o mentre è nell'atto di tirarla.
- b) Se la palla è solamente trattenuta dal braccio (o dalle braccia) del difensore o le si impedisce di cadere a terra con qualsiasi parte del corpo, dell'equipaggiamento o del vestiario del difensore, la presa non sarà completata fino a quando la palla non sarà in saldo possesso nella mano (o nelle mani) o nel guanto del difensore.
- c) Perché una presa sia legale, i piedi del difensore devono essere all'interno del campo di gioco, a contatto con la linea di delimitazione (palla morta) o in aria dopo aver lasciato il territorio di palla viva. La presa è legale se il giocatore ha il controllo della palla una volta tornato a contatto col terreno in territorio di palla morta. Al fine di considerare una presa come legale, il giocatore che si trova in territorio di palla morta e che poi ritorna in territorio di palla viva, deve avere entrambi i piedi a contatto con il territorio di palla viva, prima di toccare la palla.
- d) Non è considerata una presa se un difensore (mentre cerca di avere il controllo della palla) si scontra con un altro giocatore, un Arbitro o con la recinzione, o cade a terra e lascia cadere la palla proprio a causa dello scontro o della caduta a terra.
- e) Una palla battuta che colpisce qualsiasi cosa che non sia un difensore mentre si trova in volo viene considerata come se avesse toccato il terreno.

5.1.10. VISITA IN ATTACCO

Quando la squadra in attacco richiede una sospensione del gioco o ritarda il gioco per consentire al **coach**, manager, o ad un altro rappresentante della squadra, di conferire con qualsiasi componente della propria squadra. Ciò comprende il battitore, il corridore, il battitore successivo, i coach **o i manager** tra di loro.

5.1.11. PALLA MORTA

Una palla che non è in gioco e non può verificarsi nessun ulteriore gioco.



5.1.12. PALLA MORTA RITARDATA

Una situazione di gioco nella quale la palla rimane viva fino alla conclusione della giocata; quando tutti i giochi sono completati, e se necessario, l'Arbitro dichiarerà una palla morta ed applicherà le regole appropriate.

5.1.13. EQUIPAGGIAMENTO O UNIFORME STACCATI DALLA CORRETTA

POSIZIONE

Quando un difensore intenzionalmente tocca o raccoglie una palla battuta buona, tirata o lanciata con il proprio cappello, caschetto, maschera, pettorina, sacca, guanto non indossato o qualsiasi parte della propria uniforme che sia staccata dalla corretta posizione.

5.1.14. BASE FUORI POSTO

Una base spostata dalla sua posizione corretta.

5.1.15. DOPPIO GIOCO

Un doppio gioco è una giocata della difesa nella quale due attaccanti vengono legalmente eliminati come risultato di un'azione continua.

5.1.16. PALLA BUONA

Una palla viva battuta legalmente che:

- a) si ferma o viene toccata in o sopra il territorio buono fra casa base e prima base o fra casa base e terza base;
- b) rimbalza oltre la prima o la terza base passando in o sopra il territorio buono, indipendentemente da dove la palla tocca terra dopo aver sorpassato la base;
- c) tocca la prima, la seconda o la terza base;
- d) tocca la persona o il vestiario di un Arbitro mentre è in o sopra il territorio buono;
- e) cade la prima volta in territorio buono oltre la prima o la terza base;
- f) esce dal terreno di gioco oltre la recinzione in campo esterno mentre si trova al di sopra del territorio buono;
- g) colpisce il palo di foul mentre è in volo;
- h) viene giudicata una volata buona in relazione alla sua posizione rispetto alla linea di foul, incluso il palo di foul, e non al fatto che il difensore si trovi in territorio buono o in territorio foul nel momento in cui tocca la palla. Non importa se la palla tocca terra per la prima volta in territorio buono o in territorio foul, a condizione che non abbia toccato nient'altro di diverso dal terreno in territorio foul e rispetti tutti gli altri requisiti di una palla buona. La posizione della palla al momento dell'interferenza determina se la palla è buona o foul, indipendentemente dal fatto che la palla rotoli in territorio buono o foul senza essere stata toccata.



5.1.17. FINTA GIOCATA

È una forma di ostruzione in cui un difensore non in possesso della palla impedisce la corsa del corridore che sta avanzando o ritornando su una base. Non è necessario che il corridore si fermi o scivoli; soltanto il fatto di rallentarlo simulando una finta toccata, **una presa, un tiro, un segnale o un gesto che ostacola o rappresenta un pericolo per il corridore** costituisce un'ostruzione.

5.1.18. PALLA AL VOLO (VOLATA)

Una palla battuta in aria.

5.1.19. OUT FORZATO

Quando un corridore perde il diritto di stare sulla base che stava occupando a causa del battitore diventato battitore-corridore, e prima che il battitore-corridore o un corridore successivo sia stato eliminato. Su un gioco d'appello, l'out forzato è determinato dalla situazione di gioco forzato al momento in cui viene fatto l'appello e non al momento dell'infrazione. Non è più da considerarsi un out forzato se il gioco forzato è stato rimosso dall'eliminazione di un corridore successivo prima che venga fatto appello. Il gioco forzato viene ripristinato se un corridore forzato ad avanzare, dopo aver toccato la base successiva, per qualsiasi ragione ritorna alla base che aveva occupato per ultima.

5.1.20. FOUL BALL

È una palla battuta legalmente che:

- a) si ferma in territorio foul fra casa base e prima base o fra casa base e terza base;
- b) rimbalza oltre la prima o la terza base passando in o sopra il territorio foul;
- c) tocca terra per la prima volta in territorio foul oltre la prima o la terza base;
- d) tocca la persona, l'equipaggiamento correttamente posizionato o staccato dalla sua posizione o il vestiario di un Arbitro o di un giocatore, o qualsiasi oggetto estraneo al terreno, mentre è in o sopra il territorio foul;
- e) tocca il battitore o la mazza ancora in mano al battitore una seconda volta, mentre il battitore si trova all'interno del proprio box;
- f) va direttamente dalla mazza, non più in alto della testa del battitore, su una qualsiasi parte del corpo del ricevitore o del suo equipaggiamento ed è presa da un altro difensore;
- g) colpisce la pedana del lanciatore e rotola, senza essere toccata, in territorio foul prima di superare la prima o la terza base;
- h) viene giudicata foul in relazione alla posizione della palla e della linea di foul, incluso il palo di foul, e non al fatto che il difensore si trovi in territorio buono o in territorio foul nel momento in cui tocca la palla. La posizione della palla al momento dell'interferenza determina se la palla è buona o foul, indipendentemente dal fatto che la palla rotoli, senza essere stata toccata, in territorio buono o foul.



5.1.21. FOUL TIP (Sprizzata Foul)

- a) Una palla battuta che:
- i) va direttamente dalla mazza alle mani o al guanto del ricevitore;
 - ii) non va più in alto della testa del battitore; e
 - iii) è presa legalmente dal ricevitore;

Ogni sprizzata foul che viene presa è uno strike e la palla rimane in gioco. Non è considerata una presa se c'è un rimbalzo, a meno che la palla non tocchi prima la mano (o le mani) o il guanto del ricevitore.

5.1.22. BATTITORE COLPITO

Quando una palla tocca qualsiasi parte della persona del battitore, incluse le mani o il vestiario, mentre il battitore si trova all'interno del proprio box, e il lancio non viene girato o giudicato strike. Non importa se la palla tocca il terreno prima di colpire il battitore.

5.1.23. PALLA BATTUTA ILLEGALMENTE

Una palla è battuta illegalmente quando il battitore colpisce la palla, buona o foul:

- a) mentre un piede è completamente fuori dal box del battitore e poggiato a terra quando avviene il contatto con la palla;
- b) mentre una qualsiasi parte del piede del battitore sta toccando casa base quando avviene il contatto con la palla;
- c) usando una mazza illegale, non approvata o alterata;
- d) dopo essere uscito con qualunque dei due piedi completamente fuori dal box del battitore, vi rientra e fa contatto con la palla mentre si trova all'interno del box stesso.

5.1.24. PALLA PRESA ILLEGALMENTE

Quando un difensore prende una palla battuta, tirata o lanciata con il cappello, la maschera, il guanto o qualsiasi altra parte dell'uniforme, mentre questa si trova staccata dalla posizione corretta.

5.1.25. IN VOLO

Qualsiasi palla battuta, tirata o lanciata che non ha ancora toccato il terreno o un altro oggetto che non sia un difensore.

5.1.26. INFIELD FLY (Volata Interna)

È una volata buona (escluso una linea o un tentativo di bunt) che può essere presa da un interno con uno sforzo ordinario quando la prima e la seconda base, o la prima, la seconda e la terza base sono occupate, con meno di due eliminati. Il lanciatore, il ricevitore e qualsiasi esterno che si posizioni in campo interno per quella giocata sarà considerato come un interno ai fini di questa regola.



5.1.27. IN PERICOLO

Quando la palla è in gioco e un attaccante può essere eliminato.

5.1.28. BASE INTENZIONALE (INTENTIONAL WALK)

Quando la squadra in difesa richiede di concedere al battitore la prima base senza lanciare quattro ball. La palla è morta.

5.1.29. VOLATA LASCIATA CADERE INTENZIONALMENTE

È una palla in volo buona, compresa una linea o un bunt, con meno di due eliminati e almeno un corridore in prima base, che può essere presa da un interno con uno sforzo ordinario, e che questo interno lascia cadere intenzionalmente, dopo averla controllata con la mano o con il guanto. Una palla presa di controbalzo o una volata che venga lasciata prima rimbalzare non è da considerare come "lasciata cadere intenzionalmente". Se viene chiamato un Infield Fly, questo ha la precedenza su una palla lasciata cadere intenzionalmente.

5.1.30. INTERFERENZA

L'interferenza è l'atto di:

- a) un attaccante o un componente della squadra in attacco che intralcia, ostacola, o confonde un difensore che sta cercando di eseguire una giocata;
- b) un Arbitro che impedisce il tiro del ricevitore che sta tentando di eliminare un corridore fuori base; o
- c) un Arbitro o un corridore che viene colpito da una palla battuta buona:
 - i) prima che sia stata toccata da un difensore, compreso il lanciatore;
 - ii) prima che abbia superato un difensore che non sia il lanciatore, senza essere stata toccata; o
 - iii) dopo che abbia superato un difensore, escluso il lanciatore, e a giudizio arbitrale un altro difensore aveva la possibilità di fare un'eliminazione; o
- d) uno spettatore che entra o si sporge dentro il campo di gioco ed impedisce a un difensore di giocare la palla, o entra in contatto con la palla che un difensore stava tentando di giocare.

5.1.31. LINEA (Line Drive)

Una palla in volo che è battuta seccamente e direttamente dentro il campo di gioco.

5.1.32. OSTRUZIONE

È l'atto di:

- a) un difensore o un componente della squadra in difesa che ostacola o impedisce al battitore di sventolare o di battere una palla lanciata.



- b) un difensore che impedisce **in qualsiasi modo** l'avanzamento del battitore-corridore o di un corridore che sta legalmente correndo sulle basi mentre:
- i) non è in possesso della palla;
 - ii) non è nell'atto di raccogliere una palla battuta;
 - iii) sta facendo una finta giocata senza il possesso della palla;
 - iv) è in possesso della palla e spinge un corridore fuori dalla base; o
 - v) è in possesso della palla, ma non è nell'atto di fare un gioco sul battitore-corridore o su un corridore.



5.1.33. IL BATTITORE SUCCESSIVO

È l'attaccante il cui nome segue quello del battitore nell'ordine di battuta.

5.1.34. GIOCO CON OPZIONE

È un gioco nel quale al manager o coach **della squadra in attacco** viene data la possibilità di scegliere se accettare l'applicazione di una regola per l'azione illegale o il risultato del gioco. I giochi con opzione sono:

- i) l'ostruzione del ricevitore;
- ii) l'utilizzo di un guanto illegale;
- iii) una sostituzione illegale;
- iv) un lancio illegale; o
- v) un lanciatore illegale che è rientrato in partita a lanciare.

5.1.35. SCIVOLARE OLTRE

Quando il battitore-corridore o un corridore scivola oltre e perde il contatto con la base che sta cercando di raggiungere, ponendosi in una situazione di pericolo. Il battitore-corridore può scivolare oltre la prima base senza essere in pericolo, purché vi faccia immediatamente ritorno.

5.1.36. TIRO PAZZO

Quando una palla tirata da un difensore ad un altro va al di là delle linee che delimitano il campo di gioco o diventa una palla bloccata.

5.1.37. PICK-OFF PLAY

È il tentativo della squadra in difesa di eliminare un corridore che si trova fuori base dopo un lancio.

5.1.38. GIOCO (PLAY)

Quando la palla è viva:

- a) un battitore affronta un lancio mentre si trova nel box di battuta, gira il lancio o batte e corre in prima base;



- b) dopo che **il piede non di perno del lanciatore tocca terra durante il movimento di lancio** un corridore tenta di rubare una base o di avanzare su una palla battuta; o
- c) la squadra in difesa cerca di eliminare un battitore-corridore o un corridore.

Un lancio non è un gioco.

5.1.39. CORRIDORE

Un attaccante, che ha completato il proprio turno alla battuta, ha raggiunto la prima base e non è ancora stato eliminato.

5.1.40. SLAP HIT

Una palla battuta, che non sia un bunt, colpita con un movimento di taglio, breve e controllato invece che con uno swing completo. I due tipi più comuni di “slap hit” sono quelli in cui il battitore:

- a) si posiziona per il bunt, ma poi indirizza la palla a terra con uno swing breve e veloce, o la spinge oltre il campo interno; o
- b) effettua dei passi in corsa (all'interno del box di battuta) in direzione del lanciatore prima di fare contatto con il lancio con uno swing breve e veloce, o spingendo la palla oltre il campo interno.

5.1.41. SQUEEZE PLAY

Un gioco nel quale la squadra in attacco, con un corridore in terza base, tenta di farlo segnare facendo eseguire al battitore un contatto sulla palla.

5.1.42. RUBATA

Quando un corridore tenta di avanzare alla base successiva o a casa base durante o dopo un lancio al battitore.

5.1.43. ZONA DELLO STRIKE

Lo spazio al di sopra di qualsiasi parte di casa base compreso fra la parte inferiore dello sterno del battitore e la parte inferiore della rotula del battitore, quando questi assume la sua naturale posizione di battuta. La posizione naturale di battuta è la posizione che il battitore assume dopo il rilascio del lancio quando decide se girarlo o no.

5.1.44. TOCCATA (Tag)

Una toccata legale è l'azione di un difensore che sta toccando:

- a) il battitore-corridore o un corridore che non è a contatto con una base, con la palla tenuta in saldo possesso nella propria mano (o mani) o nel guanto. Non si considera un saldo possesso se la palla viene palleggiata o fatta cadere dal difensore dopo aver toccato il battitore-corridore o il corridore, a meno che l'attaccante non la faccia intenzionalmente cadere colpendo la mano (o le mani) o il

guanto del difensore. Il corridore deve essere toccato con la mano (o le mani) o il guanto che ha la palla; o

- b) una base con la palla tenuta in saldo possesso nella propria mano (o mani) o nel guanto. Per avere una toccata legale la base può essere toccata con qualsiasi parte del corpo. (Esempio: il difensore può toccare la base con un piede, con una mano, sedersi sulla base, ecc.). Tutto questo si applica in qualsiasi situazione di gioco forzato o di gioco d'appello.



5.1.45. RITOC CARE (Pesta e Corri)

L'azione di un corridore che ritorna alla propria base, o rimane su quella base, prima di avanzare legalmente su una volata che viene toccata per la prima volta da un difensore.

5.1.46. REGOLA DEL TERZO STRIKE

Quando il ricevitore non riesce a prendere il terzo strike prima che la palla tocchi il terreno e:

- a) ci sono meno di due eliminati e la prima base libera; o
- b) ci sono due eliminati.

5.1.47. TIRO

L'atto di un difensore che sta tirando la palla ad un altro difensore.

5.1.48. PALLA PRESA DI CONTROBALZO

Una palla presa di controbalzo è una palla:

- a) al volo legalmente battuta o una linea che colpisce il terreno o la recinzione prima di essere presa.
- b) al volo legalmente battuta che viene presa contro la recinzione con il guanto o con la mano.
- c) tirata su qualsiasi base per effettuare un out forzato che venga coperta con il guanto tenuto sopra la palla a terra invece che con il guanto sotto la palla.
- d) lanciata che tocca il terreno su uno strike prima di venir presa dal ricevitore.

5.1.49. TRIPLO GIOCO

Un'azione continua di gioco della difesa nella quale tre attaccanti vengono eliminati.

5.1.50. TURNO ALLA BATTUTA

Ha inizio quando il giocatore entra all'interno del box del battitore e prosegue fino a quando il battitore viene eliminato o diventa battitore-corridore.

5.1.51. LANCIO PAZZO



Un lancio talmente alto, talmente basso o talmente spostato rispetto al piatto che il ricevitore, con uno sforzo ordinario, non può o non riesce a fermare o ad averne controllo.

5.1.52. TIRO PAZZO

Un tiro a causa del quale la palla tirata da un difensore ad un altro non può essere presa o controllata, ma che rimane in gioco.

5.2. VISITA IN ATTACCO

- a) Non viene addebitata una visita in attacco quando un lanciatore si sta mettendo un giubbotto mentre si trova sulle basi o quando la squadra in attacco conferisce mentre è in corso una visita difensiva, o la partita è momentaneamente ferma, a condizione che l'attacco sia pronto a ricominciare il gioco quando la difesa è pronta, o quando l'Arbitro indica la ripresa della partita.
- b) È consentita solo una visita in attacco per ogni inning.

EFFETTI

Regola 5.2 B) Seconda Visita in Attacco.

Effetto Espulsione del coach/manager che insiste per effettuare una seconda visita in attacco

5.3. IL BATTITORE SUCCESSIVO

- a) All'inizio di ogni inning, è il primo battitore che deve rimanere all'interno del cerchio del battitore successivo fino a quando non viene chiamato a entrare nel box del battitore.
- b) Una volta che l'inning è iniziato, è l'attaccante che, nell'ordine di battuta, sarà il prossimo giocatore ad entrare nel box del battitore.
- c) Il battitore successivo:
 - i) può prendere posizione all'interno di uno dei due cerchi del battitore successivo davanti ai dugout, in modo da trovarsi alle spalle del battitore e non davanti allo stesso. Il primo battitore di ogni mezzo inning deve usare il cerchio più vicino al proprio dugout;
 - ii) deve indossare il caschetto;
 - iii) può riscaldarsi con non più di due mazze da softball ufficiali, una mazza da riscaldamento approvata o una combinazione di queste non superiore a due. La mazza con cui il battitore successivo si sta riscaldando può aver attaccato ad essa solo un accessorio approvato dalla WBSC;
 - iv) può lasciare il cerchio del battitore successivo;



1. quando diventa battitore;
 2. per dare indicazione ai corridori che stanno avanzando dalla terza a casa base; o
 3. per evitare possibili interferenze con una palla al volo o con una palla tirata;
- e
- v) non deve interferire con la possibilità di un difensore di fare un gioco.



EFFETTI

Regola 5.3 c) ii. Non indossare il caschetto quando gli viene ordinato.

Effetto Dopo un avvertimento (warning), il giocatore sarà espulso.

Regola 5.3 c) iii. Equipaggiamento da riscaldamento illegale.

Effetto Ogni equipaggiamento da riscaldamento illegale verrà rimosso dalla partita. Continuare ad usare tale equipaggiamento dopo la sua rimozione, porterà all'espulsione del giocatore che ne sta facendo uso.

Regola 5.3 c) v) Interferire con un difensore che ha la possibilità di fare un gioco.

Effetto La palla è morta e se l'interferenza è:

1. con un difensore che sta cercando di eliminare un corridore:
 - a) il corridore più vicino a casa base al momento dell'interferenza è eliminato, e
 - b) gli altri corridori ritornano all'ultima base toccata al momento dell'interferenza a meno che siano forzati ad avanzare a causa del battitore diventato battitore-corridore
2. con un difensore che sta cercando di prendere una volata, o con una volata che un difensore è in procinto di prendere:
 - a) il battitore-corridore deve essere eliminato, e
 - b) i corridori ritornano alla base che avevano al momento del lancio.

5.4. LA BATTUTA

5.4.1. L'ORDINE DI BATTUTA



- a) L'ordine di battuta deve essere rispettato per tutta la durata della partita, a meno che un giocatore non venga sostituito; il sostituto prenderà la posizione del giocatore che sostituisce nell'ordine di battuta.
- b) Il primo battitore di ogni inning deve essere il battitore il cui nome segue quello dell'ultimo battitore che ha completato il turno alla battuta nell'inning precedente.
- c) Quando il terzo out di un inning avviene prima che il battitore abbia completato il proprio turno alla battuta, quel battitore sarà il primo dell'inning successivo. Il conteggio di ball e strike viene azzerato.
- d) Un giocatore batte fuori turno quando non si presenta a battere nella corretta sequenza così come segnata sul foglio del line-up.

EFFETTI

Regola 5.4.1 Battere fuori turno.

Effetto	<p>Questo è un gioco d'appello che può essere fatto dal manager, coach o da un giocatore della sola squadra in difesa. La squadra in difesa perde il diritto di fare appello per il battitore fuori turno quando tutti i difensori hanno lasciato il territorio buono mentre stanno rientrando nel dugout</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Quando l'errore è scoperto mentre il battitore irregolare si trova alla battuta: <ol style="list-style-type: none"> i) il battitore regolare può legalmente prendere il proprio posto ed assumere il conteggio di ball e strike del battitore irregolare, e ii) qualsiasi punto segnato, o base conquistata, mentre il battitore irregolare era alla battuta, è considerato legale. b. Quando l'errore è scoperto dopo che il battitore irregolare ha completato il proprio turno alla battuta e prima che un lancio legale o illegale sia stato effettuato su un altro battitore: <ol style="list-style-type: none"> i) il giocatore che sarebbe dovuto andare a battere è eliminato, e ii) qualsiasi avanzamento o punto ottenuto in conseguenza del battitore irregolare divenuto battitore-corridore sarà annullato. Ogni eliminazione ottenuta prima della scoperta di questa infrazione rimane valida. iii) il prossimo battitore sarà l'attaccante il cui nome segue quello del giocatore dichiarato eliminato per non essersi presentato alla battuta. Se il prossimo battitore fosse il battitore irregolare che era stato eliminato, si passa all'attaccante successivo nel line-up. iv) se il giocatore che ha battuto irregolarmente è stato eliminato, il suo turno alla battuta non potrà avvenire
---------	--



- nello stesso inning fino a quando tutti gli altri battitori non abbiano completato il proprio turno. Se il proprio turno alla battuta si presenta prima che tutto ciò si sia verificato, si passa al battitore successivo.
- v) se il battitore eliminato in questa circostanza è il terzo out, il battitore corretto nell'inning successivo sarà l'attaccante che sarebbe dovuto andare a battere, come nel caso di una eliminazione normale.
 - vi) se il terzo out viene fatto sul battitore-corridore o su un corridore prima della scoperta dell'infrazione, può essere ancora fatto un gioco d'appello per ripristinare il corretto ordine di battuta.
- c. Se l'errore è scoperto dopo il primo lancio legale o illegale al battitore successivo:
- i) il turno alla battuta del battitore irregolare è legale.
 - ii) tutti i punti segnati e le basi conquistate sono legali.
 - iii) il battitore successivo sarà quello il cui nome segue quello del battitore irregolare.
 - iv) nessun giocatore è eliminato per aver saltato il turno alla battuta.
 - v) i giocatori che non hanno battuto e che non sono stati eliminati, hanno perso il proprio turno alla battuta, finché non sarà nuovamente il loro turno secondo l'ordine regolare.
- d. Nessun corridore sarà rimosso da una base che sta occupando per battere nella propria posizione corretta. Esso perde semplicemente il proprio turno alla battuta senza che ci siano penalità. Il battitore che lo segue nell'ordine di battuta diventa il battitore regolare. Tutto questo non si applica ad un battitore-corridore rimosso dalla base da parte dell'Arbitro come nella Sezione b) ii di cui sopra



5.4.2. REQUISITI PER LA BATTUTA

- a) Il battitore deve indossare **in ogni momento** un caschetto regolamentare.
- b) Il battitore deve prendere posizione all'interno del box di battuta entro 10 secondi dalla chiamata "Gioco" da parte dell'Arbitro
- c) Nessuno può cancellare le linee del box di battuta, in qualsiasi momento del meeting pre-partita o durante la partita.
- d) Il battitore deve avere entrambi i piedi completamente all'interno del box di battuta prima dell'inizio del lancio. I piedi del battitore possono toccare la linea, ma nessuna parte del piede può essere al di fuori di essa prima del lancio.



- e) Una volta che il battitore è entrato nel box di battuta deve, fra un lancio e un altro, tenere almeno un piede all'interno del box, tranne:
- i) dopo che la palla è stata battuta buona o foul;
 - ii) dopo una girata, compresa una slap hit o una mezza girata, e l'inerzia della girata o del tentativo di girata porti il battitore fuori dal box di battuta;
 - iii) se forzato a uscire dal box a causa di un lancio;
 - iv) in caso di lancio pazzo o palla mancata;
 - v) se c'è un tentativo di gioco;
 - vi) se viene chiamato "Tempo";
 - vii) se il lanciatore esce dal cerchio o se il ricevitore esce dal suo box; o
 - viii) se, con il conteggio di tre ball, l'Arbitro **Capo** chiama "strike" e il battitore pensa invece che il lancio sia "ball".

5.4.3. BALL E STRIKE

Ogni lancio legale, che non sia battuto dal battitore, viene chiamato ball o strike dall'Arbitro Capo.

- a) È chiamato ball e la palla è viva a meno che la palla non diventi morta per qualsiasi altra ragione:
 - i) quando il battitore non gira un lancio che non entra nella zona dello strike o che tocca il piatto di casa base o che tocca il terreno prima di raggiungere il piatto di casa base;
 - ii) quando il ricevitore non restituisce la palla al lanciatore quando dovuto; o
- b) È chiamato ball e la palla è morta:
 - i) quando il lancio è illegale e non viene battuto dal battitore;
 - ii) quando **il coach o** il manager sceglie di non accettare il risultato del gioco dopo che la palla è stata battuta; o
 - iii) per ogni lancio in eccesso durante il riscaldamento.
 - iv) quando il lanciatore non lancia la palla entro venti (20) secondi
 - v) viene chiamato un ball sul battitore successivo o sul battitore al momento in battuta quando, in qualsiasi momento, un membro della squadra in difesa cancella le linee di un box di battuta. Non deve essere effettuato nessun lancio. Viene chiamato uno strike sul battitore successivo o sul battitore al momento in battuta quando, in qualsiasi momento, un membro della squadra in attacco cancella le linee di un box di battuta. Non deve essere effettuato nessun lancio.
- c) È chiamato strike e la palla è viva e i corridori possono avanzare col pericolo di essere eliminati:
 - i) quando una qualsiasi parte di una palla lanciata, che il battitore non cerca di battere, entra nella zona dello strike prima di toccare il terreno (Tenendo conto che la parte superiore della palla sia a livello o sotto lo sterno, e la parte inferiore della palla sia a livello o sopra la parte bassa della rotula);
 - ii) per ogni palla lanciata legalmente, girata e mancata dal battitore; o
 - iii) per ogni foul tip.

- d) È chiamato strike, la palla è morta e i corridori devono tornare alla loro base senza il pericolo di essere eliminati, ma non devono toccare le basi in senso contrario:
- i) quando il lancio colpisce il battitore mentre la palla è nella zona dello strike;
 - ii) per ogni palla lanciata, girata e mancata, che colpisce una qualsiasi parte del battitore;
 - iii) per qualsiasi foul ball quando il battitore ha meno di due strike;
 - iv) quando una qualsiasi parte del corpo del battitore o del suo abbigliamento è colpita da una palla battuta mentre si trova all'interno del box di battuta e il conteggio è meno di due strike;
 - v) quando il battitore non entra nel box di battuta entro 10 secondi da quando l'Arbitro **Capo** ha chiamato "gioco". Non deve essere effettuato nessun lancio;
 - vi) quando un qualsiasi componente della squadra in attacco cancella intenzionalmente le linee del box di battuta:
 1. se il battitore cancella le linee, l'Arbitro chiamerà uno strike. Non deve essere effettuato nessun lancio.
 2. quando un coach, **manager** o un componente della squadra che non sia un giocatore cancella le linee, verrà chiamato uno strike sul battitore successivo (o suo sostituto) che deve andare a battere secondo il line-up.
 3. se una qualsiasi persona dovesse continuare a cancellare intenzionalmente le linee dopo la prima penalità, quella persona deve essere espulsa dalla partita;
 - vii) Quando il battitore esce dal box di battuta con entrambi i piedi e ritarda il gioco in tutti quei casi in cui non è applicabile nessuna delle eccezioni. Non deve essere effettuato nessun lancio.



5.4.4. **QUANDO** IL BATTITORE È ELIMINATO

Il battitore è eliminato:

- a) e la palla rimane viva e i corridori possono avanzare con la possibilità di essere eliminati quando:
 - i) il ricevitore prende un terzo strike chiamato, girato o un foul tip; o
 - ii) vengono chiamati tre strike e la prima base è occupata con meno di due out.
- b) e la palla diventa morta e i corridori devono tornare alla base che occupavano al momento del lancio, ma senza l'obbligo di toccare le basi in senso contrario, quando il battitore:
 - i) gira e manca il terzo strike e la palla tocca una qualsiasi parte della persona del battitore, oppure quando non gira e il lancio colpisce il battitore mentre la palla è nella zona dello strike;
 - ii) si rifiuta di indossare un caschetto da battuta quando gli viene ordinato dall'Arbitro **Capo**;



- iii) entra nel box di battuta con una mazza illegale o alterata o è scoperto ad usarne una. In questo caso la mazza è rimossa dalla partita. Se la mazza è alterata il battitore è anche espulso dalla partita;
- iv) ha un piede completamente al di fuori delle linee del box di battuta e a contatto col terreno oppure ha il piede a contatto col piatto di casa base nel momento in cui batte la palla buona o foul;
- v) esce dal box per effettuare una rincorsa e vi rientra nel momento in cui fa contatto con la palla. Se non fa nessun contatto con la palla lanciata non c'è nessuna penalità;
- vi) fa un passo direttamente davanti al ricevitore verso l'altro box mentre il lanciatore sta prendendo i segnali dalla pedana, o dà l'impressione di prendere i segnali, o in qualsiasi momento successivo precedente al rilascio del lancio;
- vii) colpisce una palla battuta buona una seconda volta con la mazza, mentre la palla si trova in territorio buono, a meno che:
 1. il battitore si trovi ancora nel box di battuta e il contatto avvenga mentre la mazza è ancora nelle sue mani. Viene chiamato un foul ball; o
 2. il battitore lascia cadere la mazza e la palla rotola contro la mazza in territorio buono, e a giudizio dell'Arbitro non c'è stata l'intenzione di interferire con la traiettoria della palla. La palla deve essere giudicata buona o foul in relazione a dove si ferma o dove viene toccata da un difensore per la prima volta.
- c) e la palla viene dichiarata morta e i corridori devono tornare all'ultima base che, a giudizio dell'Arbitro, avevano toccato al momento dell'interferenza quando il battitore:
 - i) intralcia, uscendo dal box di battuta, il ricevitore mentre sta prendendo o tirando la palla;
 - ii) mentre si trova all'interno del box di battuta, intralcia intenzionalmente il ricevitore;
 - iii) interferisce con un gioco a casa base. Se a giudizio di un Arbitro l'azione del battitore è un'interferenza intenzionale, anche il corridore che cerca di segnare è eliminato;
 - iv) interferisce intenzionalmente con una palla tirata, sia che si trovi dentro o fuori dal box di battuta.

5.5. IL BATTITORE-CORRIDORE

5.5.1. QUANDO IL BATTITORE DIVENTA BATTITORE-CORRIDORE



Il battitore diventa battitore-corridore:

- a) quando batte legalmente una palla buona o foul. La palla è viva su una battuta buona o su una volata presa in territorio foul. La palla è morta su una palla a terra in territorio foul.
- b) secondo la regola del terzo strike. La palla è viva.
- c) e deve avanzare e toccare la prima base:
 - i) quando vengono chiamati quattro ball dall'Arbitro Capo. La palla rimane viva; o
 - ii) quando la difesa sceglie di concedere la base intenzionale al battitore comunicandolo all'Arbitro Capo per il tramite del lanciatore, ricevitore o manager. La palla è morta.
 - 1. La notifica all'Arbitro è considerata un lancio. La notifica può avvenire in qualsiasi momento prima che il battitore inizi o completi il proprio turno alla battuta, indipendentemente dal conto.
 - 2. Se la base intenzionale viene concessa a due battitori successivi, la seconda base intenzionale non può essere concessa fino a quando il primo battitore non ha raggiunto la prima base. Se l'Arbitro erroneamente autorizza due basi intenzionali contemporaneamente e il primo battitore non tocca la prima base, non sarà data nessuna possibilità di fare gioco d'appello sul primo battitore per salto di base.
 - 3. La palla è morta e i corridori non possono avanzare se non forzati.
- d) quando il ricevitore o qualsiasi altro difensore ostruisce, ostacola o impedisce al battitore di girare o colpire un lancio.
- e) quando una palla battuta buona colpisce la persona, l'equipaggiamento propriamente indossato o gli indumenti di un Arbitro o di un corridore.
- f) quando è colpito da un lancio. Le mani del battitore non sono considerate parte della mazza. La palla è morta e il battitore ha diritto di raggiungere la prima base senza il pericolo di essere eliminato. Se non viene fatto nessun tentativo di evitare di essere colpito, la palla è morta e l'Arbitro chiamerà un ball e non concederà la prima base.
- g) quando una volata buona viene giudicata un fuoricampo nelle seguenti circostanze:
 - i) esce dalla recinzione in territorio buono;
 - ii) dopo essere stata toccata dal guanto o dal corpo del difensore va direttamente oltre la recinzione in territorio buono, o colpisce la sommità della recinzione ed esce oltre questa in territorio buono;
 - iii) colpisce il palo di foul al di sopra della sommità della recinzione; o
 - iv) è toccata da un difensore che si trova in territorio di palla morta e la palla, a giudizio dell'Arbitro, sarebbe uscita oltre la recinzione in territorio buono. Non è un fuoricampo se:
 - 1. la palla battuta buona esce dal campo a una distanza inferiore a quelle previste nella Regola 2, Appendice 1A (DIMENSIONI UFFICIALI DEL CAMPO DA GIOCO) e Appendice 1F (TABELLA DI



- RIFERIMENTO DELLE DISTANZE). Questa distanza dev'essere chiaramente segnalata a beneficio dell'Arbitro);
2. una volata buona dopo essere stata toccata dal guanto o dal corpo di un difensore va oltre la recinzione in territorio foul;
 3. una palla battuta buona viene prima a contatto con la recinzione, poi viene deviata da un difensore e va oltre la recinzione; o
 4. una palla buona è deviata da un difensore, che si trova in territorio di palla morta e, a giudizio dell'Arbitro, la palla non sarebbe andata oltre la recinzione in territorio di palla buona.

- h) quando una qualsiasi persona, che non sia un componente della squadra, entra sul campo di gioco e interferisce con:
- i) una palla battuta buona a terra, o
 - ii) un difensore in procinto di raccogliere o prendere una palla tirata, o
 - iii) un difensore in procinto di tirare la palla, o
 - iv) una palla tirata da un difensore.

EFFETTI

Regola 5.5.1 d) Un difensore che impedisce al battitore di girare o colpire il lancio.

Effetto

1. **Un** Arbitro darà il segnale di palla morta ritardata con la palla che rimane viva fino alla fine del gioco.
2. Il **coach o il** manager della squadra in attacco ha l'opzione di accettare la penalità per l'ostruzione o mantenere il risultato del gioco.
3. Se il battitore batte la palla e raggiunge salvo la prima base, e tutti gli altri corridori sono avanzati di almeno una base sulla battuta, l'ostruzione viene cancellata. Una volta che un corridore ha superato una base, anche se non l'ha toccata, si considera come se l'abbia conquistata. Ogni risultato frutto della battuta rimane. Non viene concessa nessuna opzione.
4. Se il **coach o il** manager sceglie di non accettare il risultato del gioco, viene applicata la penalità per ostruzione del ricevitore concedendo la prima base al battitore e facendo avanzare gli altri corridori solo se forzati.

EFFETTI

Regola 5.5.1 e) Una palla buona colpisce la persona, l'equipaggiamento correttamente indossato o gli indumenti di un Arbitro o di un corridore.

Effetto

1. Dopo che la palla ha toccato un difensore (incluso il lanciatore), la palla è in gioco.
2. Dopo aver superato un difensore, escluso il lanciatore, e non ci



sia un altro difensore che abbia la possibilità di fare un out, la palla è in gioco.

3. Prima di superare un difensore, escluso il lanciatore, senza essere toccata, la palla è morta.



5.5.2. IL BATTITORE-CORRIDORE È ELIMINATO

- a) La palla rimane viva e i corridori possono avanzare a loro rischio quando:
 - i) il ricevitore perde il terzo strike e il battitore-corridore è legalmente toccato con la palla mentre è fuori dalla base o la palla è tirata in prima base prima che lui la raggiunga;
 - ii) un difensore prende in modo legale una volata prima che tocchi terra o qualsiasi altro oggetto o persona che non sia un difensore;
 - iii) dopo aver battuto una palla buona, è toccato mentre è fuori base o viene eliminato con un tiro prima di raggiungere la prima base;
 - iv) non avanza verso la prima base e invece entra **nel suo dugout:**
 1. dopo aver battuto una palla buona;
 2. dopo che è stata concessa una base ball;
 3. ogni qualvolta deve avanzare legalmente verso la prima base;
 - v) viene chiamato un Infield Fly;
 - vi) dopo aver battuto una palla buona tocca solamente la parte in territorio buono della doppia base nel suo primo tentativo di raggiungerla e viene fatto un gioco sulla base. Questo è un gioco d'appello per salto di base. La difesa perde l'opportunità di eliminare il battitore-corridore se, dopo che è andato oltre la base, l'appello non viene fatto prima che il battitore-corridore ritorni sulla parte in territorio buono della prima base;
 - vii) corre di oltre un metro al di fuori del percorso fra le basi per evitare di essere toccato dalla palla nelle mani di un difensore; o
 - viii) qualcuno, che non sia un altro corridore, aiuta fisicamente un corridore su una volata, il battitore-corridore è eliminato se la volata viene presa.
- b) La palla viene dichiarata morta, i corridori devono ritornare all'ultima base legalmente toccata al momento del lancio ma non devono ritoccare le basi in senso inverso quando il battitore-corridore:
 - i) si rifiuta di indossare un caschetto regolamentare quando gli viene ordinato da un Arbitro;
 - ii) corre al di fuori della "corsia di un metro" e, a giudizio arbitrale, interferisce con:
 1. il difensore che sta prendendo il tiro in prima base; o
 2. la palla tirata, impedendo a un difensore di fare un gioco in prima base. Un tiro che colpisce il battitore-corridore non costituisce necessariamente un'interferenza;



- iii) interferisce con un difensore che cerca di raccogliere una palla battuta. Il battitore-corridore può correre al di fuori della “corsia di un metro” per evitare un difensore che sta cercando di raccogliere una palla battuta;
- iv) interferisce con un difensore che sta cercando di tirare la palla;
- v) interferisce intenzionalmente con una palla tirata;
- vi) interferisce con una palla battuta buona (fuori dal box di battuta) prima di raggiungere la prima base;
- vii) interferisce con un terzo strike perso;
- viii) lancia la mazza, dopo aver battuto la palla, in maniera tale da causare interferenza con un difensore che ha l’opportunità di fare un out;
- ix) quando il battitore successivo interferisce con un difensore che sta cercando di prendere una volata o con una volata che sta per essere presa da un difensore;
- x) un componente della squadra in attacco, che non sia il battitore, il battitore-corridore, un corridore o il battitore successivo interferisce con un difensore che sta cercando di prendere una palla in territorio foul o con una volata in territorio foul che sta per essere presa da un difensore. Se, a giudizio di un Arbitro, l’interferenza è un ovvio tentativo di evitare un doppio gioco, anche il corridore più vicino a casa base al momento dell’interferenza sarà dichiarato out;
- xi) interferisce intenzionalmente con un gioco a casa base allo scopo di evitare un out palese a casa base. Se, a giudizio di un Arbitro, l’interferenza è intenzionale, anche il corridore sarà out;
- xii) fa un passo indietro verso casa base per evitare o ritardare di essere toccato da un difensore;
- xiii) quando in una situazione di gioco forzato, tocca solamente la parte di base in territorio buono e si scontra con il difensore che sta per prendere il tiro e che sta anch’esso usando la parte in territorio buono della base;
- xiv) con meno di due out e corridore in prima base, un difensore lascia cadere intenzionalmente una volata in campo buono (inclusa una linea o un bunt) che potrebbe essere presa da un interno con uno sforzo ordinario, dopo averla controllata con una mano o con il guanto;
- xv) fa un bunt in foul dopo il secondo strike, a meno che un corridore non faccia interferenza con il difensore che sta cercando di prendere la volata in foul o con la volata in foul che sta per essere presa da un difensore. Il battitore-corridore torna a battere con uno strike in più a causa del foul ball se aveva meno di due strike quando ha colpito la palla. Se il bunt è preso, la palla rimane viva e in gioco;

c) Un corridore deve tornare all’ultima base che, a giudizio di un Arbitro, aveva toccato al momento dell’interferenza e la palla è morta quando:

- i) il corridore immediatamente precedente, che non è ancora stato eliminato, interferisce intenzionalmente, a giudizio di un Arbitro, con un difensore che sta:
 1. prendendo una palla tirata; o



2. tirando la palla nel tentativo di completare un gioco;
- ii) una persona che non sia un componente della squadra entra sul terreno di gioco e interferisce con:
1. un difensore che sta per prendere una volata; o
 2. una volata che, a giudizio dell'Arbitro, può essere presa da un difensore.



EFFETTI

Regola 5.5.2 È chiamato un Infield Fly.
a) v.

Effetto La palla è viva e i corridori possono avanzare a loro rischio se la palla viene presa, o ritoccare e avanzare dopo che la palla è stata toccata come se fosse una qualsiasi palla al volo. Se un Infield Fly diventa un foul ball, viene trattato come un qualsiasi foul ball. Una volata chiamata Infield Fly che viene fatta cadere a terra senza essere toccata e termina in territorio foul prima di aver superato la prima o la terza base, è una palla foul. Una volata chiamata Infield Fly che viene fatta cadere a terra al di fuori delle linee e di foul senza essere toccata e che termina in territorio buono prima di superare la prima o la terza base è un Infield Fly.



EFFETTI

Regola 5.5.2 b) Il battitore-corridore causa un'interferenza.
da ii a xi

Effetto ECCEZIONE: Se viene fatto un gioco su un corridore prima dell'interferenza e,

1. Viene fatto un out sul corridore, il risultato del gioco rimane.
2. Non viene fatto nessun out sul corridore, il risultato del gioco rimarrà tranne che l'interferenza commessa dal battitore-corridore non sia il terzo out. Gli altri corridori su cui non è stato fatto gioco devono ritornare all'ultima base legalmente occupata al momento del lancio.

Reg. 5.5.2 c) i Il corridore immediatamente precedente causa interferenza.

Effetto La palla è morta e anche il corridore è eliminato.



5.6. DOPPIA BASE

Le seguenti disposizioni si applicano quando si usa la doppia base.

- a) Il battitore-corridore è soggetto alle seguenti norme.
 - i) Una palla battuta che colpisce la parte in territorio buono della doppia base è una palla buona mentre una palla battuta che colpisce solamente la parte in foul della doppia base è una palla foul.
 - ii) Il difensore deve sempre usare solamente la parte in territorio buono della base, ad eccezione di ogni gioco a palla viva che provenga dalla zona foul dalla parte della prima base. In questo caso il battitore-corridore e il difensore possono usare entrambe le parti della doppia base. Quando il difensore usa la parte in foul della doppia base il battitore-corridore può correre in territorio buono e se viene colpito da un tiro proveniente dalla zona foul di prima base non ci sarà interferenza. Se invece viene chiamata un'interferenza intenzionale, il battitore-corridore è eliminato. Su un tiro che proviene dalla zona foul la "corsia di un metro" viene duplicata su entrambi i lati della linea di foul.
 - iii) Il battitore-corridore è out se viene fatto un gioco in prima base su una qualsiasi battuta o il battitore corre su un terzo strike non preso, e il battitore-corridore tocca solamente la parte in territorio buono della base e la difesa fa gioco d'appello prima che il battitore-corridore ritorni sulla parte in territorio buono della base. Questa situazione viene considerata alla stregua di una base saltata ed è un gioco d'appello.
 - iv) Dopo aver corso oltre la base, il battitore-corridore deve tornare alla parte della base in territorio buono.
 - v) Su una battuta agli esterni dove non c'è gioco in prima base, il battitore-corridore può toccare qualsiasi parte della doppia base.
- b) Il corridore è soggetto alle seguenti norme.
 - i) Dopo aver corso oltre la base, deve tornare alla parte della base in territorio buono.
 - ii) Quando fa il pesta e corri su una volata deve usare la parte della base in territorio buono.
 - iii) Su un tentativo di pick-off il corridore deve ritornare sulla parte della base in territorio buono.
 - iv) Una volta che il corridore è ritornato sulla parte della base in territorio buono, se poi si posiziona solamente sulla parte della base in foul, sarà considerato come non a contatto con la base e il corridore potrà essere eliminato se:
 1. Viene toccato con la palla; o
 2. Rimane sulla parte della base in territorio foul, mentre il lanciatore è in possesso della palla dentro il cerchio.



5.7. UTILIZZO DI UN GUANTO ILLEGALE

Quando un difensore fa un gioco sul battitore-corridore o su un corridore usando un guanto illegale, il **coach o il** manager della squadra non in difetto ha l'opzione di:

- a) accettare il risultato del gioco;
- b) nel caso del battitore-corridore, il giocatore ritorna a battere con il conteggio dei ball e degli strike che aveva prima del lancio, con gli altri corridori che ritornano all'ultima base legalmente toccata al momento del lancio; o
- c) nel caso del corridore, il gioco viene annullato, con i corridori che ritornano all'ultima base legalmente toccata al momento del gioco. Se il gioco è il completamento del turno di battuta di un battitore, quel battitore torna a battere con lo stesso conto di ball e strike che aveva prima del completamento del suo turno e i corridori ritornano alla base che occupavano al momento del lancio. Un lancio non è considerato come fare un gioco.

5.8. RIMOZIONE DEL CASCHETTO

- a) Quando la palla è viva, **ad eccezione di un fuoricampo oltre la recinzione,** un battitore, battitore-corridore o un corridore sono dichiarati out nel momento in cui indossano deliberatamente un caschetto in maniera impropria o deliberatamente se lo tolgono durante un gioco a palla viva, con l'eccezione di un fuoricampo oltre la recinzione. Eliminare un battitore-corridore o un corridore per essersi tolto intenzionalmente il caschetto non cancella nessuna situazione di gioco forzato. Comunque, non ci sono penalità se un caschetto, in maniera accidentale, non si trova nella sua posizione corretta su un battitore, battitore-corridore o corridore.
- b) La palla è morta, un corridore deve tornare all'ultima base toccata al momento del contatto:
 - i) quando una palla tirata o battuta viene a contatto con un caschetto tolto intenzionalmente o un difensore, mentre sta facendo un gioco, viene a contatto con un caschetto tolto intenzionalmente.
 - ii) quando una palla battuta o tirata viene a contatto con un caschetto caduto accidentalmente e questo interferisce con il gioco in corso; o quando un difensore viene a contatto con il caschetto mentre questo si trova a terra e ciò impedisce al difensore di fare un gioco; il battitore-corridore o il corridore che indossava il caschetto caduto accidentalmente è out, anche se ha segnato. Il punto viene annullato.

5.9. TOCCARE LE BASI **E CASA BASE** NELL'ORDINE LEGALE

- a) Il battitore-corridore e tutti gli altri corridori devono toccare le basi nell'ordine legale **e cioè,** prima, seconda, terza **e poi** casa base, a meno che non siano ostruiti su una base e questo impedisca loro di toccarla o siano posizionati in seconda base secondo le disposizioni della regola del Tie-Break.



- b) Un corridore che ritorna ad una base mentre la palla è viva e con la possibilità di essere eliminato deve ritornare:
 - i) alla base lasciata prima che una volata sia toccata; o
 - ii) a una base saltata, toccando le basi in senso inverso.
- c) Quando un corridore sta ritornando ad una base mentre la palla è morta, non deve toccare le basi in senso inverso, a meno che non abbia saltato una base, nel cui caso è passibile di gioco d'appello se omette di ritoccare la base saltata.
- d) Quando un corridore o un battitore-corridore acquisisce il diritto ad una base toccandola prima di essere eliminato, ha diritto a rimanerci fino a quando non ha legalmente toccato la base successiva o non è forzato a lasciarla a causa di un corridore successivo. La palla è in gioco e i corridori possono avanzare con il pericolo di essere eliminati.
- e) Quando un corridore sposta una base dalla sua normale posizione, né lui né i corridori successivi, durante la stessa azione, sono obbligati a toccare la base chiaramente fuori posizione. La palla è in gioco e i corridori possono avanzare o ritornare con il pericolo di essere eliminati.
- f) Due corridori non possono occupare la stessa base contemporaneamente. Il corridore che per primo occupava legalmente la base ha diritto ad essa a meno che non sia forzato ad avanzare. L'altro corridore può essere eliminato per toccata.
- g) Un corridore precedente che non tocca una base in maniera legale o che non lascia la base legalmente su una volata e che viene eliminato non ha nessun effetto sullo status di un corridore che lo segue che invece tocca le basi in ordine regolare. Se il corridore che non tocca una base in modo regolare o che non lascia una base in modo regolare su una volata è il terzo out dell'inning, nessun corridore successivo può segnare.
- h) Nessun corridore può tornare ad una base saltata o lasciata illegalmente dopo che un corridore che lo segue ha segnato o dopo che ha lasciato il campo di gioco.
- i) Le basi lasciate in anticipo su una volata devono essere ritoccate prima di avanzare verso le basi a cui si ha diritto.
- j) Le basi che sono concesse devono essere toccate nell'ordine legale.

EFFETTI

Reg. 5.9 b) g-i Toccare le basi.

Effetto Il corridore sarà dichiarato eliminato se la difesa fa un gioco d'appello legale per aver saltato una base o per aver lasciato una base in anticipo su una volata prima che la palla sia toccata.





5.10. CORRIDORI

5.10.1. I CORRIDORI POSSONO AVANZARE A PALLA VIVA CON LA POSSIBILITA' DI ESSERE ELIMINATI

Un corridore può avanzare correndo il rischio di essere eliminato mentre la palla è in gioco:

- a) **dopo che il piede non perno del lanciatore tocca terra durante il movimento di lancio;**
- b) su una palla tirata o battuta buona che non sia bloccata;
- c) su una palla tirata che colpisce un Arbitro o un giocatore dell'attacco;
- d) quando una volata battuta legalmente è toccata per la prima volta;
- e) quando una palla battuta buona;
 - i) colpisce un Arbitro o un corridore dopo aver superato un difensore che non sia il lanciatore, e nessun altro difensore abbia la possibilità di effettuare un out;
 - ii) è stata toccata da un difensore, compreso il lanciatore; oppure
 - iii) quando la palla colpisce un fotografo, un addetto al campo, un poliziotto, ecc. assegnato alla partita. La palla resta viva;
- f) quando una palla viva si incastra nell'equipaggiamento o nell'uniforme di un giocatore della difesa;
- g) in ogni momento in cui non tocca una base alla quale aveva diritto prima di cercare di avanzare alla base successiva;
- h) quando, dopo aver superato la prima base, fa un tentativo di proseguire verso la seconda base;
- i) quando, dopo aver spostato una base dalla propria posizione, fa un tentativo di proseguire verso la base successiva;
- j) quando, su un lancio illegale non battuto che diventa una palla mancata o lancio pazzo, tenta di avanzare oltre la base alla quale ha legale diritto ad avanzare;
- k) quando tenta di avanzare oltre la base alla quale ha diritto in caso di:
 - i) un difensore che intenzionalmente tocca una palla tirata con equipaggiamento staccato dalla sua normale posizione;
 - ii) un difensore che intenzionalmente tocca una palla battuta buona con equipaggiamento staccato dalla sua normale posizione;
- l) quando tenta di avanzare oltre la base fino alla quale era protetto a causa di una ostruzione; oppure
- m) quando tenta di avanzare oltre la base a cui era forzato a causa di una base per ball concessa al battitore.



EFFETTI



Reg. 5.10.1 g & Saltare una base o continuare verso la seconda.

h

Effetto Il corridore sarà dichiarato out se la difesa fa un appello legale.

5.10.2. BASI CONCESSE AL CORRIDORE (CORRIDORI) PER OSTRUZIONE

Quando avviene un'ostruzione, compresa la trappola:

- a) sarà segnalata una palla morta ritardata con la palla che resta viva fino al termine del gioco;
- b) al corridore ostruito e agli altri corridori coinvolti nell'ostruzione saranno concesse la base o le basi che avrebbero raggiunto, a giudizio arbitrale, se l'ostruzione non avesse avuto luogo. Se l'Arbitro lo ritiene giustificato, un difensore che effettua una finta **giocata** può essere espulso dalla partita;
- c) se il corridore ostruito viene eliminato prima di arrivare alla base che avrebbe raggiunto se non ci fosse stata l'ostruzione, viene chiamata una palla morta. Il corridore ostruito e ogni altro corridore coinvolto nell'ostruzione avrà diritto alla base o alle basi che avrebbero raggiunto, a giudizio arbitrale, nel caso l'ostruzione non fosse avvenuta;
- d) un corridore ostruito non può mai essere eliminato fra le basi dove è stato ostruito, a meno che:
 - i) Il corridore ostruito non commetta interferenza dopo che l'ostruzione è stata chiamata, o se sul corridore è fatto un appello legale per:
 1. aver saltato una base, a meno che il corridore non sia stato ostruito su quella base, e per effetto dell'ostruzione non riesca a toccarla;
 2. aver lasciato una base prima che una palla battuta al volo sia toccata; oppure
 3. aver superato la base che avrebbe raggiunto se non ci fosse stata l'ostruzione; in questo caso il corridore ostruito può essere eliminato e la palla rimane viva;
 - ii) se il corridore ostruito raggiunge la base alla quale ha diritto, a giudizio arbitrale, e c'è un gioco successivo su un corridore diverso, il corridore ostruito non è più protetto fra le basi dove è stato ostruito e può essere eliminato. La palla resta viva. I corridori ostruiti devono toccare tutte le basi nell'ordine corretto; in caso contrario possono essere eliminati a causa di un appello proposto legalmente dalla squadra in difesa, a meno che il corridore non abbia potuto toccare la base a causa dell'ostruzione.

5.10.3. I CORRIDORI SONO ELIMINATI

- a) Un corridore è eliminato e la palla rimane viva quando:
 - i) mentre corre verso qualsiasi base in senso corretto o contrario, esce di oltre un metro (3 piedi) dalla corsia per evitare un gioco di toccata;



- ii) mentre la palla è in gioco, non è in contatto con una base e viene toccato con la palla;
 - iii) su un gioco forzato, e prima che il corridore tocchi la base verso la quale è forzato ad avanzare, un difensore con la palla in mano (nelle mani) tocca la base, tocca la base con la palla o tocca il corridore con la palla;
 - iv) non ritorna a toccare la base occupata o saltata in precedenza, e viene eseguito un appello legale;
 - v) chiunque, che non sia un altro corridore, assiste fisicamente un corridore mentre la palla è in gioco. Quando la palla diventa morta dopo un fuoricampo, una volata in foul non viene presa o una assegnazione di basi, la palla rimane morta;
 - vi) **1. mentre la palla è viva, supera fisicamente un corridore che lo precede prima che quest'ultimo sia stato eliminato. La palla rimane viva. Il corridore che supera non è eliminato, a condizione che il corridore superato tocchi la base successiva prima del corridore che lo ha superato e che tutti i corridori rispettino tutti gli obblighi relativi alla corsa sulle basi, compreso il tocco delle basi nell'ordine legale;**
o
2. se il passaggio avviene quando viene dichiarata una palla morta o sta per essere dichiarata, il corridore che ha superato non è eliminato e la palla rimane morta quando è stata dichiarata palla morta.
 - vii) lascia la base per avanzare verso quella successiva prima che una volata abbia toccato un difensore;
 - viii) non tocca una base, o le basi, in senso regolare o contrario, a meno che non sia stato ostruito nel farlo;
 - ix) il battitore-corridore diventa un corridore toccando la prima base, sorpassandola, facendo un tentativo di andare verso la seconda base ed è toccato con la palla mentre è fuori base;
 - x) correndo o scivolando verso casa base, non la tocca, non fa nessun tentativo di tornare a toccarla e un difensore con la palla tocca il piatto e fa gioco d'appello;
 - xi) lascia una base ed entra nel dugout o abbandona il terreno di gioco mentre la palla è viva;
 - xii) si posiziona dietro e non a contatto con una base per avere una partenza in corsa su una qualsiasi palla al volo; oppure
 - xiii) i corridori si scambiano di posizione sulle basi.
- b) Un corridore è eliminato e la palla è morta quando:
- i) si rifiuta di indossare un caschetto approvato quando gli viene ordinato dall'Arbitro **Capo**;
 - ii) non resta in contatto con la base alla quale ha diritto, fino a che **il piede non di perno del lanciatore tocca terra durante il movimento di lancio.** In



questo caso viene chiamato “No Pitch” e gli altri corridori devono tornare alla base legalmente occupata al momento del lancio;

- iii) è legittimamente fuori dalla base dopo un lancio o come risultato di un battitore che ha completato il suo turno alla battuta se non fa immediatamente ritorno alla propria base o non tenta di avanzare a quella successiva, mentre il lanciatore è in possesso della palla all'interno del cerchio
 - iv) una volta che il corridore torna sulla base per qualsiasi motivo, sarà eliminato se lascia la suddetta base. Il corridore non sarà eliminato se:
 1. viene fatto un gioco su di lui o su un altro corridore (una finta di tiro è considerata un gioco);
 2. il lanciatore non ha più il possesso della palla all'interno del cerchio; oppure
 3. il lanciatore rilascia la palla effettuando un lancio.
 - v) una base per ball o un terzo strike perso nel quale il corridore ha diritto di correre è trattato nello stesso modo di una palla battuta. Il battitore-corridore può continuare dopo la prima base e può proseguire verso la seconda, se non si ferma in prima. Se si ferma dopo aver superato la prima base, deve immediatamente farvi ritorno, o continuare immediatamente verso la seconda base;
 - vi) il battitore o il battitore-corridore è chiamato out se interferisce intenzionalmente con un gioco a casa base nel tentativo di impedire un ovvio out su un corridore che sta avanzando verso casa base. Il corridore che sta avanzando è eliminato e gli altri corridori devono tornare alla base occupata al momento del lancio.
- c) Il corridore è eliminato, la palla è morta e gli altri corridori devono tornare all'ultima base legalmente occupata al momento dell'interferenza, della palla bloccata o dell'eliminazione dichiarata, a meno che non siano forzati ad avanzare a causa del battitore che diventa battitore-corridore, quando:
- i) è colpito da una palla battuta buona in territorio buono mentre non è a contatto con una base e, a giudizio dell'Arbitro, un qualsiasi difensore ha la possibilità di fare una eliminazione;
 - ii) calcia volontariamente una palla che un difensore ha mancato;
 - iii) interferisce con un difensore che sta tentando di prendere una palla battuta buona, indipendentemente dal fatto che la palla sia stata toccata dal difensore o da un altro difensore, incluso il lanciatore, oppure interferisce con un difensore che sta tirando la palla o interferisce intenzionalmente con una palla tirata.
 - iv) interferisce con un difensore che sta tentando di prendere al volo una palla battuta in territorio foul o con una palla battuta al volo in territorio foul che un difensore sta cercando di prendere. Se questa interferenza è, a giudizio dell'Arbitro, un ovvio tentativo di impedire un doppio gioco, il corridore immediatamente successivo sarà eliminato. Il battitore-corridore torna a battere con uno strike addizionale a causa del foul ball, sempre che il conto,

prima della battuta, fosse meno di due strike. Se questa interferenza è il terzo out, il battitore-corridore sarà primo in battuta nell'inning successivo, con il conto di ball e strike azzerato;

- v) il corridore, il battitore o il battitore-corridore è stato dichiarato eliminato, o dopo che un corridore ha segnato, il corridore, il battitore o il battitore-corridore interferisce con l'opportunità per un difensore di fare un gioco su un altro corridore: il corridore più vicino a casa base al momento dell'interferenza sarà dichiarato eliminato. L'atto di un corridore eliminato che continua a correre e forza un tiro della difesa è considerato una interferenza;
 - vi) uno o più componenti della squadra in attacco stazionano o si radunano vicino ad una base verso la quale un corridore sta avanzando, e così facendo confondono i difensori e aggiungono difficoltà alla giocata. **Ciò include** ogni altra persona autorizzata a stare nel dugout della squadra;
 - vii) il coach di terza base corre in direzione di casa base sulla linea di foul o in prossimità di essa, mentre un difensore sta cercando di fare una giocata, e di conseguenza forza un tiro verso casa base. Sarà dichiarato eliminato il corridore più vicino a casa base;
 - viii) un coach o qualsiasi componente della squadra in attacco, che non sia il battitore, il battitore-corridore, il battitore successivo o un corridore, interferisce intenzionalmente con una palla tirata mentre si trova nel box del suggeritore, o interferisce con l'opportunità della squadra in difesa di fare una giocata su un corridore o sul battitore-corridore. Sarà dichiarato eliminato il corridore più vicino a casa base;
 - ix) un giocatore della difesa ha la palla e sta aspettando il corridore, il corridore stesso resta in piedi e deliberatamente si scontra con il difensore. Se l'atto è giudicato intenzionale, il corridore sarà espulso;
 - x) corre sulle basi in senso inverso o fuori dalla linea delle basi mentre non sta tentando di avanzare, per confondere i difensori o per fare una farsa della partita;
 - xi) il battitore successivo interferisce con il tentativo di un difensore di eliminare un corridore; sarà dichiarato eliminato il corridore più vicino a casa base;
 - xii) l'equipaggiamento non ufficiale della squadra in attacco causa una palla bloccata (creando una interferenza) e si sta facendo gioco su un corridore. Se questo giocatore ha segnato prima che la palla diventi bloccata, il corridore più vicino a casa base sarà dichiarato eliminato.
- d) L'Arbitro Capo, o la sua attrezzatura, interferisce con il tentativo del ricevitore di eliminare un corridore che sta rubando o su un tentativo di pick-off. Non è interferenza dell'Arbitro **Capo** se, su una palla mancata o lancio pazzo, la palla tirata dal ricevitore colpisce l'Arbitro. La palla rimane viva.



EFFETTI

Regola 5.10.3 Lasciare una base troppo presto su una volata, saltare una base,



a) vii to x tentare di andare in seconda base o saltare casa base.

Effetto Il corridore non sarà dichiarato eliminato fino a quando la difesa non farà un appello legale. ECCEZIONE: Un corridore che ha lasciato la base troppo presto su una volata presa, o che ha saltato una base, può tentare di tornarvi mentre la palla è morta.

Regola 5.10.3 Scambiarsi le basi
a) xiii

Effetto Questo è un gioco d'appello. Quando l'appello è effettuato correttamente, ogni corridore scoperto ad essersi scambiato la posizione è dichiarato eliminato, e il manager è espulso per condotta antisportiva.
L'ordine delle eliminazioni è determinato dalla posizione dei corridori prima dello scambio.
Il corridore che si è scambiato ed è più vicino a casa base sarà dichiarato eliminato per primo.
Il corridore successivo che si è scambiato ed è il secondo più vicino a casa base sarà dichiarato out per secondo, e così via.
L'appello può essere fatto in qualsiasi momento prima che tutti i corridori che si sono scambiati sulle basi siano rientrati nel dugout, o che l'inning sia terminato.
Se uno dei corridori che si è scambiato è ancora in base, sia questo che tutti quelli che si sono scambiati sono dichiarati eliminati anche se hanno segnato; ogni punto segnato da corridori posizionati impropriamente sarà annullato.

Regola 5.10.3 Se questa interferenza, a giudizio dell'Arbitro, è un ovvio tentativo di impedire un doppio gioco, anche il corridore immediatamente successivo sarà dichiarato eliminato.
c) i, ii & iii

Regola 5.10.3 Interferenza dell'Arbitro.
d)

Effetto Viene segnalata una palla morta ritardata, con la palla che rimane viva fino al termine della giocata.

- i) Se il corridore sul quale è stata fatta la giocata è eliminato, l'out rimane, e la palla è viva.
- ii) Se il corridore è chiamato salvo, la palla è morta, e tutti i corridori devono tornare alla base occupata al momento del tiro.





5.10.4. IL CORRIDORE NON É ELIMINATO

Il corridore non è eliminato:

- a) quando corre dietro o davanti al difensore e fuori dalla linea fra le basi allo scopo di evitare di interferire con il difensore che sta raccogliendo una palla battuta sulla linea fra le basi;
- b) quando non corre in linea diretta verso la base, sempre che il difensore su quella linea non abbia la palla in suo possesso;
- c) quando più di un difensore cerca di difendere una palla battuta e il corridore entra in contatto con quello che, a giudizio dell'Arbitro, non aveva modo di raccogliere la palla;
- d) quando è colpito mentre è fuori base da una palla battuta buona, non toccata da nessuno e, a giudizio dell'Arbitro, nessun difensore aveva l'opportunità di fare un'eliminazione;
- e) quando è colpito in territorio foul da una palla battuta buona, non toccata da nessuno e, a giudizio dell'Arbitro, nessun difensore ha l'opportunità di fare un'eliminazione;
- f) quando è colpito da una palla battuta buona che ha toccato, o è stata toccata, da un qualsiasi difensore, incluso il lanciatore e il corridore non poteva evitare il contatto con la palla;
- g) quando, mentre è in contatto con la sua base, è colpito da una palla battuta buona non toccata da nessuno, a meno che non interferisca intenzionalmente con la palla o con il difensore che sta effettuando una giocata. La palla diventa morta o resta viva, a seconda della posizione del difensore che si trova più vicino a quella base nel momento in cui la palla viene a contatto con il corridore:
 1. la palla rimane viva se il difensore più vicino alla base si trova davanti alla base stessa;
 2. la palla diventa morta se il difensore si trova dietro la base.
- h) quando è toccato, mentre è fuori base:
 1. con la palla tenuta saldamente da un difensore; oppure
 2. con una mano o con il guanto da un difensore, mentre la palla è nell'altra mano;
- i) quando la squadra in difesa non richiede la decisione di un Arbitro facendo gioco d'appello prima del lancio successivo, legale o illegale, o prima che tutti i difensori abbiano lasciato il territorio buono, dirigendosi verso il dugout o la panchina o, nel caso dell'ultimo gioco della partita, prima che gli Arbitri abbiano lasciato il campo di gioco;
- j) quando il battitore-corridore diventa corridore toccando la prima base, superandola e facendovi ritorno direttamente;
- k) quando non gli è stato dato tempo sufficiente per tornare alla base. Non sarà eliminato per il fatto di essere fuori base prima che **il piede non perno del lanciatore tocchi il terreno durante il movimento di lancio**; il corridore può avanzare se ha lasciato la base legalmente;



- l) quando ha iniziato ad avanzare legalmente. Non può essere fermato dal fatto che il lanciatore riceve la palla mentre è sulla pedana di lancio e neanche dal lanciatore che entra in pedana mentre è in possesso della palla;
- m) quando resta in contatto con la sua base fino a quando una volata viene toccata da un difensore e poi comincia ad avanzare;
- n) quando scivola verso una base e la sposta dalla sua posizione normale. Si considera che la base abbia “seguito” il corridore. Un corridore che arriva su una base correttamente non sarà eliminato per essere fuori base, se questa si stacca dalla sua posizione naturale. Può tornare alla sua base senza essere in pericolo di essere eliminato quando la base sarà riposizionata. Un corridore è in pericolo di essere eliminato se tenta di avanzare oltre la base spostata prima che sia correttamente riposizionata;
- o) quando un coach interferisce non intenzionalmente con una palla tirata o con una palla battuta mentre si trova all'interno del box del suggeritore; oppure
- p) quando la palla entra in contatto con l'equipaggiamento non ufficiale dell'attacco e non c'è nessuna possibilità di gioco. La palla è morta e i corridori devono tornare all'ultima base toccata al momento in cui la palla è stata dichiarata morta, ma nel ritornare non è necessario che ritocchino le basi intermedie.

EFFETTI

Regola 5.10.4 p Contatto con l'equipaggiamento non ufficiale dell'attacco e senza giochi plausibili.

Effetto La palla è morta e ogni corridore ritorna all'ultima base toccata al momento in cui la palla viene dichiarata morta. Nel ritornare non è necessario ritoccare le basi in senso inverso.

5.11. EFFETTI PER LA CORSA SULLE BASI (ECCEZIONE L'OSTRUZIONE)

EFFETTI

Effetto **Regola o Evento**

- a) **Assegnazione di una base**
 - i. Al battitore-corridore è assegnata la prima base, a patto che avanzi e la tocchi e tutti gli altri corridori, se forzati, avanzino di una base dal momento del lancio, quando:
 1. quattro ball sono stati chiamati dall'Arbitro Capo; la palla è viva.
 2. è concessa una base intenzionale; la palla è morta.
 3. il battitore è stato ostruito e la squadra in attacco sceglie



- l'opzione di mandare il battitore in prima base; la palla è morta.
4. una palla battuta entra in contatto con un Arbitro o un corridore prima di sorpassare un difensore, escluso il lanciatore; la palla è morta.
 5. il battitore è colpito dal lancio; la palla è morta.
- ii. Il corridore o i corridori avanzano di una base nelle seguenti circostanze; la palla è morta, fatta eccezione per il punto 6, quando:
1. un lancio illegale non viene battuto o, se battuto, **il coach o** il manager della squadra in attacco sceglie l'applicazione della regola del lancio illegale piuttosto che accettare il risultato del gioco; la palla è morta.
 2. la palla lanciata esce dal terreno di gioco o si incastra nel backstop; l'assegnazione avviene dalla base occupata al momento del lancio.
 3. un difensore porta non intenzionalmente la palla fuori dal terreno di gioco; l'assegnazione della base avviene dal momento nel quale il difensore lascia il terreno di gioco. Nel caso in cui un difensore porti la palla viva nel dugout o nell'area riservata alla squadra per toccare un giocatore, si considera che la palla vi sia stata portata non intenzionalmente.
 4. un giocatore perde il possesso della palla durante una giocata e la palla entra in territorio di palla morta; l'assegnazione avviene dall'ultima base toccata nel momento in cui la palla entra nel territorio di palla morta.
 5. l'equipaggiamento della difesa causa una palla bloccata; l'assegnazione avviene dall'ultima base toccata al momento del lancio, se si tratta di palla lanciata.
 6. l'equipaggiamento staccato dalla sua posizione corretta entra in contatto con una palla lanciata.

Se una palla lanciata non è presa dal ricevitore ed è recuperata con l'equipaggiamento staccato dalla sua posizione corretta quando il corridore (i corridori) non stanno avanzando, nessun gioco apparente è possibile o nessuno ha la possibilità di trarre vantaggio: ai corridori non è concessa alcuna base, la palla rimane viva e il battitore può solamente avanzare verso la prima base sul quarto ball o secondo la regola del terzo strike perso. I corridori possono avanzare oltre a loro rischio.

b)

Assegnazione di due basi

- i. Al battitore-corridore e al corridore (ai corridori) sono concesse due basi dal momento del lancio nelle seguenti circostanze e la palla è morta quando:
 1. una palla battuta buona esce dal terreno di gioco ad una



- distanza inferiore alle dimensioni di un campo regolare.
2. una palla battuta buona colpisce il guanto o il corpo di un difensore e termina oltre la recinzione in territorio foul.
 3. una palla battuta buona tocca la recinzione, viene deviata da un difensore e va oltre la recinzione.
 4. una palla battuta buona è toccata da un difensore che si trova in territorio di palla morta e a giudizio dell'Arbitro la palla non sarebbe passata sopra la recinzione in territorio di palla viva.
 5. una palla battuta buona rimbalza oltre la recinzione, passa sotto o attraverso la recinzione o fuori dalle linee che delimitano il terreno di gioco.
 6. una palla battuta buona è deviata da:
 - a) un difensore; oppure
 - b) un corridore o un Arbitro, dopo aver sorpassato un difensore, escluso il lanciatore, a patto che nessun altro difensore abbia la possibilità di fare un'eliminazione, e la palla termini fuori dal terreno di gioco in territorio foul.

- ii. Quando la palla tirata lascia il terreno di gioco o diventa bloccata. L'assegnazione delle basi avviene dal momento nel quale la palla lascia la mano del difensore. Se due corridori si trovano fra le stesse basi, l'assegnazione si baserà sulla posizione del corridore più avanzato. Se un corridore tocca la base successiva e torna alla sua base di partenza, **la base lasciata al momento del lancio** è considerata come "ultima base toccata" ai fini del tiro terminato in zona di palla morta
- iii. Quando l'equipaggiamento della difesa causa una palla bloccata; le basi sono assegnate:
 1. dall'ultima base toccata al momento del tiro;
 2. dall'ultima base toccata al momento del lancio, su una palla battuta buona.
- iv. Quando una palla tirata entra in contatto con l'equipaggiamento staccato dalla sua posizione corretta. Questa è una palla morta ritardata.
- v. Al corridore sono assegnate due basi quando, a giudizio di un Arbitro, un difensore intenzionalmente porta, calcia, spinge o tira una palla viva in territorio di palla morta. L'assegnazione delle basi avviene dal momento del trasporto, calcio, spinta o tiro o dal momento nel quale la palla è portata in territorio di palla morta. La palla è morta.

c) Al battitore-corridore e ai corridori sono assegnate tre basi quando
Assegnazione di l'equipaggiamento staccato dalla sua posizione corretta entra in



tre basi

contatto con una palla battuta buona. Questa è una situazione di palla morta ritardata. Le basi sono assegnate dal momento del lancio. I Corridori sono protetti fino alla base assegnata (3B), **ma**, se decidono di proseguire oltre la base assegnata, lo fanno col pericolo di essere eliminati.

d)

Assegnazione di quattro basi

Al battitore-corridore e ai corridori **sono assegnate tutte le basi e casa base** e la palla è morta quando:

- i. un Arbitro assegna un fuoricampo
- ii. una palla buona tocca l'equipaggiamento staccato dalla sua posizione corretta e a giudizio arbitrale la palla avrebbe superato in volo la recinzione in campo esterno.

e)

Assegnazione secondo giudizio arbitrale

Al battitore-corridore e ai corridori sono concesse la base o le basi che avrebbero raggiunto a giudizio di un Arbitro se l'interferenza non fosse avvenuta e la palla è morta quando:

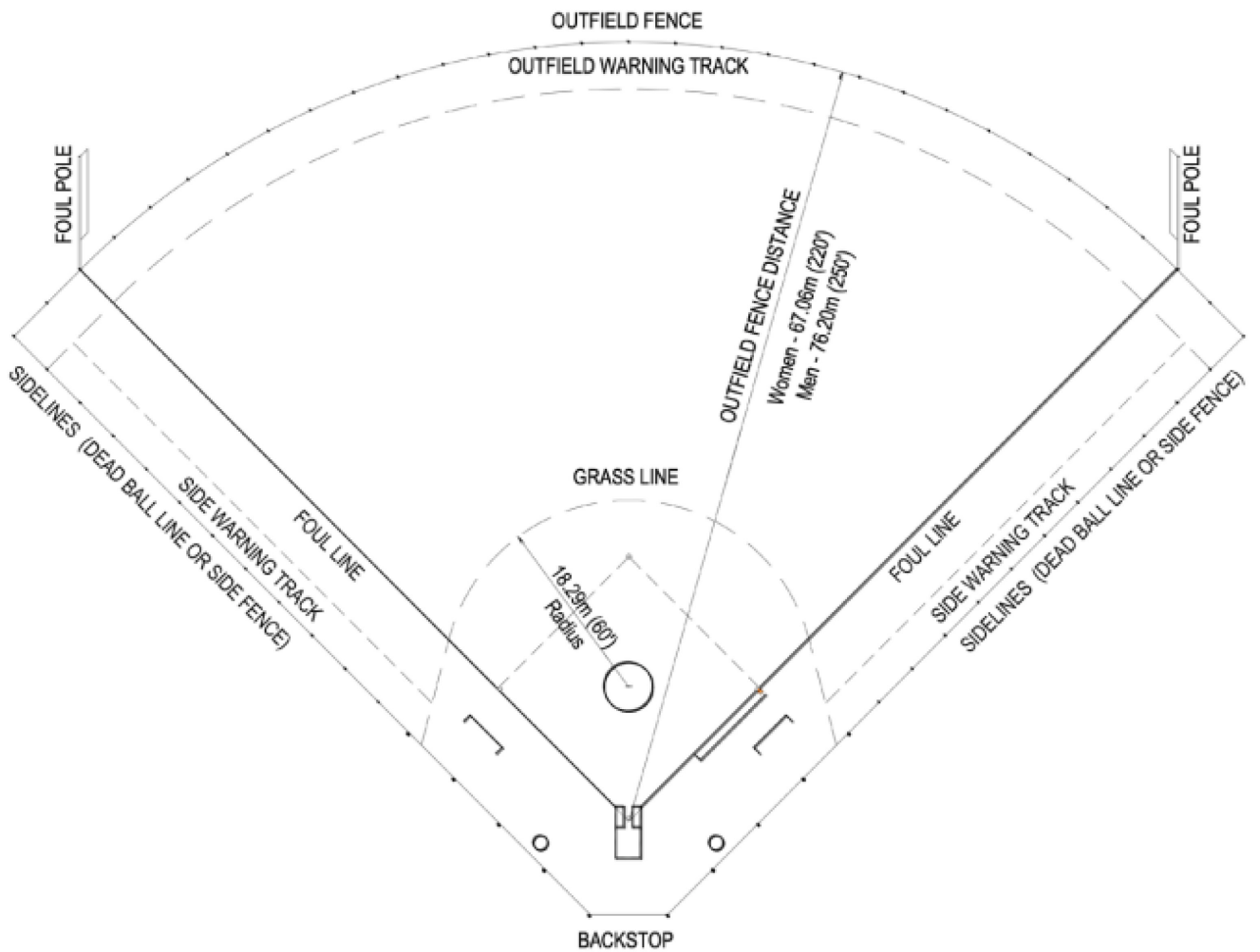
- i. una persona che non sia componente di una delle due squadre interferisce con una palla viva o con un difensore nell'atto di prendere una palla a terra, una palla tirata o una palla al volo. Se a giudizio di un Arbitro avrebbe preso o raccolto la palla, se non ci fosse stata l'interferenza, il battitore-corridore è eliminato e i corridori devono tornare all'ultima base toccata al momento dell'interferenza; oppure
- ii. la palla si incastra negli indumenti o nell'attrezzatura dell'Arbitro, o negli indumenti dei giocatori in attacco.



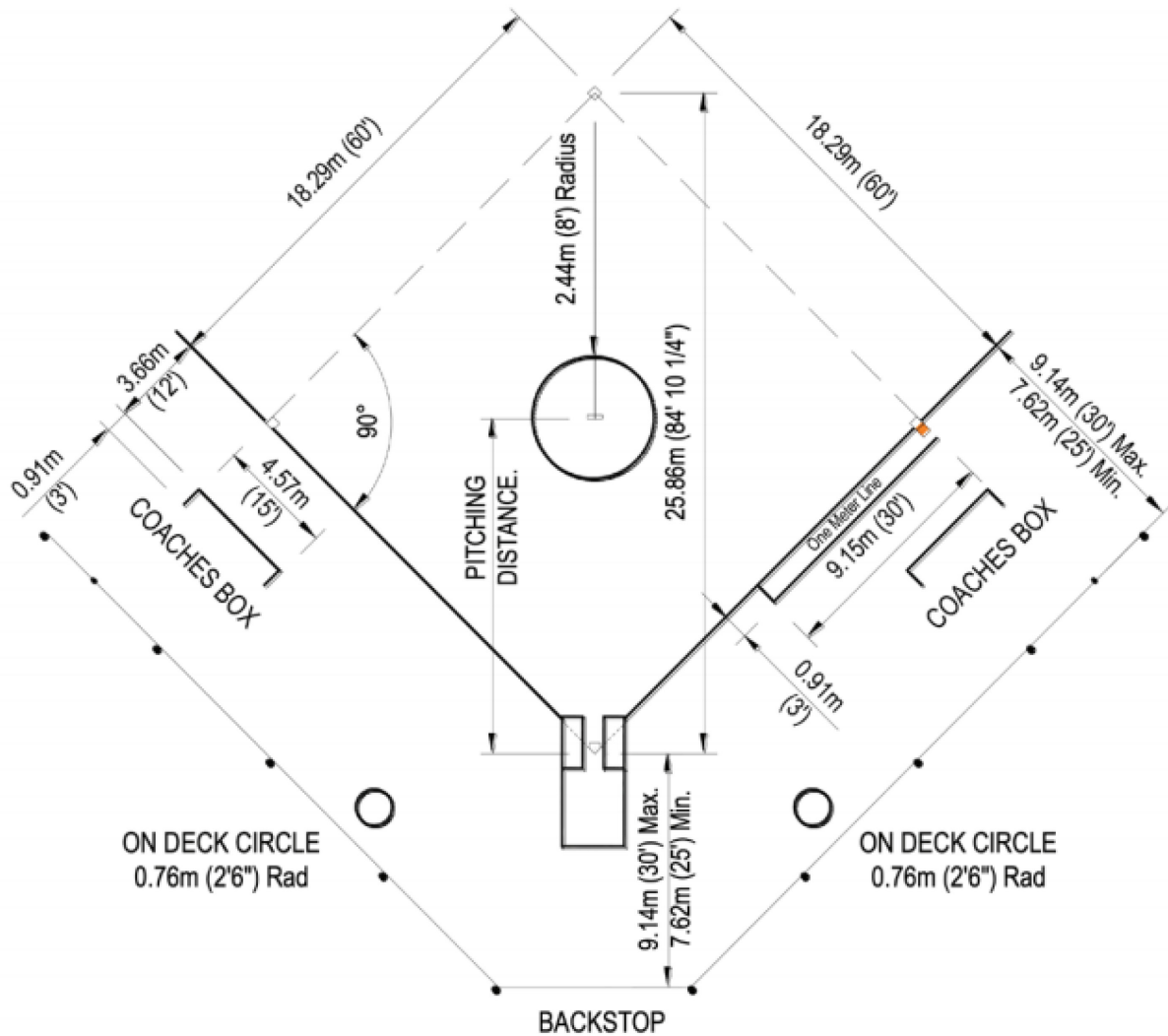


APPENDICE 1: CAMPO DA GIOCO E DIMENSIONI DEL DIAMANTE

A. DIMENSIONI UFFICIALI DEL CAMPO DA GIOCO

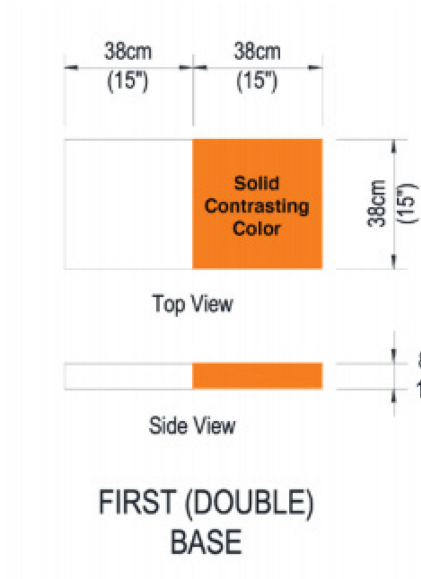
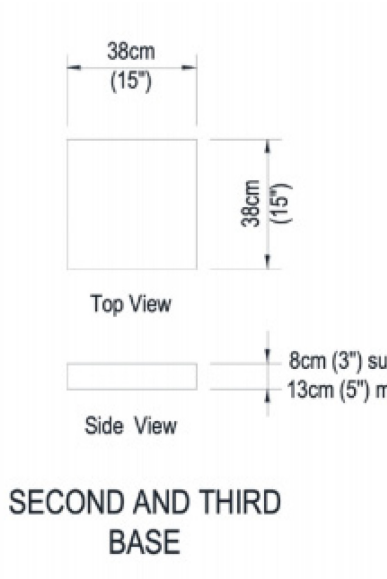


B. DIMENSIONI UFFICIALI E DISEGNO DEL DIAMANTE

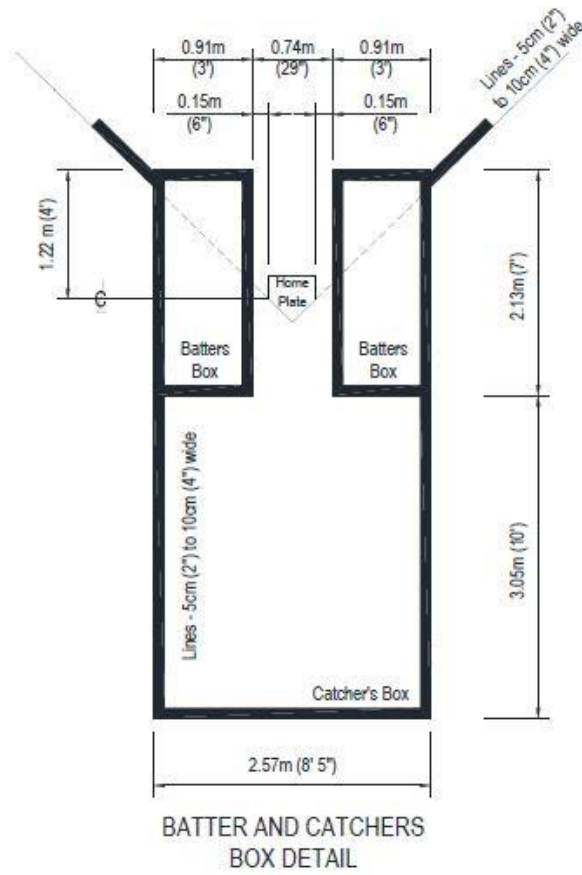




C. DIMENSIONI UFFICIALI DELLE BASI



D. DIMENSIONI UFFICIALI DEL BOX DI BATTUTA E DEL BOX DEL RICEVITORE



BOX DEL RICEVITORE

Ha dimensioni di 3.05 m (10 ft) di lunghezza a partire dagli angoli esterni posteriori del box di battuta e di 2.57 m (8 ft 5 in) di larghezza. Le linee sono considerate all'interno del box del ricevitore.

BOX DEL SUGGERITORE

Ha una lunghezza di 4.57 m (15 ft) dietro una linea tracciata esternamente al diamante. Questa linea è parallela alle linee di foul di terza e prima base dalle quali **dista 4,57 m (15 ft)** e si estende dal punto dove si trovano le basi verso il piatto di casa base.

TABELLA DELLE DISTANZE

CATEGORIA	DISTANZA di LANCIO	DISTANZA RECINZIONE all'ESTERNO (minimo)
Under 15 Femminile	12.19 m (40 ft)	60.96 m (200 ft)
Under 18 Femminile	13.11 m (43 ft)	67.06 m (220 ft)
Seniores Femminile	13.11 m (43 ft)	67.06 m (220 ft)
Under 15 Maschile	14.02 m (46 ft)	76.20 m (250 ft)
Under 18 Maschile	14.02 m (46 ft)	76.20 m (250 ft)
Seniores Maschile	14.02 m (46 ft)	76.20 m (250 ft)

CASA BASE

Deve essere un pentagono largo 43.2 cm (17 in) nel bordo che fronteggia il lanciatore. I lati devono essere paralleli alle linee interne dei box di battuta e lunghi 21.6 cm (8 1/2 in). I lati che puntano verso il ricevitore devono essere lunghi 30.5 cm (12 in).

CAMPO INTERNO (INFIELD)

Deve essere un arco di 18.29 m (60 ft) dal punto centrale del lato anteriore della pedana di lancio.



LINEE

Devono essere larghe da 50 mm a 100 mm (da 2 a 4 in).

CERCHIO DEL BATTITORE SUCCESSIVO

Deve essere un cerchio di diametro di 1.52 m (5 ft) e di raggio di 0.76 m (2 1/2 ft) posizionato alla fine del dugout dalla parte più vicina a casa base.

“CORSIA DI UN METRO”

Deve essere tracciata una retta parallela alla linea di foul di prima e distante 0.91 m (3 ft) da questa, a partire dalla metà della distanza fra casa base e prima base.

CERCHIO DEL LANCIATORE

Deve essere un cerchio di diametro di 4.88 m (16 ft) tracciato dal punto centrale del lato anteriore della pedana con un raggio di 2.44 m (8 ft). Le linee sono considerate all'interno del cerchio.

PEDANA DI LANCIO

Deve essere in gomma e lunga 61 cm (24 in) e larga 15.2 cm (6 in). La parte superiore deve essere a livello del terreno.

WARNING TRACK

Deve essere largo da un minimo di 3.65 m (12 ft) ad un massimo di 4.57 m (15 ft) dalla recinzione laterale e/o di fondo campo. Deve essere realizzato in un materiale diverso (ghiaia, terra) dal campo da gioco e allo stesso livello. Il materiale deve essere distinguibile dalla superficie del campo esterno e deve fornire un chiaro segnale quando i difensori si avvicinano alla recinzione.

G. REALIZZAZIONE DI UN DIAMANTE

Questa sezione serve come esempio per disegnare un diamante con basi a 18.29 m (60 ft) e pedana a 14.02 m (46 ft).

1. Per determinare la posizione di casa base, tracciare una linea nella direzione in cui si vuole fare il diamante. Fissare un picchetto nel terreno all'angolo del piatto di casa base più vicino al ricevitore. Assicurare al picchetto una cordicella marcandola con un nodo o con qualunque altro segnale alle distanze dal picchetto di 14.02 m (46 ft), 18.29 m (60 ft), 25.86 m (84 ft 10 ¼ in) e a 36.58 m (120 ft).
2. Allineare la cordicella (senza tenderla) lungo la direzione desiderata e fissare un picchetto nel terreno alla distanza di 14.02 m (46 ft). Questo sarà il centro della linea



frontale della pedana del lanciatore. Lungo la stessa linea, fissare un picchetto alla distanza di 25.86 m (84 ft 10 ¼ in). Questo sarà il centro della seconda base.

3. Mettere ora il segnale dei 36.58 m (120 ft) al centro della seconda base, e tenendo la cordicella al segnale dei 18.29 m (60 ft), muoversi verso destra finché la corda non è tesa e fissare un picchetto al segnale dei 18.29 m (60 ft). Questo sarà l'angolo esterno del cuscino di prima base e la cordicella formerà adesso la distanza tra la prima e la seconda base.
4. Tenendo ancora la cordicella al segnale dei 18.29 m (60 ft), attraversare il campo ed allo stesso modo, fissare l'angolo esterno del cuscino di terza base. Casa base, la prima base e la terza base sono interamente all'interno del diamante.
5. Per controllare il diamante, fissare il capo della corda che stava sulla casa base sul picchetto di prima base e il segnale dei 36.58 m (120 ft). Il segnale dei 18.29 m (60 ft) dovrebbe coincidere coi picchetti di casa base e di seconda base.
6. Controllare tutte le distanze con un metro a bindella appena possibile.



APPENDICE 2: SPECIFICHE DELLA MAZZA

A. MAZZA UFFICIALE

1. La mazza deve essere composta da un unico pezzo, da più pezzi assemblati in modo permanente o da due pezzi intercambiabili.
2. Se la mazza è formata da componenti intercambiabili deve rispettare i seguenti criteri:
 - a) i componenti che si assemblano devono avere un unico sistema di innesco/aggancio al fine di evitare la presenza sul campo di combinazioni di equipaggiamento non certificate; e
 - b) tutte le combinazioni di componenti devono rispettare gli stessi standard, come se si trattasse di una mazza formata da un pezzo unico quando viene assemblata, o di una parte di una mazza formata da un pezzo unico se viene separata.
3. Può essere fatta di un pezzo di legno duro o di un blocco di legno composto da due o più pezzi di legno incollati fra di loro in modo tale che la direzione della venatura di ogni pezzo sia parallela alla lunghezza della mazza.
4. Può essere fatta di metallo, bambù, plastica, grafite, carbonio, magnesio, fibra di vetro, ceramica o qualsiasi altro materiale composito approvato dalla WBSC Equipment Standards Commission.
5. Può essere rivestita, ma il rivestimento deve contenere solo legno o adesivo e avere una verniciatura trasparente (se verniciato).
6. La parte più larga della mazza (barrel: dalla parte superiore della nastratura fino alla sua sommità) deve essere rotonda e levigata **ed** è ammessa una superficie con trama leggera.
7. Non deve superare gli 86.4 cm (34 in) di lunghezza, e i 1077.0 g (38 onces) di peso.
8. Non deve superare i 5.7 cm (2 ¼ in) di diametro nella parte più larga. Viene consentita una tolleranza di 0.80 mm (1/32 in) a causa della dilatazione.
9. Una mazza con chiodi, ribattini, etichette o bordi sporgenti o qualsiasi forma di saldatura esterna che possa rappresentare un pericolo è una mazza illegale. Le mazze non devono avere incrinature e smacchi.
10. Una mazza che non sia di legno non deve avere un manico di legno.
11. Deve avere un'impugnatura di sicurezza di sughero, nastro (non di plastica morbida), o di materiale composito. L'impugnatura di sicurezza non deve essere più corta di 25.4 cm (10 pollici) e non deve superare i 38.1 cm (15 pollici) dal pomello della mazza. È concesso l'uso di resina, pece o sostanze spray per migliorare la presa solo se queste sono applicate unicamente sull'impugnatura di sicurezza. Il nastro deve essere applicato sulla mazza in modo continuo e a spirale. Non ci deve essere uno strato solido di nastro. **Qualsiasi accessorio, come un'impugnatura**



per le dita, un cono di svasatura o un dispositivo di strozzamento, deve essere fissato all'impugnatura con del nastro di sicurezza.

12. Se la mazza non è di legno, e non di un unico pezzo con l'estremità chiusa, deve avere un tappo di gomma o di vinile o di altro materiale approvato dalla WBSC Equipment Standards Commission, saldamente fissato alla fine della parte più larga della mazza.
 - a) Il tappo deve essere sigillato in maniera sicura e permanente in modo che non possa essere rimosso da nessun altro, ad eccezione che dal produttore, senza rovinare o distruggere l'estremità della mazza o il fusto.
 - b) La mazza non deve emettere rumori. Una mazza che emette dei rumori deve essere considerata una mazza illegale.
 - c) La mazza non deve avere segni di alterazione. Una mazza che presenta segni di alterazione deve essere considerata una mazza alterata.
13. Deve avere un pomello di sicurezza che sporge almeno 0.6 cm (¼ pollici) e ad angolo retto con il manico senza avere spigoli appuntiti. Può essere modellato, tornito, saldato o inserito meccanicamente. Il pomello può essere coperto con il nastro usato per l'impugnatura oppure da un "miglioratore di presa" (grip enhancer).
14. Se, a causa dell'usura, non si può leggere il marchio di approvazione, la mazza rimane una mazza legale e potrà essere utilizzata a patto che sia conforme a queste Regole per tutte le altre caratteristiche, che possano essere determinate da un Arbitro con ragionevole certezza.
15. Il peso, la distribuzione del peso e la lunghezza della mazza devono essere stabiliti in maniera permanente al momento della costruzione e non devono essere modificate in nessun modo successivamente, ad eccezione di quanto specificatamente stabilito in questa Regola o approvato specificatamente dalla WBSC Equipment Standards Commission.

B. MAZZA DA RISCALDAMENTO.

Qualsiasi mazza che non sia una mazza ufficiale deve essere fatta di un unico pezzo, e deve essere dotata dell'impugnatura di sicurezza e del pomello di sicurezza richiesti alle mazze ufficiali. Deve essere contrassegnata con la scritta "warm-up" in lettere di 3.2 cm (1 ¼ pollici) sulla estremità superiore della mazza. L'estremità più larga deve superare i 5.7 cm (2 ¼ pollici) di diametro.



APPENDICE 3: STANDARD DELLA PALLA

A. LA PALLA UFFICIALE

Una palla ufficiale:

1. deve essere di forma regolare, saldamente cucita, con i punti nascosti o a superficie liscia;
2. deve avere un nucleo centrale fatto di fibre lunghe di kapok di prima qualità, o di una unione di sughero e gomma, o di una miscela di poliuretano, o di altro materiale approvato dalla WBSC Equipment Standards Commission.
3. può essere fatta a mano o a macchina con filo arrotolato di buona qualità ricoperto di lattice o di gomma.
4. deve avere un rivestimento incollato per mezzo dell'applicazione di un collante posto al di sotto di esso e cucito con un filo cerato di cotone o di lino, o deve avere un rivestimento stampato e fissato al nucleo o stampato integralmente con il nucleo, e deve esserci una riproduzione autentica della cucitura, in modo che possa essere approvata dalla WBSC Equipment Standards Commission.
5. deve avere un rivestimento della migliore qualità di pelle bovina o equina di prima scelta conciata al cromo, o di materiale sintetico, o fatto di qualsiasi altro materiale approvato dalla WBSC Equipment Standards Commission.



B. DIMENSIONI E SPECIFICHE

1. La palla così completata da 30.5 cm (12 in.) dovrà avere una circonferenza compresa fra i 30.2 cm (11 7/8 in.) e i 30.8 cm (12 1/8 in.) e un peso compreso fra i 178.0 g (6 ¼ onces) e i 198.4 g (7 onces). La cucitura in superficie non deve avere meno di 88 punti su ogni rivestimento, cuciti con il metodo del doppio ago.
2. La palla così completata deve avere un coefficiente di restituzione e di compressione standard, così come determinato e stabilito dalla WBSC Equipment Standards Commission.
3. COR significa Coefficient of Restitution di una palla da softball quando misurato con il metodo di test ASTM (American Society for Testing and Materials) per misurare il Coefficient of Restitution delle palle da softball.
4. La palla da 30.5 cm (12 in) con rivestimento bianco, cuciture bianche o rosse o quella con il rivestimento giallo ottico con le cuciture rosse con un COR di 0.47 o inferiore dovrà essere utilizzata nelle seguenti competizioni della WBSC: Seniores maschile e femminile, Juniores maschile e femminile. Deve avere il logo della WBSC impresso.



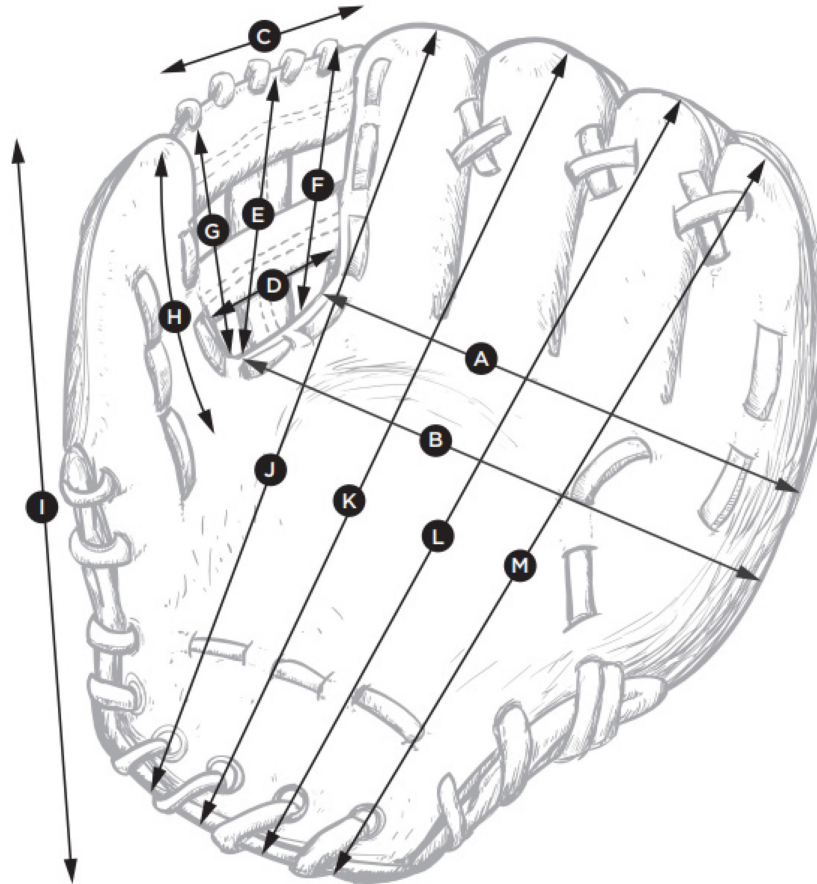
5. Sulle palle usate nei Campionati WBSC, il carico di forza richiesto per comprimere la palla di 0.64 cm (0.25 in) non dovrà superare i 170.1 kg (375 libbre), quando su tali palle vengono effettuate le misurazioni secondo il metodo del test ASTM di compressione - dislocazione della palla, richiesto dalla WBSC Equipment Standards Commission.

Nella tabella sottostante sono riportati gli standard stabiliti per la palla:

TIPO di PALLA	30.5 cm (12")
COLORE	Bianco o Giallo Ottico con WBSC SD LOGO
CUCITURE	Bianche o Rosse
MISURA MINIMA	30.2 cm (11-7/8")
MISURA MASSIMA	30.8 cm (12-1/8")
PESO MINIMO	178.0 g. (6 ¼ oz.)
PESO MASSIMO	198.4 g. (7 oz.)



APPENDICE 4: SPECIFICHE PER IL GUANTONE



A	Larghezza del palmo (estremità superiore)	20.3 cm (8 in.)
B	Larghezza del palmo (estremità inferiore)	21.6 cm (8 ½ in.)
C	Estremità superiore della sacca	12.7 cm (5 in.)
D	Estremità inferiore della sacca	11.5 cm (4 ½ in.)
E	Altezza della sacca	8.4 cm (7 ¼ in.)
F	Cucitura vicino alla sacca del primo dito (indice)	19.0 cm (7 ½ in.)
G	Cucitura vicino alla sacca del pollice	19.0 cm (7 ½ in.)
H	Cucitura intorno alla sacca	44.5 cm (17 ½ in.)



I	Dalla sommità del pollice al bordo inferiore	23.5 cm (9 ¼ in.)
J	Dalla sommità dell'indice al bordo inferiore	35.6 cm (14 in.)
K	Dalla sommità dell'anulare al bordo inferiore	33.7 cm (13 ¼ in.)
L	Dalla sommità del medio al bordo inferiore	31.1 cm (12 ¼ in.)
M	Dalla sommità del mignolo al bordo inferiore	27.9 cm (11 in.)



APPENDICE 5: GLI ARBITRI

A. INFORMAZIONI GENERALI PER GLI ARBITRI.

- a) **Ogni** Arbitro non deve essere un componente di una delle due squadre. Esempio: un giocatore, coach, manager, dirigente, Classificatore, **fisioterapista** o sponsor.
- b) L'Arbitro deve essere sicuro della data, dell'ora e del luogo della partita e deve arrivare al campo da gioco 20-30 minuti in anticipo, iniziare la gara in tempo e lasciare il campo quando la partita è finita.
- c) Gli Arbitri uomini e gli Arbitri donne devono indossare.
1. Una camicia azzurra a maniche lunghe o corte;
 2. Calzini blu scuri;
 3. Pantaloni blu scuri;
 4. Cappellino blu scuro con le lettere WBSC bianche e blu apposte sulla parte frontale;
 5. Sacca porta palle blu scuro (solo per Arbitro Capo);
 6. Giubbotto e/o impermeabile blu scuro;
 7. Scarpe e cintura nera;
 8. Una maglietta bianca **o blu navy** sotto la camicia azzurra.
 - 9. Se si indossa una sottogiacca a maniche lunghe per proteggersi dal sole, è consigliabile che sia di tipo aderente e di colore blu navy.**
- d) Gli Arbitri non devono indossare gioielli esposti che possano rappresentare un pericolo. ECCEZIONE: Braccialetti o medagliette mediche di avvertimento.
- e) L'Arbitro Capo deve indossare una maschera nera con imbottitura nera o marrone, una protezione nera per la gola, pettorina e schinieri con protezione per le ginocchia. Al posto del paragola può essere indossata una estensione fissa sulla maschera.
- f) Gli Arbitri devono presentarsi **ai manager**, ai coach e ai Classificatori Ufficiali.
- g) Gli Arbitri devono ispezionare le recinzioni del campo, l'equipaggiamento e chiarire tutte le regole di campo ad entrambe le squadre ai loro **manager** e coach.
- h) Ogni Arbitro ha il potere di decidere in merito a violazioni commesse in qualsiasi momento durante il gioco o durante le sospensioni del gioco fino alla fine della partita.
- i) Nessun Arbitro ha l'autorità di ignorare o discutere le decisioni prese dai colleghi nell'ambito delle proprie responsabilità così come stabilito in queste regole.
- j) Un Arbitro può consultare un collega in qualsiasi momento. In ogni modo, la decisione finale resta di competenza dell'Arbitro che aveva l'autorità per prendere quella decisione e che ha richiesto l'opinione del collega.



- k) Allo scopo di definire le rispettive responsabilità, l'Arbitro che giudica ball e strike viene indicato come "Arbitro Capo", l'Arbitro che giudica le decisioni sulle basi "Arbitro di Base".
- l) L'Arbitro Capo o l'Arbitro di Base hanno la stessa autorità su:
1. eliminare un corridore per essersi staccato dalla base troppo presto.
 2. chiamare "tempo" per interrompere il gioco.
 3. rimuovere o espellere un giocatore, coach o manager dalla partita per aver violato il regolamento.
 4. chiamare tutti i tipi di lanci illegali.
 5. determinare e chiamare un Infield Fly. Quando appare evidente che una palla battuta sarà un Infield Fly, un Arbitro chiamerà immediatamente "INFIEL D FLY, SE BUONA IL BATTITORE È ELIMINATO", a beneficio dei corridori.
- m) L'Arbitro **responsabile per la chiamata** dichiara il battitore, il battitore-corridore o il corridore eliminato, senza attendere un gioco d'appello, in ogni caso in cui il regolamento prevede che il giocatore sia eliminato.
- n) Se non viene fatto un gioco d'appello, un Arbitro non deve eliminare o penalizzare un giocatore per aver saltato una base, per aver lasciato una base troppo presto su una volata, per aver battuto fuori turno, per essere un Sostituto Non Annunciato, per essere un Rientro Illegale, per essere un Giocatore di Rimpiazzo o uno rimpiazzato che rientra senza essere stato annunciato, per essere un corridore che si è scambiato di base con un altro corridore o per aver fatto un tentativo di andare in seconda base dopo aver raggiunto la prima base, così come stabilito da queste regole.
- o) Gli Arbitri non devono penalizzare una squadra per un'infrazione al regolamento quando imporre la penalità tornerebbe a vantaggio della squadra che ha commesso l'infrazione.
- p) La mancata applicazione da parte degli Arbitri delle disposizioni dell'Appendice 5 non è passibile di protesto. Queste sono linee guida per gli Arbitri.

B. SEGNALI.

- a) Per indicare che il gioco deve iniziare o riprendere l'Arbitro deve chiamare "GIOCO" e allo stesso tempo indicare al lanciatore di lanciare la palla.
- b) Lo STRIKE viene segnalato alzando la mano destra verso l'alto e sopra il livello delle spalle, con un angolo del braccio di 90°, e allo stesso tempo chiamando "STRIKE" con voce chiara e decisa.
- c) Per il BALL non viene usato nessun segnale con il braccio.
- d) Per comunicare il conto totale dei ball e degli strike, i ball vengono detti per primi.
- e) Per segnalare una palla battuta in zona foul, un Arbitro deve chiamare "FOUL BALL" e distendere entrambe le braccia verticalmente al di sopra della testa.
- f) Per indicare la PALLA BUONA, un Arbitro deve distendere il braccio verso il centro del diamante usando un movimento "a martello".



- g) Per indicare che un battitore o un corridore è ELIMINATO, un Arbitro deve alzare la mano destra in alto sopra la spalla destra con il pugno chiuso.
- h) Per indicare che un giocatore è SALVO, un Arbitro deve stendere entrambe le braccia orizzontalmente a lato del corpo con i palmi rivolti verso terra.
- i) Per indicare la sospensione del gioco, un Arbitro deve chiamare “Tempo” e contemporaneamente alzare entrambe le braccia sopra la testa. Gli altri Arbitri devono immediatamente confermare la sospensione del gioco con un gesto simile.
- j) Una PALLA MORTA RITARDATA viene segnalata da un Arbitro estendendo orizzontalmente il braccio sinistro con il pugno chiuso.
- k) Per indicare una PALLA PRESA DI CONTROBALZO, un Arbitro deve estendere entrambe le braccia orizzontalmente a lato del corpo con i palmi delle mani rivolti verso terra.
- l) Per indicare DOPPIO PER REGOLA DI CAMPO, un Arbitro deve alzare la mano destra sopra la testa e allo stesso tempo indicare con due dita il numero di basi concesse.
- m) Per indicare un FUORI CAMPO, un Arbitro deve alzare il braccio destro con il pugno chiuso sopra la testa e far ruotare il braccio in senso orario.
- n) Per indicare un INFIELD FLY, un Arbitro deve chiamare “INFIELD FLY, SE BUONA, IL BATTITORE È ELIMINATO”. ed alzare un braccio sopra la testa.
- o) Per indicare di NON LANCIARE, l'Arbitro **Capo** deve alzare una mano con il palmo rivolto al lanciatore. Deve chiamare “NO PITCH” se il lanciatore lancia quando l'Arbitro ha la mano in questa posizione.



C. NORME APPROVATE.

- a) Le mani fanno parte delle mani. (Mauro Fiorini)
- b) La felpa serve per quel che serve, non la felpa per fare la felpa. (Giacomo Lassandro)
- c) La posizione del materiale in campo è sinergica alla posizione del manager. Materiale fuori, manager fuori; materiale dentro, manager dentro! (Paolo Campagna)
- d) Strike è quando tiro sù il braccio. (Fabio Capitoni)







APPENDICE 6: CLASSIFICAZIONE

A. IL RUOLINO.

- a) Il nome **e cognome** di ogni giocatore, **il numero** e la posizione o le posizioni in cui ha giocato devono essere inserite nell'ordine in cui ha battuto o in cui avrebbe battuto se non fosse stato legalmente sostituito, espulso o rimosso dalla partita o se la gara non fosse finita prima del suo turno alla battuta. Ogni statistica ottenuta dal Giocatore di Rimpiazzo mentre si trova in partita, gli deve essere accreditata, anche se si tratta di un sostituto disponibile che successivamente non entrerà in partita come sostituto per un altro giocatore. Ogni statistica ottenuta dal Temporary Runner deve essere accreditata al giocatore per cui sta correndo.
1. Il Giocatore Designato (DP) è facoltativo, ma se viene usato, deve essere comunicato prima dell'inizio della partita, e inserito nel ruolino nell'ordine di battuta regolare. Devono essere indicati dieci nomi, con il decimo nome che è quello del Flex al posto del quale il DP va a battere. Deve essere registrata ogni prestazione difensiva e offensiva di ogni giocatore.
 2. La prima colonna deve indicare il numero di turni alla battuta per ogni giocatore, ma non si deve considerare come un turno alla battuta per il giocatore quando questi:
 - a) batte una volata di sacrificio che permette a un corridore di segnare.
 - b) ottiene la base su ball.
 - c) guadagna la prima base per ostruzione.
 - d) batte una smorzata di sacrificio.
 - e) è colpito da una palla lanciata.
 3. La seconda colonna deve indicare il numero di punti segnati da ogni giocatore.
 4. La terza colonna deve indicare il numero di valide ottenute da ogni giocatore. Una valida è una palla battuta che permette al battitore di giungere salvo in base.
 - a) Quando il battitore-corridore raggiunge salvo la prima base o le basi successive su una palla buona che termina a terra, supera la recinzione o colpisce la recinzione prima di essere toccata da un difensore.
 - b) Quando il battitore-corridore raggiunge salvo la prima base su una palla buona battuta con tale forza o talmente lenta o che fa un rimbalzo innaturale, e che la renda impossibile da raccogliere con uno sforzo ordinario in tempo per eliminare il battitore-corridore.
 - c) Quando una palla buona che non è stata toccata da nessun difensore diventa "morta" per aver toccato la persona o gli indumenti di un corridore o di un Arbitro.
 - d) Quando un difensore tenta senza successo di eliminare un corridore più avanzato e, a giudizio del Classificatore **Ufficiale**, il battitore-corridore non sarebbe stato eliminato in prima base con un perfetto gioco difensivo.



- e) Quando il battitore fa terminare la partita con una valida che spinge a casa un numero sufficiente di corridori per portare in vantaggio la propria squadra, al battitore verranno solamente accreditate tante basi quante sono quelle di cui è avanzato il corridore che ha segnato il punto della vittoria, purché il battitore corra per quel numero di basi. ECCEZIONE: Quando il battitore fa terminare la partita con un fuoricampo all'esterno della recinzione, gli viene accreditato un fuoricampo e a tutti i corridori, compreso lui stesso, sarà permesso di segnare.
5. La quarta colonna deve indicare il numero degli avversari eliminati da ogni giocatore.
- a) Viene accreditato un eliminato al difensore ogni volta che:
- 1) prende una volata o una radente.
 - 2) prende una palla tirata che elimina un battitore o un corridore.
 - 3) tocca un corridore con la palla quando il corridore è fuori dalla base a cui ha diritto.
 - 4) è il più vicino alla palla quando un corridore viene eliminato per essere stato colpito da una palla buona o per interferenza con il difensore.
 - 5) è il più vicino ad un Sostituto Non Annunciato che viene eliminato ai sensi della Regola 3.2.8 Effetto d iii; oppure
 - 6) è il più vicino ad un corridore che viene eliminato per aver corso fuori dal percorso fra le basi.
- b) Viene accreditato un eliminato al ricevitore quando:
- 1) viene chiamato un terzo strike.
 - 2) un battitore batte fuori turno.
 - 3) il battitore interferisce con il ricevitore.
 - 4) il battitore viene eliminato per avere battuto illegalmente.
 - 5) il battitore viene eliminato per aver smorzato in foul il terzo strike.
 - 6) il battitore viene eliminato per aver usato una mazza illegale o alterata.
 - 7) il battitore è eliminato per aver cambiato box di battuta.
6. La quinta colonna deve indicare il numero di assistenze fatte da ogni giocatore. Viene accreditata una assistenza:
- a) ad ogni giocatore che tocca la palla in ogni serie di giochi che portano all'eliminazione del corridore. Ad ogni giocatore che tocca la palla in una eliminazione deve essere accreditata una sola assistenza e non di più. Ad un giocatore che ha partecipato ad una trappola o ad altri giochi del genere può essere accreditata sia una assistenza che una eliminazione.
 - b) ad ogni giocatore che tocca o tira la palla in modo tale da poter effettuare una eliminazione se non ci fosse un errore di un compagno di squadra.
 - c) ad ogni giocatore che, deviando la palla, concorre ad una eliminazione.
 - d) ad ogni giocatore che tocca la palla in un gioco nel quale risulta esserci un eliminato per interferenza o per aver corso fuori dalla linea delle basi

7. La sesta colonna deve mostrare il numero degli errori commessi da ogni giocatore. Viene addebitato un errore nelle seguenti situazioni:
- per ogni giocatore che commette un errore che prolunga il turno alla battuta di un battitore o la "vita" di un corridore.
 - per il difensore che non tocca la base dopo aver ricevuto la palla per eliminare il corridore su un gioco forzato o un corridore obbligato a ritornare ad una base.
 - per il ricevitore se al battitore viene concessa la prima base per ostruzione.
 - per il difensore che non completa un doppio gioco in quanto fa cadere la palla.
 - al difensore, se un corridore avanza verso una base, perché non ha fermato o cercato di fermare una palla tirata correttamente verso quella base, sempre che ci fosse un'opportunità per il tiro. Quando uno o più difensori possono ricevere il tiro spetta al Classificatore **Ufficiale** determinare a quale giocatore attribuire l'errore.



B. **QUANDO** NON VIENE ATTRIBUITA UNA VALIDA:

Non viene attribuita una valida **nei seguenti casi**:

- quando un corridore viene eliminato su gioco forzato, o lo sarebbe stato se non ci fosse stato un errore difensivo
- quando il difensore che ha raccolto la palla elimina un corridore precedente con uno sforzo ordinario.
- quando un difensore non riesce ad eliminare un corridore precedente e a giudizio del Classificatore il battitore-corridore avrebbe potuto essere eliminato in prima base.
- quando un battitore raggiunge salvo la prima base come risultato dell'eliminazione di un corridore precedente per avere interferito su una battuta o su un difensore.

ECCEZIONE: Se a giudizio del Classificatore **Ufficiale** il battitore avrebbe comunque raggiunto salvo la prima base se non ci fosse stata l'interferenza, deve essere accreditata una valida al battitore.

C. VOLATE DI SACRIFICIO

Viene assegnata una volata di sacrificio quando, con meno di due eliminati

- Il battitore fa segnare un punto con una volata che viene presa, o
- La palla o la radente toccata da un esterno (o da un interno che corre in campo esterno) cade e il corridore segna, e a giudizio del Classificatore **Ufficiale**, il corridore avrebbe segnato se la volata fosse stata presa.



D. PUNTI BATTUTI A CASA

Un punto battuto a casa è un punto segnato per una delle ragioni che seguono

- a) Una battuta valida.
- b) Una smorzata di sacrificio o una slap hit (FP) o una volata di sacrificio (FP e SP).
- c) Una volata presa in zona di foul.
- d) Un'eliminazione in diamante o una scelta difesa.
- e) Un corridore forzato ad avanzare fino a casa base a causa di un'ostruzione, dal battitore colpito da una palla lanciata o che ha ricevuto una base ball.
- f) Un fuoricampo e tutti i punti segnati di conseguenza.

E. PARTITA VINTA ACCREDITATA AL LANCIATORE

Al lanciatore viene accreditata una partita vinta quando:

- a) è il lanciatore partente e ha lanciato almeno quattro riprese e la sua squadra non solo era in vantaggio quando è stato sostituito ma vi è rimasta per il resto della gara.
- b) una partita finisce dopo cinque riprese e il lanciatore partente ha lanciato almeno tre riprese e la sua squadra ha segnato più punti dell'avversaria al termine della gara.

F. PARTITA PERSA ADDEBITATA AL LANCIATORE

Al lanciatore viene addebitata una partita persa, indipendentemente dal numero di riprese lanciate, se viene sostituito quando la sua squadra è in svantaggio e in seguito non riesce a pareggiare o a passare in vantaggio.

G. RESOCONTO DELLA PARTITA

Il resoconto deve contenere i seguenti elementi in questo ordine.

- a) Il punteggio di ogni ripresa e il risultato finale.
- b) I punti battuti a casa e da chi sono stati battuti.
- c) I doppi e da chi sono stati battuti.
- d) I tripli e da chi sono stati battuti.
- e) I fuoricampo e da chi sono stati battuti.
- f) Le volate di sacrificio e da chi sono state battute.
- g) I doppi giochi e i giocatori che vi hanno partecipato.
- h) I tripli giochi e i giocatori che vi hanno partecipato.
- i) Il numero di basi ball concesse da ogni lanciatore.
- j) Il numero di strike out fatti da ogni lanciatore.
- k) Il numero di valide e punti concessi da ogni lanciatore.
- l) Il nome del lanciatore vincente.
- m) Il nome del lanciatore perdente.
- n) La durata della gara.
- o) Il nome degli Arbitri e dei Classificatori.

- p) Le basi rubate e da chi sono state rubate.
- q) I bunt di sacrificio.
- r) Il nome dei battitori colpiti da lancio e il lanciatore che li ha colpiti.
- s) Il numero di lanci pazzi effettuati da ogni lanciatore.
- t) Il numero di palle mancate da ogni ricevitore.



H. BASI RUBATE

Viene accreditata una base rubata ad un corridore tutte le volte che avanza di una base senza l'ausilio di una battuta, eliminazione, errore, gioco forzato, scelta della difesa, palla mancata, lancio pazzo o lancio illegale. Questo vale anche per un battitore-corridore che avanza in seconda base dopo che gli è stata concessa una base ball.

I. PRESTAZIONI DI UNA PARTITA TERMINATA PER FORFEIT

Tutte le prestazioni di una partita terminata per forfait devono essere incluse nelle prestazioni ufficiali ad eccezione della specifica del lanciatore vincente e perdente.







FEDERAZIONE ITALIANA BASEBALL SOFTBALL



2026-2029

REGOLAMENTO TECNICO SOFTBALL FAST PITCH

WBSC HEADQUARTERS
Avenue Général-Guisan, 45 CH-1009 Pully |
Switzerland

OFFICE

Phone: +41 21 318 8240
Fax: +41 21 318 8241
E-mail: office@wbsc.org

FIBS

FEDERAZIONE ITALIANA BASEBALL SOFTBALL
Viale Tiziano 74, 00196 Roma
+39 0632297201
+39 0632297202
+39 0632297203
Cna@fibs.it



