

C.O.N.I.

F.I.P.A.B.

**MANUALE
DEL
CLASSIFICATORE**

1963

CONI

F.I.P.A.B.

COMITATO NAZIONALE CLASSIFICATORI

MANUALE DEL CLASSIFICATORE

1963

I N D I C E

=====

INTRODUZIONE

PREFAZIONE	pag. 1
PREMESSA	pag. 2-3

PARTE PRIMA

CLASSIFICATORE - RUOLINO - PRELIMINARI PARTITA

Capitolo I = Il Classificatore Ufficiale	pag. 1
- 10.00/10.01 - Il Classificatore Ufficiale	pag. 1A-1B
Capitolo II = Disposizioni di massima per il Classificatore Ufficiale	pag. 1
- 10.02/10.03 - Il Rapporto Ufficiale	pag. 1A;1D
Capitolo III = Ingresso in campo - Preliminari	pag. 1-2
Capitolo IV = Il Ruolino Analitico	pag. 1;5
Capitolo V = Le colonne delle riprese - Il quadrato del battitore	pag. 1
Capitolo VI = Significato dei simboli solonne difesa ed attacco	pag. 1-2

PARTE SECONDA

BATTERIA E BATTITORE

Capitolo I = Strike - Ball	pag. 1-2
Capitolo II = Passaggi gratuiti in prima base	pag. 1;3
Capitolo III = Strikeout	pag. 1;3
- 10.17 - Strikeout	pag. 3A
Capitolo IV = Avanzate dei corridori forzati da un passaggio gratuito in prima base	pag. 1
- 10.16 - Basi su ball	pag. 1A
Capitolo V = Lancio Pazzo	pag. 1-2
- 10.15 - Lanci Pazzi - Palle Mancate	pag. 2A
Capitolo VI = Palla Mancata	pag. 1
Capitolo VII = Riepilogo strikeouts	pag. 1

PARTE TERZALA DIFESA

Capitolo	I = Eliminazioni	pag. 1-2
	- 10.10 - Eliminazioni	pag. 2A-2B
Capitolo	II = Assistenze	pag. 1-2
	- 10.11 - Assistenze	pag. 2A
Capitolo	III = Simboli particolari per le eliminazioni ..	pag. 1÷3
Capitolo	IV = Eliminazioni automatiche	pag. 1÷2
Capitolo	V = Doppie e Triple eliminazioni	pag. 1÷5
	- 10.12 - Doppie, Triple eliminazioni	pag. 5A
Capitolo	VI = I "P G L" e le classifiche dei lanciatori	pag. 1-2
Capitolo	VII = Gli errori	pag. 1÷4
	- 10.13/10.14 - Errori	pag. 4A÷4E
Capitolo	VIII = Esempi ed osservazioni	pag. 1÷5
Capitolo	IX = Errori ed avanzate	pag. 1÷4
Capitolo	X = Addebito dei punti	pag. 1÷3
Capitolo	XI = Punti Guadagnati sul Lanciatore	pag. 1÷8
	- 10.18 - Punti Guadagnati sul Lanciatore	pag. 8A÷8D
Capitolo	XII = Errori e loro distinzione ai fini del "PGL"	pag. 1÷6
Capitolo	XIII = Azioni di gioco e "P G L"	pag. 1÷11

PARTE QUARTAL'ATTACCO

Capitolo	I = Battute valide	pag. 1÷5
	- 10.05/10.06/10.07 - Battute valide	pag. 5A÷5F
Capitolo	II = Battute che pongono termine ad una partita	pag. 1
	- 10.07(f)(g) - Battute che pongono termine	
	ad una partita	pag. 1A
Capitolo	III = Sacrifici - Smorzate	pag. 1÷3
	- 10.09 - Battute di sacrificio	pag. 3A
Capitolo	IV = Sacrifici - Volate	pag. 1-2
Capitolo	V = Avanzata dei corridori	pag. 1
Capitolo	VI = Battitore fuori turno	pag. 1÷3
	- 10.03(d) - Battitore fuori turno	pag. 3A
Capitolo	VII = La rubata	pag. 1÷7
	- 10.08 - Basi rubate	pag. 7A-7B
Capitolo	VIII = Il colto rubando	pag. 1÷3
Capitolo	IX = Fallo del lanciatore	pag. 1

Capitolo	X = Punti battuti a casa	pag. 1÷4
	- 10.04 - Punti battuti a casa	pag. 4A
Capitolo	XI = Avanzata dei corridori - Riepilogo generale	pag. 1

PARTE QUINTA

COMPUTI E CALCOLI

Capitolo	I = Consigli utili	pag. 1-2
Capitolo	II = Sostituzioni e cambi	pag. 1÷4
Capitolo	III = Situazione in caso di protesta	pag. 1
Capitolo	IV = Punteggio per riprese	pag. 1
Capitolo	V = Fine della partita	pag. 1÷4
	- 10.03(e) - Partite pari, forfait e interrotte	pag. 4A
Capitolo	VI = Completamento del ruolino	pag. 1-2
Capitolo	VII = Annotazioni sul ruolino	pag. 1
Capitolo	VIII = Bilancio o prova del ruolino	pag. 1
	- 10.03(c) - La prova di un ruolino	pag. 1A
Capitolo	IX = Classifiche lanciatori e ricevitori	pag. 1
Capitolo	X = Determinazione del lanciatore vincente e perdente	pag. 1
	- 10.19 - Lanciatore vincente e perdente ..	pag. 1A÷1C
Capitolo	XI = Accorgimenti meccanici	pag. 1-2
Capitolo	XII = Le percentuali	pag. 1-2
	- 10.20/10.21/10.22 - Statistiche, determinazione delle medie, determinazione dei campioni	pag. 2A÷2D

INDICE

INDICE	pag. 1÷3
--------------	----------

CAPILOLO F
IL CLASSIFICATORE UFFICIALE

1

- classificatore
- ruolino
- preliminari della partita

CAPITOLO 1°

IL CLASSIFICATORE UFFICIALE

Fatta le norma quale è riportata sul R.T.G., alcune considerazioni vanno fatte:

- (1) le classifiche andranno tenute non soltanto nella maniera prescritta dal R.T.G., che fornisce le definizioni, il significato concettuale delle azioni da annotare, ma il Classificatore Ufficiale DOVRA' seguire le disposizioni tecniche impartitegli dalla Federazione tramite il C.N.C. e DOVRA' inoltre usare (per l'uniformità necessaria nella tenuta dei dati relativi agli incontri) i simboli e le convenzioni elencate nel presente manuale. Il Classificatore Ufficiale dovrà inoltre seguire le norme organizzative comunicategli dal C.N.C. (orari, rapporti con gli arbitri, uso di berretto o uniforme regolamentare, compilazione o controllo di documenti di gara, osservazione della procedura per l'inoltro dei ruolini) e dovrà rispettare le norme procedurali per l'accettazione o la rinuncia alle designazioni, il tesseramento, il cartellinamento, ecc.;
- (2) il rapporto al Presidente della F.I.P.A.B. andrà fatto tramite il Presidente del C.N.C. e conoscenza dovrà essere data alla Segreteria del C.N.C.;
- (3) a palla morta, onde adeguarsi alle decisioni arbitrali, il Classificatore Ufficiale potrà consultare l'arbitro per avere i necessari chiarimenti ed in certi casi, ciò può essere indispensabile. A volte anche gli arbitri si presteranno spontaneamente per chiarire qualche gioco forse poco chiaro; a questo proposito il Classificatore Ufficiale tenga presente la necessità di rendere tali consultazioni il più brevi possibili; in caso di ulteriori dubbi, il chiarimento potrà essere rimandato a fine incontro.

10.00 - IL CLASSIFICATORE UFFICIALE

10.01 (a) Il Presidente della F.I.P.A.B. a mezzo dell'Organo Federale competente, dovrà designare un Classificatore Ufficiale per ogni gara di campionato delle serie per le quali è previsto la tenuta delle classifiche. Il Classificatore Ufficiale dovrà osservare l'incontro da una posizione idonea. Il Classificatore soltanto avrà l'autorità di prendere tutte le decisioni che richiedono un giudizio, come, per esempio, se l'avanzata del battitore in prima base è dovuta ad una battuta valida o ad un errore. il Classificatore dovrà comunicare tali decisioni alla tribuna stampa e alle cabine della ra diodiffusione mediante segnali con la mano oppure attraverso un sistema di altoparlanti o di trasmissione e dovrà informare di tali decisioni il pubblico annunciatore se richiesto.

Dopo ogni partita, comprese quelle pari, forfait e interrotte, il Classificatore dovrà redigere un rapporto, nella forma prescritta dalle norme federali, elencante la data dell'incontro, il luogo dove è stato disputato, il nome delle squadre competitrici e degli arbitri, il ruolino analitico e consuntivo completo dell'incontro e tutte le classifiche individuali dei giocatori, compilate in accordo al sistema descritto in queste regole per la classifica. Egli dovrà inoltrare questo rapporto all'ufficio federale competente entro 24 ore dopo il termine dell'incontro. Egli dovrà inoltrare il rapporto di ogni partita sospesa entro 24 ore dopo che lo incontro è stato completato e dopo che esso diventa una partita regolamentare dal momento che non può essere completato in accordo con il Regolamento Tecnico di Gioco.

- (b) (1) Per ottenere l'uniformità nella raccolta delle classifiche degli incontri di campionato il classificatore dovrà strettamente attenersi alle Regole ufficiali per la classifica. Il classificatore avrà l'autorità di legiferare su tutti quei punti non specificamente previsti e chiariti da questo regolamento.
- (2) Qualora le squadre effettuino un cambio prima che vi siano tre eliminati, il Classificatore dovrà informare immediatamente dell'errore l'arbitro capo.

- (3) Se la partita è protestata o sospesa, il Classificatore dovrà prendere nota della esatta situazione al momento del protesto o della sospensione, includendovi il punteggio, il numero degli eliminati, la posizione di ogni corridore ed il conteggio dei ball e degli strike sul battitore.

NOTA: è importante che una partita sospesa riprenda esattamente nella stessa situazione esistente al momento della sospensione. Se è disposto che un incontro protestato venga rigiocato a partire dal punto del protesto, occorre che sia ricominciato nella stessa esatta situazione esistente immediatamente prima del gioco protestato.

- (4) Il Classificatore non dovrà prendere nessuna decisione in contrasto con il Regolamento Tecnico ufficiale e con la decisione di un arbitro.
- (5) Il Classificatore non dovrà richiamare l'attenzione dell'Arbitro o di un membro qualsiasi di entrambe le squadre sul fatto che un giocatore sta battendo fuori turno.
- (c) Il Classificatore è un rappresentante ufficiale della F.I.P.A.B. ed ha diritto al rispetto e alla dignità che, per tale ufficio, gli compete ed avrà la piena protezione del Presidente della F.I.P.A.B.- Il Classificatore farà un rapporto al Presidente dell'Organo Federale dal quale dipende per qualsiasi offesa recatagli da un manager, da un giocatore, impiegato, o dirigente nel corso o per causa dell'espletamento delle sue mansioni.

CAPITOLO 2°

DISPOSIZIONI DI MASSIMA PER IL CLASSIFICATORE UFFICIALE

- La designazione ad una partita verrà fatta al Classificatore Ufficiale mediante apposita cartolina oppure, nei casi di urgenza, mediante comunicazione telegrafica o telefonica, dall'Organo competente del C.N.C..
- Ricevuta la cartolina-designazione i classificatori sono tenuti a segnalare la propria accettazione o il rifiuto motivato, rispedito la parte di cartolina alla Segreteria del C.N.C.. Nei casi di rifiuto, i classificatori sono tenuti anche ad informare l'Ufficio periferico del C.N.C. dal quale dipendono, onde sia organizzata la sostituzione.
- Il classificatore dovrà presentarsi in campo, almeno trenta minuti prima dell'orario ufficiale di inizio dell'incontro, munito di documenti, materiale necessario e berretto ufficiale C.N.C..
- Durante l'incontro il classificatore dovrà tenere un contegno irreprensibile; non farà mai commenti, sia con gesti che con parole, circa l'operato arbitrale, le azioni di gioco, il comportamento dei giocatori o del pubblico. Non dovrà fornire chiarimenti od informazioni a membri dell'una o dell'altra squadra. Al fine di informare nel migliore dei modi la Stampa od i Cronisti, dovrà collaborare con i rappresentanti qualificati con cortesia e buona volontà.
- Il classificatore dovrà collaborare al massimo con gli arbitri in tutte le situazioni sul campo di gioco; in particolare per quanto riguarda la fase relativa ai preliminari della partita e nelle situazioni di un possibile caso di protesto.
- Al termine dell'incontro il classificatore dovrà espletare anche tutti quegli incarichi che verranno impartiti di anno in anno, secondo le esigenze del C.N.C..
- Al più presto possibile e comunque non oltre le 24 ore dall'orario di inizio della gara classificata, il classificatore dovrà inviare con affrancatura per espresso il ruolino analitico della partita all'indirizzo segnato sulla cartolina-designazione.
- Con le medesime modalità, quando si tratti di una partita protestata, il classificatore deve inviare copia del ruolino analitico anche alla C.T.A. della F.I.P.A.B., segnando chiaramente la situazione in campo al momento del protesto.
- Il classificatore è tenuto ad aggiornare le copie degli ordini di battuta dell'Arbitro Capo, segnando tutti i cambi e sostituzioni che avvengono durante una partita.
- Tutti i Classificatori Ufficiali devono essere perfettamente a conoscenza della "NORME PER I CLASSIFICATORI" del Comitato Nazionale Classificatori.

10.02 Il rapporto ufficiale prescritto dall'Organo Federale competente dovrà provvedere perchè siano registrate le informazioni seguenti, in un modo adatto per la redazione delle classifiche statistiche permanenti:

a) Le seguenti classifiche per ogni battitore e per ogni corridore:

(1) Numero delle volte che si è presentato alla battuta; nessun turno alla battuta sarà addebitato a un giocatore quando:

- i) fa una smorzata di sacrificio o una volata di sacrificio;
- ii) ottiene la prima base su quattro ball chiamati;
- iii) è colpito da una palla lanciata;
- iv) ottiene la prima base per una interferenza od una ostruzione.

(2) Numero dei punti segnati.

(3) Numero delle battute valide.

(4) Numero dei punti battuti a casa.

(5) Battute due basi.

(6) Battute tre basi.

(7) Battute punto.

(8) Totali basi conseguite su battute valide.

(9) Basi rubate.

(10) Smorzate di sacrificio.

(11) Volate di sacrificio.

(12) Numero totale delle basi su ball.

(13) Lista separata delle basi su ball intenzionali.

(14) Numero dei battitori colpiti da lanci.

(15) Numero delle concessioni della prima base per interferenza od ostruzione.

(16) Strikeout.

b) Le seguenti classifiche per ogni difensore:

(1) Numero delle eliminazioni.

(2) Numero delle assistenze.

(3) Numero degli errori.

(4) Numero delle doppie eliminazioni cui ha partecipato.

(5) Numero delle triple eliminazioni cui ha partecipato.

c) Le seguenti classifiche per ogni lanciatore:

- (1) Numero delle riprese lanciate. NOTA: nel calcolare le riprese lanciate, contare ogni eliminazione come un terzo di ripresa. Se il lanciatore iniziale è rilevato con un eliminato nella sesta ripresa, accreditare al lanciatore $5 \frac{1}{3}$ riprese. Se il lanciatore iniziale è rimpiazzato con zero eliminati nella sesta ripresa, accreditare al lanciatore 5 riprese e compilare l'annotazione che egli ha affrontato ...battitori nella sesta ripresa. Se il lanciatore di rilievo elimina due battitori ed è sostituito, accredita al lanciatore $2 \frac{2}{3}$ riprese lanciate.
- (2) Numero totale dei battitori affrontati.
- (3) Numero dei battitori ufficialmente in battuta contro il lanciatore conteggiati in accordo alla IO.02 a) (I).
- (4) Numero delle battute valide concesse.
- (5) Numero dei punti concessi.
- (6) Numero dei punti guadagnati concessi.
- (7) Numero delle battute-punto concesse.
- (8) Numero delle smorzate di sacrificio concesse.
- (9) Numero delle volate di sacrificio concesse.
- (10) Numero totale delle basi su ball concesse.
- (11) Lista separata delle basi su ball intenzionali concesse.
- (12) Numero dei battitori colpiti da palle lanciate.
- (13) Numero degli strikeout.
- (14) Numero dei lanci pazzi.
- (15) Numero dei falli.

d) I seguenti dati suppletivi:

- (1) Nome del lanciatore vincente.
- (2) Nome del lanciatore perdente.
- (3) Nome del lanciatore iniziale e finale di ciascuna squadra.

- e) Numero delle palle mancate concesse da ogni ricevitore.
- f) Nomi dei giocatori partecipanti in doppie eliminazioni e triple eliminazioni. ESEMPIO. Doppie eliminazioni: Jones, Roberts e Smith (2). Triple eliminazioni: Jones e Smith.
- g) Numero dei corridori lasciati in base da ciascuna squadra. Questo totale dovrà includere tutti i corridori che sono arrivati in base per qualunque motivo e non segnano il punto e non sono eliminati.
Includere in questo totale un battitore - corridore quando la sua battuta permette la terza eliminazione di un altro corridore.
- h) Nomi dei battitori che hanno effettuato una battuta punto a basi cariche (grande slam).
- i) Nomi dei battitori che hanno effettuato battute rimbaltanti in doppio gioco forzato e in doppio gioco forzato rovescio.
- j) Nomi dei corridori colti rubando.
- k) Numero degli eliminati quando è segnato il punto della vittoria se la partita è vinta nella ultima mezza ripresa.
- l) Il punteggio per riprese per ogni squadra.
- m) Nomi degli arbitri, elencati in quest'ordine:
1) arbitro capo, 2) arbitro di prima base, 3) arbitro di seconda base, 4) arbitro di terza base, eventuali arbitri di foul.
- n) Il periodo di tempo richiesto per disputare lo incontro, dedotti gli eventuali ritardi per condizioni atmosferiche o mancanza di luce.

CAPITOLO 3°

INGRESSO IN CAMPO - PRELIMINARI

Trenta minuti prima dell'orario di inizio della partita, il Classificatore Ufficiale dovrà essere già sul campo di gioco; prima di ogni altra cosa dovrà rintracciare gli arbitri dell'incontro e presentarsi loro, quale Ufficiale di Gara designato per classificare l'incontro.

Il Classificatore avrà con sé i documenti, due ruolini analitici in bianco, due matite, una gomma, un temperamatite, una lametta, una penna. L'esperienza gli suggerirà in seguito che ciò è soltanto l'indispensabile.

Una copia del Regolamento Tecnico di Gioco, del Regolamento Organico, dello Statuto Federale, delle Norme per i Classificatori e del presente manuale, oltre ad una rivista da tenere sotto il ruolino, ad un modulo infortunistico, al berretto ufficiale ed all'orologio; sono altri fedeli amici del Classificatore.

Entrato in campo, pregherà la squadra ospitante di sistemare opportunamente, ove non lo abbia già fatto, il tavolino: egli sceglierà una posizione tale da poter osservare e controllare bene ogni punto del campo di gioco; cercherà di essere vicino all'arbitro capo e lontano dalle squadre; farà in modo da non essere in una zona battuta da palle foul e comunque mai nelle vicinanze della prima o della terza base.

Sedutosi a tavolino, il Classificatore comincerà a sistemare le sue cose. Avrà steso innanzi a sé il modulo speciale per trascrivere le azioni di gioco svoltesi durante la partita, il cosiddetto

"RUOLINO ANALITICO DELLA PARTITA"

Esso, il "Ruolino Analitico della Partita" (in inglese "score card" oppure "score sheet") è quel modulo che serve per trascrivere le azioni di gioco durante lo svolgimento della partita; detto modulo va distinto da quel compendio o riepilogo dei dati che chiameremo "Ruolino Consuntivo della Partita" (in inglese "box-score") e che riporta i dati statistici della partita.

L'Arbitro Capo, intanto, (o, spesso per comodità, le squadre direttamente) gli avranno fatto avere le copie degli "Ordini di Battuta", uno per ciascuna squadra. Il Classificatore controllerà che questi siano compilati in ogni loro parte e cioè rechino il nome della Società, la data, la firma del Dirigente; del Manager e del Capitano, il numero di casacca, il cognome, il nome, il numero di cartellino ed il ruolo difensivo dei giocatori. In caso contrario, si rivolgerà all'Arbitro, affinché questi preghi il manager di completare la compilazione del modulo che dovrà essere riempito anche con ordine e chiarezza.

Il Classificatore potrà inoltre aiutare gli Arbitri per il controllo dell'esattezza delle tre copie di ogni modulo "Ordine di Battuta" e per una eventuale esame delle regole di campo.

Le copie degli Ordini di Battuta destinate all'Arbitro Capo, saranno custodite dal Classificatore, che provvederà a tenerle aggiornate, segnando tutti i fatti e sostituzioni che avverranno nel corso della partita.

F. I. P. A. B.

(Da compilare in tre copie)

SOCIETÀ RED SOX MILANO B.C.

I giocatori regolarmente tesserati e sprovvisti di cartellino, perché giacente in Federazione, giocano sotto la nostra responsabilità.

Data 15 LUGLIO 1962

IL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE

Angelo Colombo

ELENCO GIOCATORI

ORDINE DI BATTUTA

P	N. CART.	NC	V	COGNOME E NOME	NC	COGNOME E NOME	RUOLI
P	3127	1		TRAVERSO UBALDO	24	ADORNI ALFREDO	6
P	0411	2		REVELLO GIOVANNI	1		
	0415	3		LAMI CRISTIANO			
P	3428	7		ROSSI RENATO	31	BIANCHI BRUNO	4
P	2516	24		ADORNI ALFREDO	2		
P	2517	8		NERI GIOVANNI			
P	2618	6		ZUCCONI GABRIELE	21	COLOMBO CARLO	9
P	0511	11		BRESSAN SILVANO	3		
	0828	14		MODEA IVO			
P	0310	31		BIANCHI BRUNO	25	DANIELI DARIO	7
P	2754	32		BIANCHI FILIPPO	4		
P	2891	4		FISHER FRANCO			
	2973	15		FILIPPI AMEDEO	12	ERCOLI ENZO	5
P	3010	16		TRAZZOLDI SANDRO	5		
P	3047	21		COLOMBO CARLO			
	3054	10		GUERRA FABIO	4	FISHER FRANCO	8
P	1405	25		DANIELI DARIO	6		
P	2403	12		ERCOLI ENZO			
P	2404	5		VISCONTI RENZO	8	NERI GIOVANNI	2
P	0829	9		MAGGI ANTONIO	7		
					7	ROSSI RENATO	3
					8		
					1	TRAVERSO UBALDO	1
					9		

Note per la compilazione:

La Società sono tenute a compilare l'elenco dei giocatori, circostanzialmente, a macchia, riportando tutti i nominativi dei giocatori tesserati, il numero del cartellino e, nella colonna "NC", il numero della casacca:

Il manager, nella colonna "P", indicherà i giocatori presenti; l'arbitro, con un visto nella colonna "V", confermerà la presenza e l'esatta iscrizione dei dati:

Per i giocatori sprovvisti di cartellino si dovrà riportare il nominativo a tergo. Detti giocatori, in presenza dell'arbitro, dovranno apporre la loro firma per esteso.

Il Manager

Renzo Visconti

Il Capitano

Antonio Maggi

Il Classificatore

Tran

L'Arbitro

Leon

CAPITOLO 4°

IL RUOLINO ANALITICO

A questo punto il Classificatore Ufficiale comincerà a compilare il Ruolo Analitico, composto di quattro facciate.

Nella PRIMA FACCIATA saranno riportati, con ordine ed in stampatello, i dati dell'incontro: Serie e Girone, Società partecipanti (prima la Società ospitante), data, località e stadio. Nelle apposite righe saranno trascritti i nominativi degli arbitri; se essi sono quattro, prima della parola "base" scrive il numero della base assegnata; se vi fossero i due arbitri sulle linee fault segnare a parte, sempre nella prima facciata, i loro nominativi e relative sedi. Qualora uno degli arbitri non fosse federale, la sigla "NF" sarà posta dopo il suo nome. Sarà quindi segnato il nominativo del Classificatore con il nome della sede di appartenenza.

La tabellina del "risultato" indicherà il "punteggio per riprese" vale a dire la sequenza dei punti conseguiti da ciascuna squadra ripresa per ripresa; i punteggi della squadra ospitata (prima in battuta) andranno indicati nella prima riga e quelli della squadra di casa, nella seconda riga.

Le colonne dei punteggi parziali sono dodici: ciò è necessario perchè una partita può richiedere delle riprese supplementari. Al termine di ogni mezza ripresa il classificatore segnerà il numero dei punti segnati nella relativa casella.

Occorre fare attenzione alla tabella per il calcolo della durata effettiva dell'incontro, dato statistico importante. All'ordine di "gioco" da parte dell'Arbitro Capo, il classificatore (che in precedenza ha messo il proprio orologio d'accordo con quello del direttore di gara) trascriverà immediatamente l'ora precisa dell'inizio della partita nello spazio "iniziato ore". Quando l'arbitro dichiarerà terminata la partita, il classificatore si ricorderà di consultare nuovamente l'orologio e di segnare nell'apposito spazio del ruolino "terminato ore", l'ora esatta in cui ebbe termine la partita.

Se vi saranno sospensioni durante il corso dell'incontro, andranno segnate l'ora della sospensione e della ripresa della gara. Al termine della partita si calcoleranno la durata dell'incontro e la durata totale delle sospensioni. Sottraendo dal primo dato il secondo, si otterrà la durata effettiva dello incontro.

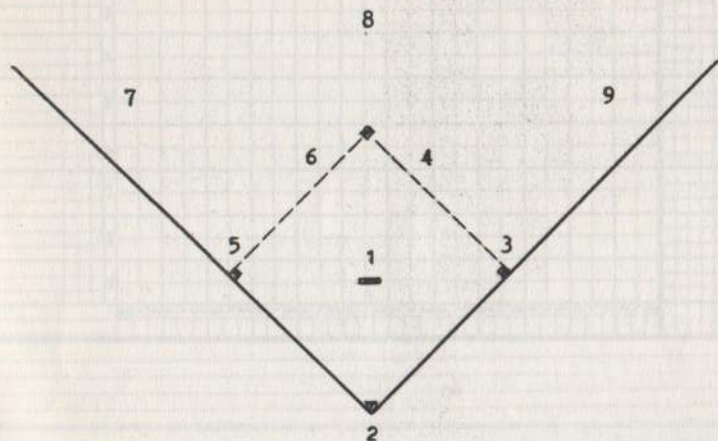
Terminata la compilazione preliminare della prima facciata, si passerà alle due interne: si tratta di due sezioni identiche, destinate la superiore alla squadra ospitata e l'inferiore alla squadra di casa. Sopra alle diciture: "NG - GIOCATORI - RUOLO", si trova un rettangolo bianco nel quale andrà scritto il nome della Società cui si fa riferimento.

La colonna "GIOCATORI" è divisa orizzontalmente in nove parti, recanti i numeri da 1 a 9, cioè i numeri dell'Ordine di Battuta (OB). Ognuna di queste parti è divisa da due linee punteggiate e ancora in tre parti: la prima per il battitore segnato sull'Ordine di Battuta e le altre per i nomi degli eventuali sostituti che prendono il posto nell'ordine di battuta del giocatore che esce dalla partita. Nella prima di queste tre parti andranno annotati il cognome ed il nome del battitore IN STAMPATELLO.

Ricopiati i nove nomi degli attaccanti segnati sull'ordine di battuta, si segneranno nella colonna "NC" i numeri di casacca rispettivi e nella colonna

"RUOLO" (prima casella cominciando da sinistra) il numero arabo simbolico della posizione difensiva. Le altre due caselle serviranno per indicare i successivi eventuali cambiamenti di ruolo in difesa dei giocatori schierati.

I ruoli in difesa sono indicati rispettivamente dai numeri:



Si fa divieto di usare sul Ruolino Analitico simboli diversi da quelli sopra indicati, come ad esempio L per il lanciatore, R per il ricevitore, 1B per il primabase, ecc..

La colonna "NC" è importante; poichè verosimilmente nè gli arbitri nè i classificatori possono conoscere personalmente tutti i giocatori, si dovrà essere che i moduli "Ordine di Battuta" presentati dalle Società indichino il numero di casaoca (NC), onde poter individuare i giocatori in campo ed essere in grado di controllare le sostituzioni, i cambiamenti delle posizioni difensive e chiarire quei rari, ma sempre possibili casi nei quali viene fatto appello contro un battitore fuori turno.

Avvertiamo che il Classificatore NON DEVE richiamare l'attenzione di chi osserva sulla presenza nel box di un battitore fuori turno.

Anche il nome di battesimo è importante: occorrerà riportarlo onde siano eliminate confusioni possibili in casi eventuali di omonimia. Andranno riportati tutti i nomi di battesimo: in altre Società infatti possono esservi giocatori con cognomi eguali.

Le colonne "difesa" ed "attacco" non interessano per ora il Classificatore.

CAPITOLO 5°

LE COLONNE DELLE RIPRESE

IL QUADRATO DEL BATTITORE

Le testate di ogni colonna sono divise in due parti: nella superiore andranno segnati (in numeri arabi, mai in numeri romani) i numeri delle riprese; nella inferiore, come si spiegherà in altra parte del manuale, verranno indicati i dettagli circa le sostituzioni e gli scambi di posizione difensiva.

La colonna si divide poi in nove parti quadrate, corrispondenti ciascuna ad uno dei nove numeri dell'Ordine di Battuta e cioè, in sostanza, ad uno dei battitori.

Tali parti sono denominate appunto:

"QUADRATI DEI BATTITORI"

In ognuna di esse recherà la storia di ogni battitore in una certa ripresa.

Si esamini ora lo spazio compreso tra il "N.OB" (Numero Ordine di Battuta) e la parte "ATTACCO": tale spazio è diviso in senso verticale in dodici colonne, le cosiddette "COLONNE DELLE RIPRESE". E' necessario che le colonne siano in numero maggiore di nove, sia perchè una partita può richiedere delle riprese supplementari, sia perchè, a volte, in un'unica ripresa si avvicendano in battuta più di nove giocatori, rendendo così necessaria l'utilizzazione di due colonne per un'unica ripresa.

Del "QUADRATO DEL BATTITORE" si è già accennato. Ne esistono molti tipi, variamente; quello usato dal C.N.C. è diviso in quattro caselle uguali che rappresentano:

	quella a destra in basso	LA PRIMA BASE	(1B)
	quella a destra in alto	LA SECONDA BASE	(2B)
	quella a sinistra in alto	LA TERZA BASE	(3B)
	quella a sinistra in basso	LA CASA BASE	(CB)

Le caselle sono appunto denominate con i simboli: 1B-2B-3B-CB.

Il Classificatore Ufficiale trascriverà entro i quattro quadretti con appositi segni e simboli, le azioni offensive dei singoli giocatori della squadra in battuta e le azioni difensive compiute su tali attaccanti dalla squadra in difesa.

I simboli ed i segni che verranno annotati in ciascun quadretto descrivono il cammino attorno al diamante del giocatore all'attacco dal momento in cui si porta alla battuta, finchè non sarà eliminato o resterà in base per il sopravvenuto termine del turno all'attacco o raggiungerà casa base segnando un punto.

Le azioni difensive di una squadra si leggono perciò, non nella sezione ad essa intestata, bensì nella sezione intestata alla squadra avversaria.

Una sezione del ruolino dà quindi le azioni all'attacco di una squadra e le azioni in difesa dell'altra.

CAPITOLO 6°

SIGNIFICATO DEI SIMBOLI

COLONNE DIFESA E ATTACCO

In fondo ad ogni colonna verranno riportati i seguenti dati relativi alla mezza ripresa giocata:

BV numero delle Battute Valide
 P numero dei Punti segnati
 RIB numero dei corridori Rimasti in Base

Poichè in molti tabelloni ciò è richiesto, alcuni Classificatori (al termine di ogni mezza ripresa) dovranno anche computare gli "E", vale a dire il numero degli errori commessi dalla squadra in difesa, e segnare a parte il dato. Nel ruolino modello C.N.C. tale dato può essere annotato al di sopra del numero della ripresa, esternamente cioè al rettangolo della sezione, ma in corrispondenza della colonna relativa alla ripresa alla quale ci si riferisce. Se in una ripresa non sono stati commessi errori, non si pone alcun segno.

Il Classificatore, dunque, nelle parti superiori delle prime colonne di ogni sezione segnerà il numero "1" (prima ripresa). Fatto questo, i preparativi di un incontro, per quanto gli concerne, sono terminati.

Sul suo tavolino tutto è in ordine: matite, gomme, temperamatite, documenti di gara. Resta solo da attendere la chiamata di "GIOCO" da parte dell'arbitro e poi, mentre i giocatori batteranno per la vittoria, il Classificatore, con calma ed attenzione, competenza e molta precisione, scriverà in simboli la cronaca dell'incontro o forse, meglio, una pagina della storia del nostro baseball.

Esaurita l'illustrazione dei preliminari della partita, del ruolino analitico, del quadrato del battitore, accenniamo, a puro titolo informativo alle colonne "DIFESA" ed "ATTACCO" ed alle quarta ed ultima pagina del ruolino, la pagina del "BILANCIO" e dei "RECORDS".

LA COLONNA DIFESA

Indica i dati totali consuntivi dell'incontro relativi alle prestazioni difensive di ciascun giocatore, indipendentemente dal fatto se egli ha coperto o non coperto ruoli diversi. Tali dati contribuiranno alla valutazione difensiva di un giocatore, valutazione che si esprime in un numero: la cosiddetta "MEDIA DIFESA". Il significato dei simboli è il seguente:

DG numero dei doppi giochi (cioè doppie eliminazioni)
 O numero delle eliminazioni compiute
 A numero delle assistenze effettuate
 E numero degli errori commessi

In fondo alla colonna si segneranno i totali di squadra, somma dei dati dei giocatori impiegati.

LA COLONNA ATTACCO

Infine, nelle sue varie voci, il rendimento all'attacco di ciascun giocatore; il totale darà il rendimento all'attacco della squadra. Il significato delle abbreviazioni è, di seguito, il seguente:

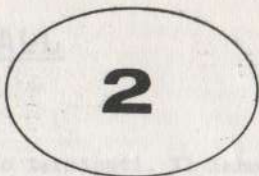
PB presenze alla battuta
AB turni alla battuta
BV battute valide
P punti segnati
PBC punti battuti a casa
RIB rimasti in base
BR basi rubate

Dell'ULTIMA FACCIATA del ruolino diremo che essa comprende i dati che porteranno alle classifiche dei lanciatori, quelle meno importanti dei ricevitori ed il BILANCIO RUOLINO, un accorgimento meccanico in grado di far risultare, in via immediata, se il ruolino è bilanciato; se, cioè, non sono stati commessi dal classificatore errori basilari nei totali individuali e di squadra.

Altri dati andrebbero riassunti in sommari al termine dell'incontro, secondo quanto prescrive la 10.03 del Regolamento Tecnico. Trattasi però di impostazioni che potranno variare soprattutto in funzione del sistema di raccolta dei dati organizzato dal C.N.C. e dall'uso corrente di divulgazione periodica degli stessi.

-batteria e battitori

CAP. I - STRIKE - BALL



2

I battitori della partita sono i giocatori della squadra che la prima a battere questa gioco. La palla è viva e il battere ha inizio.

Il Classificatore ha agende terminate di segnare sulla prima pagina del libro il nome e l'orario minuto della chiamata di gioco da parte dell'arbitro, e se il lanciatore è in movimento. La palla lascia la sua mano e cade in terra e battitore. Se essa non è battuta il colpo viene il nome è duplice e sono stati chiamati "strike" e "ball". Si ricorda evidentemente il caso di lancio sbagliato e sono stati chiamati dall'arbitro solo nei casi previsti dal regolamento. Quando il gioco (scopre o, ricordata, soltanto i tre elementi) con il gioco non è contatto con la palla, palla spinta, infangata ecc., o quando il battitore in questo caso, poiché le basi non sono occupate, non va a occupare ball e ogni del Classificatore registrato come un normale ball.

Il Classificatore deve annunciare l'arrivo il nome del battitore e degli strike e ball. Il lanciatore ufficiale della palla deve essere il primo a battere il battitore. Il lanciatore, prima di fare la partita definitiva, si fida.

-batteria e battitori

Quando si viene la macchina il Classificatore potrà segnare, in forma di un libro, la sequenza degli strikes e balls, segnando un segno per ogni strike ed un trattino (-) per i balls.

Luigi	7				

Esempio: Missione 1-2 per il giocatore alla base. Il lanciatore dopo aver dato 2 balls, si è portato 2-1, indi ha colpito 1 ball e, infine, ha lanciato uno strike.

Il Classificatore o il Classificatore di Società, invece, può interessare il numero degli strikes e dei balls e una simbologia che possa indicare il nome del battitore e il nome del giocatore arbitrale. Molti C.S. usano semplicemente un sistema della parte inferiore del quadro del battitore.

Questo può essere diverso e personalizzato. Ognuno può trovare il vari sistema variare e secondo il "nome" deve essere esattamente tenuto conto del sistema e della cronaca statistica dell'incasso.

Il sistema che noi è il sistema "Gruppo". Sono i simboli: per indicare il Ball; per indicare lo STRIKE; poiché però gli strikes sono divisi a diversi situazioni, si può specificare dettagliatamente le più correnti con una simbologia diversa e secondo dei casi.

CAP. I - STRIKE - BALL

I preliminari della partita sono terminati. Il lanciatore sale in pedana. L'arbitro chiama gioco. La palla è viva e l'incontro ha inizio.

Il Classificatore ha appena terminato di segnare sulla prima pagina del ruolino l'ora e l'esatto minuto della chiamata di gioco da parte dell'arbitro, che già il lanciatore è in movimento. La palla lascia la sua mano e sfreccia verso il battitore. Se essa non è battuta in campo buono il caso è duplice: essa sarà chiamata "strike" o "ball". Si scarta evidentemente il caso si lancio illegale: esso sarà chiamato dall'arbitro solo nei casi previsti dal Regolamento Tecnico di Gioco (sono tre e, ricordate, soltanto i tre elencati: piede di perno non a contatto con la pedana, palla sputata, infangata ecc., e immediato rilancio); in questo caso, poichè le basi non sono occupate, esso sarà chiamato ball e sarà dal Classificatore registrato come un normale ball.

Il Classificatore deve comunque tenere il conto dei balls e degli strikes; il Classificatore Ufficiale potrà anche usare una macchinetta segnapunti da arbitro; l'essenziale è che il conteggio sia tenuto costantemente aggiornato: qualora infatti gli arbitri non fossero in grado di dirsi certi del conteggio si rivolgeranno, prima di dare la parola definitiva, al C.U..

Invece di usare la macchinetta il Classificatore potrà annotare, in fondo alla casella 1B, la sequenza degli strikes e balls, segnando un cerchietto (o) per gli strikes ed un trattino (-) per i balls.

33	ADORNI Luigi	7					
							--o-o

Esempio: Situazione 3-2 per il giocatore alla battuta; il lanciatore dopo aver dato 2 balls, si è portato 2-1, indi ha concesso 1 ball e, infine, ha lanciato uno strike.

Al giornalista o al classificatore di Società, invece, può interessare la sequenza degli strikes e dei balls e una simbologia che possa indicare il tipo dei lanci o il motivo del giudizio arbitrale. Molti C.U. usano semplici simboli che annotano nella parte inferiore del quadrato del battitore.

I sistemi sono diversi e personalissimi. Ognuno può crearsene di vari tipi che potranno variare a seconda di "cosa" deve essere esattamente tenuto conto nel bilancio e nella cronaca sintetica dell'incontro.

Molto usato da noi è il sistema "Campo". Eccone i simboli:

- o (trattino) : per indicare il BALL;
- o (cerchietto) : per indicare lo STRIKE; poichè però gli strikes sono dovuti a diverse situazioni, si usa specificare dettagliatamente le più correnti con una simbologia diversa a seconda dei casi.

Precisamente:

- o (cerchietto bianco) : per indicare lo STRIKE BUCATO (il battitore ha sventolato a vuoto); questo simbolo può essere anche usato per la "sprizzata foul";
- (cerchietto nero o "riempito") : per indicare lo STRIKE GUARDATO PASSARE (il battitore non ha compiuto alcun tentativo di colpire la palla e l'arbitro ha giudicato che essa sia passata "in volo" nell'area dello strike);
- ♯ (cerchietto barrato) : STRIKE SU BATTUTA FAUL (è strike poichè il battitore aveva meno di due strikes a suo carico);
- + (crocetta) : è una battuta foul CHE NON CONTA COME STRIKE (poichè il battitore aveva già due strikes a suo carico);
- s ("s" minuscolo) : strike su SMORZATA FAUL;
- c ("c" minuscolo) : battitore colpito su svetolata oppure battitore colpito da una palla entrata in volo nell'area dello strike

Questi i simboli principali. Alcuni giornalisti, per incontri importanti, segnano anche il tipo di lancio (diritto, curvo, a vite, a farfalla, a forchetta, ecc.) e specificano se esso era alto, basso, interno od esterno. Tutto ciò può essere utile al manager o al tecnico. Alla luce di questi dati è possibile fare una valutazione precisa sulle qualità tecniche dei lanciatori, sulla preferenza dei battitori. Sulla scorta di un ruolino così tenuto, il manager viene in genere il "post-mortem" della partita, analizzando ogni singola azione e facendo rilevare, soprattutto ai battitori, errori tecnici e tattici.

Il Classificatore Ufficiale ricorderà tre cose essenziali:

- 1) che nelle copie dei ruolini da inviare al C.N.C., ed eventualmente alla Commissione Tecnica in caso di incontro messo sotto protesto, non dovrà essere riportata la sequenza degli strikes e dei balls, dati questi che non interessano ai fini statistici; dovrà essere invece segnato nell'apposito modulo il conteggio al momento della presentazione di un protesto;
- 2) che egli deve sempre tenere, in qualsiasi modo (la macchinetta è consigliabile), il conteggio esatto sul battitore. Ciò è anche importante, nel caso delle sostituzioni, per accreditare o addebitare strikeouts, basi su balls e punti guadagnati sul lanciatore (PGL);
- 3) che il conteggio non va mai comunicato ad alcuno, salvo che all'arbitro capo o agli arbitri di base.

CAP. II - PASSAGGI GRATUITI IN PRIMA BASE

Il Regolamento Tecnico di Gioco stabilisce in quali casi il BATTITORE diventa CORRIDORE ed HA DIRITTO ALLA PRIMA BASE SENZA PERICOLO DI ESSERE ELIMINATO. I casi sono quattro ed a noi, per il momento, interessano solo tre e cioè:

- A) B A S E S U B A L L
- B) COLPITO DAL LANCIATORE
- C) INTERFERENZA DIFENSIVA

mentre il quarto caso sarà trattato nell'argomento "battute valide".

A) B A S E S U B A L L

I simboli usati sono due:

B (maiuscolo) : quando al battitore è assegnata la prima base per quattro balls, cioè per quattro palle lanciate fuori dall'area dello strike;

BI (maiuscole) : quando la base su ball è concessa intenzionalmente. Il Classificatore DEVE specificare il numero delle basi su ball intenzionali, secondo quanto prescritto dal Regolamento Tecnico di Gioco.
Il Regolamento comunque non stabilisce cosa si intenda per base su ball intenzionale. Il Classificatore si regolerà tenendo conto che l'intenzionalità, per essere tale, deve essere chiaramente rilevabile dal modo di lanciare e dalla situazione strategica : necessità di "far passare" un battitore forte, opportunità di riempire le basi con due eliminati, ecc..

Le lettere "B" o "BI" vengono naturalmente trascritte nel quadretto 1B del battitore: il Classificatore ricordi che egli deve sempre giustificare ogni avanzata di battitori o di corridori.

Occorrerà ricordare che se il quarto ball colpisce il battitore, dovrà essere registrato un "battitore colpito" (CL = colpito dal lanciatore) e NON una base su ball.

Se i lanciatori sono cambiati durante la concessione di una base su ball, la base su ball viene addebitata al lanciatore sostituito (e non al lanciatore di rilievo) quando il cambio avviene con il conteggio avente due o tre balls; in eccezione il caso 2 balls - 2 strikes : in tal caso la responsabilità della base su ball ricade sul lanciatore entrante in partita.

Questo particolare deve essere registrato, qualora accade, perchè per il computo dei PUNTI GUADAGNATI SUL LANCIATORE la circostanza può essere di importanza determinante.

Come sia possibile farlo sarà appreso durante lo studio delle sostituzioni: il concetto è il seguente:

a) la base su ball va addebitata al lanciatore uscente : la sostituzione sarà segnata come se avvenuta dopo la concessione della base su ball;

b) la base su ball va addebitata al lanciatore entrante : la sostituzione sarà segnata come se avvenuta al termine della presenza in battuta del battitore precedente quello cui la base su ball è stata concessa. Il lanciatore di rilievo figurerà in tal caso aver lanciato tutti i quattro balls. Non importa che ciò non sia vero. L'essenziale è che il Classificatore possa fare esprimere il fatto che la responsabilità della azione va segnata ad un lanciatore anzichè ad un altro: in questo caso al lanciatore entrante.

Un caso insolito è quello del battitore che, avendo diritto alla base su ball, si rifiuta di avanzare alla prima base. Con qualsiasi situazione di gioco egli è eliminato e l'azione deve essere registrata come segue a secondo che, rispettivamente, l'azione costituisca la prima, la seconda o la terza eliminazione:

$$\frac{1}{2} \quad ; \quad \frac{2}{2} \quad ; \quad \frac{3}{2}$$

Tale eliminazione, come ricorda il numero 2 del denominatore della frazione, si considera operata dal ricevitore ("viene accreditata al ricevitore") e in tal caso non si addebiterà al lanciatore la base su ball. Si considererà, in sostanza, in un certo modo, che il battitore abbia battuto una volata ed il ricevitore l'abbia presa al volo. Il battitore, come si spiegherà in seguito, dovrà rispondere -nelle classifiche- di tale opportunità sciupata: egli cioè, sarà addebitato di un Turno alla Battuta.

Tale considerazione varrà anche nei casi successivi di battitore colpito e di interferenza difensiva.

Altra premessa facilmente apprendibile su ciò che costituirà argomento a parte nella trattazione dell'avanzata dei corridori è la seguente : se uno o più corridori sono forzati ad avanzare perchè al battitore è concessa la base su ball, segnare nel quadretto della base da essi raggiunta il NUMERO DELL'ORINE DI BATTUTA del battitore che li ha forzati.

12	ABEL John	5				1	4	2
								B
15	BAKER Robert	3				2	4	
								B
13	DANIEL William	9				3		
							1	VB
1	CHARLES James	7				4		
								B

Esempio: ABEL ottiene la base su ball; segnare la "B" nella casella 1B di ABEL; con ABEL in prima base, BAKER, secondo in battuta, ottiene un'altra base su ball e forza ABEL in seconda base: segnare la "B" nella casella 1B di BAKER ed il numero "2" nella casella 2B di ABEL; DANIEL, terzo in battuta, è eliminato al volo dall'esterno centro; CHARLES, quarto in battuta, ottiene la base su ball e forza

BAKER in seconda base (segnare il numero "4" nella casella 2B di BAKER) e ABEL in terza base (segnare il numero "4" nella casella 3B di ABEL); nella casella 1B di CHARLES segnare, al solito, la "B".

B) COLPITO DAL LANCIATORE

Il simbolo è:

CL (maiuscole) : va naturalmente segnato nella casella 1B del battitore ; sarà bene comunque che il Classificatore riveda le regole che riguardano la palla lanciata che colpisce il battitore nell'area dello strike e che colpisce il battitore mentre egli tenta di batterla.

La responsabilità del battitore colpito va sempre addebitata, naturalmente, al lanciatore che ha effettuato il lancio.

Il caso di eliminazione perchè il battitore si rifiuta di raggiungere la prima base va così annotato a seconda che, rispettivamente, l'azione costituisca la prima, seconda o terza eliminazione:

$$\frac{1}{2} \quad ; \quad \frac{2}{2} \quad ; \quad \frac{3}{2}$$

Per questo caso di eliminazione, valgono tutte le considerazioni fatte nel caso in cui il battitore si rifiuta di avanzare, quando gli viene concessa la base su ball.

C) INTERFERENZA DIFENSIVA

Il simbolo è:

e/2 : se l'interferenza è operata, secondo quanto accade al solito, dal ricevitore; se invece ne fosse responsabile un altro difensore si userà lo stesso simbolo, e/., seguito dal numero del difensore.

Esempio: e/3, interferenza del primabase. Questa è una situazione rara. Se però si esamina a fondo la seguente regola:

"Se, con un corridore in terza base che sta tentando di segnare il punto mediante gioco spremuto o rubata, il ricevitore O QUALSIASI ALTRO DIFENSORE si pone sopra o davanti la casa base senza essere in possesso della palla, o tocca il battitore o il suo bastone, il lanciatore sarà penalizzato di un fallo, al battitore sarà concessa la prima base per interferenza e la palla è morta.

Regola questa assai importante e poco conosciuta, caso raro -nel baseball- di doppia personalità, appare chiara almeno in una situazione che può anche non essere il ricevitore a commettere una interferenza.

Esattamente uguale al simbolo dell'interferenza è il simbolo dell'ostruzione, argomento per il quale si possono fare le stesse considerazioni.

Il caso di eliminazione perchè il battitore si rifiuta di raggiungere la prima base va così annotato a seconda che, rispettivamente, l'azione costituisca la prima, seconda o terza eliminazione:

$$\frac{1}{2} \quad ; \quad \frac{2}{2} \quad ; \quad \frac{3}{2}$$

Per questo caso di eliminazione, valgono tutte le considerazioni fatte nel caso in cui il battitore si rifiuta di avanzare, quando gli viene concessa la base su ball.

CAP. III - STRIKEOUT

Prima di entrare in argomento, sarà bene anticipare un semplice particolare grafico riguardante l'eliminazione.

Una eliminazione è sempre registrata per mezzo di una frazione recante al numeratore il numero progressivo della eliminazione ed al denominatore un simbolo atto ad indicare l'azione che ha determinato l'eliminazione e, in genere, il difensore al quale l'eliminazione va accreditata. Un semplice esempio è il seguente:

$$\frac{2}{9} \quad \left\{ \begin{array}{l} \text{la seconda eliminazione della mezza ripresa} \\ \text{è stata ottenuta dall'esterno destro} \end{array} \right.$$

I casi di eliminazione esaminati a proposito dei precedenti argomenti rientrano esattamente sotto questa regola generale.

Come chiaramente è specificato nel Regolamento Tecnico di Gioco, uno strikeout dovrà essere registrato ogni qual volta

IL BATTITORE E' ELIMINATO DAL TERZO STRIKE PRESO DAL RICEVITORE

Questa eliminazione sarà registrata nel quadretto 1B del battitore. Il simbolo dello strikeout è quello usato per una normale eliminazione; una frazione che reca al numeratore il numero dell'eliminazione, e cioè 1 oppure 2 oppure 3 e seconda che il battitore è il primo, il secondo od il terzo eliminato della mezza ripresa. Al denominatore andrebbe segnato il numero "2", dal momento che l'eliminazione si accredita al ricevitore (e, si faccia ben attenzione, non al lanciatore); poichè però occorrerà poi tener conto, per le classifiche dei lanciatori, del totale degli strikeout conseguiti da ciascuno di essi, il Classificatore per questa azione userà il simbolo "K" invece del numero "2".

Riassumendo, i simboli

$$\frac{1}{K} \quad ; \quad \frac{2}{K} \quad ; \quad \frac{3}{K}$$

indicano uno strikeout (prima, seconda, terza eliminazione della mezza ripresa) quando il terzo strike è preso dal ricevitore; questi simboli valgono anche per i casi seguenti:

- a) quando l'arbitro, pur avendo visto che il ricevitore ha perso il terzo strike, elimina il battitore perchè vi sono meno di due eliminati e la prima base è occupata;
- b) quando il battitore smorza foul al terzo strike; questa regola ammette una eccezione: se la smorzata foul sul terzo strike si trasforma in una volata foul presa da un qualsiasi difensore, non segnare uno strikeout, ma accreditare di una eliminazione al volo il difensore che ha preso tale volata;
- c) quando il battitore sventela il terzo strike e la palla lo tocca;
- d) quando al terzo strike, la palla entra in volo nell'area dello strike, e tocca il battitore;

e) quando il terzo strike colpisce, nella zona dello strike, un corridore che dalla terza base sta tentando di rubare casa base su un lancio legale.

Vi è però un altro caso in cui uno strikeout va registrato e precisamente quando, con meno di due eliminati e la prima base non occupata, oppure con due eliminati e qualsiasi situazione in base, IL TERZO STRIKE E' PERSO DAL RICEVITORE. In questo caso il battitore diventa corridore; allora possono presentarsi due eventualità:

- il battitore è eliminato in prima base, oppure
- il battitore raggiunge la prima base salvo.

Ricordare che il simbolo "K" va comunque sempre registrato.

Prima eventualità: battitore eliminato in prima base; simboli:

$$\frac{1}{K2} \quad ; \quad \frac{2}{K2} \quad ; \quad \frac{3}{K2}$$

(prima, seconda, terza eliminazione, come al solito), si usano quando il ricevitore, recuperata la palla, elimina il battitore-corridore per toccata. Anche in questo caso l'eliminazione è accreditata al ricevitore, ovviamente. Molto spesso però il ricevitore, recuperata la palla, nell'impossibilità di toccare il battitore-corridore, tira in prima base per farlo eliminare per toccata (del sacchetto o dell'attaccante) dal difensore di prima base; in questo caso si dice che il ricevitore "ha effettuato una assistenza" e tale azione deve essere accreditata al ricevitore perchè verrà conteggiata nelle classifiche difensive. I simboli usati sono i seguenti:

$$\frac{1}{K23} \quad ; \quad \frac{2}{K23} \quad ; \quad \frac{3}{K23}$$

stanno ad indicare:

- K - lo strikeout da conteggiare nelle classifiche dei lanciatori;
- 2 - l'assistenza del ricevitore;
- 3 - l'eliminazione del primabase.

E' chiaro che il lanciatore sarà accreditato del numero degli strikeout conseguiti e non del numero dei battitori eliminati per strike; il merito del lanciatore non può essere sminuito dal fatto che il terzo strike è perso dal ricevitore e il battitore, ad esempio, raggiunge salvo la prima base.

Seconda eventualità: battitore salvo in prima base.

In merito alla simbologia riguardante il caso di strikeout con battitore che diviene corridore, essendo il terzo strike sfuggito al ricevitore, e che raggiunge salvo la prima base, rimandiamo al capitolo successivo. Ricordiamo fin d'ora, però, che il simbolo "K", con o senza eliminazione del battitore, comparirà sempre ad indicare che, a parte ogni circostanza sopravvenuta, il lanciatore aveva di fatto conseguito il successo sul battitore, grazie a tre strikes lanciati.

Se, durante il completarsi di uno strikeout, il battitore è sostituito, chi si addebiterà lo strikeout? La risposta è semplice:

se al momento della sostituzione vi erano due strikes a carico del battitore, addebitare lo strikeout al primo battitore (e il secondo battitore fi sarà essere entrato al termine dello strikeout);

- se il sostituto battitore completa il turno alla battuta in qualsiasi altra maniera, segnare l'azione come se fosse stata eseguita dal sostituto battitore.

Questa regola è fondamentale per il Classificatore; deve essere ricordata onde evitare errori nei conteggi a danno dell'equità delle classifiche nei riguardi dei giocatori.

Esempio: ANDERSON in battuta con il conteggio di 3 balls e 2 strikes, viene sostituito da BAKER. Se il lanciatore concede la base su ball, essa figura concessa a BAKER e non al primo battitore; se il lanciatore consegue lo strikeout, è ANDERSON il battitore messo strikeout. Se invece BAKER entra con 3 balls ed 1 strike, o con qualsiasi altra situazione, ogni azione sarà sempre registrata come eseguita dallo stesso BAKER.

STRIKEOUT

- 10.I7 a) Uno strikeout dovrà essere registrato ogni qualvolta:
- 1) un battitore è eliminato dal terzo strike preso dal ricevitore;
 - 2) un battitore è eliminato dal terzo strike non preso dal ricevitore quando v'è un corridore in prima e meno di due eliminati;
 - 3) un battitore diventa corridore perchè il terzo strike non è preso;
 - 4) un battitore smorza foul al terzo strike.

ECCEZIONE: se tale smorzata al terzo strike ha per risultato una volata a foul presa da qualsiasi difensore, non registrare uno strikeout ma accreditare una eliminazione al difensore che prende la volata foul.

b) Quando il battitore esce dalla partita con due strike a suo carico e il sostituto battitore completa lo strikeout, addebitare lo strikeout e il turno alla battuta al primo battitore. Se il sostituto battitore completa il turno alla battuta in qualsiasi altra maniera, segnare l'azione come se fosse dal sostituto battitore.

CAP. IV - AVANZATA DEI CORRIDORI FORZATI DA UN PASSAGGIO GRATUITO IN PRIMA BASE

Se un battitore ottiene il passaggio gratuito in prima base a causa di una base su ball o perchè colpito dal lanciatore o per interferenza e forza in tal modo uno o più corridori ad avanzare, nelle caselle rappresentanti le basi cui i corridori sono avanzati, sarà segnato il numero dell'ordine di battuta del battitore che li ha forzati.

32	BIANCHI Bruno	3					2
					1		B
11	ROSSI Michele	7					
					2		CL

Esempio 1° = Bianchi va in prima per base su ball e successivamente è forzato ad avanzare in seconda perchè Rossi è stato colpito dal lanciatore.

17	ROGER Guy	4				6	5
					4	8	B
11	BONINI Andrea	2				8	6
					5		e/2
22	GIANCARLI G. Carlo	5				8	
					6		e/2
15	TANCREDI Paolo	6					
					7		$\frac{1}{K}$
6	SUGAR William	3					
					8		CL

Esempio 2° = ROGER ottiene la prima base per base su ball: "B" nella casella 1B di Roger; BONINI subisce un'interferenza del ricevitore ed ottiene la prima base ("e/2") e forza ROGER in seconda base ("5" nella 2B di Roger); GIANCARLI batte e nella corsa è ostruito dal ricevitore: prima base per "e/2"; ROGER è forzato in terza ("6" nella 3B) e BONINI in seconda ("6" nella 2B); TANCREDI è strikeout ("1/K" nella 1B); SUGAR è colpito dal lanciatore ("CL") e forza GIANCARLI in seconda ("8" nella 2B), BONINI in terza ("8" nella 3B) e ROGER a casa ("8" nella CB).

BASI SU BALL

10.16 Una base su ball dovrà essere registrata ogni qualvolta ad un battitore è concessa la prima base perchè quattro palle sono state lanciate fuori della zona dello strike; quando però la quarta di tali palle tocca il battitore, tale azione dovrà essere registrata come un "battitore colpito". (Vedere 10.18 h) per la procedura da seguire quando più di un lanciatore è coinvolto nella concessione di una base su ball).

- I) Se al battitore cui è concessa la base su ball è eliminato per essersi rifiutato di avanzare in prima base, non accreditare la base su ball e addebitare un turno alla battuta.

CAP. V. LANCIO PAZZO

La definizione di lancio pazzo è piuttosto chiara. Occorre tener sempre presente che, perchè vi sia lancio pazzo, è necessario che l'azione permetta ad uno o a più attaccanti di avanzare sullo sbaglio.

Ricordato il fatto che il Classificatore deve giustificare il raggiungimento di qualsiasi base e lo svolgersi di ogni azione che comporti una eliminazione, diremo che i simboli che indicano situazioni di "lancio pazzo" sono i seguenti:

LP (maiuscole) : va segnato nel quadretto relativo alla base che il corridore ha raggiunto sul lancio pazzo.

Esempi:

	LP
	B

Il corridore in prima, su lancio pazzo raggiunge la seconda.

LP	2
	B

Il corridore in seconda, su lancio pazzo raggiunge la terza.

	LP ↑
	B

ATTENZIONE A QUESTO CASO! La freccia sta ad indicare che il 4° ball dato al battitore era un lancio pazzo ed egli ha potuto raggiungere la seconda base.

←	LP
	B

Su lancio pazzo è possibile, a volte, avanzare di più di una base: anche in questi casi si fa uso della freccia di prosecuzione. Qui a fianco riportiamo le varianti ai primi due esempi.

LP	2
↓	B

lp (minuscole) : se, al momento del lancio pazzo, più di un corridore avanza a causa del lancio, l'avanzata del corridore più avanzato verrà registrata con il simbolo "LP", mentre quella degli altri corridori con il simbolo "lp"; ciò perchè diversamente un solo lancio pazzo verrebbe conteggiato più volte. Uno sbaglio è un solo sbaglio: non ha importanza una conseguenza più o meno grave ai fini delle classifiche, salvo naturalmente particolari casi che verranno trattati in altre parti del presente manuale.

Esempio:

	LP	2
1)		B
		lp
2)		CL

Il battitore 1) ottiene la prima base per base su ball;

Il battitore 2) è colpito dal lanciatore e forza 1) in seconda;

Su un successivo lancio pazzo, il giocatore 1) va in terza base ed il giocatore 2) va in seconda base.

Può essere interessato il battitore da una situazione di lancio pazzo? Alcune volte sì. Ecco i casi più frequenti:

	LP	
	↑	B

Il quarto ball è un lancio pazzo grazie al quale il battitore-corridore arriva in seconda base salvo; l'avanzata di altri corridori sul lancio pazzo sarà registrata con il simbolo "lp".

		KLP

KLP : simbolo da usarsi nel caso particolare del battitore che raggiunge la prima base salvo, quando il terzo strike è un lancio pazzo : in questo caso, eventuali corridori che si trovassero in base e che avanzassero per effetto del lancio pazzo, saranno registrati con i simboli "lp".

	LP←2	
1)		CL
2)		B

Il battitore 1) ottiene la prima base perchè colpito dal lanciatore;

Il secondo battitore 2) forza il giocatore 1), in quanto ha ottenuto la prima base per base su ball; ma il quarto ball era un lancio pazzo e la situazione è sfruttata solo dal giocatore 1) che conquista la terza base. In questo caso si segnerà una freccia per indicare la continuità dell'azione.

LANCI PAZZI - PALLE MANCATE

- 10.15 a) Un lancio pazzo dovrà essere addebitato quando una palla legalmente lanciata è talmente alta, o talmente a lato, o talmente bassa, che il ricevitore non è in grado di controllarla con sforzo ordinario, permettendo così ad un corridore o a più di un corridore di avanzare.
- I) Un lancio pazzo dovrà essere addebitato quando una palla legalmente lanciata colpisce il terreno prima di raggiungere la casa base e non è controllata dal ricevitore, il che permette a un corridore o a più corridori di avanzare.
- b) Ad un ricevitore dovrà essere addebitata una palla mancata quando egli manca di trattenere o di controllare una palla legalmente lanciata che avrebbe potuto essere trattenuta o controllata con sforzo ordinario, il che permette ad un corridore o a più di un corridore di avanzare.

CAP. VI - PALLA MANCATA

La definizione è la seguente:

Il ricevitore dovrà essere addebitato di una **PALLA MANCATA** quando non trattiene o non controlla una palla legalmente lanciata, che avrebbe potuto essere tenuta o controllata con ordinario sforzo, permettendo così ad uno o più corridori di avanzare.

Le considerazioni sono identiche a quelle fatte a proposito del lancio pazzo. I simboli corrispondenti sono:

PM ; PM ; KPM

RICORDARE CHE NE' I LANCI PAZZI, NE' LE PALLE MANCATE SONO CONSIDERATI ERRORI. Essi sono soltanto sbagli, azioni negative per la squadra in difesa che, addebitate rispettivamente al lanciatore ed al ricevitore in apposite tabelle, andranno ad inserirsi nelle classifiche finali.

CAP. VII - RIEPILOGO STRIKEOUT

Possiamo ora riepilogare la maggior parte dei simboli relativi allo STRIKEOUT. Ne aggiungiamo ancora uno, assai importante, che copre una situazione assai frequente:

"KSD"

STRIKEOUT - SCELTA DIFESA

Il cui significato è il seguente: il battitore, divenuto corridore dopo il terzo strike mancato dal ricevitore, giunge salvo in prima base perchè la difesa, recuperata la palla, ha preferito giocarla su un altro corridore. La difesa ha scelto un gioco anzichè un altro: ecco il significato della denominazione "scelta della difesa".

Ha significato il simbolo $\frac{1}{K53}$?

Parrebbe di no! Eppure... Attenzione a questo caso insolito: Nessun corridore in base e un eliminato. Bressan, in battuta, sventola il terzo strike che, mancato del tutto dal ricevitore, rimbalza sulla corazza dell'arbitro e rotola verso il terzabase; il difensore irrompe rapido sulla palla ed effettua la assistenza in prima base in tempo per eliminare il sopraggiungente battitore-corridore. Fare attenzione: questa non è interferenza arbitrale! La palla è viva ed in gioco e dunque...

Riepiloghiamo ora la maggior parte dei simboli relativi a Strikeout:

$\frac{1}{K}$; $\frac{2}{K}$; $\frac{3}{K}$

Eliminazione per strikeout, quando il terzo strike è tenuto dal ricevitore, oppure quando la palla viene persa dal ricevitore, ma la prima base è occupata e ci sono meno di due eliminati, oppure quando il battitore smorza foul al terzo strike, oppure quando il battitore sventola il terzo strike e la palla lo tocca, oppure quando il terzo strike entra al volo nell'area dello strike e tocca il battitore o un corridore che sta tentando di rubare casa base;

$\frac{1}{K2}$; $\frac{2}{K2}$; $\frac{3}{K2}$

Eliminazione per strikeout, con palla persa dal ricevitore al terzo strike, ma recuperata dallo stesso e conseguente eliminazione del battitore-corridore per toccata;

$\frac{1}{K23}$; $\frac{2}{K23}$; $\frac{3}{K23}$

Eliminazione per strikeout, con palla persa dal ricevitore al terzo strike, recuperata dallo stesso e conseguente eliminazione del battitore-corridore in prima base;

$\frac{1}{LP}$ Battitore-corridore salvo in prima base per lancio pazzo del lanciatore al terzo strike;

$\frac{1}{PM}$ Battitore-corridore salvo in prima base per palla mancata del ricevitore al terzo strike;

$\frac{1}{SD}$ Battitore-corridore salvo in prima base per scelta della difesa su LP o PM.

CAP. I - ELIMINAZIONI

3

La Def. 10,10 dispone che:

“Una eliminazione sarà approvata dal Comitato d'Incarico che

- (1) accetta la prova di un titolo o un precedente, via laurea con 1902;
- (2) prende una palla bianca che indica un letterato o un servizio;
- (3) trova un corridore quando il corridore si trova fuori della
Vias alla quale ha legato il filo.

Come già è stato spiegato

IL SINGOLO TIPO D'ELIMINAZIONE DI UNA FRAZIONE.

IL COMITATO d'Incarico deve sempre il numero 1 e il numero 2 e il numero 3 (in arabi) e secondo vi siano, rispettivamente, dalla VIESA
VIA SUCONDA e dalla VIESA ELIMINAZIONE della stessa frazione.

IL PROCEDIMENTO, invece, mediante l'uso dei numeri arabi da 1 a 5 e
che hanno partecipato all'eliminazione.

-la difesa

Il numero 1 indica la frazione che ha subito l'eliminazione. Il numero 2 indica la frazione che ha subito l'eliminazione. Il numero 3 indica la frazione che ha subito l'eliminazione. Il numero 4 indica la frazione che ha subito l'eliminazione. Il numero 5 indica la frazione che ha subito l'eliminazione.

La frazione viene verbalmente iscritta nella casella che rappresenta la
Vias alla quale ha subito l'eliminazione; e questo, naturalmente, nel quadro
della frazione che ha subito l'eliminazione. In, ad esempio, le annotazioni di
una frazione che ha subito l'eliminazione del territorio-corridore, la frazione va iscritta nella
casella 1; se invece è stato eliminato un corridore in un'altra Vias - o
una frazione, ad esempio -, la frazione va iscritta nella casella 2.

La sua parte delle annotazioni è fatta, cioè, per comodità può essere con
segnata. Ecco un esempio:

Una frazione, un corridore in prima; il numero 1 indica un titolo
arabico al primo che indica un titolo fuori; per la Vias alla quale ha
subito l'eliminazione, naturalmente, il numero 2 indica la frazione che
ha subito l'eliminazione. Il numero 3 indica la frazione che ha subito l'eliminazione.

Una frazione, un corridore in prima; il numero 1 indica un titolo
arabico al primo che indica un titolo fuori; per la Vias alla quale ha
subito l'eliminazione, naturalmente, il numero 2 indica la frazione che
ha subito l'eliminazione. Il numero 3 indica la frazione che ha subito l'eliminazione.

CAP. I - ELIMINAZIONI

La Reg. IO.IO dispone che:

"Una eliminazione sarà accreditata a qualsiasi difensore che

- (1) effettua la presa di una volata o una radente, sia buona che foul;
- (2) prende una palla tirata che elimina un battitore o un corridore;
- (3) tocca un corridore quando il corridore si trova fuori della base alla quale ha legale diritto. "

Come già è stato spiegato

IL SIMBOLO DELL'ELIMINAZIONE E' UNA FRAZIONE.

Il NUMERATORE porterà sempre il numero 1 oppure il numero 2 oppure il numero 3 (in arabo!) a seconda si tratti, rispettivamente, della PRIMA, della SECONDA o della TERZA ELIMINAZIONE della mezza ripresa.

Il DENOMINATORE, invece, mediante l'uso dei numeri arabi da 1 a 9 e del simbolo K, indicherà i difensori che hanno partecipato all'eliminazione.

I simboli numerici indicanti i difensori sono noti. Al denominatore occorrerà segnare, da sinistra a destra, prima il numero od i numeri dei difensori che hanno eventualmente eseguito delle assistenze (hanno cioè contribuito ad eliminare l'attaccante) e poi di seguito, per ultimo, il numero del difensore che ha effettuato l'eliminazione.

La frazione viene normalmente scritta nella casella che rappresenta la base ove avvenne l'eliminazione; e questo, naturalmente, nel quadrato del battitore che ha subito l'eliminazione. Se, ad esempio, le annotazioni ri guardano l'eliminazione del battitore-corridore, la frazione va scritta nella casella IB; se invece è stato eliminato un corridore in terza base - su gioco forzato, ad esempio -, la frazione va scritta nella casella 3B.

Vi sono però delle eccezioni: a volte, cioè, per comodità può esser fatto diversamente. Ecco un esempio:

un eliminato, un corridore in prima; il lanciatore esegue un tiro veloce (pick-off) al primabase che coglie fuori, per la seconda eliminazione, il corridore che, staccatosi eccessivamente dal sacchetto di prima, non è riuscito a rientrare a tempo. Il simbolo dell'eliminazione

$$\frac{2}{13}$$

(seconda eliminazione; assistenza del lanciatore; eliminazione accreditata al primabase) può anche esser segnato nella casella 2B se la casella IB è già occupata da simboli che potrebbero essere poi confusi con l'attuale. Le classifiche non subiranno con questa variazione alcuna; si verificherà, al più, una ricostruzione visiva poco chiara dell'azione: a volte però è diffi

cile poter segnare molte cose in una sola casella e questo accorgimento può allora aiutarci.

E' importante tener presente sin d'ora che AL DENOMINATORE, in alcuni casi, potranno o dovranno essere aggiunti altri simboli atti a indicare il tipo di gioco verificatosi e a ricordare soprattutto dei dati importanti da inserire nelle classifiche finali dell'incontro. Questi simboli precederanno i numeri dei difensori.

AVVERTENZA: non intercalare un trattino nel registrare, al denominatore, i simboli difensivi numerici assistenze-eliminazioni; il trattino è superfluo, occupa dello spazio inutile e non è mai usato. Non scrivete quindi 6-3 per indicare una eliminazione conseguita dal primabase con l'assistenza dell'interbase; scrivete semplicemente 63, sessantatre.

RIEPILOGO SCHEMATICO

	$\frac{1}{64}$

	$\frac{2}{23}$

	$\frac{3}{15}$

	$\frac{3}{63}$

Al numeratore va segnato soltanto il numero progressivo dell'eliminazione: 1, 2, 3.

Numero dell'eliminazione: qui si tratta della terza.

- Al denominatore vanno segnate:
- eventuali notazioni sul gioco;
 - eventuali assistenze;
 - eliminazione, a chi si accredita.

	$\frac{1}{\text{CR26}}$

Notazione (colto rubando)

Assistenza (ricevitore)

Eliminazione accreditata all'interbase (6).

Quadrato del battitore: l'attaccante in questione aveva ottenuto la prima base gratis (B: base su bol) ed è stato eliminato in seconda base mentre tentava una rubata: il simbolo CR ci ricorderà in seguito che egli deve essere addebitato di un "colto rubando".

	$\frac{1}{\text{CR26}}$
	B

ELIMINAZIONI

- 10.10 Una eliminazione sarà accreditata a qualsiasi difensore che:
- 1) effettua la presa di una volata o di una radente, sia buona che foul;
 - 2) prende una palla tirata che elimina un battitore o un corridore;
 - 3) tocca un corridore quando il corridore si trova fuori della base alla quale ha legale diritto:
- a) Eliminazioni automatiche saranno accreditate al ricevitore nei casi seguenti:
- 1) quando il battitore è eliminato per aver battuto illegalmente;
 - 2) quando il battitore è eliminato per avere smorzato foul al terzo strike; (notare l'eccezione nella 10.17 a) 4));
 - 3) quando il battitore è eliminato per essere stato toccato dalla palla da lui stesso battuta;
 - 4) quando il battitore è eliminato per una interferenza con il ricevitore;
 - 5) quando il battitore è eliminato per avere mancato di battere al proprio turno;
 - 6) quando il battitore è eliminato per essersi rifiutato di toccare la prima base dopo aver ricevuto la base su ball;
 - 7) quando un corridore è eliminato per essersi rifiutato di avanzare dalla terza base a casa base con il punto della vittoria.
- b) Altre eliminazioni automatiche saranno accreditate come segue (non accreditare assistenze in questi giochi, salvo quanto specificato):
- 1) quando il battitore è dichiarato eliminato su una volata interna che non è presa, accreditare l'eliminazione al difensore che il classificatore ritiene avrebbe potuto effettuare la presa;
 - 2) quando un corridore è dichiarato eliminato per essere stato toccato da una palla buona (compresa una volata interna), accreditare l'eliminazione al difensore più vicino alla palla;
 - 3) quando un corridore è dichiarato eliminato perché, allo scopo di evitare la toccata di un di

- fensore, si è allontanato dalla linea di base, accreditare l'eliminazione al difensore che il corridore ha evitato;
- 4) quando un corridore è dichiarato eliminato per aver sorpassato un altro corridore, accreditare l'eliminazione al difensore più vicino al punto del sorpasso;
 - 5) quando un corridore è dichiarato eliminato per aver corso sulle basi in senso inverso, accreditare l'eliminazione al difensore che copriva la base dalla quale il corridore ha iniziato la corsa in senso inverso;
 - 6) quando il corridore è dichiarato eliminato per aver interferito con un difensore, accreditare l'eliminazione al difensore che ha subito l'interferenza, a meno che il difensore non stesse tirando la palla quando subì l'interferenza, nel qual caso accreditare l'eliminazione al difensore al quale la palla doveva essere diretta, ed accreditare un'assistenza al difensore il cui tiro è stato intralciato;
 - 7) quando il battitore-corridore è dichiarato eliminato a causa dell'interferenza di un corridore precedente, come previsto dalla regola 6.05 m), accreditare l'eliminazione al difensore di prima base. Se il difensore che ha subito l'interferenza era intento a tirare la palla, accreditare a quel difensore un'assistenza, ma sarà accreditata solo un'assistenza per qualsiasi azione singola nei casi previsti dalle regole 10.10 b) 6) e 7).

CAP. II - ASSISTENZE

Prima di continuare lo studio delle eliminazioni, sarà bene esaminare con attenzione l'argomento "assistenze" cui spesso si è fatto riferimento negli scorsi capitoli.

La Reg. IO.II stabilisce il concetto da seguire nell'accreditare o meno un'assistenza. Esaminata attentamente la regola, sarà bene che il Classificatore noti i seguenti punti:

- il susseguente errore di un compagno non priva di una assistenza il difensore che ha tirato la palla in modo tale che ne sarebbe risultata l'eliminazione se l'errore non fosse stato commesso. Nell'accreditare l'assistenza o le assistenze in un gioco che ha registrato un errore difensivo, il Classificatore deve esser certo di aver veduto possibile la eliminazione: senza eliminazione o senza possibile eliminazione non può esservi assistenza.

Esempio. Battuta rimbalzante all'interbase che raccoglie e passa la palla in prima base con precisione ed in tempo per eliminare il battitore-corridore; il primabase lascia però cadere a terra la palla e l'eliminazione è persa. Poichè il Classificatore è certo che, se non vi fosse stato l'errore del primabase, l'eliminazione sarebbe stata conseguita, accrediterà un'assistenza all'interbase. Vedremo in seguito che questa azione sarà registrata così: 6E3, cioè assistenza dell'interbase (6), errore del primabase (E3).

- la NOTA della regola in questione precisa il significato del termine "deviare" e cioè la frase "...a qualsiasi difensore che...devia..." ha un suo spirito ben preciso. La parola deviare dovrà significare un rallentamento o un cambiamento di direzione della palla tale da contribuire effettivamente alla eliminazione di un attaccante, e questo anche se il difensore che ha operato la deviazione aveva in realtà una diversa intenzione: quella di effettuare la presa, ad esempio. Sempre seguendo questo ragionamento, occorrerà tener presente che il puro e semplice, ineffice contatto con la palla non sarà considerato assistenza. Ecco un caso in cui tradizionalmente si accredita una efficace assistenza:

palla battuta a parabola tra due esterni; entrambi corrono e si portano sotto la palla. Uno di loro tocca la palla ma non riesce ad afferrarla; prima che la palla tocchi terra, l'altro esterno riesce ad effettuare la presa. Accreditare una assistenza al primo esterno e l'eliminazione a quello che ha preso la palla al volo.

In altri casi di deviazione in diamante di una palla battuta, sarà il giudizio del Classificatore -cioè il suo buon discernimento, la sua esperienza- a decidere se si tratta o meno di un efficace contributo all'eliminazione, meritevole quindi di essere giudicata come assistenza. Esempi: il terzabase che devia una rimbalzante all'interbase, il lanciatore che tocca un "line drive" (battuta tesa) o una secca rimbalzante, giocata successivamente dal secondabase o dall'interbase, ecc.

- quando è conseguito uno strai kaut, non accreditare al lanciatore l'assistenza; né bisogna accreditare assistenza al lanciatore quando l'azione di eliminazione ha inizio dal ricevitore che gioca un lancio. I casi possibili sono i seguenti:

a) sul lancio, un corridore si stacca dalla terza base: il ricevitore prende il lancio e tira seccamente sul sacchetto, il terzabase raccoglie il tiro e tocca il corridore in pericolo, eliminandolo. In questa eliminazione si accrediterà una assistenza al ricevitore ma non al lanciatore.

b) un corridore tenta la grande rubata, corre e scivola: il ricevitore prende la palla lanciata, lo tocca e lo elimina; nessuna assistenza, dal momento che il lanciatore ha effettuato un lancio e non un tiro.

c) sul lancio, un corridore tenta di rubare la terza base ma il tiro del ricevitore lo batte e l'arbitro aggiudica l'eliminazione; anche in questo caso il lanciatore è escluso dall'assegnazione delle assistenze; qui l'assistenza spetta solo al ricevitore, dal momento che ha giocato una palla lanciata.

- Gli altri casi, previsti dalla regola IO.II, sono piuttosto semplici: riguardano i giochi di inseguimento, i giochi in cui un corridore viene eliminato per interferenza o per essersi allontanato dalla linea, i giochi nei quali interviene un tiro pazzo. Proprio di quest'ultimo caso, si consideri l'esempio seguente:

Zero eliminati, un corridore in prima; il ricevitore, preso un lancio, spedisce velocemente la palla in prima tentando di cogliere fuori il corridore; il tiro però è pazzo e la palla rotola nella parte destra del campo esterno; il corridore, approfittando dello sbaglio, tenta di conquistare la seconda base ma è eliminato da un preciso e tempestivo tiro dell'esterno destro, postosi a copertura della base. Poiché il corridore è stato eliminato, qui non c'è errore; tuttavia, il tiro del ricevitore non va considerato assistenza, anche se in fondo senza tiro pazzo non vi sarebbe stata l'eliminazione: la IO.II (c) parla chiaro: in questo caso si accredita una assistenza, all'esterno, ed una eliminazione, al difensore che copriva il sacchetto di seconda.

- Altre regole importanti sulle assistenze si trovano nella IO.IO (b), casi (6) e (7). Sono casi non frequenti ma sempre possibili: sarà bene per questo che il Classificatore li tenga sempre presenti.

8

Nei casi dubbi consulta sempre il Regolamento: leggilo con attenzione, portalo sempre con te, abbilo a portata di mano durante gli incontri: il dovere primo del Classificatore sta nell'esser giusto e nel registrare i giochi correttamente e secondo un concetto universale.

LA CLASSIFICA DEI DIFENSORI - ASSISTENZE

10. II Un'assistenza sarà accreditata a ciascun giocatore che tira o devia una palla battuta o tirata in modo tale che ne risulta un'eliminazione, o ne sarebbe risultata una eliminazione se non fosse stato commesso un susseguente errore di un qualsiasi difensore. Solo un'assistenza e non più sarà accreditata a ciascun giocatore che tira o devia la palla in un gioco di inseguimento che si risolve in una eliminazione o che avrebbe dato per risultato una eliminazione se non fosse stato commesso un susseguente errore.

NOTA: il semplice contatto con la palla che non sia effettivo, non sarà considerato come assistenza. "Devviare" dovrà significare il rallentamento o il cambio di direzione della palla il quale sia di effettivo ausilio nell'eliminazione di un battitore o corridore.

- a) Accreditarlo un'assistenza a ciascun giocatore che tira o devia la palla durante un gioco nel quale un corridore viene dichiarato eliminato per interferenza o per essersi allontanato dalla linea.
- b) Non accreditare un'assistenza al lanciatore su uno strikeout.

ECCEZIONE: accreditare un'assistenza se il lanciatore gioca un terzo strike mancato ed effettua il tiro che ha per risultato una eliminazione.

- c) Non accreditare un'assistenza al lanciatore quando, come risultato di un lancio legale preso dal ricevitore, un corridore è eliminato; per esempio, quando il ricevitore:
 - 1) coglie un corridore fuori base;
 - 2) tira e causa l'eliminazione di un corridore che tenta la rubata, o
 - 3) tocca un corridore che tenta di rubare casa-base.
- d) Non accreditare un'assistenza a un difensore il cui tiro pazzo permette a un corridore di avanzare, anche se quel corridore è successivamente eliminato sulla stessa continua azione di gioco. Un'azione che segue uno sbaglio (sia esso errore o no) è un nuovo gioco ed al giocatore che commette uno sbaglio qualsiasi non dovrà essere accreditata un'assistenza a meno che egli non prenda parte alla nuova azione.

CAP. III - SIMBOLI PARTICOLARI PER LE ELIMINAZIONI

Per le eliminazioni al volo (caso I della IO.IO) si usano i simboli:

"V" per la presa al volo di radente o di volata buona;

"F" per la presa al volo di radente o di volata faul.

Il simbolo V, stando allo spirito delle classifiche ufficiali, non è strettamente indispensabile; sia chiaro fin d'ora infatti che mentre l'omettere dei simboli può non costituire a volte errore vero e proprio ai fini delle classifiche danneggiando soltanto l'agevole lettura del ruolino analitico in sede di cronaca, al contrario il farlo altre volte porta a notevoli inesattezze e a classifiche non rispondenti a realtà nel modo più categorico. In questo senso, il simbolo V o F per la presa al volo non è essenziale: a fine partita, nel conteggio delle eliminazioni, i simboli

$\frac{2}{V8}$	e	$\frac{2}{8}$
----------------	---	---------------

sono perfettamente equivalenti, assegnando ciascuno un'eliminazione all'esterno-centro, seconda eliminazione della mezza ripresa.

Altri simboli, invece, non debbono essere omissi nel modo più assoluto: categoricamente, in primis, i simboli SA e SAV per i sacrifici (l'errore porterebbe a un diverso totale dei turni alla battuta e delle medie relative) e il simbolo CR per il colto rubando. Quanto diverso, anche nel bilancio del ruolino, il simbolo

$\frac{2}{SA 23}$	dal simbolo	$\frac{2}{23}$!
-------------------	-------------	----------------	---

La diversità sarà spiegata a fondo e risulterà ancor più chiara nei capitoli successivi; è necessario per ora che il Classificatore segua attentamente il testo e rifletta sulle regole e sulle cognizioni acquisite.

Il simbolo F è, alcune volte, assai importante ai fini del controllo per l'assegnazione o meno delle volate di sacrificio: su palle faul, infatti, non può esservi volata di sacrificio.

Riassumendo: è consigliabile usare, per le prese al volo, i simboli V e F; mentre però il primo è quasi superfluo, il secondo può essere a volte assai utile e pertanto va sempre riportato.

Ecco ora i possibili casi di prese al volo dell'esterno sinistro, senza assistenza, rispettivamente su palle buone e faul:

$\frac{1}{V7}$	$\frac{2}{V7}$	$\frac{3}{V7}$	$\frac{1}{F7}$	$\frac{2}{F7}$	$\frac{3}{F7}$
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Esaminiamo ora i casi di un difensore che consegue una eliminazione o perchè prende una palla tirata o perchè "tocca" un attaccante mentre questi si trova fuori base: sono i casi (2) e (3) della regola IO.IO.-

La simbologia è la solita: una frazione nella quale al numeratore compare il numero d'ordine dell'eliminazione (1, 2, 3) e al denominatore, dopo i simboli letterali che possono a volte comparire per spiegare il gioco o rammentare una cosa importante, i numeri dei difensori che hanno prestato assistenza e il numero del difensore che ha compiuto l'eliminazione.

Nelle eliminazioni senza assistenza, alcuni Classificatori usano far precedere il numero del difensore cui è accreditata l'eliminazione con un puntino o con un trattino.

IL PUNTINO indica che il difensore ha toccato l'attaccante.

IL TRATTINO indica che l'eliminazione è stata fatta toccando il sacchetto, perchè forzata o perchè fatta su gioco di appello o perchè ottenuta sul battitore-corridore.

ALCUNI ESEMPI

Tenendo presenti i numeri convenzionali, dall'1 al 9, che individuano i giocatori in difesa, le nozioni acquisite e ricordando che queste azioni, di massima, vanno trascritte nei quadretti che rappresentano, nel quadrato del giocatore eliminato, la base ove è avvenuta l'eliminazione, diamo alcuni esempi di eliminazioni, con e senza assistenze:

$\frac{1}{-3}$ prima eliminazione della ripresa, effettuata dal prima base che, raccolta la rimbalzante, ha toccato il sacchetto;

$\frac{3}{.5}$ terza eliminazione della ripresa, effettuata dal terzabase che, raccolta la battuta, ha toccato l'attaccante che proveniva dalla seconda base;

$\frac{2}{F2}$ il battitore è eliminato perchè il ricevitore ha preso al volo una palla battuta foul: seconda eliminazione.

$\frac{3}{V9}$ l'esterno destro ha ottenuto la terza eliminazione prendendo al volo una volata buona.

$\frac{2}{-4}$ il corridore che proveniva dalla prima base, forzato, è stato eliminato dal secondabase che ha raccolto la battuta e ha toccato il sacchetto.

$\frac{1}{63}$ prima eliminazione della ripresa effettuata dal primabase su assistenza dell'interbase;

$\frac{2}{13}$ seconda eliminazione della ripresa: il lanciatore, raccolto la battuta rimbalzante, ha tirato in prima per l'eliminazione;

$\frac{3}{54}$ terza eliminazione della ripresa effettuata dal secondabase con l'assistenza del terzabase;

$\frac{1}{962}$ prima eliminazione della ripresa effettuata dal ricevitore con le assistenze dell'esterno destro e dell'interbase, nell'ordine;

$\frac{2}{31}$ seconda eliminazione della ripresa effettuata dal lanciatore con l'assistenza del primabase: in questa azione il lanciatore, mentre il primabase era andato a raccogliere la palla battuta, ha effettuato la copertura del sacchetto di prima base.

- 3
V78
- terza eliminazione della ripresa, effettuata dall'esterno centro con l'assistenza dell'esterno sinistro: in questa azione l'esterno sinistro, tentando la presa al volo, ha preso la palla che però è stata raccolta, prima di toccar terra, dall'esterno centro che si era portato in prossimità del compagno che stava saltando;
- I
53
- prima eliminazione della ripresa effettuata dal primabase con l'assistenza del terzabase;
- 2
F5
- il terzabase ha preso al volo una battuta foul ed ha ottenuto la seconda eliminazione della ripresa;
- 3
CR2434
- su un tentativo di rubata, il corridore si è fatto intrappolare tra prima e seconda base su un tiro del ricevitore al seconda base che con tiri successivi e con l'aiuto del primabase ha infine eliminato l'avversario; il corridore viene addebitato di un "colto rubando";
- 2
CR242
- con un eliminato e corridori in prima e terza, l'attacco ha tentato una doppia rubata; al correre del corridore di prima base, il ricevitore ha tirato al secondabase che però, reglizzando che anche il corridore in terza tentava l'avanzata, ha rispedito la palla al ricevitore che, in tal modo, ha potuto eliminare l'attaccante che tentava di segnare il punto. L'altro corridore è salvo in seconda per SD, scelta difesa.
- 3
OR 26
- e il classico colto rubando in seconda base, coperta qui dal l'interbase; l'assistenza del ricevitore ha fruttato la terza eliminazione della ripresa che è accreditata all'interbase;
- I
SA 23
- il ricevitore ha raccolto la smorzata (smorzata di sacrificio, SA) e ha fatto assistenza in prima base, eliminando così il battitore-corridore; prima eliminazione;
- 2
SAV 8
- la volata del battitore è stata presa al volo dall'esterno centro; su questa eliminazione, la seconda della ripresa, il corridore che era in terza, partito dopo la presa, ha segnato il punto; ecco quindi una volata di sacrificio (SAV);
- 3
945
- seconda eliminazione effettuata dal terzabase con l'assistenza dell'esterno destro e del secondabase: potrebbe essere il caso di un battitore che ha tentato di allungare una battuta da due basi in un triplo ed è stato eliminato in terza da tiri dei difensori che hanno, l'uno, raccolto la battuta, e fatto da perno del gioco l'altro.
- I
K 23
- a basi vuote, il battitore è diventato corridore sul terzo straiak perso dal ricevitore che però, raccolta la palla, la ha indirizzata in prima base in tempo per l'eliminazione, la prima della ripresa.

CAP. IV - ELIMINAZIONI AUTOMATICHE

A parte il caso dello straik-out quando il terzo straik è stato causato da una smorzata foul (o casi analoghi: terzo straik su una palla lanciata che colpisce il battitore mentre tenta di batterla, terzo straik che colpisce il battitore: vedere 2.69 (e) ed (f)), caso già esaminato nel quale, come si ricorderà, si usa al denominatore della frazione dell'eliminazione il simbolo K dello straik-out, tutti i casi elencati nella regola IO.10 (a) saranno registrati come segue

$$\frac{1}{2} \quad \text{oppure} \quad \frac{2}{2} \quad \text{oppure} \quad \frac{3}{2}$$

a seconda si tratti della prima, della seconda o della terza eliminazione della mezza ripresa. Come si vede, al denominatore compare il numero 2, il simbolo del ricevitore: ed infatti tutte queste eliminazioni, secondo quanto previsto dalla regola, vanno accreditate al catcher. Sono tutte eliminazioni automatiche, eliminazioni conseguite dalla difesa, cioè, senza effettuare un gioco vero e proprio di eliminazione. Una importante eccezione a questa regola esiste e riguarda l'eliminazione del battitore che ha omesso di battere nell'ordine; la IO.10 contempla il caso nel n. (5) della parte (a) e rimanda alla IO.03 (d): questa regola è illustrata nel capitolo "Quando un battitore batte fuori turno".

Vi sono però altre eliminazioni automatiche, elencate nella IO.10 (b). I simboli relativi sono estremamente semplici: il denominatore reca soltanto il numero del difensore cui, per regolamento, l'eliminazione è accreditata. Salvo i casi rari di interferenze offensive, non compaiono mai simboli di assistenza. Riportiamo, per chiarezza, qualche esempio.

Esempio 1° - Il battitore, nel percorrere dopo una battuta la seconda metà del percorso casa-base - prima base, mentre il ricevitore sta per giocare la palla in prima, corre fuori del corridoio, in campo buono; quando il tiro parte, l'arbitro ritiene che il battitore faccia interferenza o succede che la palla colpisca l'attaccante sulla schiena; il battitore è dichiarato out e il Classificatore deve accreditare una assistenza al ricevitore e l'eliminazione al primabase.

$$\frac{1}{23}$$

Esempio 2° - Il battitore smorza una palla lungo la linea foul di destra e correndo, con una spinta, interferisce il lanciatore che aveva raccolto la battuta e stava per tirare in prima base: il battitore è eliminato, al lanciatore va accreditata una assistenza; l'eliminazione si accredita al primabase.

$$\frac{2}{13}$$

Il simbolo riportato a fianco illustra lo stesso caso, se era stato il primabase a raccogliere la palla e il secondabase a coprire il sacchetto di prima.

$$\frac{2}{34}$$

- Esempio 3° - Su una rimbalzante che potrebbe dare l'avvio ad una doppia eliminazione forzata seconda-prima, il corridore proveniente dalla prima base esce dalla corsia e carica il seconda base, perno del doppio gioco, che aveva ricevuto la palla dall'interbase e si accingeva a toccare il sacchetto di seconda. L'arbitro di base concede la doppia eliminazione per interferenza offensiva. La prima eliminazione è accreditata al secondabase mentre all'interbase viene accreditata un'assistenza; la seconda eliminazione viene accreditata al primabase: questa volta senza assistenza, dal momento che il secondabase se non stava proprio tirando in prima, ma stava semplicemente avvicinandosi al sacchetto. In questi casi le assistenze, e non più di una in ogni singola azione, vanno accreditate solo se il difensore interferito stava "tirando la palla quando subì l'interferenza". E' chiaro che in queste situazioni è decisivo il giudizio del classificatore, sottoposto comunque, come sempre del resto, alla decisione dell'arbitro.

$$\begin{array}{r} 1 \\ 64 \\ \hline 2 \\ 3 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ 64 \\ \hline 2 \\ 43 \end{array}$$

- Esempio 4° - Un eliminato, basi cariche. Il battitore effettua un alto pop-fly sul lanciatore, l'arbitro chiama la volata interna, i corridori rimangono sulle basi. Il lanciatore, però, perde la palla e fallisce la presa. I corridori non avanzano. Il battitore è automaticamente eliminato sulla volata interna e l'eliminazione va accreditata ugualmente al lanciatore.

$$\begin{array}{r} 2 \\ 1 \end{array}$$

- Esempio 5° - Zero eliminati, un corridore in seconda. Il battitore batte una stecca staffilata che colpisce il compagno prima che la difesa abbia avuto modo di tentare un gioco. Poichè sulla battuta stava correndo l'interbase, a questi è accreditata la eliminazione del corridore. Il battitore ha diritto alla prima base e ad una battuta valida.

$$\begin{array}{r} 1 \\ 6 \end{array}$$

- Esempio 6° - Gioco di inseguimento tra terza e seconda base: il corridore intrappolato sta infine per essere toccato dal terzabase, che ha ricevuto un preciso e dosato tiro dall'interbase; il corridore viene eliminato dall'arbitro dal momento che, per non farsì toccare, si è allontanato dalla linea di base più del consentito. L'eliminazione viene accreditata al terzabase e non vengono accreditate assistenze.

$$\begin{array}{r} 2 \\ 5 \end{array}$$

CAP. V - DOPIE E TRIPLE ELIMINAZIONI

La regola relativa alle doppie e triple eliminazioni è la seguente:

- 10.12 Accreditare la partecipazione in una doppia eliminazione o in una tripla eliminazione ad ogni difensore che consegue una eliminazione od un' assistenza quando due o tre giocatori sono eliminati tra il momento in cui la palla è lanciata ed il momento in cui la palla successivamente diventa morta o è di nuovo in possesso del lanciatore in posizione di lancio senza che un errore intervenga tra le eliminazioni.

E' anche importante conoscere la definizione di queste azioni:

- 2.21 **DOPIO GIOCO** (doppia eliminazione, double play) - E' un'azione di gioco della difesa in cui, senza soluzione di continuità, due attaccanti vengono legalmente eliminati, purchè nessun errore venga commesso fra tali eliminazioni.

(a) Un doppio gioco forzato è quello nel quale en trambe le eliminazioni sono effettuate su gioco forzato.

(b) Un doppio gioco forzato rovescio è quello nel quale la prima eliminazione viene effettuata in prima base mentre la seconda è fatta per toccata sul corridore che era inizialmente forzato, prima che egli tocchi la base sulla quale era inizialmente forzato ad avanzare.

Tratteremo inizialmente della "doppia eliminazione"; le considerazioni fatte varranno anche per la "tripla eliminazione".

o o o o o o o o o o o o

10.12 Che cosa si deve intendere per "senza soluzione di continuità"? La lo illustra assai chiaramente, e cioè che:

- le due eliminazioni debbono avvenire nell'intervallo di tempo compreso tra il momento in cui la palla lascia la mano del lanciatore che effettua un lancio e il momento in cui questa, rinvoluta, si rimette in pedana di lancio, oppure
- le due eliminazioni debbono avvenire nell'intervallo di tempo compreso tra il momento in cui la palla è lanciata ed il momento in cui la palla diventa morta;
- nessun errore deve aversi tra la prima e la seconda eliminazione.

La doppia eliminazione, sul ruolino analitico, viene registrata con il seguente

SIMBOLO:

occorre tracciare un linea che unisce le frazioni indicanti le due eliminazioni, recante agli estremi due frecce; la linea ha circa la forma di una parentesi quadra.

I nomi dei partecipanti al doppio gioco debbono risultare nel "box score", cioè nel ruolino consuntivo, se la voce "doppi giochi" vi è riportata. Ad esempio, se si è avuta una doppia eliminazione 64 - 43, nella voce "doppi giochi" si scrive: Jones, Roger e Bianchi. I tre difensori vengono accreditati di un doppio gioco ciascuno.

o o o o o o o o o o

Una questione che è sempre stata oggetto di discussioni è la seguente: un errore esentato tra la prima e la seconda eliminazione rompe il doppio gioco? Si consideri il seguente esempio:

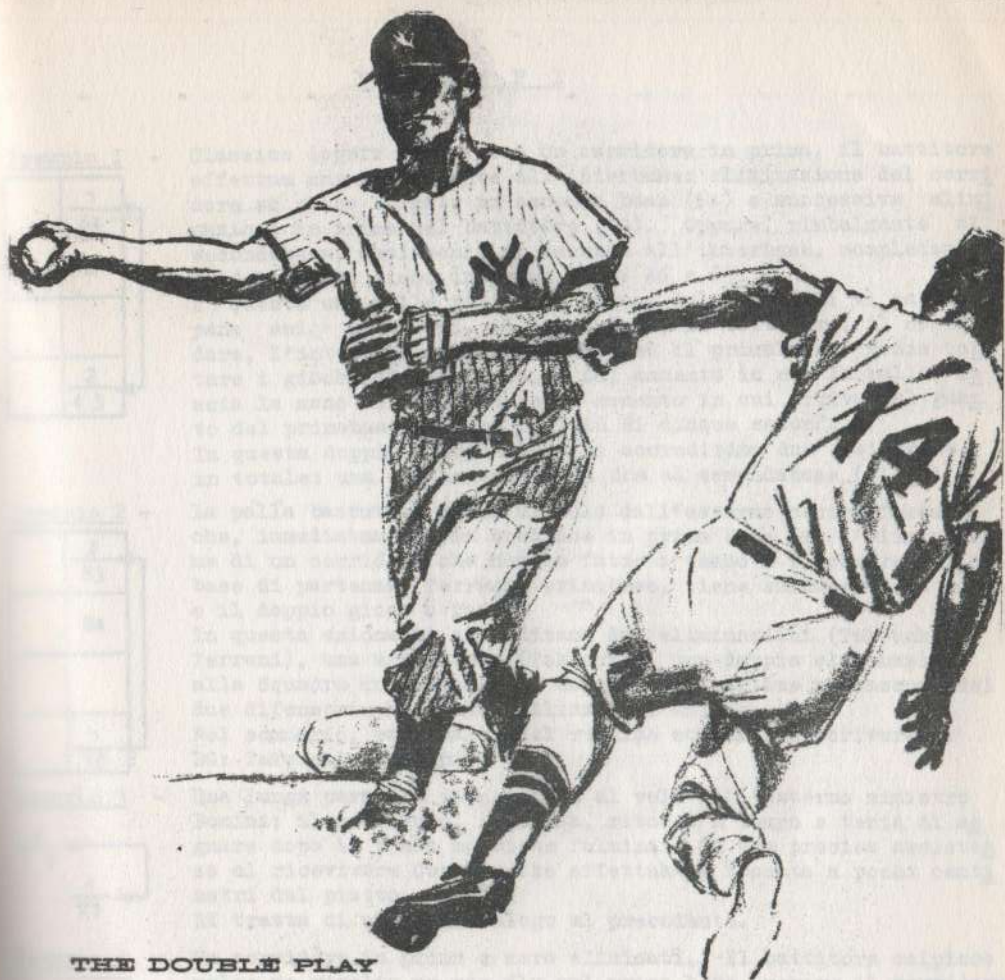
Zero eliminati, un corridore in prima. Il battitore effettua una rimbalzante all'interbase che raccoglie e passa la palla rapidamente in seconda per la prima eliminazione forzata; il secondabase, però, tira pazzamente in prima; il battitore è salvo e tenta di conquistare anziché la seconda base (se il battitore si ferma in prima l'errore è esentato e si registra una SD); il ricevitore, però, che copre la prima base, recupera la palla e tira in seconda in tempo per eliminare il corridore. Due eliminati. Ci si chiede: è questa una doppia eliminazione?

La 10.II (c) fornisce la risposta: NON si ha doppio gioco e NON deve essere assegnata una assistenza al secondabase. La regola dice esattamente: "... Un'azione che segue uno sbaglio (sia esso un errore o no) è un nuovo gioco ed il difensore che commette uno sbaglio qualsiasi non dovrà essere accreditato di una assistenza a meno che non prenda parte alla nuova azione".

La regola enunciata fa intendere che anche un errore esentato rompe un doppio gioco e che cioè, perchè vi sia una doppia eliminazione, nessun errore - anche esentato - deve avervi tra la prima e la seconda eliminazione.

Valgono per la tripla eliminazione le stesse considerazioni e condizioni illustrate per il doppio gioco. Per la definizione va letta la Reg. 2.76.-

o o o o o o o o o o



THE DOUBLE PLAY



THE DOUBLE PLAY

E S E M P I

- Esempio 1** - Classico doppio gioco: con un corridore in prima, il battitore effettua una rimbalzante all'interbase: eliminazione del corridore su gioco forzato in seconda base (64) e successiva eliminazione in prima del battitore (43). Oppure, rimbalzante al secondabase, assistenza in seconda all'interbase, completamente del doppio gioco in prima base: 46 e 63.
E' questa una delle più belle azioni del baseball: vi partecipano sei giocatori, il lanciatore, il battitore, il corridore, l'interbase, il secondabase ed il primabase, senza contare i giochi di copertura, e dal momento in cui la palla lascia la mano del lanciatore al momento in cui arriva nel guanto del primabase passano non più di cinque secondi!
In questa doppia eliminazione si accreditano due assistenze, in totale: una all'interbase ed una al secondabase (64-43).

	1
	64
	B
	2
	43

- Esempio 2** - La palla battuta è presa al volo dall'esterno centro Takeuchi che, immediatamente, la spedisce in prima base per l'eliminazione di un corridore che non ha fatto a tempo a ritornare sulla base di partenza: Terreni, primabase, tiene saldamente la palla e il doppio gioco è fatto.
In questa azione si accreditano due eliminazioni (Takeuchi, Terreni), una assistenza (Takeuchi), una doppia eliminazione alla Squadra in difesa, una doppia eliminazione a ciascuno dei due difensori che hanno realizzato l'azione.
Nel sommario, eventuale, del ruolino consuntivo scriveremo: DG: Takeuchi, Terreni.

	2
	83
	E4
	1
	V8

- Esempio 3** - Una lunga parabola viene presa al volo dall'esterno sinistro Bonini; il corridore, in terza, ritocca a tempo e tenta di segnare dopo la presa ma viene fulminato da una precisa assistenza al ricevitore Coppola che effettua la toccata a pochi centimetri dal piatto.
Si tratta di un caso analogo al precedente.

	2
	V2
	1
	V7

- Esempio 4** - Un corridore in prima e zero eliminati. Il battitore colpisce male: ne risulta un pop-fly sul prima base, mentre il corridore tiene il sacchetto. Un eliminato. A questo punto il primabase passa la palla al lanciatore che, lentamente, si dirige verso la pedana; il corridore si stacca dalla base e prende vantaggio: su un tiro improvviso del lanciatore, girato di scatto, viene eliminato dal primabase. Due eliminati.
E' questa una doppia eliminazione dal momento che il lanciatore non era ancora salito in pedana. Le due eliminazioni sono accreditate al primabase; al lanciatore va accreditata una assistenza; ad entrambi i difensori va accreditato un doppio gioco.

	2
	13
	CL
	1
	V3

- Esempio 5** - Un corridore in prima, nessun eliminato. Il battitore è eliminato per strikeout. Sul lancio il corridore in prima tenta di rubare ma il ricevitore tira velocemente in seconda: il secondabase tocca il corridore ed il doppio gioco è completato. Il corridore viene addebitato di un "colto rubando", il ricevitore viene accreditato di una eliminazione e di una assistenza, il

	2
	OR24
	1
	K

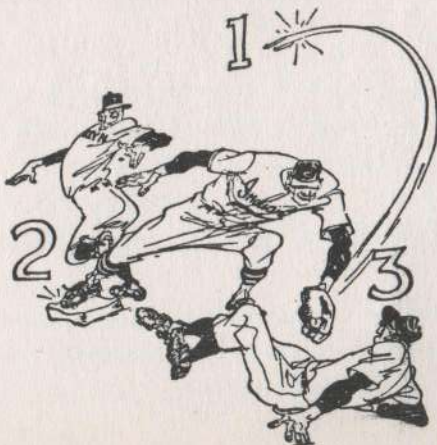
secondabase di una eliminazione. I due difensori vengono anche accreditati di un doppio gioco.

UNA TRIPLA ELIMINAZIONE SENZA ASSISTENZA

Esempio 6

Se una tripla eliminazione si verifica eccezionalmente, una tripla eliminazione senza assistenza è veramente un caso dei più rari: in media, nelle leghe maggiori americane, uno ogni ottomila incontri, dal 1900 al 1955. Il caso che riportiamo è accaduto il 10 ottobre 1920, durante le World Series tra gli Indians e i Dodgers. L'incontro si svolge a Cleveland e già al primo inning è accaduto qualcosa di inedito: l'esterno Elmer Smith, degli Indians, ha battuto il primo "grande slam", fuori campo a basi cariche, della storia delle Series. All'inizio del 5° inning i Dodgers, con nessun eliminato, hanno corridori in prima (Miller) e in seconda (Kilduff). E' in battuta il lanciatore Mitchell che spedisce una violenta battuta tesa sopra la testa del pitcher e verso la seconda base. Con uno scatto sulla destra il secondabase Bill Wambaganss prende al volo la palla per la prima eliminazione, tocca quasi nello stesso istante la seconda, cogliendo Kilduff fuori del sacchetto: due eliminati. Sulla battuta, Miller era scattato verso la base successiva, pensando si trattasse di una valida: e ora, che ha realizzato cosa sta accadendo, sta scivolando verso la seconda ed è facile preda di Wamby che, con una toccata, completa una tripla eliminazione senza assistenza! Per la cronaca, dinnanzi a 27.000 spettatori, gli Indians vinsero 8-1 e vinsero ancora nei due giorni successivi, conquistando così le World Series per quattro partite a due.

2	X
-6	
↑	X
↑	
→	3
	•6
	X
→	1
	V6



DOPPIE ELIMINAZIONI - TRIPLE ELIMINAZIONI

10.12 Accreditarre la partecipazione in una doppia eliminazione o in una tripla eliminazione ad ogni difensore che effettua un'eliminazione o un'assistenza quando due o tre giocatori sono eliminati tra il momento in cui la palla è lanciata ed il momento in cui la palla successivamente diventa morta o è di nuovo in possesso del lanciatore in posizione di lancio, senza che un errore intervenga tra le eliminazioni.

NOTA : Accreditarre una doppia eliminazione o una tripla eliminazione anche se un gioco d'appello, effettuato dopo che la palla è stata in possesso del lanciatore, ha per risultato un'eliminazione ulteriore.

CAP. VI - I P.G.L. E LE CLASSIFICHE DEI LANCIATORI

Questo capitolo tratterà due importanti argomenti, gli errori e i punti guadagnati sul lanciatore. Il primo non determina soltanto, insieme alle eliminazioni e alle assistenze, la media difesa; esso influenza direttamente il rendimento del lanciatore. Un lanciatore, infatti, concede dei punti (P) agli avversari; analizzato il numero dei punti che sono imputabili soltanto al lanciatore - detti "punti guadagnati sul lanciatore" (PGL) - si passa alla "media punti guadagnati sul lanciatore" (MPGL) che esprime il numero dei punti statisticamente concessi in nove riprese dal lanciatore in questione; ed è appunto secondo tale media che i lanciatori, al momento del bilancio, sono classificati.

"Per determinare la media dei punti guadagnati sul lanciatore - dice il R.T. - occorre moltiplicare per 9 il numero totale dei punti guadagnati addebitati al lanciatore e dividere per il numero totale delle riprese lanciate

$$MPGL = \frac{PGL \times 9}{RL}$$

Esistono altre medie, altre percentuali di rendimento dei lanciatori: media partite vinte e perse, media battute valide, media strai-k-out, media basi su bol. Di tutte queste medie, tuttavia, la "MEDIA DEI PUNTI GUADAGNATI SUL LANCIATORE" è senz'altro la più importante, la definitiva per i giocatori che ricoprono il delicato ruolo; lo stabilisce la 10.22 (b):

"Il campione individuale tra i lanciatori sarà il lanciatore con la più bassa media punti guadagnati sul lanciatore, purchè egli abbia lanciato almeno tante riprese quante sono le partite in calendario

per ciascuna squadra della serie nella quale lancia in quella stagione".

E' chiara dunque l'importanza del computo scrupoloso dei PGL. L'argomento non è dei più semplici, soggetto com'è ad una casistica delle più varie e intimamente legate alla trattazione degli errori e delle cosiddette "opportunità difensive".

Si parlerà prima degli errori, si chiarirà poi la norma che regola l'addebito dei punti segnati ai vari lanciatori impiegati in una partita; e di questi punti, definito il concetto di "opportunità difensiva" e riprendendo l'argomento errori, occorrerà stabilire quali sono "guadagnati sul lanciatore".



CAP. VII - GLI ERRORI

La Regola 10.13 definisce l'errore.

"Un errore sarà addebitato per ogni sbaglio (sbaglio di presa di rimbalzante o al volo, oppure tiro pazzo) che prolunga il turno alla battuta di un battitore o prolunga la vita di un corridore o che permette a un corridore di avanzare di una o più basi".

Un errore di presa è dagli Americani solitamente denominato

"fumble" o "muff":

- il "fumble" è una presa maldestra, presa palleggiata, presa "non pulita" della palla, che viene perciò brancicata o palleggiata dal difensore anche se egli, infine, riesce a non lasciare cadere la palla o a prenderne possesso: è il tipico errore su palle rimbalzanti.
- il "muff" è invece una presa fallita e si ha quando la palla arriva in volo sul guanto del difensore ma cade a terra di rimbalzo o di scivolo.

Gli errori commessi dai difensori possono distinguersi in tre categorie: errori decisivi, errori da extrabase, errori esentati.

ERRORI DECISIVI

Sono gli errori di tiro o presa che impediscono una eliminazione prolungando il turno alla battuta di un battitore o la vita di un corridore; il gioco perfetto su queste azioni avrebbe avuto per risultato l'eliminazione dell'attaccante. Tali errori saranno registrati col simbolo "E" (maiuscolo) seguito dal numero del difensore che ha commesso l'errore, ed eventualmente preceduto dal numero del difensore o dei difensori che hanno dato una assistenza.

Il Classificatore deve infatti ricordare che il susseguente errore di un compagno non priva di un'assistenza il difensore che ha tirato o deviato una palla battuta o tirata in modo tale che sarebbe

risultata l'eliminazione se l'errore non fosse stato commesso. Tali errori saranno convenzionalmente chiamati in questo testo "errori decisivi".

Esempi**E9**

- Il corridore è salvo in prima base per una presa al volo mancata dall'esterno destro.

E6

- Il corridore è salvo in prima perchè l'interbase, effettuata la presa di una rimbalzante, fa un tiro pazzo in prima base.

E4

- Il seconda-base "palleggia" una rimbalzante, il tiro in prima arriva in ritardo e il battitore è salvo.

5E3

- Il terza-base raccoglie una rimbalzante, tira in prima ma il difensore perde la palla. In questo caso un'assistenza è accreditata al terzabase perchè se il primabase avesse tenuto la palla l'eliminazione sarebbe stata conseguita.

**X
E2**

- Il ricevitore sbaglia la presa di una volata foul. Il battitore in seguito ha battuto un singolo.

6E4

- L'interbase raccoglie la palla ed esegue l'assistenza in seconda ma il difensore omette di toccare il sacchetto e il corridore e il battitore arrivano salvi in base.

E5

- Basi cariche. Il terzabase raccoglie una rimbalzante e tira a casa base; la palla era ben tirata ma colpisce il corridore. L'arbitro giudica che il corridore non ha toccato intenzionalmente la palla e concede il punto. Il corridore era precedentemente arrivato in terza con un triplo.

ERRORI DA EXTRA-BASE

Sono gli errori che non prolungano la vita di un attaccante ma gli permettono di avanzare di una o più basi extra; se non fossero stati commessi non si sarebbe conseguita un'eliminazione ma si sarebbe limitata l'avanzata di un corridore. Questi errori, detti "errori da extra-base" si indicano con la lettera "e" (minuscolo) seguita dal numero del difensore che ha commesso l'errore. Il Classificatore deve comunque addebitare un errore al difensore che lo ha commesso anche se l'attaccante, con gioco perfetto, non sarebbe stato eliminato. E' chiaro quindi che quando l'errore è da extra-base non bisogna accreditare assistenze. Si è supposto infatti che non si tratta di eliminazione mancata ma di un'avanzata resa possibile da uno sbaglio che, se non commesso, avrebbe solo limitato il progresso dell'attaccante.

Esempio

	e1
	B

- Un corridore in prima per base su bol; il lanciatore, in un tentativo di limitare il vantaggio, tira in prima il tiro è pazzo e il corridore avanza fino alla seconda base.

	é3
	B

- Stessa azione. Il tiro è fatto accuratamente ma il primabase perde la palla e il corridore arriva in seconda. Se il classificatore giudica che anche con una presa corretta l'attaccante non sarebbe stato eliminato, l'azione è così registrata.

L'assistenza ^{non va} accreditata!

ERRORI ESENTATI

Sono sbagli nei quali il difensore viene esentato dall'errore per quanto disposto dalla regola 10.14; per esempio, la 10.14(d) stabilisce che nessun errore dovrà essere addebitato se un difensore, do

po aver lasciato cadere una volata, una radente o una palla tirata, recupera in tempo la palla per ottenere l'eliminazione forzata di un corridore in qualsiasi base. Questa norma, che formalmente limita la sua applicazione alle palle in volo, in pratica è anche estesa alle batture rimbalzanti purchè il difensore riesca a far eliminare il battitore-corridore in prima base oppure un corridore ad un'altra base su gioco forzato. E' evidente che la mancata presa pulita di una palla non costituisce di per sè un errore, malgrado l'errore di presa: è sempre gioco perfetto purchè venga comunque conseguita un'eliminazione forzata o in prima base sul battitore-corridore. Anche nel caso di un difensore che commette un errore di presa, ma un compagno recuperando la palla persa, riesce ad eliminare un corridore su gioco forzato, l'errore non è addebitato: l'eliminazione esenta dall'errore il primo difensore che aveva mancato la palla semprechè uno o più corridori non avanzino, a causa dello sbaglio, oltre alle basi cui erano diretti.

ERRORI

10.13 Un errore sarà addebitato per ogni sbaglio (sbaglio di presa di palla rimbalzante o a volo, tiri pazzi) che prolunga il turno alla battuta di un battitore o prolunga la vita di un corridore, o che permette ad un corridore di avanzare di una o più basi.

NOTA : 1) La presa lenta di una palla che non comporta uno sbaglio meccanico non dovrà essere considerata un errore.

NOTA : 2) Non è necessario che un difensore tocchi la palla per essere addebitato di un errore. Se una rimbalzante passa attraverso le gambe di un difensore o una palla con parabola alta e corta (pop fly) cade senza essere toccata, e a giudizio del classificatore il difensore avrebbe potuto giocare la palla con sforzo ordinario, un errore sarà addebitato.

- a) Un errore sarà addebitato a qualsiasi difensore quando sbaglia una volta foul che prolunga il turno alla battuta di un battitore sia che il battitore successivamente raggiunga la prima base sia che venga eliminato.
- b) Un errore sarà addebitato a qualsiasi difensore quando egli prende una palla tirata od una rimbalzante in tempo per eliminare un corridore su gioco forzato ed omette di toccare la base o il corridore.
- c) Un errore sarà addebitato a qualsiasi difensore che prende una palla tirata od una rimbalzante in tempo per eliminare un corridore su gioco forzato ed omette di toccare la base o il corridore.
- d) 1) Un errore sarà addebitato a un difensore il cui tiro pazzo permette a un corridore di raggiungere salvo la base, quando a giudizio del classificatore un tiro accurato avrebbe eliminato il corridore.

ECCEZIONE: Nessun errore sarà addebitato per questa regola se il tiro pazzo è fatto nel tentativo d'impedire la rubata di una base.

2) Un errore sarà addebitato a un difensore il cui tiro pazzo effettuato nel tentativo di impedire l'avanzata di un corridore permette a quel corridore o ad un altro corridore di avanzare di una o più

basi oltre la base che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo.

3) Un errore sarà addebitato a qualsiasi difensore il cui tiro fa un rimbalzo non naturale, o colpisce una base o la pedana del lanciatore, o tocca un corridore, un difensore od un arbitro, permettendo così ad un qualsiasi corridore di avanzare.

NOTA: questa regola va applicata anche quando appare che sia un'ingiustizia verso il difensore il cui tiro era indirizzato accuratamente. Ogni base avanzata da un corridore deve essere giustificata.

4) Addebitare soltanto un errore su qualsiasi tiro pazzo, senza tener conto del numero di basi avanzate da uno o più corridori.

e) Un errore sarà addebitato a qualsiasi difensore la cui mancanza di fermare, o il tentativo di fermare, una palla tirata accuratamente, permette ad un corridore di avanzare, purchè vi sia stato motivo per il tiro. Se tale tiro è fatto in seconda base, il classificatore dovrà stabilire se toccava al secondabase o all'interbase fermare la palla, ed un errore sarà addebitato al giocatore mancante.

NOTA: se, a giudizio del classificatore non vi era necessità del tiro, un errore sarà addebitato al difensore che ha tirato la palla.

f) Quando un arbitro concede al battitore od a qualsiasi corridore o corridori una o più basi a causa di interferenza od ostruzione, addebitare un errore al difensore che ha commesso l'interferenza o l'ostruzione, senza tener conto del numero delle basi di cui il battitore o il corridore sono avanzati.

10.14 Nessun errore sarà addebitato nei seguenti casi:

a) Nessun errore sarà addebitato al ricevitore quando, dopo aver ricevuto il lancio effettua un tiro pazzo nel tentativo d'impedire la rubata di una base, ameno che tale tiro pazzo permetta al corridore che ruba di avanzare di una o più basi extra o permetta ad un altro corridore di avanzare di una o più basi.

b) Nessun errore sarà addebitato a qualsiasi difensore che effettua un tiro pazzo, se, a giudizio del Classificatore, il corridore non sarebbe stato eliminato con sforzo ordinario da un tiro accurato, a meno che tale tiro pazzo permetta ad un qualsiasi corridore di avanzare oltre la base che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo.

c) Nessun errore sarà addebitato a qualsiasi difensore quando effettua un tiro pazzo nel tentativo di completare una doppia o tripla eliminazione, a meno che tale tiro pazzo permetta a qualsiasi corridore di avanzare oltre la base che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo.

NOTA : Quando un difensore sbaglia la presa di una palla tirata che, se fosse stata tenuta, avrebbe completato una doppia o tripla eliminazione, addebitare un errore al difensore che ha fatto cadere la palla e accreditare un'assistenza al difensore che ha effettuato il tiro.

d) Nessun errore deve essere addebitato a qualsiasi difensore quando, dopo aver lasciato cadere una volata, una radente o una palla tirata, recupera la palla in tempo per eliminare su gioco forzato un corridore in qualsiasi base.

e) Nessun errore deve essere addebitato ad un qualsiasi difensore che lascia cadere una volata foul, con un corridore in terza base e meno di due eliminati se, a giudizio del Classificatore, il difensore intenzionalmente desiste dall'effettuare la presa perchè il corridore in terza non abbia l'opportunità di segnare dopo la presa.

f) Poichè il lanciatore ed il ricevitore hanno un maggior numero di occasioni degli altri difensori di giocare la palla, certi sbagli su lanci sono definiti nella regola 10.15 "lanci pazzi" e "palle mancate" ; nessun errore deve essere pertanto addebitato quando si registra un lancio pazzo o una palla mancata.

1) Nessun errore deve essere addebitato quando al battitore è concessa la prima base per quattro ball chiamati, o perchè è stato toccato da una palla lanciata, o quando raggiunge la prima base su lancio pazzo o palla mancata.

i) quando il terzo strike è un lancio pazzo che permette al battitore di raggiungere la prima base, registrare uno strikeout ed un lancio pazzo;

ii) quando il terzo strike è una palla mancata che permette al battitore di raggiungere la prima base registrare uno strikeout ed una palla mancata.

2) Nessun errore deve essere addebitato quando un corridore o più corridori avanzano a causa di una palla mancata, di un lancio pazzo o di un fallo.

i) quando il quarto ball è un lancio pazzo od una palla mancata e, come risultato, a) il battitore - corridore avanza di una base oltre la prima; b) qualsiasi corridore, forzato ad avanzare per il quarto ball, avanza più di una base, o c) qualsiasi corridore, non forzato ad avanzare, avanza di una o più basi, registrare la base su ball ed anche il lancio pazzo o la palla mancata a seconda del caso;

ii) quando il ricevitore recupera la palla dopo un lancio pazzo od una palla mancata che costituiscono il terzo strike e tirandola in prima base elimina il battitore-corridore o lo elimina lui stesso per toccata, ma un altro o altri corridori avanzano, registrare lo strike-out, l'eliminazione e l'assistenza, se avvenuta, e accreditare l'avanzata dell'altro o degli altri corridori come avvenuta sull'azione di gioco.

CAP. VIII - ESEMPI E OSSERVAZIONI

La regola 10.14 (d) stabilisce che:

"Nessun errore dovrà essere addebitato a qualsiasi difensore quando, dopo aver mancato la presa di una palla battuta a parabola (VOLATA) o battuta "TESA" ("line drive"), oppure TIRATA, recupera in tempo la palla per ottenere la eliminazione forzata (su gioco forzato) di un corridore a qualsiasi base. Si è visto che questa norma, in pratica, è estesa a qualsiasi palla battuta, purchè - e questa condizione è fondamentale - il difensore riesca a far eliminare il battitore-corridore in prima base, oppure un corridore ad un'altra base su gioco forzato.

E' evidente quindi che la mancata presa "pulita" della palla battuta (il "fumble" o "muff") non costituisce più un "errore" quando la eliminazione in prima o su gioco forzato viene egualmente conseguita dalla difesa.

Ora, visto che nessun errore dev'essere addebitato, teoricamente la difesa ha svolto un gioco "senza errori", un "gioco perfetto" a sostegno del proprio lanciatore. Questo sbaglio però, come si è visto, se commesso su un tiro, non sarà considerato un'assistenza se nella continuazione del gioco la palla è recuperata e l'attaccante eliminato nel tentativo di effettuare una avanzata.

OSSERVAZIONI SULLA REGOLA 10.14(d)

Osservazione I^a - Avevamo detto che, perchè l'errore sia condonato, il difensore dovrà, ad esempio, far eliminare il battitore in prima o un corridore su gioco forzato. Precisiamo ora, che se anche egli stesso non recupera la palla battuta, ma è un suo compagno che la recupera e consegue la eliminazione, non si addebita alcun errore.

Osservazione II^a - Questa regola non è sempre applicabile al difensore che mal gioca una palla TIRATA e tuttavia riesce a far eliminare un altro corridore; non è esentato dall'errore se lascia cadere una palla tirata quando, se l'avesse presa e tenuta, avrebbe eliminato un corridore prima di far eliminare un altro corridore.

Ecco quattro esempi in ciascuno dei quali le basi sono colme (corridori in prima, seconda o terza base) e la palla battuta dal battitore è una rimbalzante che va al lanciatore il quale ha la possibilità di far gioco su tutte e quattro le basi:

1) - Il lanciatore palleggia ("fumble") la palla battuta ma recupera in tempo per eliminare il battitore in prima o un corridore obbligato su altra base. Nessun errore. Ma se il giocatore a difesa della base avesse lasciato cadere la palla tiratagli dal lanciatore, perdendo così la eliminazione, assistenza al lanciatore, errore "E" al difensore di base.

2) - Il lanciatore palleggia la palla battuta, recupera e tira a una base obbligata ottenendo l'eliminazione su gioco forzato, ma il successivo passaggio in prima arriva troppo tardi per completare il doppio gioco. Nessun errore. Accreditate un'assistenza al lanciatore.

3) - (a) Il lanciatore - abbia o no palleggiato la palla battuta tira a una base obbligata ma il tiro è impreciso e costringe il difensore a staccarsi da una base, perdendo così l'eliminazione forzata. Il difensore tuttavia passa la palla in prima in tempo per conseguire la eliminazione del battitore. Errore "E" per il lanciatore. Nel registrare la eliminazione, accreditare l'assistenza unicamente al difensore: nessuna assistenza al lanciatore.

(b) Se il lanciatore avesse fatto una presa "pulita" della palla battuta, o il suo tiro in base fosse semplicemente arrivato troppo tardi perchè il corridore era già ben avviato, e quindi non esisteva la possibilità di ottenere la eliminazione forzata: nessun errore. Registreremo l'eliminazione con le assistenze del lanciatore e del difensore.

(c) La stessa azione di gioco descritta in b, la il primabase lascia cadere la palla, perdendo così l'eliminazione del battitore: assistenze da accreditare al lanciatore e al difensore che ha eseguito il passaggio in prima, errore "E" da addebitare al primabase.

(d) Il lanciatore, che palleggi o no la palla battuta, tira in seconda base (base obbligata) per ciò che sarebbe stata una eliminazione su gioco forzato senonchè il difensore (1°interbase) perde la palla (o non tocca la base), tirando però in prima per l'eliminazione del battitore: assistenza al lanciatore ed errore "E" all'interbase nel quadretto 2B; assistenza all'interbase nel quadretto 1B (fig. A)

	1E6
	B
	$\frac{1}{63}$

Fig. A

Se anche il primabase avesse perso la eliminazione palleggiando la palla o non toccando la base, allora un errore "E" andrebbe addebitato anche al primabase, mentre i due tiratori (il lanciatore e l'interbase) avranno sempre un'assistenza accreditata (Fig. B).

	1E6
	B
	6E3

Fig. B

GIOCO NON FORZATO

Notare che la regola 10.11 (k) è esplicita nel limitare solo al gioco forzato (e vi abbiamo compreso anche l'eliminazione del battitore-corridore in prima) la esenzione dell'errore. **NON CONFONDERE**, quindi la situazione di gioco forzato con la situazione di gioco non-forzato:

Esempi di "SBAGLIO"DI PRESA della PALLA BATTUTA (sfugge dalle mani del difensore una volata oppure egli palleggia una rimbaltante), RICUPERO della palla ed ELIMINAZIONE di un CORRIDORE NON FORZATO.

Esempio 1 - Un eliminato. Corridori in seconda e terza base. Il battitore batte all'interbase o una rimbaltante sulla quale il difensore può fare gioco a casa, oppure una battuta a parabola sulla quale il corridore in terza NON tenterebbe di andare a casa.

L'interbase fallisce la presa "pulita" della palla, la recupera da terra ed elimina per toccata il corridore proveniente dalla seconda base: il corridore in terza segna il punto.

Addebitare l'interbase di un errore per il punto segnato (e6 da registrare nel quadretto CB) ed accreditarlo della eliminazione.

Esempio 2 - Due eliminati. Corridori in seconda e terza base. Il battitore batte un facile "campanile" (in inglese: "pop fly") all'interbase. Oppure la battuta è una rimbaltante sulla quale l'interbase può fare gioco in PRIMA base. L'interbase fallisce la presa pulita della palla, la recupera da terra ed elimina per toccata il corridore proveniente dalla seconda base: se la toccata è fatta prima che il corridore in terza arrivi a casa, nessun errore. Se il punto è segnato: errore per il punto segnato (e6 nel quadretto CB, SD nel quadretto 1B battitore, 3/6 per la eliminazione).

NOTA: È l'Arbitro che giudica se il punto è valido o no. Il Classificatore deve sempre registrare le azioni in conformità con le decisioni arbitrali.

Tenere presente anche il battitore su simili azioni; se giudicate che il battitore, anche se non fosse avvenuto lo sbaglio del difensore, non avrebbe potuto essere eliminato in prima né un corridore eliminato su gioco forzato, allora dovete accreditare il battitore di una battuta valida.

RIASSUNTO ERRORI

Indichiamo qui i simboli dei due tipi di errori da registrare:

"E"

La lettera E (in maiuscolo) serve per indicare un errore che ha "prolungato" la vita di un attaccante, un errore che ha impedito una eliminazione: è questo l'errore "decisivo".

"e"

La lettera e (in minuscolo) significa uno sbaglio che ha semplicemente permesso a un corridore di avanzare di una o più basi, ma che, in ogni caso, anche se quello sbaglio non fosse stato commesso, non si sarebbe ottenuta la eliminazione: è questo l'errore da "extrabase".

E2 E6 E9

e3 e5 e7

1E4 6E3

Si fa seguire alla lettera "E" oppure "e" il numero che individua il difensore che ha commesso l'errore, mentre precederà solo per la "E" maiuscola il numero che individua il difensore che ha dato un'assistenza. Ricordiamo che l'errore da extrabase esclude per definizione l'assistenza.

Gli errori "esentati" non vanno registrati.

CAP IX - ERRORI E AVANZATE

- Come si registra l'avanzata di un corridore su un errore commesso dalla difesa su un altro attaccante ?

Fin qui abbiamo fatto il caso dell'attaccante che raggiunge salvo una base o che avanza di base su errore commesso dalla difesa nel tentativo di eliminare quello stesso attaccante, ed abbiamo visto che dobbiamo scrivere nel quadretto di quell'attaccante "E" oppure "e" seguito dal numero che individua il difensore che ha commesso l'errore. Ad esempio E4 oppure e4 od anche, se vi era un'assistenza (ad es. del terzobase) 5E4.

Se vi era un altro corridore in base, ed egli ha approfittato dell'errore commesso sul suo compagno per avanzare di base, evidentemente non possiamo scrivere ancora E4 oppure e4 nel quadretto della base raggiunta da quest'altro corridore, perchè allora finiremmo per conteggiare due volte lo stesso errore.

- Quali sono i simboli, allora, per registrare l'avanzata, per giustificare la conquista della base ?

Occorre fare una distinzione, se cioè l'errore è stato commesso su un corridore o se è stato commesso sul battitore corridore.

AVANZATE DEI CORRIDORI SU ERRORE

COMMESSO DALLA DIFESA SU UN CORRIDORE

Il simbolo è il seguente:

Due parentesi () che contengono il numero d'ordine di battuta dell'attaccante su cui è stato commesso l'errore.

Esempio: Pozzi in prima base (arrivato con quattro bol), Negri in seconda base (su battuta di un doppio). Il lanciatore tira in prima per tentare di cogliere fuori base Pozzi, il tiro è pazzo, ma anche se fosse stato preciso non avrebbe eliminato Pozzi. Pozzi va in seconda-

e Negri in terza. Nel quadretto 2B di Pozzi scriveremo el e nel quadretto 3B di Negri scriveremo, tra le due parentesi, il numero che corrisponde al numero d'ordine di battuta di Pozzi, per indicare che Negri è arrivato in terza su un errore commesso dalla difesa su Pozzi. Se Pozzi era il sesto battitore, nel quadretto 3B di Negri scriveremo (6).

Esempio: Basi cariche, zero eliminati. Il battitore esegue una corta rimbalzante al lanciatore che, raccolta la palla, tira a casa base: il ricevitore perde la palla, il punto arriva salvo (1E2), il battitore è salvo in prima per SD, scelta difesa, e i corridori inizialmente in prima e seconda tengono ora le basi successive. Queste basi saranno giustificate con il simbolo, poste che il corridore che ha segnato il punto fosse il numero 6 dell'ordine di battuta, cioè il numero sei tra parentesi (6).

Queste norme devono perfettamente collimare con la regola del punto battuto a casa. E' questo il motivo per cui questa semplice norma ammette un'eccezione.

Se l'errore è commesso su un corridore in seguito a una palla battuta e un altro corridore segna un punto con meno di due eliminati, il Classificatore deve chiedersi se tale punto è un punto battuto a casa, se cioè, anche senza l'errore, il punto sarebbe stato comunque segnato. Se la risposta è positiva, nella casella CB del corridore che ha segnato NON si riporteranno le parentesi col numero del corridore su cui è stato commesso l'errore, ma più semplicemente e più esattamente il numero di battuta del battitore: diversamente non si potrebbe conteggiare, a fine partita, il PBC.

Esempio : Zero eliminati, corridori in prima e terza base. Il battitore N.3, batte una rimbalzante all'interbase che raccoglie la palla e tira in seconda in tempo per dare l'avvio alla doppia eliminazione; il secondabase però perde la palla: punto segnato, corridori in seconda e prima.

1	X	X
	3	X
2		6E4
		B
3		
		SD

Il corridore che era originariamente in prima è salvo in seconda per 6E4;

il battitore è salvo in prima per SD;

il punto, che sarebbe stato segnato anche senza errore, è un PBC e va registrato a CB con il simbolo 3, numero d'ordine di battuta del battitore.

E' molto importante che il Classificatore si chieda sempre, quando un punto attraversa il piatto su errore, se si tratta di un PBC: se la risposta è positiva, questo punto battuto a casa dev'essere rappresentato dal numero d'ordine di battuta del battitore cui il PBC è accreditato.

Questo argomento sarà sviluppato nella Parte IV del presente Manuale: in questo caso, però, occorre porre l'attenzione al problema che sarà chiaro in seguito in tutti i suoi aspetti. D'altra parte la regola del PUNTO BATTUTO A CASA, la 10.04, è chiara ed ha soprattutto un'importanza vitale; è anche una regola che a torto è frequentemente sottovalutata.

Il concetto primo per il buon Classificatore è il non tradire con omissioni o inesattezze i giocatori in campo.

Una buona norma da ricordare è la seguente:
 NESSUN PUNTO BATTUTO A CASA SE, CON DUE ELIMINATI, SU UNA PALLA BATTUTA E' COMMESSO UN ERRORE DECISIVO.

AVANZATA DEI CORRIDORI SU ERRORE

COMMESSO DALLA DIFESA SUL BATTITORE-CORRIDORE

Questa distinzione esiste per evitare errori nel conteggio dei punti battuti a casa.

Il caso è duplice:

a) L'ERRORE E' FATTO CON SITUAZIONE ZERO O UN ELIMINATO.

Occorre segnare il numero d'ordine di battuta del battitore, il numero d'ordine puro e semplice, senza parentesi. Se infatti un punto è segnato su questo errore, questo punto sarà automaticamente

conteggiato, a fine partita, tra i punti battuti a casa : si leggerà infatti un numero nella casella CB, simbolo del PBC.

Un punto segnato in queste condizioni è un PBC, dunque.

Se tuttavia - è importantissimo ricordarlo - tale errore completava una doppia eliminazione, forzata o invertita, poichè non si può assegnare in queste circostanze un PBC, la segnatura del punto sarà registrata come nel caso precedente, e cioè col numero tra parentesi.

b) L'ERRORE E' COMMESSO CON DUE ELIMINATI.

Come nel caso dell'avanzata effettuata su errore commesso su un altro corridore, quando un corridore avanza su un errore commesso sul battitore-corridore, quando vi sono due eliminati, l'avanzata è giustificata dal simbolo () contenente il numero d'ordine di battuta del battitore.

Se un punto è segnato in questa situazione, nella casella CB del corridore, segneremo un numero arabo tra parentesi; posto che il battitore su cui l'errore è stato commesso dosse il numero 8, segneremo (8); la parentesi ricorderà che non c'è stato PBC, in accordo alle regole relative.

IN SINTESI

Riassumendo, salvo le eccezioni, valgono le seguenti norme:

Un corridore avanza su un errore difensivo commesso su un altro attaccante, il cui numero d'ordine di battuta è ad esempio 5;

- se il N°5 era un altro corridore, o se il N°5 era il battitore corridore con una situazione di due eliminati, il simbolo dell'avanzata è costituito da: DUE PARENTESI CONTENENTI IL NUMERO DELL'O.d.B. dell'attaccante su cui è stato commesso l'errore.

Nel nostro caso (5).

- se il N°5 era il battitore-corridore e gli eliminati erano meno di due, si segna soltanto il numero d'ordine di battuta del battitore, senza parentesi.

Nel nostro caso 5.-

CAP. X - ADDEBITO DEI PUNTI

Come è stato accennato, prima di porsi il problema e stabilire quanti punti sono stati GUADAGNATI su un lanciatore, occorre determinare quanti punti sono stati segnati su questo lanciatore: questi punti SEGNATI sono comprensivi dei PUNTI GUADAGNATI SUL LANCIATORE e dei PUNTI NON GUADAGNATI SUL LANCIATORE; la responsabilità dei primi ricade sul lanciatore, quella dei secondi sugli altri difensori in genere.

Si può dunque dire valida per ogni lanciatore, questa eguaglianza:

$$\text{PUNTI SEGNATI} = \text{PUNTI GUADAGNATI} + \text{PUNTI NON GUADAGNATI}$$

Occorre determinare inizialmente, in sintesi, QUALI E QUANTI PUNTI LA SQUADRA AVVERSARIA HA SEGNATO SU UN LANCIATORE, indipendentemente dalla responsabilità o meno del lanciatore stesso. Stabilito questo, si vedrà, tra i punti segnati, quelli che sono anche GUADAGNATI.

Per risolvere il primo quesito è necessario consultare la regola 10.18 (g) e (h). La regola è chiara e gli esempi sono di notevole aiuto nella comprensione dello spirito e del contenuto.

Più precisamente:

- la Reg. 10.18 (g) prevede la sostituzione del lanciatore con uomini in base e turno del successivo battitore non iniziato; è chiaro che se un lanciatore è sostituito a basi vuote il problema di attribuire i punti segnati all'uscente o all'entrante non si pone, tale è l'immediatezza della soluzione; lo stesso dicasi di cambi avvenuti tra una mezza ripresa e l'altra.

Il contenuto è il seguente: Un punto va addebitato al lanciatore che ha messo in base l'uomo che l'ha segnato a meno che il punto sia segnato da un corridore arrivato in base per scelta di difesa che elimina un corridore lasciato in base dal precedente lanciatore.

- la Reg. 10.18 (h) prevede la sostituzione del lanciatore quando è nel box un battitore con conteggio iniziato; la regola risponde alla domanda: - Se il battitore va in base, a quale lanciatore andrà assegnato egli ai fini del conteggio dei punti segnati? - Stabilito questo, tutto torna come prima, anche in questo caso cioè, si risolve con la 10.18 (g).

Come spiegato in seguito nel capitolo delle sostituzioni, quando un lanciatore è cambiato occorre tracciare una linea grossa sotto il quadrato dell'ultimo battitore che, nell'applicazione della 18(h) è addebitato dal lanciatore uscente.

Esempio : il lanciatore Rossi, ha concesso la base su bol a Marco e viene rilevato da Neri mentre Nicola ha 1 bol e 1 straiik; Nicola riceve poi la base su bol. E' chiaro che Nicola va addebitato a Neri.

3) MARCO		4
		B
4) NICOLA		
		B

questa linea vuol significare che, AI FINI DELLE classifiche, Neri è entrato a questo punto.

Esempio: Rossi fa battere un singolo a Marco e viene rilevato da Neri mentre Nicola ha 2 bol e uno straiik. Nicola va in base gratis e, per la 10.18 (h)(1), viene "addebitato" a ROSSI.

3) MARCO		4
		X
4) NICOLA		
		B

Si registra l'entrata di Neri come se Nicola fosse stato mandato in prima base per 4 bol di Rossi.

• • • •

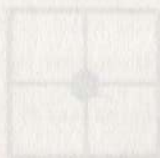
A questo punto dovrebbe essere chiaro a quale lanciatore, tra i diversi impiegati, vanno attribuiti i punti (P) segnati dagli avversari. Se i lanciatori azzurri sono Bianchi, Neri e Verdi e i punti segnati dalla squadra rossa sono stati 9, bisogna vedere a quale lanciatore

si deve assegnare ognuno dei nove punti, indipendentemente dalle responsabilità, sia essa della difesa o di un lanciatore.

Si avrà ad esempio questo risultato:

Lanciatore	RL	P	PGL
BIANCHI	3.1	5	?
NERI	1.2	3	?
VERDI	4.0	1	?

Occorrerà ora stabilire quali e quanti, dei punti assegnati, sono ANCHE stati guadagnati sul lanciatore.



PGL

PUNTO NON GUADAGNATO
sul lanciatore

CAP. XI - PUNTI GUADAGNATI SUL LANCIATORE

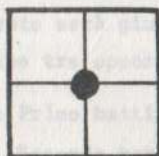
SIMBOLI DEI PUNTI

- Come si segnano i punti sul ruolino analitico ?

Per rendere più agevole il controllo meccanico del ruolino e per distinguere chiaramente fra i punti segnati, quelli GUADAGNATI, da quelli NON GUADAGNATI, il Classificatore dovrà segnare nel quadrato del corridore che ha segnato punto:

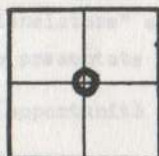
- un cerchietto bianco (cioè vuoto, non riempito) quando il punto NON È GUADAGNATO SUL LANCIATORE.
- un cerchietto nero (cioè pieno, cioè riempito) quando il punto segnato è UN PGL, e cioè GUADAGNATO sul lanciatore.

Il cerchietto va segnato nel punto di incrocio dei quattro quadrettini (1B-2B-3B-CB) del quadrato del battitore, come indicato negli esempi.



PGL

- ESEMPI -



PUNTO NON GUADAGNATO
sul lanciatore

Esaminiamo ora sotto quali condizioni un punto diventa guadagnato sul lanciatore, ovvero è imputabile al lanciatore.

La regola 10.18 (a) è abbastanza chiara: quando un corridore avanza intorno al diamante con i mezzi citati e quando il punto è segnato PRIMA CHE SI SIANO PRESENTATE OPPORTUNITA' DIFENSIVE (tre opportunità, naturalmente) PER FAR CESSARE IL TURNO ALLA BATTUTA DELLA SQUADRA AT-

TACCANTE, solo il lanciatore può recitare il "mea culpa" per il punto segnato.

- Che cosa s'intende per "opportunità difensiva" ?

Chiarito questo concetto, l'applicazione del primo punto basilare delle regole del PGL sarà delle più facili.

OPPORTUNITA' DIFENSIVE

Definizione : Si ha una opportunità difensiva ogni qualvolta la difesa consegue una eliminazione o l'avrebbe conseguita se non avesse commesso un errore che ha prolungato la vita di un attaccante; qui si parla, è chiaro, di un "errore decisivo".

Le opportunità difensive citate al comma a della regola 10.18 sono perciò le TRE occasioni offerte alla difesa mediante le quali essa avrebbe dovuto far ritirare la squadra attaccante e passare a sua volta in battuta qualora avesse giocato "senza errori".

Dalla regola 10.18 ricaviamo la prima norma fondamentale:

NESSUN PGL ESAURITE LE TRE OPPORTUNITA'DIFENSIVE

Nessun punto sarà giudicato "guadagnato sul lanciatore" se arriva a casa DOPO che tre opportunità difensive si sono presentate alla difesa.

Esempio : Primo battitore eliminato al volo (opportunità N.1)

Secondo battitore batte un singolo.

Terzo battitore eliminato in prima (opportunità N.2)
il corridore in prima si porta in seconda.

Quarto battitore arriva in prima su errore di tiro del secondobase (il tiro, ad esempio, ha fatto staccare dal sacchetto il primabase che ha perso così l'eliminazione). Il corridore in seconda arriva in terza base.

L'errore ha impedito la eliminazione: è dunque un'opportunità difensiva e in questo caso l'opportunità N.3 che si è presentata alla difesa. Da questo momento per questa ripresa, nessun punto che arrivasse a casa potrà essere imputato al lanciatore. Se infatti l'azione difensi-

va fosse stata corretta, il battitore sarebbe stato eliminato e con la terza eliminazione la difesa avrebbe fatto ritirare la squadra all'attacco.

OPPORTUNITA' DIFENSIVE SUL DOPPIO GIOCO

Se la doppia eliminazione è riuscita le opportunità difensive sono due. Sono state infatti consigliate due eliminazioni.

- Se in un'azione da doppio gioco è riuscita la prima eliminazione ma non la seconda eliminazione, (per un errore di tiro il tiro è arrivato troppo tardi o è stato un tiro "pazzo") tutta l'azione è considerata UNA sola opportunità difensiva: si ricordi che trattasi di un errore esentato. Se il tiro del difensore che fungeva da perno nel doppio gioco è stato preciso e tempestivo, e la palla è arrivata in base in tempo per eliminare l'attaccante, ma si è persa la seconda eliminazione perchè il difensore al quale il tiro era diretto ha lasciato cadere la palla (o non ha toccato la base), allora le opportunità difensive sono due perchè un simile errore ha effettivamente prolungato la vita dell'attaccante: questo infatti è un errore decisivo, come specificato dalla regola relativa.

Quando non riesce la prima eliminazione ma riesce la seconda eliminazione del "doppio gioco" non c'è errore e si ha UNA SOLA opportunità difensiva se il difensore ha fatto una presa "pulita" della palla battuta ma il suo tiro è arrivato troppo tardi per conseguire la prima eliminazione.

- Se invece la palla battuta è stata "palleggiata" dal difensore, e giudicato che se non ci fosse stato questo sbaglio di presa il tiro sarebbe arrivato in tempo per eliminare il corridore forzato, allora si ha un errore e tutta l'azione costituisce DUE opportunità difensive. Così pure l'azione in cui il difensore al quale era diretto il tiro ha lasciato cadere la palla e non ha toccato la base, quando l'aver tenuto la palla o l'aver toccato la base avrebbe eliminato il corridore, costituisce DUE opportunità difensive e un errore da adde-

va fosse stata corretta, il battitore sarebbe stato eliminato e con la terza eliminazione la difesa avrebbe fatto ritirare la squadra all'attacco.

OPPORTUNITA' DIFENSIVE SUL DOPPIO GIOCO

Se la doppia eliminazione è riuscita le opportunità difensive sono due. Sono state infatti consigliate due eliminazioni.

- Se in un'azione da doppio gioco è riuscita la prima eliminazione ma non la seconda eliminazione, (per un errore di tiro il tiro è arrivato troppo tardi o è stato un tiro "pazzo") tutta l'azione è considerata UNA sola opportunità difensiva: si ricordi che trattasi di un errore esentato. Se il tiro del difensore che fungeva da perno nel doppio gioco è stato preciso e tempestivo, e la palla è arrivata in base in tempo per eliminare l'attaccante, ma si è persa la seconda eliminazione perchè il difensore al quale il tiro era diretto ha lasciato cadere la palla (o non ha toccato la base), allora le opportunità difensive sono due perchè un simile errore ha effettivamente prolungato la vita dell'attaccante: questo infatti è un errore decisivo, come specificato dalla regola relativa.

Quando non riesce la prima eliminazione ma riesce la seconda eliminazione del "doppio gioco" non c'è errore e si ha UNA SOLA opportunità difensiva se il difensore ha fatto una presa "pulita" della palla battuta ma il suo tiro è arrivato troppo tardi per conseguire la prima eliminazione.

- Se invece la palla battuta è stata "palleggiata" dal difensore, e giudicato che se non ci fosse stato questo sbaglio di presa il tiro sarebbe arrivato in tempo per eliminare il corridore forzato, allora si ha un errore e tutta l'azione costituisce DUE opportunità difensive. Così pure l'azione in cui il difensore al quale era diretto il tiro ha lasciato cadere la palla e non ha toccato la base, quando l'aver tenuto la palla o l'aver toccato la base avrebbe eliminato il corridore, costituisce DUE opportunità difensive e un errore da adde-

bitare a tale difensore.

La sostanza è questa: nel doppio gioco vi sono normalmente DUE opportunità difensive; se però, a causa di un errore che, a norma di regolamento, è esentato e pertanto non registrato, è conseguita una sola eliminazione (o su questa eliminazione è ammesso un errore) il classificatore deve conteggiare una sola opportunità difensiva. Sui doppi giochi, cioè, occorre conteggiare una opportunità per ogni eliminazione ed una opportunità per ogni errore "decisivo" (E maiuscolo).

Il significato di quanto esposto dovrebbe essere chiaro. Eppure... si consideri il seguente caso.

Rossi, primo battitore della ripresa, arriva salvo in prima su errore dell'interbase: si è avuta, su questo errore decisivo, la prima opportunità difensiva. Neri, battitore successivo, batte una rimbalsante al secondabase che si trasforma in una doppia eliminazione 463. La doppia eliminazione riuscita equivale, come si è detto, all'ottenimento di due opportunità che, sommate alla prima, sembrerebbero dare un totale di tre opportunità: cosa assurda, dal momento che solo due attaccanti si sono presentati in battuta; in nessun caso la squadra in difesa poteva far ritirare quella attaccante dopo avere affrontato due soli battitori.

- E allora? La risposta è semplice: eliminato ipoteticamente Rossi, su gioco perfetto, la difesa può avere su Bianchi, al massimo, una opportunità: il doppio gioco, quindi, dev'essere in questo caso conteggiato come una sola opportunità difensiva. Ed infatti per due battitori presentatisi al box si sono avute due eliminazioni e cioè SOLO DUE OPPORTUNITA'.

Occorre dunque fare molta attenzione alle opportunità difensive sullo stesso attaccante.

OPPORTUNITA' DIFENSIVE SULLO STESSO ATTACCANTE

- Può un attaccante offrire alla difesa più di una opportunità difensiva? In altre parole, se la difesa commette più di un errore sullo stesso attaccante, possiamo considerare ogni singolo errore una opportunità difensiva? La risposta è a volte positiva, altre volte negativa. I seguenti esempi serviranno a chiarire il quesito.

Esempio 1

Brambilla, primo battitore della ripresa, batte una facile VOLATA FAUL al terzabase ma questi fallisce la presa. E' un errore che prolunga la vita del battitore e perciò rappresenta la PRIMA opportunità difensiva della ripresa. Il seguente lancio è battuto al lancia-tore (una rimbalzante) il quale fa un perfetto tiro in prima, in tempo per conseguire la eliminazione, ma....il primabase lascia cadere la palla e l'Arbitro dichiara "salvo" il battitore-corridore. Nel quadretto 1B di Brambilla avevamo già scritto nell'angolo destro superiore "E5" (l'errore del terzabase sulla volata faul "buca ta") ed ora vi aggiungiamo "1E3" (l'assistenza data dal lancia-tore e l'errore commesso dal primabase).

Questo secondo errore commesso su Brambilla ha pure "prolungato" la sua vita. -Dev'essere considerata come la seconda opportunità difensiva presentatasi alla squadra in difesa?

La risposta è: N O.

NORMA: Costituiscono solamente UNA opportunità difensiva più errori compiuti sullo stesso attaccante mentre questi è BATTITORE/ BATTITORE-CORRIDORE. Un uomo può essere considerato eliminato una sola volta, in questo tipo di esame.

Esempio 2 .

Colombo, il primo battitore della ripresa, è eliminato al volo. Abbiamo quindi avuto la PRIMA opportunità difensiva della ripresa.

Bianchi, al primo lancio, batte una facile VOLATA FAUL che il Primabase "buca". Registriamo "E3" nell'angolino destro superiore del quadretto 1B di Bianchi. Questo errore rappresenta la SECONDA

OPPORTUNITA' DIFENSIVE SULLO STESSO ATTACCANTE

- Può un attaccante offrire alla difesa più di una opportunità difensiva? In altre parole, se la difesa commette più di un errore sullo stesso attaccante, possiamo considerare ogni singolo errore una opportunità difensiva? La risposta è a volte positiva, altre volte negativa. I seguenti esempi serviranno a chiarire il quesito.

Esempio 1

Brambilla, primo battitore della ripresa, batte una facile VOLATA FAUL al terzabase ma questi fallisce la presa. E' un errore che prolunga la vita del battitore e perciò rappresenta la PRIMA opportunità difensiva della ripresa. Il seguente lancio è battuto al lanciatore (una rimbalzante) il quale fa un perfetto tiro in prima, in tempo per conseguire la eliminazione, ma....il primabase lascia cadere la palla e l'Arbitro dichiara "salvo" il battitore-corridore. Nel quadretto 1B di Brambilla avevamo già scritto nell'angolo destro superiore "E5" (l'errore del terzabase sulla volata faul "buca ta") ed ora vi aggiungiamo "1E3" (l'assistenza data dal lanciatore e l'errore commesso dal primabase).

Questo secondo errore commesso su Brambilla ha pure "prolungato" la sua vita. -Dev'essere considerata come la seconda opportunità difensiva presentatasi alla squadra in difesa?

La risposta è: N O.

NORMA: Costituiscono solamente UNA opportunità difensiva più errori compiuti sullo stesso attaccante mentre questi è BATTITORE/ BATTITORE-CORRIDORE. Un uomo può essere considerato eliminato una sola volta, in questo tipo di esame.

Esempio 2

Colombo, il primo battitore della ripresa, è eliminato al volo. Abbiamo quindi avuto la PRIMA opportunità difensiva della ripresa.

Bianchi, al primo lancio, batte una facile VOLATA FAUL che il Primabase "buca". Registriamo "E3" nell'angolino destro superiore del quadretto 1B di Bianchi. Questo errore rappresenta la SECONDA

opportunità difensiva della ripresa. Dopo altri due lanci giudicati bol, Bianchi batte una battuta "valida" da una base e si ferma in prima. Nel quadretto 1B di Bianchi registriamo la sua battuta valida.

Verdi batte una rimbalzante al lanciatore il quale effettua la presa "pulita" della palla e fa un tiro perfetto al secondobase che è già in base attendendo il tiro. La palla arriva nel guanto con un buon anticipo su Bianchi, ma il secondobase lascia cadere la palla (o non tocca la base) e Bianchi è così salvo in seconda. (Assistenza del lanciatore, errore del secondobase: "1E4" nel quadretto 2B di Bianchi). Verdi è salvo in prima su "scelta della difesa" (SD nel quadretto 1B di Verdi).

Quesito: - questo secondo errore compiuto ancora su Bianchi deve essere considerato un'opportunità difensiva, la TERZA occasione presentatasi in questa ripresa?

La risposta è: S I, è un'opportunità difensiva ed è la TERZA opportunità difensiva di questa ripresa, ed eventuali punti segnati in questa ripresa non saranno "guadagnati" sul lanciatore.

Con gioco perfetto infatti Bianchi sarebbe stato eliminato. Sulla battuta di Verdi la palla sarebbe stata tirata in prima per la terza eliminazione e per la TERZA opportunità si sarebbe avuto il cambio attacco - difesa.

NORMA: Un attaccante che ha già fornito un'opportunità difensiva (quando la difesa commise su di lui un errore che gli ha prolungato la vita) PUO' FORNIRE una SECONDA opportunità difensiva se la difesa commette sullo stesso attaccante un secondo errore durante un'azione di gioco nella quale un battitore-corridore può arrivare salvo in prima su scelta della difesa.

La stessa norma può esprimersi anche così:

Si ha una SECONDA opportunità difensiva sullo STESSO ATTACCANTE quando la difesa, commettendo un secondo errore decisivo sullo stesso attaccante, permette al battitore-corridore di arrivare in prima per "scelta della difesa".



PGL PRECLUSI IN PARTENZA

Dalla regola 10.18 (b) risulta pienamente evidente che già in partenza certi corridori che hanno raggiunto la prima base non potranno segnare del PGL, cioè nessun PGL può addebitarsi al lanciatore se è segnato da un attaccante che era arrivato in prima base a causa di un errore commesso da un difensore (compreso il lanciatore considerato come difensore, 10.18 (a)) o dall'interferenza od ostruzione di un difensore.

ERRORI SU VOLATE FAUL

Una volata faul lasciata cadere dalle mani di un difensore è senz'altro - o sempre - un errore: errore che ha impedito l'eliminazione del battitore, che gli ha prolungato il "turno alla battuta" e che, perciò, costituisce un'opportunità difensiva. Si scriverà una E maiuscola (seguita naturalmente dal numero che individua il difensore che fallì la presa) nell'angolino destro superiore del quadretto 1B del battitore in modo che vi sia ancora spazio nel quadretto 1B per segnare ciò che il battitore ancora farà.

Per quanto riguarda eventuali corridori già in base, il Classificatore dovrà subito controllare se quell'errore costituisce la TERZA opportunità difensiva della ripresa. In caso affermativo, nessun punto segnato dopo questa mancata presa della volata faul potrà essere un PGL.

Per quanto riguarda il battitore: qualunque cosa accadesse dopo questo errore che gli ha prolungato la vita (va in base su 4 bolle o su battuta) il punto che egli stesso dovesse segnare (anche se vi fosse un suo home-run) non potrà mai essere un PGL.

QUESITO-E' sempre da giudicare un errore "E" ed un'opportunità difensiva la fallita presa (il "muff") della volata faul?
E se il "muff" è stato eccezionale?

Esempio: Con meno di due eliminati e un corridore in terza base, un

esterno si porta sotto la volata faul e, all'ultimo momento, lascia rimbalzare la palla fuori del suo guanto. L'azione del difensore dev'essere giudicata solamente dal lato "meccanico". Cioè se la palla era arrivata fra le sue mani o no. Se la risposta è positiva si registra l'errore perchè il Classificatore è autorizzato a pensare che la caduta non fosse intenzionale dal momento che la palla ha colpito il guanto o è passata tra le braccia.

Se invece l'esterno rifiuta di tentare la presa - rendendosi conto che la presa al volo permetterebbe al corridore di segnare il punto dopo la presa - allora non si ha più errore: lo scorer ora può essere certo che il rifiuto della presa è stato intenzionale. La regola 10.14 (e) è chiara al proposito. Il significato da dare alla parola "deliberatamente" è appunto questo.

PUNTI GUADAGNATI SUL LANCIATORE

- 10.18 Un punto guadagnato sul lanciatore è un punto di cui il lanciatore è ritenuto responsabile.
- a) Un punto guadagnato sul lanciatore dovrà essere addebitato ogni qual volta un corridore raggiunge casa base con l'aiuto di battute valide, smorzate di sacrificio, una volata di sacrificio, basi rubate, eliminazioni, scelte della difesa, basi su ball, battitori colpiti, falli o lanci pazzi (incluso un lancio pazzo al terzo strike che consente al battitore di raggiungere la prima base) prima che si siano presentate opportunità difensive per eliminare la squadra attaccante.
 - 1) - Un lancio pazzo è colpa del lanciatore soltanto, e contribuisce a far guadagnare un punto esattamente come un fallo od una base su ball.
 - b) Nessun punto può essere guadagnato sul lanciatore quando è segnato da un corridore che ha raggiunto la prima base:
 - 1) su battuta valida o altro, dopo che il suo turno alla battuta è stato prolungato per la mancata presa di una volata foul;
 - 2) a causa di una interferenza od ostruzione o
 - 3) a causa di un qualsiasi errore della difesa.
 - c) Nessun punto può essere guadagnato sul lanciatore quando è segnato da un corridore la cui vita è stata prolungata da un errore, se il corridore sarebbe stato eliminato da un gioco privo di errore.
 - d) Nessun punto può essere guadagnato sul lanciatore quando l'avanzata dei corridori è aiutata da un errore, una palla mancata, una interferenza della difesa o una ostruzione, se il Classificatore giudica che il punto non sarebbe stato segnato senza l'aiuto di tali sbagli.
 - e) Nel computo dei punti guadagnati sul lanciatore, un errore del lanciatore sarà trattato

esattamente allo stesso modo di un errore commesso da qualsiasi altro difensore.

- f) Ogni qual volta avviene un errore dalla difesa, al lanciatore dovrà essere concesso il beneficio del dubbio nel determinare a quali basi si sarebbe avanzato un corridore qualsiasi se il gioco della squadra in difesa fosse stato privo di errori.
- g) Quando i lanciatori sono cambiati durante una ripresa, al lanciatore di rilievo non dovrà essere addebitato qualsiasi punto (guadagnato o non guadagnato sul lanciatore) segnato da un corridore che era in base quando egli è entrato in partita, nè i punti segnati da qualsiasi corridore che arriva a casa base per una scelta della difesa che elimina un corridore lasciato in base dal precedente lanciatore.

NOTA: L'intento di questa regola è di addebitare ogni lanciatore con il NUMERO dei corridori che mette in base, invece che con i CORRIDORI INDIVIDUALI. Quando un lanciatore mette corridori in base, ed è rilevato, egli sarà addebitato con tutti i punti successivamente segnati fino a, e compreso, il numero dei corridori che ha lasciato in base quando ha abbandonato la partita, a meno che tali corridori siano eliminati senza un'azione del battitore, per esempio, colti rubando, colti fuori base, o dichiarati eliminati per interferenza quando un battitore-corridore non raggiunge la prima base sull'azione di gioco.

ESEMPI: 1) L1 concede una base su ball ad A ed è rilevato da L2. B è eliminato su rimbalzante, sulla quale A va in seconda. C è eliminato al volo. D batte un singolo, sul quale A segna il punto. Addebitare il punto a L1.

2) L1 concede una base su ball ad A ed è rilevato da L2. A è eliminato in seconda sul gioco forzato su battuta di B (è forzato da B). C è eliminato su rimbalzante, che manda B in seconda. D batte un singolo, sul quale segna B. Addebitare il punto a L1.

3) LI concede una base su ball ad A ed è rilevato da L2. B batte un singolo che manda A in terza. C batte una palla rimbalzante alla interbase, ed A è eliminato in casa base, B va in seconda. D è eliminato a volo. E batte un singolo sul quale B segna. Addebitare in punto a LI.

4) LI concede una base su ball ad A ed è rilevato da L2. B ottiene la base su ball. C è eliminata al volo. A è colto fuori della seconda base. D batte un doppio sul quale B segna dalla prima. Addebitare il punto ad L2.

5) LI concede una base su ball ad A ed è rilevato da L2. L2 concede una base su ball a B ed è rilevato da L3. A è forzato in terza da C. B è forzato in terza da D. E batte una battuta punto: sono segnati tre punti. Addebitare un punto a LI, un punto a L2, un punto a L3.

6) LI concede una base su ball ad A ed è rilevato da L2. L2 concede una base su ball a B. C batte un singolo e riempie le basi. A è forzato a casa base da D. E batte un singolo sul quale segnano B e C. Addebitare un punto a LI e un punto a L2.

h) Non costituirà addebito per il lanciatore di rilievo se il primo battitore a cui lancia raggiunge la prima base per quattro ball chiamati, se tale battitore ha avuto un netto vantaggio nel conteggio dei ball e degli strike quando i lanciatori sono cambiati.

I) Se, quando i lanciatori sono cambiati il conteggio è:

- 2 ball, nessuno strike,
- 2 ball, 1 strike
- 3 ball, nessuno strike,
- 3 ball, 1 strike,
- 3 ball, 2 strike.

ed il battitore riceve una base su ball, addebitare quel battitore e la base su ball al lanciatore precedente e non al lanciatore di rilievo.

2) Qualsiasi altra azione di tale battitore come per esempio l'aver raggiunto una base su battuta valida, un errore, una scelta della difesa, una eliminazione forzata o l'essere stato toccato da una palla lanciata, determinerà l'addebito di quel battitore al lanciatore di rilievo.

NOTA: I provvedimenti della 10.18 h) 2) non saranno interpretati in maniera da influire o da essere in contrasto con i provvedimenti della 10.18 g).

3) Se quando i lanciatori sono cambiati il conteggio è:

2ball, 2 strike,
1 ball, 2 strike,
1 ball, 1 strike,
1 ball, nessuno strike,
nessun ball, 2 strike,
nessun ball, 1 strike,

addebitare quel battitore e la sua azione al lanciatore di rilievo.

CAP. XII - ERRORI E LORO DISTINZIONE AI FINI DEI P.G.L.

Gli "sbagli" commessi dai difensori possono distinguersi, come abbiamo detto, in tre categorie:

1. Errori che impediscono una eliminazione, prolungando la vita di un attaccante.

2. Errori da "extra-base" che non hanno prolungato la vita dell'attaccante perchè non si sarebbe ottenuta la sua eliminazione non commettendo l'errore, ma che hanno permesso al corridore di avanzare di una o più basi.

Per queste due prime categorie, il difensore che li commette è senz'altro addebitato di un errore, ma vi è anche la categoria.....

3. "Errori esentati" nei quali il difensore viene esentato dall'errore perchè, per esempio, ha recuperato la palla in tempo per far eliminare il battitore in prima o un corridore su un gioco forzato.

ERRORI DECISIVI

L'errore decisivo permette, senza dubbio alcuno, di scartare dai punti guadagnati un punto segnato da un attaccante che, senza l'errore o gli errori delle difese, sarebbe stato eliminato.

Ogni sbaglio di tiro o di presa che prolunga il turno alla battuta di un battitore o la vita di un corridore in base, oppure che permetta a un corridore di avanzare di una o più basi è un errore.

La lettera "E" in maiuscolo acquista il significato di una "occasione difensiva" sprecata dalla difesa, e, naturalmente di un errore da addebitare a un difensore, ma significa inoltre che quell'attaccante, in qualsiasi modo dovesse successivamente raggiungere casa base, non potrà segnare un PGL in applicazione del seguente:

Principio generale: NESSUN PGL PUO'ESSERE SEGNATO DA UN ATTACCANTE LA CUI VITA (IN BATTUTA O IN BASE) E' STATA PROLUNGATA DA UN ERRORE (ERRORE DECISIVO).

Esempio: Nessun eliminato, corridore in prima base. Il battitore batte un rimbalzante al Terza-base che tira pazzamente in seconda. Se tale tiro fosse stato preciso, si sarebbe ottenuta la eliminazione su gioco forzato in seconda del corridore.

Il battitore avrà, naturalmente, un SD (scelta della difesa) iscritto nel suo quadretto 1B, e ciò non esclude che egli possa in seguito segnare un PGL. Il corridore avrà un E5 iscritto nel suo quadretto 2B. La "E" in maiuscolo esclude senz'altro ogni possibilità per lui di segnare un PGL.

ERRORI DA "E X T R A B A S E"

Simbolo: "e" minuscolo.

Sono, questi, errori che semplicemente permettono al corridore di avanzare di una ulteriore (o "extra") base ma che, anche se non fossero stati commessi, NON avrebbero consentito alla difesa di con seguire la eliminazione del corridore. Conseguentemente, NON SONO OPPORTUNITA' DIFENSIVE. Sono pur sempre errori e la lettera "e" in minuscolo dovrà essere seguita dal numero che individua il difensore che commise l'errore, perchè il Classificatore deve addebitargli questo errore. La lettera "e" significa che l'attaccante, anche senza questo errore, non sarebbe stato eliminato nè alla base che ha raggiunto nè in quella che ha lasciato.

Sorge spontanea la domanda: potrà questo attaccante segnare un PGL ?

La regola 10.18 (d) dice:

"Nessun punto può essere guadagnato sul lanciatore quando l'avanzata dei corridori è aiutata da un errore, una palla mancata, una interferenza della difesa od una ostruzione, se il Classificatore giudica che il punto non sarebbe stato segnato senza l'aiuto di tali sbagli".

Anzitutto, questa regola logicamente non può riferirsi ad un errore da "E" maiuscolo: se vi era la possibilità di eliminare il corridore che ha segnato il punto, e l'errore commesso ha impedito tale eliminazione, non vi possono più essere dei dubbi! Il punto non è nè potrà in seguito diventare un PGL.

Per gli "errori da extrabase" possiamo solo enunciare dei principii generali che dovranno guidare il classificatore:

- 1) - Gli "errori da extrabase" non necessariamente impediscono che il punto sia regolarmente "guadagnato".
- 2) - Un punto segnato DIRETTAMENTE su un errore da extra base inizialmente NON E' GUADAGNATO (ma lo potrebbe diventare in seguito).
- 3) - In generale, si può addebitare al lanciatore un PGL per i punti segnati da corridori in precedenza avanzati alla seconda o terza base su errori da extra base.
- 4) - E' opportuno attendere gli eventi prima di decidere se il punto è guadagnato o no.

Il concetto che deve guidare il Classificatore è il seguente: tenendo sempre presente il numero delle opportunità difensive, egli deve immaginare cosa sarebbe accaduto del corridore se tali sbagli (errori da extra-base, palle mancate, ostruzioni) non fossero stati commessi. Se, in base a questo ragionamento, il corridore NON aveva la possibilità di segnare il punto NON si ha PGL; ma se il punto sarebbe stato ugualmente segnato (PRIMA DELLA PRESENTAZIONE DELLE TRE UNITA' DIFENSIVE) allora si ha un PGL.

Quanto alla entità delle avanzate su battute di altri attaccanti od altre situazioni analoghe si ricordi che, nel dubbio, occorre dare al lanciatore il beneficio del dubbio; nell'incertezza, cioè se il PGL NON deve essere concesso.

Ed ora un consiglio : per evitare successive incertezze, il computo

dei PGL sia fatto inning per inning e, quando possibile, appena il punto è segnato; sappia sempre dire, il Classificatore, quante opportunità ha avuto la squadra in difesa; stia attento ai cambi di lanciatore con uomini in base o con battitori a conteggio iniziato; ricordi i tre postulati del PGL; usi il ragionamento, il buon senso e conceda al lanciatore il beneficio del dubbio quando il problema appare di difficile soluzione dal punto di vista del giudizio sulle possibilità avanzate. E SI SFORZI DI ESSERE GIUSTO E PRECISO: un PGL assegnato in più o in meno può costituire, a fine campionato, una grave ingiustizia.

∞ ∞ ∞ ∞

Ed ecco ora gli esempi esplicativi:

Esempio 1 : Un tiro per cogliere fuori base un corridore in terza (oppure per eliminare un corridore che sta scivolando in terza) sfugge al terza-base e il corridore scappa e segna il punto. Tale punto non è, per il momento, "guadagnato", ma bisogna subito considerare questi aspetti dell'azione:

a) - un gioco senza errore avrebbe eliminato il corridore ?

Se la risposta è affermativa, definitivamente quel punto non è, né potrà più diventare un PGL, perchè è stato segnato su un errore "E" (errore che ha impedito l'eliminazione del corridore).

b) - ma se, anche con un tiro preciso o una presa "pulita" del tiro, non si sarebbe eliminato il corridore, ma lo si sarebbe semplicemente trattenuto in terza, il punto che in quel momento non è guadagnato (perchè segnato "direttamente su un errore da extra-base") lo potrebbe diventare se, prima che si fossero esaurite le tre opportunità difensive, venisse conseguita, ad esempio, una battuta valida.

Esempio 2. Un eliminato: ed è l'unica opportunità difensiva finora presentatasi nella ripresa. Il battitore batte un triplo. L'esterno tira pazzamente la palla in terza senza alcuna possibilità

anche se il tiro fosse stato preciso, di eliminare il battitore, il quale su quel tiro pazzo, va a casa e segna il punto.

Il punto, per ora non è guadagnato. Si porta in pedana il prossimo battitore ed egli batte un fuori campo. Il punto del primo battitore diventa ora un PGL.

Non vi era alcuna possibilità di eliminare il primo battitore in terza, ma solo di fermarlo su quella base. Sul fuori campo del successivo battitore (avrebbe potuto anche essere una battuta valida qualsiasi) il punto sarebbe stato ugualmente segnato.

Perciò il suo punto è un PGL come quello del compagno che ha battuto l'homerun.

Esempio 3. Un tiro pazzo - nel tentativo di cogliere fuori base un corridore già in seconda o di eliminare un corridore in arrivo in seconda - permette a quel corridore di andare in terza base. Anche senza l'errore il corridore non sarebbe stato eliminato. Sembrerebbe, sarebbe rimasto in seconda base. Successivamente egli segna il punto sul "singolo" (battuta valida da una base) del battitore...

Simili azioni potrebbero portare il Classificatore a giudicare se quel corridore avrebbe potuto egualmente segnare il punto partendo dalla seconda base. Problema, non diciamo ozioso, ma certamente arduo per tutti gli elementi che si dovrebbero prendere in considerazione: velocità di corsa del corridore, lunghezza della battuta, velocità della palla battuta, velocità della palla tirata, forza del braccio del difensore che avrebbe dovuto (ma lo avrebbe poi fatto?) eventualmente tirare a casa base, facendo un tiro più lungo di quello fatto ad altra base, ecc. ecc.-

E se, dopo avere fatto tutte queste considerazioni ed avere deciso di negare un PGL, il successivo battitore ottenesse pure lui una battuta valida?!

Ecco perchè è necessario "aspettare e vedere", e nel dubbio ricostruire le azioni con obiettività e scrupolo, concedendo sì il

beneficio del dubbio al lanciatore ma concedendo anche il massimo del credito al corridore veloce.... Le azioni, purtroppo, debbono essere realmente "viste" per poter giudicare simili casi.

INTERFERENZA DEFENSIVA

La regola 2-44 Interferenza (cassa 6) definisce INTERFERENZA DEFENSIVA l'ostacolare o l'impedire al battitore di battere un lancio. Generalmente una simile interferenza è commessa dal difensore (quando il suo guanto è toccato dal bastone del battitore oppure quando, nell'azione di prendere le palle lanciate perché un corridore sta rubando, spinge il battitore impedendo e ostacolando la sua evasione). La regola cita genericamente "un difensore" per contemplare il caso di un interno che si mette fra il lanciatore e il battitore, ostacolando così la visione del lancio o addirittura la distribuzione della battuta.

Il simbolo dell'interferenza del difensore è: a/2.

La iscrizione del simbolo a/2 nel quadretto 12 del battitore ha i seguenti significati:

a) che il battitore ha raggiunto giustamente la prima base per un'interferenza difensiva del difensore. (Se l'interferenza fosse stata commessa dal lanciatore, andrebbe usata b/3).

b) che non è un fallo alla battuta a carico del battitore. La "a" (base) servirà per commemorare questo.

c) per indicare un errore che attribuisce al difensore, NON costituisce una "opportunità difensiva" (dove la "a" in minuscola).

d) per non essere un'opportunità difensiva, se tale battitore dovesse nel corso della ripresa arrivare a casa, il punto da lui segnato NON potrà essere un POC (regola 10.18 b-2).

NOTA: Se l'interferenza difensiva avviene con le BASI PIENE, il punto che segna il corridore in terra perché "forzato a ritirarsi" il più tardi è un POC (punto battuto a casa) da attribuirsi al battitore (re-

CAP. XIII - AZIONI DI GIOCO E P.G.L.

INTERFERENZA DIFENSIVA

La regola 2.44 Interferenza (comma b) definisce INTERFERENZA DIFENSIVA l'ostacolare o l'impedire al battitore di battere un lancio. Generalmente una simile interferenza è commessa dal ricevitore (quando il suo guanto è toccato dal bastone del battitore oppure quando, nell'affanno di prendere la palla lanciata perchè un corridore sta rubando, spinge il battitore impedendo o intralciando la sua sventola). La regola cita genericamente "un difensore", per contemplare il caso di un interno che si mette fra il lanciatore e il battitore, intralciando così la visuale del lancio o addirittura la effettuazione della battuta.

Il simbolo dell'Interferenza del Ricevitore è: e/2.

La iscrizione del simbolo e/2 nel quadretto 1B del battitore ha i seguenti significati:

- a) che il battitore ha raggiunto gratuitamente la prima base per un'interferenza difensiva del Ricevitore. (Se l'interferenza fosse stata commessa dal Terzabase, scriveremmo: e/5).
- b) che non è un turno alla battuta a carico del battitore. La "/" (barra) servirà per rammentarci questo.
- c) pur essendo un errore che addebitiamo al difensore, NON costituisce una "opportunità difensiva" (dove la "e" in minuscolo).
- d) pur non essendo un'opportunità difensiva, se tale battitore dovesse nel corso della ripresa arrivare a casa, il punto da lui segnato NON potrà essere un PGL (regola 10.18 b-2).

NOTA: Se l'interferenza difensiva avviene con le BASI PIENE, il punto che segna il corridore in terza perchè "forzato attraverso il piatto" è un PBC (punto battuto a casa) da accreditare al battitore (re-

gola 10.04 a) ma non un PGL.

- Come dobbiamo registrare l'avanzamento "forzato" dei corridori in base per effetto del battitore che si guadagna la prima base per la interferenza difensiva ?

L'avanzamento "forzato" dei corridori in base per effetto del battitore divenuto corridore, sarà trascritto indicando il numero dell'ordine di Battuta del battitore. Ad esempio: se il battitore era il settimo nell'ordine di battuta della sua squadra, scriveremo nel quadretto CB del corridore che ha segnato il punto il numero 7.

Se il battitore, malgrado l'Interferenza del Ricevitore (o di altro difensore) riesce ugualmente a raggiungere salvo la prima base, (ed eventuali corridore in base riescono tutti ad avanzare di almeno una base), allora è come se l'interferenza non fosse avvenuta: il battitore sarà addebitato di un turno alla battuta, e nel quadretto 1B del battitore registrerete l'azione che gli permise di arrivare in prima (battuta valida, scelta della difesa, errore).

Esempio: Corridore in prima. Malgrado l'interferenza del Ricevitore, il battitore riesce a colpire la palla, una battuta rimbalzante all'Interbase il quale:

a) fa un perfetto tiro in prima in tempo per eliminare il battitore, ma il primabase lascia cadere la palla e il battitore è dichiarato salvo;

b) fa un perfetto tiro in seconda, in tempo per eliminare il corridore forzato, ma il secondabase lascia cadere la palla e il corridore è dichiarato salvo;

Nel caso (a) si scriverà nel quadretto 1B del battitore 6E3 (assistenza dell'interbase, errore del primabase). Nel quadretto 2B del corridore il numero dell'ordine di battuta del battitore.

Nel caso (b) si scriverà nel quadretto 1B del battitore SD (scelta della difesa). Nel quadretto 2B del corridore si scriverà 6E4 (assistenza dell'interbase, errore del secondabase).

PALLE MANCATE

La definizione della "palla mancata" non si trova nella Sezione 2.00 del R.T. di gioco che dovrebbe, appunto, fornire le "Definizioni del Baseball".

Questo perchè: quella "palla legalmente lanciata, non tenuta nè controllata dal ricevitore quando avrebbe potuto tenerla o controllarla con uno sforzo ordinario" può assumere aspetti diversi a secondo di quanto succede o non succede dopo che la palla è sfuggita al ricevitore e in particolare se coinvolge solo dei corridori, solo il battitore, o contemporaneamente il battitore e i corridori.

Vediamo quindi quanti diversi casi può far nascere questa palla:

- la regola 10.15/b stabilisce che una "palla mancata" dovrà essere addebitata al ricevitore quando:
"uno o più corridori avanzano di base perchè il ricevitore non ha tenuto o controllato una palla legalmente lanciata che con uno sforzo ordinario avrebbe potuto tenere o controllare".
- la regola 10.02 definisce questo "sbaglio" del ricevitore una "voce" da includere nel sommario e prescrive di precisare per ciascun ricevitore, il numero delle "palle mancate" che gli sono state addebitate.
- la regola 10.14/f (2) precisa che "NESSUN ERRORE" sarà addebitato quando un corridore o corridori avanzano a causa di una palla mancata, un lancio pazzo e un fallo"

Anzitutto è chiaro dalla regola 10.15/b che se la palla sfugge al ricevitore ma nessun corridore ne approfitta per avanzare, non si addebita una "palla mancata" al ricevitore. L'addebito avviene se i corridori avanzano.

Simboli : PM pm

Quando è un solo CORRIDORE che avanza, la sigla PM viene trascritta nel quadretto rappresentante la base raggiunta.

Quando più corridori avanzano contemporaneamente di base, solo

UNA "palla mancata" deve essere addebitata al ricevitore. Perciò scriveremo la sigla **PM** solo nel quadretto della base raggiunta dal corridore più avanzato (quello più vicino alla casa base) mentre nei quadretti rappresentanti le basi raggiunte dagli altri corridori, scriveremo le lettere minuscole "pm".

A fine partita si contano i "PM" per ricavare il numero delle palle mancate addebitate al ricevitore. Non si contano le "pm" perchè altrimenti conteggeremo più volte la stessa palla mancata.

il PUNTO segnato su "palla mancata" NON è un PGL, inizialmente.

Su campi da Baseball regolamentari, con la rete d'arresto posta alla distanza prescritta (la regola 1.07 raccomanda che la distanza tra la casa base e la rete d'arresto sia di metri 18,25), non è raro che i corridori riescano ad avanzare anche di due basi. In tal caso, non si devono addebitare DUE palle mancate al ricevitore. La palla "mancata" è sempre una anche se l'avanzata è stata di due o perfino tre basi. Per registrare l'avanzamento del corridore, occorre far uso della freccia unitamente alla sigla **PM**, come dai seguenti esempi ove il corridore già in prima base raggiunge la terza base sulla palla mancata.



oppure



oppure



Fin qui si è trattato unicamente di corridori che avanzano.

- E se avanza anche il battitore ?

Viene coinvolto il BATTITORE quando la palla mancata avviene sul: TERZO STRAIK perso dal ricevitore e il BATTITORE arriva SALVO IN PRIMA.

- la regola 10.11/g-3 prescrive di addebitare al ricevitore una "palla mancata" se egli - perdendo il terzo straik - permette al battitore di raggiungere salvo la prima base.

E' prescritto inoltre di segnare uno STRAIK-OUT.

Ma in pratica vi sono TRE CAUSE diverse che permettono l'arri-

vo salvo in prima base del battitore, e noi le rappresentiamo sul ruolino analitico con tre simboli diversi:

1° caso: KPM

2° caso: K2E3

3° caso: KSD.

KPM è la sigla che si scrive nel quadretto 1B del battitore per indicare il suo arrivo salvo in prima base sul terzo strai κ perso dal ricevitore. Il K per rammentarci che dobbiamo accreditare uno "strai κ -out" al lanciatore, la PM per la palla mancata da addebitare al ricevitore, il quale o non ha recuperato a tempo la palla per tirarla in prima, o l'ha tirata in prima troppo tardi, oppure il suo tiro - pur essendo in tempo - non fu preciso obbligando il primabase a staccarsi dalla base, oppure ancora non l'ha tirata in prima per evitare che, ad esempio, un corridore in seconda se ne andasse in terza, o uno in terza se ne venisse a casa.

E' una opportunità difensiva ed infatti, se il ricevitore avesse tenuto o controllato quel terzo strai κ , il battitore sarebbe stato eliminato. Conseguentemente, se il battitore nel corso della ripresa raggiunge la casa base, il punto che egli segna NON è un PGL.

Se contemporaneamente all'avanzata del battitore-corridore in prima, ALTRI CORRIDORI in base riuscissero ad avanzare, nei quadretti rappresentanti le basi da loro raggiunte si scrivono le lettere pm minuscole.

NOTA : se la stessa azione fosse accaduta con un "lancio pazzo", lo sbaglio viene addebitato al lanciatore (KLP), anche quando il ricevitore recupera prontamente ma non tira la palla per non lasciare avanzare i corridori già in base.

K2E3 è la sigla che si scrive nel quadretto 1B del battitore se, perduto il terzo strai κ che avrebbe potuto tenere o controllare, il ricevitore recupera la palla, tira in prima con precisione ed

in tempo per eliminare il battitore, ma questi è dichiarato salvo perchè il PRIMABASE ha lasciato cadere la palla o comunque ha commesso un errore.

L'errore è addebitato al primabase, mentre il ricevitore viene accreditato di una assistenza.

NOTA: Anche se fosse stato un lancio pazzo, la stessa sigla K2E3 verrebbe impiegata: l'errore è sempre del primabase e nè il ricevitore nè il lanciatore debbono essere addebitati di mal-gioco.

E' una OPPORTUNITA' DIFENSIVA: se fosse la terza nessun punto che arrivasse a casa, con questa o dopo questa azione, può essere un PGL.

Se il battitore raggiunge casa nel corso della ripresa, il suo punto NON è un PGL.

Se CORRIDORI in base avanzano contemporaneamente al battitore-corridore in questa azione di gioco, UNA "palla mancata" deve essere addebitata al ricevitore.

KSD (Straik-out e scelta della difesa).

Corridore in seconda base. Il ricevitore recupera la palla del terzo straik ed anzichè tirarla in prima per eliminare il battitore, la passa al terzabase facendo eliminare per toccata il corridore che vi stava avanzando.

Nel quadretto 3B del corridore eliminato, scriveremo la frazione che rappresenta tale eliminazione (il cui denominatore porterà 25) mentre nel quadretto 1B del battitore scriveremo lo "straik-out" e la "scelta della difesa" (KSD).

La OPPORTUNITA' DIFENSIVA è stata conseguita con l'eliminazione in terza del corridore. La mancata eliminazione per straik-out del battitore NON CONTA come opportunità difensiva.

Il battitore che arriva in prima con "KSD" NON potrà segnare un PGL.

L A N C I O P A Z Z O

La definizione del "lancio pazzo" è data dalla regola 2.77 e dalla regola 10.15-a che prescrive l'addebito di un lancio pazzo se uno o più corridori avanzano. La regola 10.03/c-14 definisce questo "sbaglio" del lanciatore una voce da includere nel sommario e richiede di precisare, per ciascun lanciatore, il numero dei "lanci pazzi" addebitatigli.

I simboli sono: LP lp

LP (in maiuscolo) quando un solo corridore avanza di base su un lancio pazzo - che non è anche un terzo straik o un quarto bol.

Quando più corridori avanzano contemporaneamente....scriviamo:

LP nel quadretto rappresentante la base raggiunta dal corridore più avanzato, e - per non conteggiare più volte lo stesso lancio -

lp (in minuscolo) nei quadretti rappresentanti le basi raggiunte dagli altri corridori.

La differenza sostanziale fra la "palla mancata" e il "lancio pazzo" è che se un corridore in base segna un punto su lancio pazzo, tale punto è un PGL - è guadagnato sul lanciatore, a meno che il punto non fosse stato scartato per i motivi precedenti (esaminato dalle tre opportunità, presenza di errore decisivo).

L A N C I O P A Z Z O S U L T E R Z O S T R A I K e B A T T I T O R E S A L V O I N P R I M A

Non è raro il caso che un battitore, quando ha già due straik a suo carico, "sventoli" (anche di proposito!) a un lancio pazzo e riesca ad arrivare salvo in prima base.

La casistica è simile a quella già vista nel trattare l'argomento del "terzo straik perso dal ricevitore", ma vi è una sostanziale differenza ai fini del conteggio dei PGL quando si tratta del 1° caso, che qui assume il simbolo KLP: l'arrivo del battitore in prima sul terzo straik-su lancio pazzo che il ricevitore:

- non recupera in tempo per tirare in prima, e
- tira in prima troppo tardi per ottenere l'eliminazione, o

* non tira per evitare l'avanzata di un corridore già in base, NON conta come opportunità difensiva e se il battitore arriva a casa (prima che si siano presentate tre opportunità difensive) il PUNTO che egli segna è un PGL.

Infatti, la regola 10.18-D(1) precisa che questo sbaglio, essendo "esclusivamente colpa del lanciatore", dev'essere tenuto in conto ai fini del computo dei PGL.

Se contemporaneamente all'avanzata del battitore, altri corridori già in base riuscissero ad avanzare, si rende conto della loro avanzata usando le lettere minuscole "lp".

K2E3 } Questi casi sono già stati descritti nel trattare la "palla
KSD } mancata. Le considerazioni sono le stesse quando, anziché su "palla mancata", l'azione avvenisse su "lancio pazzo".

LANCIO PAZZO AL QUARTO BOL

Regola 10.11/g-1. Quando il lancio pazzo è anche dichiarato il quarto bol e come risultato:

- a) il battitore-corridore avanza ad una base oltre la prima;
- b) qualsiasi corridore forzato ad avanzare perchè il battitore è divenuto corridore, avanza più di una base;
- c) qualsiasi corridore non forzato ad avanzare perchè il battitore è divenuto corridore, avanza UNA o più basi;

si addebita anche un lancio pazzo.

Si registra una BASE SU BOL scrivendo nel quadretto 1B del battitore il simbolo B e si addebita un lancio pazzo usando la consueta simbologia (LP, lp) a seconda dei casi.

LANCI PAZZI e BASI RUBATE

Si legga la Regola 10.08-d e la relativa Eccezione.

PERDITA DEL TERZO STRAIK
CON CORRIDORE IN PRIMA e CON ZERO o UN ELIMINATO

Se il ricevitore tira in prima e il corridore raggiunge salvo la seconda base, nel quadretto 2B del corridore si scriverà PM oppure LP (secondo si tratti di una "palla mancata" o di un "lancio pazzo") ma nel quadretto 1B del battitore eliminato, ricordarsi che il denominatore della frazione deve avere solo K. Nella situazione di gioco descritta, il battitore è automaticamente eliminato (Regola 6.05 -c) e quindi non si dovrà accreditare un'assistenza nè una eliminazione al primabase. Si dovrà però addebitare a quel componente della "batteria" (lanciatore-ricevitore) che è in colpa, un lancio pazzo o una palla mancata per rendere conto dell'arrivo in seconda base del corridore.

STRAIK -OUT, SCELTA DELLA DIFESA
e LANCIO PAZZO o PALLA MANCATA

Un eliminato. Corridori in seconda e terza base.

Il ricevitore perde il terzo straik (su lancio pazzo o su palla mancata). Il corridore in terza segna il punto mentre la palla viene ricuperata dal ricevitore. Questi tira in terza e il terzabase elimina per toccata il corridore che dalla seconda tentava di raggiungere la terza base. Il battitore arriva salvo in prima.

Non si addebita alcun errore. Registrare KSD per l'arrivo in prima del battitore; registrare l'arrivo a casa base con PM e LP a seconda che giudicate il lancio una palla mancata o un lancio pazzo. Il punto sarà guadagnato sul lanciatore se avete giudicato un LP, non sarà un PGL se avete giudicato PM.

Registrate l'eliminazione in terza base $\frac{2}{25}$.

o o o o

III° - Sarà bene ricordare che:

COSTITUISCE la NON PRESA LEGALE del terzo straik quando

- 1) la palla si incastra fra gli indumenti o l'equipaggiamento del ricevitore.
- 2) la palla oltrepassa il ricevitore e viene a contatto con l'Arbitro. Anche se la palla rimbalza dalla persona o dall'equipaggiamento dell'Arbitro e viene presa "al volo" (raccolta prima che abbia toccato terra) dal ricevitore o da altro difensore, tale presa non è presa legale.

LA PALLA E'
IN GIOCO

Il battitore diventa corridore e può tentare di raggiungere la prima base se la prima è libera o se la prima è occupata e gli eliminati sono due.

- 3) la palla oltrepassa il ricevitore e si incastra nella maschera o nell'equipaggiamento dell'ARBITRO.

LA PALLA E'
MORTA

Il battitore sarà eliminato oppure ottiene la prima base di diritto secondo le situazioni dell'esempio 2°.

I corridosi avanzano di diritto di una base.

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI GIOCO

RIGUARDANTI IL TERZO STRAIK

I° - Se il ricevitore "perde" (non effettua la "presa legale") della palla che l'Arbitro dichiara "STRAIK TRE":

- a) con NESSUN corridore in prima base, qualunque sia il numero degli eliminati;
- b) con DUE ELIMINATI qualunque sia la situazione in base;
- c) con ZERO o un eliminato e la PRIMA base occupata

Il battitore diventa corridore.

La palla è in gioco.

Il battitore è OUT.

La palla è in gioco.

II° - La "SPRIZZATA FAUL" ("foul tip" in inglese), ha una precisissima definizione nella Regola 2.32. Quando è "presa la palla" rimane IN GIOCO. E' "sprizzata foul" e conta sempre come straiκ (e quindi anche come Terzo Straiκ che ELIMINA il battitore) solo quando è presa. Quando non è presa è semplicemente una "palla foul".

Se il ricevitore lascia cadere la palla a terra, oppure se la palla viene prima a contatto con la schinniera, materassino, maschera od altra parte della divisa o persone del ricevitore, escluso la mano e il guanto, o dell'Arbitro e poi viene presa "al volo di rimbalzo", ciò non costituisce una "presa legale" e perciò è un semplice FAUL, la palla è morta e il battitore non è eliminato.

III° - Il battitore è eliminato quando egli tenta di battere un terzo straiκ o la palla lo tocca.

Se il bastone tocca la palla prima che la palla sia venuta a contatto della persona o vestiario del battitore, tale azione, anche se avviene dopo due straiκ, costituisce un FAUL e non elimina il battitore. Se il battitore ha meno di 2 straiκ, si congeda uno straiκ.

Il battitore è eliminato solo quando al terzo straiκ il suo bastone non tocca la palla, ma è la palla che tocca il battitore mentre egli compie il "giro di mazza" o tenta di effettuare una "smorzata" ponendo il bastone nella traiettoria della palla.

La palla è morta. I corridori ritornano alle basi cui avevano diritto.

IV° - Con due straiκ a suo carico, il battitore "smorza" la palla e la palla va FAUL. La palla è morta. Il battitore è eliminato. I corridori ritornano alle basi di partenza.

4

IL VALORE DI UN'ATTACCO

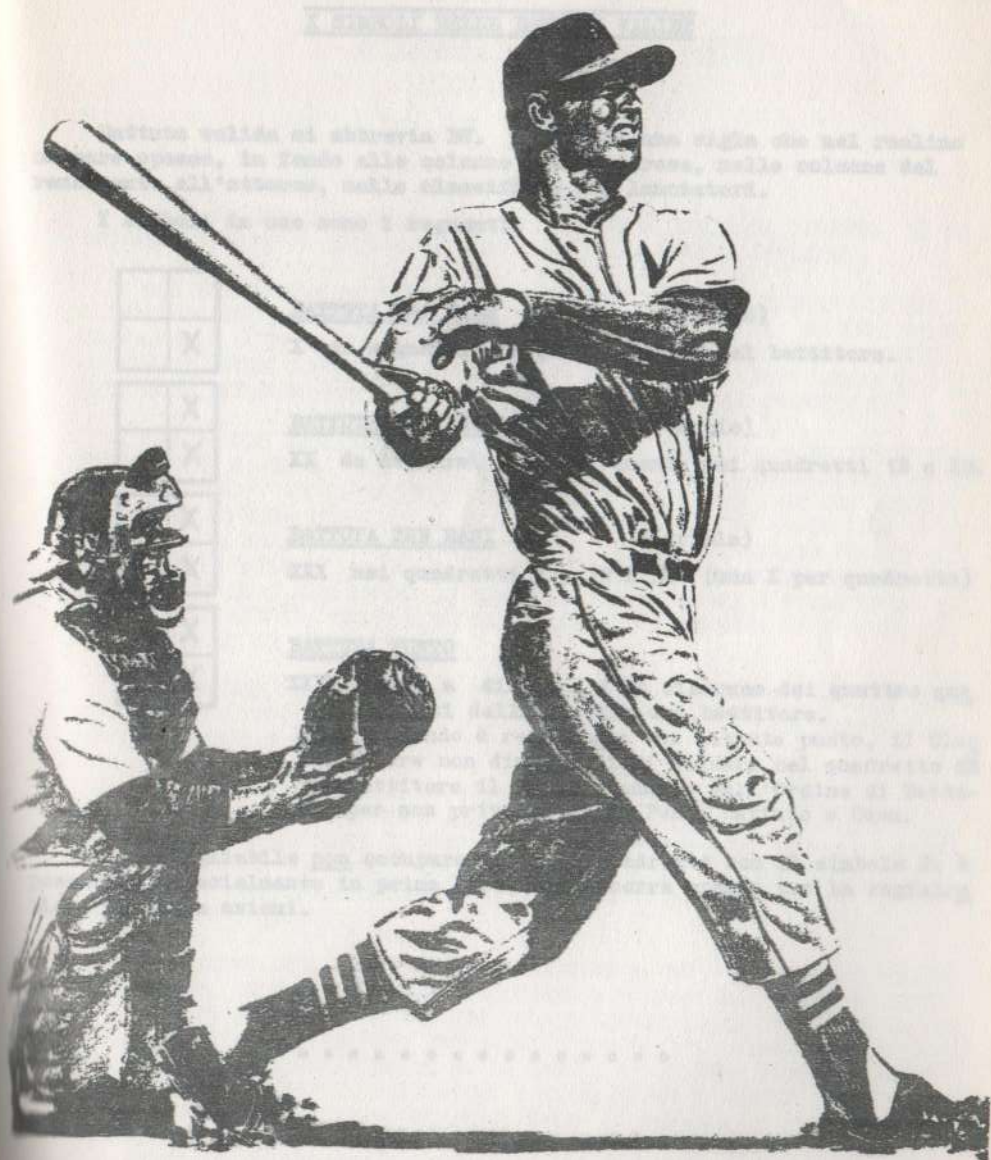
Il Classificatore Ufficiale dovrà conoscere a fondo le regole W.05, W.06 e W.07. In reg. W.05 sono i casi in cui occorre considerare il battitore di una "battuta valida"; in W.06 stabilisce alcune situazioni in cui invece NON sarà considerata una battuta valida; in W.07 stabilisce il criterio da seguire nel determinare il valore di ciascuna battuta.

-l' attacco

Le regole sono semplici, in definitiva, il difficile consiste nella ripicca della giusta e adatta interpretazione. Il Classificatore, a chi legge, deve consigliare e spiegare ai Fedeli, UFFICIALI, conoscerle comunque alla perfezione. Il campo dello Scorer sta separato dal campo del battitore e valutar e, se lo si, da cominciare il valore. Battute valide, assistenza ad errori, questo è un W.05, praticamente, che occorre conoscere a fondo della classifica; il resto, in definitiva, non è che dettaglio, di scegliere o meno l'importanza.

L'ignoranza di un solo capoverso non è ammessa. Innanzi tutto deve mai se nella preparazione dello Scorer esiste una lacuna in questo argomento; il Classificatore Ufficiale, infatti, e lui solo, è il giudice delle battute dei giocatori; il suo è un giudizio soggettivo ed insospugnabile. Egli però, se vorrà essere certo di scrivere il suo parte nella grande famiglia del baseball, dovrà essere attentamente cosciente della sua parte preparatoria e durante della necessità di una fiducia di una riflessione approfondita. La sua coscienza di questo compito lo esige; è la coscienza di una, diversamente, lo esige che egli valga di un lavoro di una certa riguardo di un battitore e di un lanciatore, di un difensore di una squadra, di atleti che si impegnano a fondo nella lotta.

Ogni battuta deve aspettarsi che una battuta giudicata valida da un Classificatore sia, in termini successivi, giudicata egualmente da un altro, così di dubbio a parte; è il concetto secondo il quale, nel campo dello sport, e nel baseball in particolare, non si possono avere due verità opposte se non si riferisce ad un certo numero di giocatori. Il valore deve essere il suo premio; la responsabilità deve essere veramente loro. In nessun gioco come nel baseball questi effetti di giocatori sono comuni, lampanti, indubitabili. Il giudice sta nel campo di gioco, il suo è il giudizio. Di qui, da questa fiducia, il dovere di una parte e di non immergere alle aspettative.



I SIMBOLI DELLE BATTUTE VALIDE

Battuta valida si abbrevia BV. E' questa una sigla che nel ruolino compare spesso, in fondo alle colonne delle riprese, nelle colonne del rendimento all'attacco, nelle classifiche dei lanciatori.

I simboli in uso sono i seguenti:

	X

BATTUTA UNA BASE (singolo)

X da segnarsi nel quadratino 1B del battitore.

	X
	X

BATTUTA DUE BASI (doppio)

XX da segnarsi rispettivamente nei quadretti 1B e 2B.

X	X
	X

BATTUTA TRE BASI (triplo)

XXX nei quadretti 1B, 2B e 3B (una X per quadretto)

X	X
X	X

BATTUTA PUNTO

XXXX, vale a dire una X in ciascuno dei quattro quadretti della casella del battitore.

Nota : Quando è registrata una battuta punto, il Classificatore non dimentichi di segnare nel quadretto 6B del battitore il proprio numero dell'Ordine di Battute, per non privarlo di un Punto battuto a Casa.

E' consigliabile non occupare tutto il quadretto con il simbolo X; è possibile, specialmente in prima base, che occorra spazio per la registrazione di altre azioni.

• • • • •

AVVERTENZE SULLE BATTUTE VALIDE

FATE SEMPRE ATTENZIONE SE LA PALLA TOCCA PRIMA IL TERRENO (O UN RECINTO) OPPURE IL DIFENSORE. CIO' E' QUASI SEMPRE DECISIVO.

NON RICHIEDETE ALLA DIFESA PRESTAZIONI PARTICOLARMENTE DIFFICILI O IMPEGNATIVE; NON PRETENDETE LA PERFEZIONE ASSOLUTA; AI FINI DELLE CLASSIFICHE OCCORRE TENER PRESENTE CHE LA DIFESA, PER ESSERE ESENTE DA ERRORI, DEVE GIOCARE "CON ORDINARIO SPORZO"; IL BUON SENSO E L'ESPERIENZA INSEGNERANNO IL SIGNIFICATO PRECISO DELL'ESPRESSIONE.

NON "FATE" IL MANAGER: NON DOVETE FARE UNA COLPA A UN DIFENSORE PERCHE' "E' PARTITO TARDI" O "HA CORSO MALE" O "E' ANDATO LENTO" O "E' RIMASTO FERMO"; LE CLASSIFICHE NON HANNO NULLA A CHE FARE CON QUESTE COSE. NE' DOVETE IMPUTARE AL DIFENSORE UNA SCELTA DI GIOCO POCO FELICE ("DOVEVA TIRARE IN PRIMA"), SALVO I CASI IN CUI APPARE CHIARO CHE IL TIRO E' DESTINATO AD UNA BASE SBAGLIATA. LASCIATE LE CONSIDERAZIONI TECNICHE ED I RIMPROVERI AI MANAGERS. LIMITATEVI A "VEDERE" E REGISTRARE LE AZIONI, COSI' COME SI SVOLGONO, IN STRETTA MA SENSATA APPLICAZIONE DELLE REGOLE IN USO.

NEL DUBBIO, CONCEDETE UNA BATTUTA VALIDA. MOLTE VOLTE LA DIFESA ANNULLA PRODIGIOSAMENTE DELLE BATTUTE SPLENDEDE. E' BENE EQUILIBRARE LE SORTI LASCIANDO AL BATTITORE IL BENEFICIO DEL DUBBIO.

ABBIATE SEMPRE CHIARO IL CONCETTO CHE TANTE PALLE SONO BATTUTE CON GRAN VIOLENZA E CHE SONO ALLORA "TROPPO CALDE DA MANEGGIARE", SPECIALMENTE IN TERZA BASE (L'ANGOLO CALDO). RIFLETTETE, PRIMA DI ADDEBITARE L'ERRORE, IN QUESTI CASI; SI TRATTA SPESSE DI BATTUTE VALIDE, ANCHE SE IN APPARENZA IL DIFENSORE SEMBRAVA POTER DARE INIZIO AD UN GIOCO DI ELIMINAZIONE.

UN ESTERNO CHE, DOPO UNA CORSA MAGNIFICA PER PRENDERE UNA VOLATA IMPOSSIBILE, SI TUFFA, RIUSCENDO SOLTANTO A TOCCARE LA PALLA, VA ADDEBITATO DI UN ERRORE; "MA ERA UNA VOLATA IMPRENDIBILE ANCHE PER UN PROFESSIONISTA!", "ERA PROPRIO IMPOSSIBILE FARCELA!"; QUESTE ARGOMENTAZIONI POSSONO ESSERE VALIDISSIME MA LA REGOLA E' CHIARA: OCCORRE ADDEBITARE UN ERRORE. SARA' IL LANCIATORE A RINGRAZIARE L'ESTERNO CHE GLI HA FATTO CONCEDERE UNA VALIDA IN MENO; SARA' IL MANAGER AD ELOGIARE LO SPIRITO COMBATTIVO, L' "HUSTLE", DELL'ESTERNO. LA REGOLA VI IMPONE L'ADDEBITO DI UN ERRORE; SEQUITELA.



QUANDO, SEGUENDO QUANTO PRESCRITTO DALLA REG. 10.06, UNA BATTUTA VALIDA NON E' ACCREDITATA, SEGNATE NELLA CASELLA 1B DEL BATTITORE IL SIMBOLO SD, SCELTA DELLA DIFESA. IL SIMBOLO STA A SIGNIFICARE CHE IL BATTITORE E' SALVO IN PRIMA BASE SOLO PERCHE' LA SQUADRA IN DIFESA HA PREFERITO SFRETTARE L'OPPORTUNITA' DIFENSIVA SU UN ALTRO ATTACCANTE. AD UNA SD CORRISPONDERA', SEMPRE, O UNA ELIMINAZIONE O UN ERRORE O L'IMPEDIMENTO DI UNA AVANZATA.

UNO DEI GRANDI PRINCIPI DEL BASEBALL, IN APPARENZA OVVIO MA RICCO DI UN RIPOSTO PROFONDO SIGNIFICATO DI GIUSTIZIA, E' IL SEGUENTE: "FINCHE' NON E' ELIMINATO, UN UOMO E' SALVO". LO SCORER PUO' PARAFRASARLO NEL SEGUENTE: "UNA BATTUTA, FINCHE' NON CAUSA UNA ELIMINAZIONE O NON COSTA UN ERRORE, E' UNA VALIDA" (SALVO I CASI DELLA 10.06 CHE FAN REGISTRARE UNA SD PER IL SOLO IMPEDIMENTO DI UNA AVANZATA). E' MOLTO IMPORTANTE, TUTTO QUESTO. UN ESEMPIO: A BASI VUOTE, UN BATTITORE SPEDISCE UNA RIMBALZANTE ALL'INTERBASE; IL DIFENSORE EFFETTUA UNA PRESA CORRETTA E TIRA IN PRIMA; IL PRIMABASE TIENE BENE LA PALLA, TOCCANDO IL SACCHETTO; PARE UNA ELIMINAZIONE; EPPURE L'ARBITRO CHIAMA IL BATTITORE SALVO. NON DEVONO ESSERCI DUBBI: QUI OCCORRE REGISTRARE UNA BATTUTA VALIDA DAL MOMENTO CHE LA DIFESA HA GIOCATO CORRETTAMENTE.

BATTUTE VALIDE

- 10.05 Una Battuta valida sarà accreditata nei seguenti casi:
- a) quando un battitore raggiunge salvo la prima base (o qualsiasi base successiva) su una palla buona che si posa sul terreno o colpisce un recinto prima di essere toccata da un difensore, o che vola oltre un recinto;
 - b) quando un battitore raggiunge salvo la prima base su una palla buona battuta con tale forza, o così lentamente, che qualsiasi difensore che sta tentando di giocarla, non ha alcuna possibilità di farlo. NOTA: Si deve accreditare una battuta valida anche nel caso di un difensore che, nonostante tenti di raccogliere la palla, non può effettuare il gioco, anche se tale difensore devia la palla o intralcia un altro compagno che avrebbe potuto eliminare un corridore;
 - c) quando un battitore è salvo in prima base su una palla buona che fa un rimbalzo non naturale, cosicchè un difensore non può giocarla con ordinario sforzo, o che colpisce la pedana del lanciatore o qualsiasi base (compresa la casa base) prima di essere toccata da un difensore e rimbalza in maniera tale che un difensore non può giocarla con ordinario sforzo;
 - d) quando un battitore raggiunge salvo la prima base su una palla buona che non è stata toccata da un difensore e che è in territorio buono quando raggiunge il campo esterno, a meno che, a giudizio del Classificatore, la palla fosse stata giocabile con ordinario sforzo;
 - e) quando una palla buona che non è stata toccata da un difensore tocca un corridore od un arbitro. ECCEZIONE: Non segnare una battuta valida quando un corridore è dichiarato eliminato per essere stato toccato da una "volata interna";

- f) quando un difensore fallisce il tentativo di eliminare un corridore precedente, e, a giudizio del Classificatore, il battitore-corridore non sarebbe stato eliminato in prima base da perfetta azione difensiva.

NOTA: Nell'applicazione delle suddette regole, si deve concedere sempre al battitore il beneficio del dubbio. Una buona norma da seguire è di segnare una battuta valida quando l'azione difensiva eccezionalmente buona sulla palla non determina una eliminazione.

10.06 Una battuta valida non sarà accreditata nei seguenti casi:

- a) quando un corridore è eliminato su gioco forzato su una palla battuta o sarebbe stato eliminato su gioco forzato se non ci fosse stato un errore della difesa;
- b) quando un battitore apparentemente fa una battuta valida ed un corridore forzato ad avanzare a causa del battitore divenuto corridore, manca di toccare la successiva base verso la quale sta avanzando ed è dichiarato eliminato su appello. Addebitare al battitore un turno alla battuta ma nessuna battuta valida deve essere registrata;
- c) quando il lanciatore, il ricevitore od un qualsiasi difensore maneggia una palla battuta ed elimina un corridore precedente che tenta di avanzare di unabase o di ritornare alla base d'origine, o lo avrebbe eliminato con sforzo ordinario se non ci fosse stato un errore di difesa. Addebitare al battitore un turno alla battuta ma nessuna battuta valida deve essere registrata;
- d) quando un difensore fallisce il tentativo di eliminare un corridore precedente ed a giudizio del Classificatore, il battitore corridore poteva essere eliminato in prima base. NOTA: questa norma non dovrà essere applicata se il difensore semplicemente guarda verso o finta ad un'altra base prima di tentare di effettuare l'eliminazione in prima base;
- e) quando un corridore è dichiarato eliminato per interferenza con un difensore che tentava di giocare una palla battuta, a meno che, a giudizio del Classificatore, il battitore-corridore sarebbe stato salvo anche se l'interferenza non fosse stata commessa.

COME SI DETERMINA IL VALORE DELLE BATTUTE VALIDE

10.07

I casi in cui una battuta valida deve essere segnata quale battuta da una base, battuta da due basi, battuta da tre basi, o battuta-punto, quando nessun errore è stato commesso o nessuna eliminazione è stata conseguita, saranno determinati come segue:

- a) Soggetto alle norme della Regola 10.07 b) e c), si ha una battuta da una base se il battitore si ferma alla primabase; una battuta da due basi se si ferma alla seconda base; una battuta da tre basi se si ferma alla terza base; una battuta-punto se il battitore tocca tutte le basi e segna.
- b) Quando, con uno o più corridori in base, il battitore avanza di più di una base per una battuta valida e la squadra in difesa fa un tentativo di eliminare un precedente corridore, il Classificatore dovrà stabilire se il battitore ha fatto una legittima battuta da due basi o da tre basi, o se è avanzato oltre la prima base per scelta della difesa.

NOTA: Non accreditare al battitore una battuta da tre basi quando un corridore precedente è eliminato a casabase, o lo sarebbe stato se non fosse stato commesso un errore. Non accreditare al battitore una battuta da due basi quando un corridore precedente, che tenta di avanzare dalla prima base, è eliminato in terza base, o lo sarebbe stato se non fosse stato commesso un errore. Comunque, con l'eccezione di cui sopra, non desumere il valore delle battute valide dal numero delle basi avanzate da un corridore precedente. Un battitore può ottenere una battuta di due basi anche se il corridore che lo precede avanza di una o nessuna base; egli può meritarsela solamente una battuta da una base anche se arriva in seconda base ed un corridore che lo precede avanza di due basi.

ESEMPI: (1) Corridore in prima; il battitore batte all'esterno destro che tira in terza base nel tentativo mancato di eliminare il corridore. Il battitore avanza alla seconda base. Accreditarlo al battitore una battuta da una base.

(2) Corridore in seconda; il battitore batte una

volata buona, il corridore si trattiene per vedere se la palla è presa, ed avanza solo sino alla terza base mentre il battitore arriva in seconda. Accreditare al battitore una battuta da due basi.

(3) Corridore in terza. Il battitore batte una volata buona, altissima. Il corridore si allontana, poi torna a ritoccare pensando che la palla possa essere presa. La palla cade valida ma il corridore non riesce a segnare pur avendo il battitore raggiunto la seconda base. Accreditare al battitore una battuta da due basi.

(c) Se un battitore tenta di ottenere una battuta da due basi o una battuta da tre basi mediante una scivolata, egli deve tenere l'ultima base alla quale giunge. Se scivola oltre ed è eliminato per toccata prima di ritornare alla base salvo, egli sarà accreditato solamente di tante basi quante ne ha tenute salvo. Se scivola oltre la seconda base ed è eliminato per toccata, sarà accreditato con una battuta da una base; se scivola oltre la terza base ed è eliminato per toccata, sarà accreditato con una battuta da due basi.

NOTA: Se il battitore corre oltre la seconda base o la terza base ed è eliminato per toccata mentre tenta di ritornare, gli sarà accreditata l'ultima base che ha toccato. Se egli corre oltre la seconda base dopo aver raggiunto quella base in piedi, tenta di ritornare ed è eliminato per toccata, gli sarà accreditata una battuta da due basi.

(d) Quando il battitore, dopo aver fatto una battuta buona, viene dichiarato eliminato per aver omesso di toccare una base, l'ultima base da lui raggiunta salvo stabilirà se tale battuta gli debba essere accreditata come una battuta da una base, una battuta da due basi o una battuta da tre basi. Se viene dichiarato eliminato dopo aver saltato la casa base, gli sarà accreditata una battuta da tre basi.

Se è dichiarato eliminato per aver saltato la terza base, gli sarà accreditata una battuta da due basi. Se viene dichiarato eliminato per aver saltato la prima base, sarà addebitato di un turno alla battuta, ma non vi sarà battuta valida.

- (e) Quando al battitore sono concesse due o tre basi o un fuori-campo per le Regole 7.05 o 7.06 a), gli sarà accreditata una battuta da due basi, una battuta da tre basi o da una battuta-punto a seconda dei casi.

CAP. II - BATTUTE CHE PONGONO TERMINE AD UNA PARTITA

Il Classificatore deve fare attenzione in modo particolare alle battute che pongono termine ad una partita: sono battute della squadra di casa che, durante il suo turno all'attacco nell'ultima ripresa, riesce infine, proprio grazie a queste battute, a segnare il punto o i punti della vittoria.

La regola relativa è la 10.07 (f) e (g). Essa dice in sintesi che, eccettuato il caso di un fuori-campo in cui le basi sono toccate come prescritto dal regolamento, occorre accreditare il battitore di un singolo, un doppio od un triplo se, rispettivamente, il punto della vittoria è segnato da un corridore che si trovava in terza, in seconda o in prima base; e ciò, si badi, soltanto se il battitore sfrutta la sua battuta per tante basi quante sono quelle di cui è avanzato il corridore che ha portato a casa il punto della vittoria. Riportiamo alcuni esempi.

- ESEMPIO 1** - IX ripresa, punteggio 2-2, squadra di casa in battuta, un out, basi cariche. Il battitore batte all'esterno una valida che pare un doppio. Tre punti attraversano il piatto.
- La squadra di casa vince per 3-2: accreditare dunque un singolo; fermare i corridori originariamente in 2^a e 1^a base nelle basi successive. Conteggiare poi tre rimasti in base.
- ESEMPIO 2** - IX ripresa, squadra di casa in battuta in svantaggio per 6-7, un eliminato, corridori in terza e prima; sulla successiva battuta valida i corridori segnano. Poichè il punto è segnato dal corridore che si trovava in prima, di massima si accredita un triplo. E' però una battuta di tre basi solo se il battitore raggiunge la terza: se egli si ferma infatti in seconda od in prima base, si tratterà -rispettivamente- di un doppio o di un singolo. La squadra di casa vince per 8-7.
- ESEMPIO 3** - I ripresa, punteggio 1-1, squadra ospitante in battuta, zero eliminati, un corridore in seconda. Il battitore batte un triplo. Accreditargli un doppio. La squadra di casa vince per 2-1. Zero out nell'ultima ripresa. Un rimasto in base.
- ESEMPIO 4** - XII ripresa, squadra di casa in battuta, punteggio 3-3, due out, basi cariche; su una battuta rimbalsante agli esterni, senza che si debbano registrare errori, quattro punti attraversano il piatto. Accreditare un singolo!! La squadra di casa vince 4-3: sarebbe stata accreditata la battuta-punto e la vittoria per 7-3 qualora la palla fosse stata battuta fuori il campo di gioco.

BATTUTE CHE PONGONO TERMINE A UNA PARTITA

10.07 f) Soggetto alle norme della regola 10.07 (g), quando un battitore pone termine ad una partita con una battuta valida che manda a casa tanti punti quanti ne sono necessari per portare la sua squadra in vantaggio, gli saranno accreditate solo tante basi, sulla battuta, quante ne sono state avanzate dal corridore che segna il punto della vittoria, e anche allora, solamente se il battitore sfrutta la sua battuta per tante basi quante sono le basi avanzate dal corridore che ha segnato il punto della vittoria.

NOTA: Applicare questa regola anche quando il battitore ha teoricamente diritto a più basi a causa della concessione di una battuta da più basi "automatica" come dalle varie norme delle regole di gioco 6.09 e 7.05.

g) Quando il battitore pone termine alla partita con una battuta-punto fuori del campo di gioco, il suo punto, come pure i punti di tutti gli altri corridori, che si trovano in base quando la battuta-punto è stata fatta, conteranno nel punteggio finale.

CAP. III - SACRIFICI - SMORZATE

Esistono due tipi di battute di sacrificio:

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| 1) SMORZATA DI SACRIFICIO | (Reg. 10.08 a, b, c) |
| 2) VOLATA DI SACRIFICIO | (Reg. 10.08 d, e, nota) |

Tratteremo in questo capitolo delle smorzate di sacrificio.

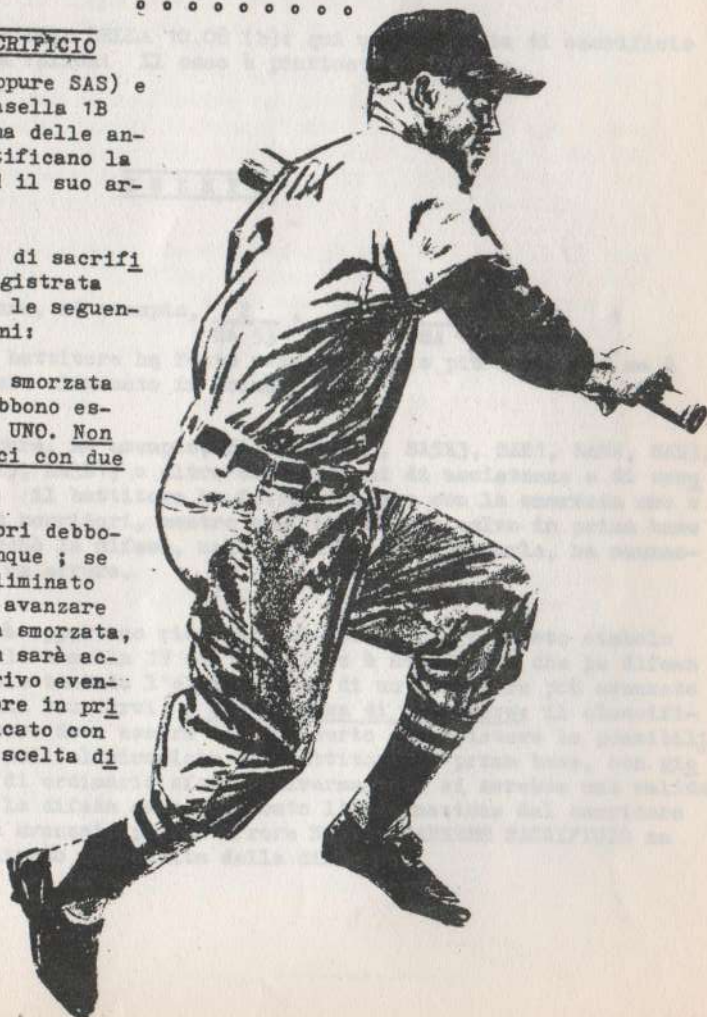
o o o o o o o o o

SMORZATE DI SACRIFICIO

Il simbolo è SA (oppure SAS) e va segnato nella casella 1B del battitore, prima delle annotazioni che giustificano la sua eliminazione od il suo arrivo salvo.

Perchè una smorzata di sacrificio possa essere registrata debbono verificarsi le seguenti quattro condizioni:

- a) al momento della smorzata gli eliminati debbono essere ZERO oppure UNO. Non esistono sacrifici con due eliminati!
- b) uno o più corridori debbono avanzare comunque; se un corridore è eliminato nel tentativo di avanzare di una base sulla smorzata, il sacrificio non sarà accreditato e l'arrivo eventuale del battitore in prima verrà giustificato con il simbolo "SD", scelta di fesa.
- c) il battitore deve effettuare una smorzata (evidentemente).



- d) il battitore, a parte un eventuale errore, viene eliminato in prima base o lo sarebbe stato se i difensori non avessero cercato di far gioco su un altro corridore senza riuscirvi, pur giocando la palla senza errori. Questo caso viene registrato con il simbolo

SASD

che vuol dire "sacrificio e scelta difesa": la battuta è un sacrificio ma il battitore è giunto salvo in prima base su scelta della difesa che, giocando senza errori, non è riuscita ad eliminare un precedente corridore.

ATTENZIONE ALL'ECCEZIONE DELLA 10.08 (b): qui una smorzata di sacrificio diventa una battuta valida! Il caso è piuttosto frequente.

E S E M P I

1
SA23

oppure, ad esempio, $\frac{2}{SA\ 53}$, $\frac{1}{SA\ 13}$, $\frac{2}{SA\ 3}$, ecc. :

il battitore ha fatto avanzare uno o più corridori ma è stato eliminato in prima base.

SA4E3

oppure, ad esempio, SA2E3, SA1E3, SA5E3, SAE1, SAE2, SAE3, SAE5, SA3E1, o altre combinazioni di assistenze e di errori: il battitore ha fatto avanzare con la smorzata uno o più corridori, mentre egli è arrivato salvo in prima base perchè la difesa, nel tentativo di eliminarlo, ha commesso un errore.

SASD

sarà opportuno ricordare che per segnare questo simbolo nella casella 1B del battitore è necessario che la difesa abbia tentato l'eliminazione di un corridore più avanzato senza riuscirvi, e non a causa di un errore; il classificatore deve essere inoltre certo che esisteva la possibilità dell'eliminazione del battitore in prima base, con gioco di ordinario sforzo: diversamente si avrebbe una valida! Se la difesa avesse mancato l'eliminazione del corridore più avanzato per un errore NON VI SAREBBE SACRIFICIO ma soltanto SD, scelta della difesa.

ALTRI ESEMPI SUI SACRIFICI(SMORZATE)

- ESEMPIO 1 - Un eliminato, un corridore in terza base. Il battitore smorza in campo buono e corre verso la prima base; il ricevitore recupera la palla e la tiene in suo possesso; in questo modo il corridore, che aveva preso un vantaggio esiguo, è costretto a rientrare precipitosamente in terza; il battitore è salvo in prima. Non va registrato il sacrificio (il corridore non è avanzato) ma soltanto SD, scelta della difesa; a questa SD non corrisponde questa volta né una eliminazione né un errore: semplicemente l'impedimento di una avanzata.

X	X
	X
	SD

- ESEMPIO 2 - Nessun eliminato, un uomo in seconda. Il battitore smorza e corre. La difesa recupera la palla e cerca di far gioco in terza (15, assistenza tentata dal lanciatore) ma il corridore, partito tempestivamente, scivola salvo. La difesa non ha commesso errori. Il battitore è salvo in prima; poichè era chiaro che con ordinario sforzo la difesa poteva eliminare il battitore in prima, si ha qui SASD.

2	X
	X
	SASD

- ESEMPIO 3 - Stesso caso. Il corridore arriva in terza salvo, ma si stacca dal sacchetto e viene eliminato. Il corridore è eliminato: c'è sacrificio. Risposta affermativa, dal momento che in realtà il corridore era "avanzato di una base". Anche in questo caso, dunque, occorre registrare l'arrivo del battitore in prima con il simbolo SASD.

2	X
$\frac{1}{15}$	X
	SASD

- ESEMPIO 4 - Nessun eliminato, corridori in seconda e terza base. Il battitore esegue una smorzata. Il corridore in terza segna, ma la difesa riesce ad eliminare quello proveniente dalla seconda. Il battitore è salvo in prima. C'è smorzata di sacrificio in questo caso? Risposta negativa. NON c'è smorzata di sacrificio perchè "un corridore è eliminato nel tentativo di avanzare di una base sulla smorzata". Registrare quindi l'arrivo in prima del battitore con il simbolo SD. SD, si badi bene, e non SASD.

2	2
3	B
$\frac{1}{16}$	X
	X
	SD

SACRIFICI

10.09 a) Registrare una smorzata di sacrificio quando, con meno di due eliminati, il battitore fa avanzare uno o più corridori con una smorzata, mentre egli viene eliminato in prima base, o lo sarebbe stato se la difesa non avesse commesso un errore.

b) Registrare una smorzata di sacrificio quando, con meno di due eliminati, i difensori giocano senza errore una palla smorzata in un tentativo fallito di eliminare un corridore precedente che avanza di una base.

ECCEZIONE : Quando il tentativo di fare della smorzata una eliminazione di un corridore precedente non riesce e, a giudizio del Classificatore, il gioco perfetto non avrebbe eliminato il corridore in prima base, al battitore sarà accreditata una battuta da una base e non una battuta da sacrificio.

c) Non registrare una smorzata di sacrificio quando un corridore è eliminato nel tentativo di avanzare di una base sulla smorzata. Addebitare al battitore un turno alla battuta.

d) Registrare una volata di sacrificio quando, con meno di due eliminati, il battitore batte una volata buona che:

- 1) è presa, e un corridore segna dopo la presa oppure,
- 2) è mancata per un errore, ed un corridore segna, se a giudizio del Classificatore, egli avrebbe potuto segnare dopo la presa, anche se la volata fosse stata presa.

NOTA: Accordare una volata di sacrificio in accordo alla 10.09 d) 2) anche nel caso che un altro corridore sia eliminato per gioco forzato a causa del battitore diventato corridore.

CAP. IV - SACRIFICI - VOLATE

Il simbolo delle "volate di sacrificio" è SAV .-

Perchè vi sia, e possa esser quindi registrata, una volata di sacrificio debbono verificarsi le seguenti condizioni:

- 1) GLI ELIMINATI DEBONO ESSERE MENO DI DUE. Nessuna volata di sacrificio può aversi con due eliminati.
- 2) il battitore effettua una VOLATA BUONA. Non può esservi volata di sacrificio su una palla battuta foul.
- 3) la palla è presa al volo ed un corridore SEGNA PUNTO dopo la presa, oppure la palla è mancata per errore e il PUNTO regolarmente segnato SE, a giudizio del classificatore, il punto sarebbe stato segnato regolarmente anche se l'errore non fosse stato commesso.

o o o o o o o o

Il punto viene in genere segnato, su volata di sacrificio, da un corridore che trovasi in terza base. E' estremamente improbabile che un corridore riesca a segnare dopo la presa partendo dalla seconda base! Occorre quindi che il classificatore faccia molta attenzione al corridore in terza quando, con zero o un eliminato, una palla è battuta in volo nel campo e esterno.

o o o o o o o o

IL CLASSIFICATORE DEVE RICORDARE CHE NON V'E' VOLATA DI SACRIFICIO SE LA VOLATA E' FAUL.

o o o o o o o o

Il classificatore deve fare particolare attenzione a non dimenticare di registrare, con il simbolo SAV, la volata di sacrificio. Egli vedrà in seguito che l'azione non costituisce per il battitore un turno alla battuta. E ciò è giusto: il battitore, con la sua lunga battuta, ha comunque procurato alla sua squadra un vantaggio cospicuo, la segnatura di un punto; ed è dunque esentata questa presenza in battuta dal numero delle volte, nei turni, che vanno paragonati alle battute valide per determinare la potenza in battuta, l'efficienza, del battitore in questione. Dimenticare cioè di registrare un sacrificio è danneggiare direttamente il battitore nelle classifiche di rendimento. Analogo ragionamento va fatto per le smorzate di sacrificio, per motivi ancor più logici: il battitore ha deliberatamente rinunciato a batter valido, su ordine del manager, per far avanzare un compagno di squadra.

o o o o o o o o

CAP V - AVANZATA DEI CORRIDORI

Quando uno o più corridori avanzano in seguito a battute valide od a sacrificio, le basi così conquistate debbono essere giustificate, nel quadro di ciascun corridore, CON IL NUMERO D'ORDINE DI BATTUTA del battitore che ha battuto valido o ha fatto registrare un sacrificio. Il numero d'ordine di battuta va naturalmente segnato nelle caselle che rappresentano le basi che il corridore in questione ha raggiunto per merito del battitore.

Ecco qui di seguito, ad esemplificazione di quanto detto, la registrazione di un inning, un primo inning veramente fortunato per la squadra in attacco.

DIFESA				EAGLE B.C.			N. O B	1
D	O	A	E	NS	GIOCATORI	RUOLO		
				11	RUGGERO Benito	4	4	2 2 4 B
				3	KUNIO Robert	6	2	4 4 5 X
				4	ILIO Riccardo	3	3	1 K
				2	GIULIETTO Nino	2	4	5 X 6 X
				7	GIANCARLO Remo	5	5	7 7 7 SAE
				10	BRENZ Nicola	8	6	2 SAV9
				1	ALBERTO Carlo	9	7	X X X X
				5	BRUNIN Alfredo	7	8	B
				6	ZACCONI Giorgio	1	9	B
								3 43
								BV P RR 3 5 1

- 1) Ruggero ottiene una base su bol. (B)
- 2) Kunio batte un singolo (x) che manda Ruggero in terza base (2).
- 3) Ilio è eliminato per strikeout.
- 4) Giulietto batte un doppio (xx) sul quale Ruggero segna (4) e Kunio va in terza.
- 5) Giancarlo smorza ed è salvo in prima per errore del lanciatore (SAE1); Kunio segna (5), Giulietto è in 3°.
- 6) Brenz batte una lunga volata che è presa al volo dall'esterno destro: volata di sacrificio (2/ SAV9) dal momento che dopo la presa Giulietto segna (6). Giancarlo resta in 1°.
- 7) Alberto batte un fuori-campo. Due punti a casa, il suo e quello di Giancarlo.
- 8) Brunin ottiene una base su bol.
- 9) Zacconi è il terzo eliminato su rimbalzante: assistenza del secondabase, eliminazione del primabase. Brunin è un "rimasto in base". Tre valide, cinque punti, un rimasto in base, un errore.

CAP. VI - BATTITORE FUORI TURNO

La regola che chiarisce questa situazione è la 6.06 bis. Pur trattandosi di un caso non molto frequente, l'eventualità non deve cogliere il Classificatore impreparato. Egli, innanzi tutto, dovrà conoscere i facili principi base della regola; potrà così applicare quanto previsto dalla 10.03 (d).

Il caso classico l'appello della squadra in difesa fatto immediatamente dopo che il battitore irregolare ha terminato il suo turno di battuta. Subito dopo vuol dire prima del successivo lancio; diversamente l'appello potrà eventualmente riguardare soltanto il battitore cui tale lancio è stato fatto. Ricordiamo che "terminare il turno alla battuta" (per il classificatore, veramente, si tratta della presenza in battuta) vuol dire: (1) essere eliminato o (2) raggiungere la prima base (diventare corridore, reg. 6.04).

1° CASO

Il battitore fuori turno, Rossi, è stato eliminato dalla difesa; su appello, fatto prima che la palla sia lanciata al prossimo battitore, il giusto battitore, Bianchi, viene dichiarato eliminato. Si ricorderà infatti che l'errore di prosecuzione dell'ordine di battuta viene sempre addebitato, dall'Arbitro, al battitore che avrebbe dovuto battere se l'ordine di battuta fosse stato rispettato.

Le operazioni da seguire sono le seguenti:

a) segnare l'eliminazione a Bianchi (come se la difesa avesse fatto l'azione non su Rossi, battitore irregolare, ma su Bianchi, battitore regolare) e accreditare l'eliminazione e le eventuali assistenze come se l'ordine di battuta fosse stato seguito correttamente. Se Rossi era stato eliminato al volo dall'esterno centro, nella casella 1B di Bianchi segneremo

$$\frac{1}{Y 8} \quad (\text{prima eliminazione}).$$

Se Rossi era stato eliminato per strikeout, segneremo nella casella 1B di Bianchi i possibili simboli del gioco:

$$\frac{1}{K} \quad (\text{oppure } \frac{2}{K 2}, \frac{3}{K 23}, \text{ ecc.})$$

Se Rossi era stato eliminato su rimbalzante, si segnerà a Bianchi:



La scoperta del battitore fuori turno, Rossi, può avvenire dopo il primo lancio al successivo battitore. Bianchi, in questo caso, non può esser più eliminato e l'azione verrà regolarmente registrata nel quadretto 1B di Rossi che ha diritto, se in base, di restarvi. In questo caso la difesa può appellarsi solo per il battitore che sta compiendo il suo turno di battuta. Rossi è diventato battitore regolare. Se il battitore nel box viene, nell'ordine di battuta, dopo Rossi, tutto è regolare. Se ciò non è, viene chiamato nel box il battitore che segue Rossi nell'ordine di battuta. Il conteggio dei bol e degli strikes rimane invariato.

Può infine accadere che più di un battitore batta fuori turno, l'uno dietro l'altro, senza che la difesa faccia appello. Occorre, in questo caso, che siano segnate tutte le azioni proprio come accadono, nei quadretti dei battitori che battono effettivamente, saltando il turno alla battuta del giocatore o dei giocatori che non hanno battuto nel giusto ordine ed hanno quindi perso il proprio turno; nel loro quadrato, al centro, si scriverà semplicemente il simbolo

PT

(perduto turno) e non si addebiterà il turno alla battuta. Faccia quindi attenzione il classificatore a controllare i numeri di casacca dei battitori; faccia questo controllo con la massima discrezione. Qualora una squadra non si presentasse in campo con chiari numeri sulla parte posteriore della casacca, preghi l'Arbitro Capo di segnalare la cosa in sede di referto e faccia una segnalazione immediata al C.N.C. -

QUANDO UN GIOCATORE BATTE FUORI TURNO

- 10.03 d) Quando un giocatore batte fuori turno, ed è eliminato, ed il giusto battitore è dichiarato eliminato prima che la palla sia lanciata al prossimo battitore, addebitare al giusto battitore un turno alla battuta e segnare l'eliminazione e qualsiasi assistenza, come sel'ordine di battuta fosse stato seguito correttamente. Se un battitore irregolare diventa corridore ed il giusto battitore è dichiarato eliminato per aver saltato il suo turno alla battuta, addebitare il giusto battitore un turno alla battuta, accreditare l'eliminazione al ricevitore ed ignorare tutto ciò che è successo per fare arrivare salvo in base il battitore irregolare. Se più battitori battono fuori turno l'uno dietro l'altro, segnare tutte le azioni proprio come accadono, saltando il turno alla battuta del giocatore o dei giocatori che non hanno battuto nel giusto ordine.

CAP. VII - LA RUBATA

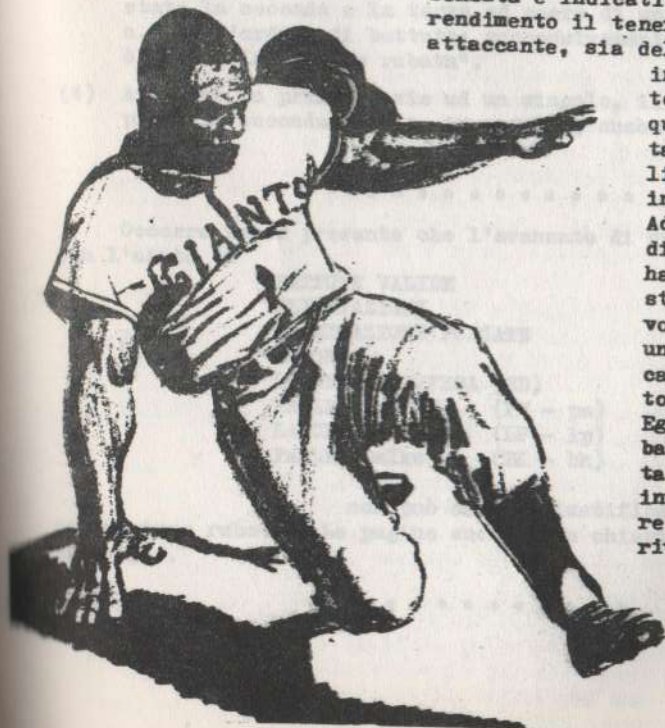
La regola 10.08 chiarisce le circostanze nelle quali il Classificatore deve accreditare una "base rubata" o addebitare un "colto rubando" ad un corridore. Attraverso i vari esempi si cercherà di illustrare le varie parti della regola.

Una premessa va fatta subito. Il concetto di "colto rubando" è notevolmente mutato nelle ultime formulazioni delle regole della classifica. Il colto rubando era, antecedentemente alle ultime modifiche, un titolo di merito conquistabile dal ricevitore e veniva quindi accreditato a questo difensore; si voleva premiare, in sostanza, il catcher, che, con un tiro, effettuava una assistenza, la prima, in un gioco in cui veniva eliminato (errori di difesa a parte) un corridore che tentava di rubare una base. Questa regola è rimasta in vigore molti e molti anni. Si con-

statò, poco a poco, che era molto più sensata e indicativa nelle tabelle di rendimento il tener conto, per un certo attaccante, sia del numero delle volte

in cui egli aveva rubato una base, sia di quello in cui invece tale tentativo era fallito e si era concluso in un "colto rubando". Ad esempio, si dice ora di un corridore: Wilson ha rubato 28 basi ed è stato colto rubando 11 volte. Tutto questo dà una idea precisa delle caratteristiche, nell'atto di rubare, di Wilson. Egli è giunto salvo in base con giochi di rubata 28 volte; 11 volte invece si è fatto giocare dalla difesa od è arrivato salvo per errore.

Per questo motivo il colto rubando va addebitato al corridore e non più, come una volta, accreditato al ricevitore.



.....

L'avanzata di un corridore effettuata mediante una "rubata" viene registrata con il simbolo

"R..

da segnare nel quadretto che, nel quadrato dell'attaccante in questione, rappresenta la base rubata: 2B, 3B, CB a seconda dei casi. Diamo qualche esempio:

	R
	B

(1)

R	X
	X

(2)

5	5
R	SD

(3)

R	R
	X

(4)

- (1) Dopo aver ottenuto la prima base per quattro bol, il corridore ha rubato la seconda.
- (2) L'attaccante ha battuto un doppio e ha rubato successivamente la terza base.
- (3) L'attaccante, giunto in prima su "scelta della difesa, ha conquistato la seconda e la terza ad opera di una battuta del compagno n.5 nell'ordine di battuta; successivamente ha rubato casa base; è questa la "grande rubata".
- (4) Arrivato in prima grazie ad un singolo, il corridore ha rubato prima la seconda base e, in seguito, anche la terza.

.....

Occorre tener presente che l'avanzata di un corridore effettuata con l'aiuto di

BATTUTE VALIDE
 ELIMINAZIONI
 ELIMINAZIONI FORZATE
 ERRORI
 SCELTE DI DIFESA (SD)
 PALLE MANCATE (PM - pm)
 LANCI PAZZI (LP - lp)
 FALLI (Balks) (BK - bk)

non può essere giustificata con l'accreditamento di una base rubata. Le pagine successive chiariranno del tutto questo principio.

.....

RUBATA E LANCIO PAZZO

(10.08 a)

RUBATA E PALLA MANCATA

Quando un corridore è partito per la base successiva prima che il lanciatore effettui il lancio ed il lancio risulta un lancio pazzo o una palla mancata,

ACCREDITARE IL CORRIDORE DI UNA BASE RUBATA

e ignorare il lancio pazzo o la palla mancata.

Eccezione 1^a : Se almeno un altro corridore approfitta del lancio pazzo (o della palla mancata) per avanzare, tale avanzata sarà registrata come lancio pazzo (o come palla mancata). Al corridore partito prima del lancio verrà però sempre accreditata la rubata e perciò scriveremo:

R	X
	X
	LP
	B

"R" nel quadretto della base raggiunta dal corridore che era partito prima del lancio;

"LP" (oppure "FM") nel quadretto rappresentante la base raggiunta dal corridore sul lancio pazzo (oppure sulla palla mancata).

Se entrambi i corridori, però, fossero partiti prima del lancio, si sarebbe avuta allora una doppia rubata e non un lancio pazzo (o una palla mancata).

Esempio : Corridori in seconda e terza base. Due eliminati. Battitore con due strikes a carico. Il corridore in terza base, preso un buon vantaggio, prima che la palla lasci la mano del lanciatore, inizia la corsa verso la casabase tentando la "grande rubata". Il lancio viene sventolato a vuoto dal battitore, ma la palla è persa da ricevitore. Il corridore è salvo a casa. Il battitore-corridore è salvo in prima base e l'altro corridore che si trovava in seconda base, raggiunge intanto la terza base.

2	2
R	CL
pm	X
	X
	KPM

CORRIDORE SALVO A CASABASE "R"
CORRIDORE SALVO IN TERZA BASE "pm"
CORRIDORE SALVO IN PRIMA BASE "KPM"

Eccezione 2^a : A causa del lancio pazzo (o della palla mancata), se un corridore prosegue la sua corsa oltre la base che stava rubando e pertanto guadagna un'altra base oltre a quella che aveva rubato, la conquista della base che stava rubando deve essere registrata come base rubata, mentre la avanzata alla base successiva si deve intendere per il lancio pazzo (o per la palla mancata).

Esempio : Corridore in prima base. Nessun eliminato. Battitore con un ball a suo carico. Prima che il lanciatore lanci la palla al battitore, il corridore parte in rubata verso la seconda base. Sul lancio, il battitore sventola ed al ricevitore non trattiene la palla. Il corridore, arrivato salvo in seconda base, prosegue quindi verso la terza base.

FM	R
	X

RUBATA E TIRO PAZZO (10.08 b)

Quando un corridore sta tentando di rubare e un qualsiasi difensore effettua un tiro pazzo nel tentativo di evitare la rubata della base, non va registrato l'errore ma va accreditata la base rubata. Se però tale tiro pazzo consente al corridore che stava rubando di avanzare di una o più basi extra, o permette ad un altro corridore di avanzare di una o più basi, E' OBBLIGATORIO L'ACCREDITARE LA BASE RUBATA E L'ADDEBITARE UN ERRORE AL DIFENSORE CHE HA EFFETTUATO IL TIRO PAZZO. L'errore è, chiaramente, un errore da extra-base, cioè un "e" minuscolo.

Alcuni esempi.

(1) un corridore, in prima per base su bol, sul movimento del lanciatore inizia la corsa verso la seconda base; il ricevitore tira allora in seconda ma il tiro è pazzo e il corridore può raggiungere la terza base salvo. Come la regola prescrive, è segnata la rubata (in seconda) e l'errore da extra-base in terza.

e2	R
	B

(2) Bianchi in seconda, Rossi in prima. Bianchi inizia la rubata della terza. Il ricevitore tira in terza ma il tiro è pazzo: Bianchi è salvo in base e vi resta; sull'errore Rossi conquista la seconda. L'avanzata di Bianchi è giustificata con una rubata, quella di Rossi con un errore da extra-base (e2).

R	X
	X
	e2
	B

(3) Bianchi in seconda, Rossi in prima. Bianchi, a metà tra seconda e terza base, viene intrappolato dal ricevitore. Nel gioco, l'interbase effettua un tiro pazzo: Bianchi arriva salvo a casa-base, Rossi è salvo in seconda. Nella casella 3B di Bianchi si segnerà R, simbolo della rubata, nella CB l'errore e6. Nella casella 2B di Rossi il simbolo (4) sta a significare che Rossi ha raggiunto la seconda base a causa di un errore commesso dalla difesa sul battitore n. 4 dell'ordine di battuta.

R	X
e6	X
	(4)
	B

(4) Bianchi, in prima, tenta la rubata ma, partito in ritardo, viene intrappolato tra prima e seconda. Il gioco di intrappolamento termina con un tiro pazzo del primabase e Bianchi è salvo in seconda. Non segnare l'errore; accreditare a Bianchi una base rubata. Gli errori di tiro, in questo caso, vanno esentati dal momento che Bianchi si è fermato in seconda. Se egli avesse invece raggiunto la terza, anche l'errore e3 sarebbe stato registrato.

	R
	X

RUBATE SU GIOCHI DI INSEGUIMENTO (10.08 c)

Un corridore, tentando una rubata (o perchè staccatosi troppo da un sacchetto), è intrappolato tra una base e l'altra in un gioco d'inseguimento (run-down play). Possono aversi diversi casi:

(1) se egli evita di essere eliminato e raggiunge la base successiva senza l'aiuto di un errore, una rubata gli viene accreditata. Se anche un altro corridore avanza sul gioco, anch'egli viene accreditato di una base rubata.

(5) Rossi

6	6
R	B
	R
	X

(6) Neri

Nell'esempio riportato, Rossi (n.5 nell'ordine di battuta), ottenuta la base su bol (B), arriva in terza su un singolo di Neri, battitore seguente; sul successivo lancio Neri ruba la seconda base. Rossi in terza, Neri in seconda. Rossi prende troppo vantaggio su un lancio e viene intrappolato da un tiro del ricevitore tra terza e casa base; il gioco di intrappolamento, senza che si verifichi un errore difensivo, non riesce e alla fine Rossi è salvo a casa. Nel frattempo Neri ha preso un buon vantaggio ed è riuscito a raggiungere la terza. Si accredita una base rubata a Rossi ed una base rubata a Neri.

(2) Se, nello stesso caso, Rossi è salvo a casa base per errore del terzabase, un colto rubando deve essere addebitato. Il simbolo diventa allora

CR 251E5

(anche il lanciatore ha partecipato al gioco); l'avanzata di Neri è giustificata dal simbolo SD, scelta della difesa: la base rubata non gli è stata accreditata dal momento che, in un gioco di doppia rubata, uno dei corridori sarebbe stato eliminato senza l'errore della difesa.

(5) Rossi

6	6
	B
	R
	X

(6) Neri

(3) Rossi in terza base, Neri in prima. Rossi viene intrappolato tra terza e casa base. Alla fine del gioco, durante il quale non sono stati commessi errori, Rossi è riuscito a rientrare salvo in terza e Neri ha rubato la seconda. Va accreditata a Neri la rubata? La risposta è affermativa, come chiaramente è detto dalla regola.

DOPPIE E TRIPLE RUBATE

(10.08 d)

La regola è chiarissima : quando è tentata una doppia o tripla rubata ed un corridore è eliminato sul tiro prima di raggiungere e tenere la base che tentava di rubare, o lo sarebbe stato senza un errore della difesa (di presa o di toccata), nessun altro corridore dovrà essere accreditato di una base rubata. Registrare una Scelta della Difesa.

CORRIDORE ELIMINATO DOPO LA SCIVOLATA OLTRE LA BASE

(10.08 e)

Un corridore che è eliminato dopo aver scivolato oltre la base, mentre tenta di ritornare a quella base o di raggiungere la base successiva, non sarà accreditato di una base rubata. Il corridore viene anzi addebitato di un "colto rubando".

Tener presente che lo "scivolare oltre" è l'atto di un attaccante nell'istante in cui, nella scivolata su di una base (fuorchè quando avanza da casabase in prima base), passa oltre e perde il contatto con la base stessa, atto che lo pone in pericolo.

INDIFFERENZA DELLA DIFESA

(10.08 g)

Nessuna base rubata dovrà essere registrata quando un corridore avanza solamente perchè la squadra in difesa rimane indifferente alla sua avanzata. Si registra invece una scelta della difesa.

CIO' CHE NON E' INDIFFERENZA DELLA DIFESA

Non è indifferenza della difesa se, con un corridore in terza base e con un corridore in prima base, il corridore di prima inizia la rubata ed il ricevitore finge il tiro in seconda (oppure lo effettua ad un difensore -terzabase, lanciatore, secondabase, ecc. - senza alcuna necessità apparente, ma per cercare in realtà di far avanzare il corridore dalla terza base e poi eliminarlo) ed il corridore arriva salvo in seconda. In questo caso registrare una base rubata a favore del corridore : questa non è indifferenza della difesa.

Se però, in questo caso, il corridore in terza -visto il tiro del ricevitore- tenta la rubata della casabase (doppia rubata) e viene eliminato sul tiro di rimando (CR242 , CR212, CR252), l'attaccante che ha conquistato la seconda base non verrà accreditato di una base rubata. La sua avanzata sarà giustificata con il simbolo "SD" (scelta della difesa).

Nè devesi interpretare come "indifferenza della difesa" il caso in cui, con corridori in prima e terza base, il corridore il prima base prende tanto distacco dalla base che nessun tentativo viene poi fatto per tirare in seconda onde cercare di ottenere la eliminazione.

RUBATA E FALLO

Con uno o più corridori in base, se uno di essi inizia la rubata anche prima del lancio e l'arbitro chiama "BALK" (fallo del lanciatore), in linea generale si ignora il tentativo di rubata e si registra l'avanzata del corridore (o dei corridori, se più di uno aveva iniziato la rubata) per effetto del fallo del lanciatore.

Solo in casi eccezionali, quando uno dei corridori ha preso un sostanziale distacco dalla base ed è partito prima del lancio con il vantaggio di questo distacco, è consentito registrare la base rubata. Il fallo va comunque registrato se un altro corridore avanza senza aver preso sostanziale vantaggio.

BASI RUBATE

10.08 Una base rubata sarà accreditata a un corridore ogni qual volta egli avanza di una base senza l'aiuto di una battuta valida, una eliminazione un errore, una eliminazione forzata, una scelta della difesa, una palla mancata, un lancio pazzo o un fallo, con le seguenti norme:

- a) quando un corridore parte per una base successiva prima che il lanciatore lanci la palla e il lancio risulta un lancio pazzo o una palla mancata, accreditare al corridore una base rubata e non addebitare lo sbaglio;

ECCEZIONE: Se, a causa del lancio divenuto lancio pazzo o palla mancata, il corridore che ruba avanza di una base extra, o se anche un altro corridore avanza, registrare tanto il lancio pazzo o la palla mancata quanto la base rubata.

- b) quando un corridore sta tentando di rubare, e il ricevitore, dopo aver ricevuto il lancio, effettua un tiro pazzo nel tentativo di impedire la rubata della base, accreditare una base rubata e non addebitare un errore, a meno che tale tiro pazzo permetta al corridore che sta rubando di avanzare di una o più basi extra, o permetta a qualsiasi altro corridore di avanzare di una o più basi; accreditare in questo caso una base rubata e addebitare un errore al ricevitore.
- c) quando un corridore, che tenta la rubata, evita di essere eliminato in un gioco di inseguimento ed avanza alla base successiva senza l'aiuto di un errore, accreditare al corridore una base rubata. Se anche un altro corridore avanza sul gioco, accreditare a tutti e due i corridori una base rubata. Se un corridore avanza, mentre un altro corridore che tenta di rubare evita di essere eliminato in un gioco di inseguimento e ritorna salvo, senza l'aiuto di un errore, alla base che originariamente occupava, accreditare una base rubata al corridore che è avanzato.
- d) quando è tentata una doppia o tripla rubata, e un corridore è eliminato sul tiro prima di raggiungere e tenere la base che tenta di ru

bare, a nessun altro corridore dovrà essere accreditata una base rubata.

- e) ad un corridore che è eliminato per toccata dopo aver scivolato oltre una base, sia che tenti di tornare a quella base sia che tenti di avanzare alla successiva, non dovrà essere accreditata una base rubata.
- f) quando, a giudizio del Classificatore, l'evidente mancata presa di una palla tirata evita l'eliminazione di un corridore che tenta di rubare, non accreditare una base rubata. Accreditate una assistenza al difensore che ha effettuato il tiro, addebitare un errore al difensore che ha sbagliato la presa ed addebitare al corridore un "colto rubando".
- g) nessuna base rubata dovrà essere segnata al lorchè un corridore avanza solamente perchè la squadra in difesa rimane indifferente al la sua avanzata. Registrare una scelta di difesa.

COLTO RUBANDO

- h) Al corridore sarà addebitato un "colto rubando" se è eliminato, o lo sarebbe stato in un gioco privo di errori, quando:
 - 1) tenta la rubata;
 - 2) viene "colto fuori" (picked off) e come conseguenza tenta di avanzare;
 - 3) scivola oltre mentre sta rubando.

NOTA: Non addebitare un colto rubando se il corridore non ha l'opportunità di essere accreditato di una base rubata quando il gioco inizia.

CAP. VIII - IL COLTO RUBANDO

Come abbiamo visto, il "colto rubando" è l'addebito fatto ad un corridore che è stato eliminato nel tentativo di rubata o lo sarebbe stato se non fosse intervenuto un errore di presa da parte di un difensore (o, anche, un errore di toccata, caso del difensore che, toccato l'uomo, si lascia sfuggire la palla). Le classifiche americane ed il regolamento 1963 danno ampio risalto al numero delle volte che un corridore è stato "colto rubando". Non ci si dimentichi quindi di segnare il simbolo relativo CR: esso è molto importante perchè diversamente il rilevare il numero di tali azioni diventa spesso impossibile.

Tre sono i casi previsti dal regolamento in cui un "colto rubando" deve essere registrato e addebitato al corridore. Prima di esaminarli separatamente è necessario che il Classificatore tenga sempre presente questo

PRINCIPIO FONDAMENTALE

Alla fine del gioco non può esserci un "colto rubando" se, all'inizio, non vi era possibilità di accreditare l'attaccante di una "base rubata".

1° CASO

Il tipico "colto rubando" si verifica quando un corridore tenta la rubata e viene eliminato sul gioco della difesa o lo sarebbe stato se non ci fosse stato un errore commesso da parte di un qualsiasi difensore.

L'espressione "qualsiasi difensore" include anche il ricevitore. Si consideri, ad esempio, questo caso:

Corridori in prima e terza base; nessun eliminato. Il corridore in prima base tenta di rubare sul lancio e il ricevitore tira al secondabase che, visto partire anche il corridore in terza base, rinuncia a toccare il corridore proveniente dalla prima base, e tira immediatamente al ricevitore in buona posizione per eliminare il corridore proveniente dalla terza base. Il ricevitore manca però la presa e gli attaccanti sono entrambi salvi, uno in seconda base per "SD" e l'altro a casabase per "CR24E2".

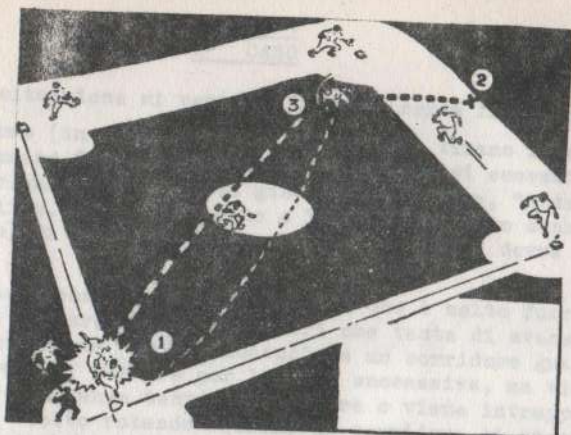
Se il corridore proveniente dalla terza base, fosse invece stato eliminato a casabase, l'azione sarebbe stata così registrata:

1
CR242

I due esempi di cui sopra vengono illustrati schematicamente qui a fianco ed inoltre è possibile vedere tutta la azione nella figura della pagina seguente.

X	X
CR 24E2	X
	SD
	B

X	X
1 CR242	X
	SD
	B



- (1) Il ricevitore tira la palla al secondabase, nel tentativo di eliminare il corridore partito dalla prima base;
- (2) Il seconda-base riceve il tiro del ricevitore ma, visto che il corridore che si trova in terza base è partito per segnare punto, rinuncia a toccare il corridore proveniente dalla prima base;
- (3) Il secondabase allora tira nuovamente la palla al ricevitore per il tentativo di eliminazione del corridore proveniente dalla terza base.

o o o o o o o o o o o

AVVERTENZA - E' forse superfluo chiarire che il ricevitore non darà inizio ad un gioco di "colto rubando", quando egli fa eliminare un corridore allontanatosi dalla base dopo aver raccolto una palla battuta, o su una qualsiasi altra azione iniziata da un altro difensore.

o o o o o o o o o o o

ALCUNI ESEMPI

Quando, a giudizio del Classificatore, un corridore che tenta di rubare è salvo per l'evidente mancata presa di una palla tirata, non accredita re il corridore con una base rubata, ma addebitargli un colto rubando; ac creditare l'assistenza al difensore che ha effettuato il tiro e addebitare un errore al difensore che ha sbagliato la presa.

	CR 2E4
	B

Nell'esempio a fianco, è il secondabase che ha sbagliato la presa sulla palla tirata dal ricevitore.

CR 2E5	I
	I

Nell'esempio a fianco, è il terzabase che ha sbagliato la presa sulla palla tirata dal ricevitore.

CR 26E3	I
	I

Nell'esempio a fianco, è il terzabase che ha sbagliato la presa sulla palla tirata dall'interbase, che a sua volta l'aveva ricevuta su tiro del ricevitore.

2° CASO

Anche questa situazione si verifica con una certa frequenza.

Se il lanciatore (in genere) o il ricevitore, tirano improvvisamente ad una base e "prendono fuori" un corridore, staccatosi eccessivamente dal sacchetto, e come risultato di questo gioco l'attaccante, "intrappolato" tra una base e l'altra, viene eliminato o lo sarebbe stato senza un errore (di presa o di tiro) di un difensore, un "colto rubando" dovrà essere segnato.

Attenzione a non confondere il corridore che è colto fuori base che tenta di ritornare, al corridore colto fuori che tenta di avanzare. In altre parole, si tratta di un "colto rubando" se un corridore guadagna qualche metro nell'intento di partire per la base successiva, ma viene colto fuori base e come conseguenza tenta di avanzare o viene intrappolato. Non si tratta invece di "colto rubando" quando il corridore si stacca dalla base allo scopo di disturbare il lanciatore avversario e viene eliminato da una precisa assistenza, mentre egli tenta di ritornare alla base che occupava.

ALCUNI ESEMPI

	4
	CR134
	B

Il corridore che occupa la prima base tenta di rubare la seconda base, ma, mentre sta per partire, si accorge che il lanciatore tira la palla in prima base. Essendo troppo distante dal sacchetto, continua la corsa verso la seconda base, ma viene eliminato dal secondabase, che ha ricevuto il tiro dal primabase.

	4
	CR13
	B

Stesso caso dell'esempio precedente, ma con la variante che il corridore tenta di ritornare verso la prima base e viene comunque eliminato dal primabase. In questo caso, tener presente che il corridore era partito verso la seconda base.

	4
	13
	B

Il corridore che occupa la prima base, cerca di disturbare il lanciatore, staccandosi dalla base, ma accorto si che il "pitcher" sta tirando in prima, rientra immediatamente, senza peraltro impedire al primabase di toccarlo e quindi viene eliminato.

3° CASO

Questo caso riguarda il caso in cui un corridore che stava rubando, scivola oltre sulla base rubata, ma, nonostante sia ben arrivato salvo, viene toccato da un difensore fuori della base da lui conquistata.

In tale circostanza, anche se appare una ingiustizia, il corridore deve essere addebitato di un "colto rubando" poichè chi ruba deve sapere rubare bene e lo "scivolare oltre" è in contrasto alla prerogativa di saper rubare una base.

CAP. IX - FALLO DEL LANCIATORE

Simboli : BK
bk

L'avanzata di un corridore a causa di un fallo del lanciatore (balk) deve essere registrata nel quadretto che rappresenta la base raggiunta dal corridore con tale mezzo, con il simbolo

BK (lettere maiuscole)

Quando due o tre corridori avanzano per un "balk", per evitare di conteggiare più volte lo stesso fallo a carico del lanciatore, si segna "BK" (lettere maiuscole) nel quadretto della base raggiunta dal corridore più avanzato e "bk" (lettere minuscole) nel quadretto relativo alla base raggiunta dai corridori successivi.

A fine partita si conteggeranno soltanto i BK (in maiuscole), ed il dato si riporta nella relativa casella delle classifiche per lanciatori ; tale dato è richiesto infatti dalla 10.02(c).

CAP. X - PUNTI BATTUTI A CASA

Un battitore deve essere accreditato di un "Punto battuto a casa" per ogni punto che raggiunge casabase salvo per:

- una sua battuta valida
- una sua smorzata di sacrificio
- una sua volata di sacrificio
- una sua eliminazione su palla battuta foul
- una sua eliminazione nel campo interno
- un suo arrivo in prima base per scelta della difesa
- un suo passaggio in prima base per quattro balls, o perchè viene colpito dal lanciatore, o per interferenza, o per ostruzione, quando le basi sono cariche e come conseguenza un punto è forzato a casabase.

Il "Punto battuto a casa" non ha un simbolo proprio. Per indicare che è un PBC e contemporaneamente individuare chi lo ha "battuto a casa", si scrive nel quadretto "CB" del corridore che ha segnato il punto, il numero dell'ordine di battuta del battitore che ha "mandato a casa" il corridore.

PUNTI BATTUTI A CASA SU BATTUTA PUNTO

Quando un battitore effettua una battuta punto, accreditare un punto battuto a casa per ogni corridore che si trova in base quando viene effettuato il fuori campo ed inoltre non dimenticarsi di accreditare anche il punto battuto a casa per il punto segnato dal battitore stesso.

Esempio: Brambilla, il terzo battitore nell'ordine di battuta della sua squadra, batte un fuori campo con corridori in terza e seconda base. Nel quadretto CB di ciascuno dei due corridori che hanno segnato punto, e nello stesso quadretto CB di Brambilla, si scriverà il numero 3 (in arabo). In questo caso, Brambilla sarà accreditato di tre punti battuti a casa.

- (1)Colombo
(2)Mariani
(3)Brambilla

X	X
3	X
3	R
3	B
X	X
3	X

NON SEMPRE UN ERRORE ANNULLA UN PUNTO BATTUTO A CASA

Se, con meno di due eliminati, un errore è commesso in un gioco sul quale ordinariamente un corridore dalla terza base segnerebbe il punto, ed effettivamente lo segna, accreditare il battitore di un punto battuto a casa.

Esempio 1° - Punto segnato dopo una battuta a parabola

Quando un battitore batte una volata, buona o foul, che permette ad un corridore di arrivare a casa dopo la presa al volo, il battitore è accreditato di un PBC. E' un PBC per il battitore anche se il difensore fallisce la presa al volo, sempre che non vi siano due eliminati ed il Classificatore ritiene che il corridore avrebbe potuto egualmente arrivare a casa anche se il difensore avesse regolarmente effettuato la presa al volo della palla. A differenza del SACRIFICIO che esige la volata buona, il PUNTO BATTUTO è concesso anche sulle volate foul prese al volo.

Esempio 2° - Punto segnato con errore nel campo interno

Un eliminato; corridore in terza base. La difesa, in vantaggio di alcuni punti, non fa serrare sotto i suoi interni (il che avrebbe dimostrato l'intenzione di non concedere il punto), ma preferisce disporre i suoi interni in profondità (dimostrando che è disposta a lasciare arrivare a casa il corridore pur di giocare "sul sicuro"). La battuta rimbaltante del battitore non è presa "pulita" dall'interbase, che la "palleggia" e poi tira in prima troppo tardi per eliminare il battitore. Il corridore in terza, già bene avviato segna facilmente. Il punto è quindi un PBC. (Notare che, non essendoci un "chiaro gioco da fare a casa", il punto è anche un PGL).

NESSUN PUNTO BATTUTO A CASA SUI DOPPI GIOCHI

Non accreditare un punto battuto a casa quando il battitore effettua una rimbaltante che causa una doppia eliminazione forzata, o una doppia eliminazione rovescia.

Anche nel caso di doppia eliminazione forzata, se la seconda eliminazione è perduta a causa di un errore di presa dell'ultimo difensore, non si accredita al battitore un PBC.

Esempio: Zero (oppure uno) eliminato; corridori in prima e terza base (oppure basi piene). La battuta rimbaltante è raccolta da un interno e passata in seconda base per la prima eliminazione forzata del corridore proveniente dalla prima base. La prima eliminazione viene conseguita ed il difensore che l'ha effettuata passa la palla tempestivamente e con precisione in prima base per il completamento del doppio gioco, ma il primabase lascia cadere la palla, perdendo così la seconda eliminazione. (La palla era arrivata in prima base, prima dell'arrivo del battitore-corridore). Il corridore che era in terza base ha segnato il punto.

Questo non è un PBC, malgrado:

- a) sia stato segnato su "una eliminazione in campo interno";
- b) sia stato segnato con "meno di due eliminati";
- c) non abbia avuto luogo la "doppia eliminazione forzata".

In realtà, la battuta ha "provocato" un doppio gioco forzato e solo l'imperdonabile errore del primabase, che ha lasciato cadere il tiro perfetto, ha fatto perdere il completamento del doppio gioco.

PUNTI SEGNATI PARTENDO DALLA PRIMA O DALLA SECONDA BASE

A volte, sulla battuta di un compagno, un corridore arriva a casa partendo dalla prima o dalla seconda base. Può sorgere il dubbio se il punto segnato sia proprio per merito della battuta del battitore o non piuttosto per merito della prontezza di spirito e straordinaria velocità del corridore stesso. In tutti questi casi il Classificatore dovrà seguire il seguente:

Principio generale : ACCREDITARE IL BATTITORE DI UN "PBC" QUANDO IL CORRIDORE NON SI FERMA IN TERZA BASE, NE' RALLENTA LA SUA CORSA NELL'ARRIVARE IN TERZA BASE.

Esempio "A" : Corridore in prima base. La battuta del battitore nel campo esterno; porta il battitore solo in prima base, perchè l'esterno passa la palla in seconda base, non accorgendosi che il corridore, molto veloce, nell'arrivare in terza base, o per propria audacia o perchè viene fatto proseguire dal suggeritore, continua senza fermarsi verso casa base. Il difensore in seconda base, non vede cosa sta succedendo, oppure non è abbastanza pronto per fare il tiro a casa; ad ogni modo (che vi sia ancora tempo per fare il tiro a casa, oppure che il tiro arrivi in ritardo) il punto è segnato.

Questo è un PBC e andrà segnato ed accreditato al battitore, scrivendo il numero dell'Ordine di battuta del battitore nel quadretto CB del corridore che ha segnato il punto.

Esempio "B" : La stessa situazione in base e la stessa azione di gioco descritte nell'esempio "A", con la differenza che il corridore ha rallentato o si è fermato un attimo in terza base, ed ha ripreso la corsa verso casabase, segnando il punto, dopo aver visto che la palla veniva passata in seconda base.

Applicando il principio generale sopra descritto, questo non è un PBC e perciò non si può iscrivere nel quadretto CB del corridore il numero dell'Ordine di battuta del battitore.

Non vi è alcun errore imputabile alla difesa per il punto segnato; non si tratta neppure di base rubata. In questo caso allora, stante a quanto è precisato nel Regolamento Tecnico di Gioco, registreremo l'avanzata a casabase del corridore con "SD" (Scelta della difesa).

Esempio "C" : Corridori in prima e seconda base. La battuta rimbaltante del battitore è raccolta dal secondabase e passata all'interbase, conseguendo la eliminazione su gioco forzato del corridore proveniente dalla prima base; senonchè questi, nella sua legittima scivolata in seconda base, fa cadere l'interbase. ("legittima la scivolata" perchè non c'è stata interferenza intenzionale). Il corridore partito dalla seconda base, segna il punto, prima che l'interbase abbia potuto rialzarsi e tirare a casa.

Deve essere registrato un PBC? Applicando il principio generale, dovrà essere registrato un PBC, se il corridore aveva già passato la terza base e, senza fermarsi o rallentare, proseguito verso la casa base. Non sarà registrato un PBC, se il corridore si fosse fermato o avesse rallentato la corsa passando per la terza base.

Esempio "D" : Corridore in prima base. Sulla battuta valida del battitore nel campo esterno, il corridore arriva in terza base mentre la difesa, passando la palla in seconda base, "intrappola" il battitore-corridore che tentava di raggiungere la seconda base. (I Cronisti direbbero che il battitore tentava di allungare un singolo in un doppio). Il corridore, che aveva rallentato o che si era fermato in terza base, approfitta dell'azione di inseguimento sul battitore che la difesa sta svolgendo tra seconda e prima base, e segna punto.

E' chiaro che questo punto non è un PBC, e perciò useremo il simbolo SD per indicare l'arrivo a casa base di questo punto. NON E' UNA RUBATA!

Esempio "E" : (Questo esempio, oltre ad essere in argomento, illustra un particolare tipo di errore spesso commesso dai dilettanti o principianti).

Corridori in prima e seconda base. Il corridore in seconda base arriva in terza su una battuta nella quale la difesa ha tentato di eliminare il battitore in prima o il corridore forzato in seconda base. La decisione dell'arbitro, che ha dichiarato "salvo" il battitore o il corridore in arrivo in seconda, è contestata dal difensore, il quale, con la palla in mano, si mette a discutere con l'arbitro (oppure, in un impeto d'ira, butta la palla a terra). Il ^{corridore} fermatosi in terza base, ne approfitta per scappare a casa base e segnare il punto.

Questo punto, evidentemente, non è un PBC. L'avanzata del corridore in terza base, non deve comunque essere registrata come "SD" e neppure come base rubata. Addebitare un errore da extra-base al difensore infuriato, che ha trattenuto la palla, iscrivendo nel quadretto CB del corridore che ha segnato il punto.

LA GRAN RUBATA PRIVA IL BATTITORE DI UN PUNTO BATTUTO A CASA

Un corridore in terza base ruba casa base (compie la "gran rubata"). In questo caso non vi è un PBC e neppure vi sarà in seguito. Anche se, dopo la rubata, il battitore battesse un fuori-campo, non potrà essere accreditato di un PBC. Un punto segnato è un PBC esclusivamente se arriva a casa base su azione di un battitore.

NON SEMPRE VI E' CORRISPONDENZA FRA "PBC" E "PGL"

Il Classificatore dovrà sempre giudicare separatamente i punti segnati: una volta dal punto di vista dei PGL, una volta dal punto di vista dei PBC, perchè, se è vero che in molti casi concordano, altre volte non possono essere giudicati paralleli.

Esempio : Un corridore in terza base, giuntovi su un errore "E3" commesso dalla difesa nella precedente azione, segna il punto sulla battuta rimbalzante del battitore che è stata palleggiata dall'interbase. Il battitore arriva salvo in prima base. Orbene, già si può dire che il punto segnato non è un PGL, visto che nessun punto può essere guadagnato se è segnato da un corridore che si trova in base per un errore "E" (maiuscolo) che è una opportunità difensiva. Però, se non vi erano due eliminati, e se il Classificatore giudica che il corridore non avrebbe potuto essere eliminato a casa base sul tiro dell'interbase, allora il punto è un PBC.

PUNTI BATTUTI A CASA

- 10.04 a) Accreditare al battitore un punto battuto a casa per ogni punto che viene segnato, salvo nel caso di una battuta valida del battitore, di una smorzata di sacrificio, una volata di sacrificio una eliminazione nel campo interno od una scelta di difesa; oppure che è forzato a casa base perchè il battitore è diventato corridore a basi cariche (per una base su ball, o perchè gli è stata concessa la prima base per essere stato toccato da una palla lanciata o per interferenza o per ostruzione).
- (1) Accreditare un punto battuto a casa per il punto segnato dal battitore che effettua una battuta-punto. Accreditare un punto battuto a casa per ogni corridore che è in base quando è battuto un fuori campo che segna prima del battitore che ha effettuato il fuori campo.
- (2) Accreditare un punto battuto a casa per il punto segnato quando, con meno di due eliminati, un errore è commesso in una azione nella quale un corridore in terza normalmente potrebbe segnare.
- b) Non accreditare un punto battuto a casa quando il battitore effettua una rimbalzante che causa una doppia eliminazione forzata o una doppia eliminazione forzata rovescia.
- c) Non accreditare un punto battuto a casa quando a un difensore è addebitato un errore per aver perso un tiro in prima base che avrebbe completato una doppia eliminazione forzata.
- d) Il giudizio del Classificatore deve determinare se un punto battuto a casa deve essere accreditato per un punto che è segnato nei casi in cui un difensore trattiene la palla o la tira ad una base sbagliata. Di solito se il corridore non interrompe la sua azione viene accreditato il punto battuto a casa; se invece il corridore si ferma e riprende la sua corsa solo quando si accorge dell'errore del difensore, il punto viene registrato come scelta della difesa.

CAP. XI - AVANZATA DEI CORRIDORI RIEPILOGO GENERALE

Al termine dei capitoli riguardanti l'attacco, il meccanismo di registrazione relativo all'avanzata in base dei corridori, dovrebbe essere del tutto chiaro.

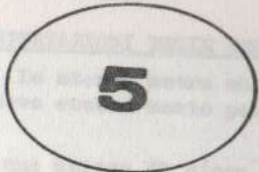
L'avanzata di un corridore da una base all'altra con i propri mezzi, può avvenire solo mediante la rubata. Ad esclusione di questo mezzo, tutte le altre avanzate sono effettuate per "fatti di terzi", cioè per azioni offensive dei compagni e conseguenti azioni difensive degli avversari.

Riepiloghiamo i simboli usati per segnare l'avanzata dei corridori:

- NUMERO DELL'ORDINE DI BATTUTA DEL BATTITORE che con la sua azione ha provocato l'avanzata di uno o più corridori, quando il battitore:
 - esegue una battuta valida;
 - dopo una battuta rimbalzante viene eliminato in prima base;
 - viene eliminato per una battuta buona o foul presa al volo;
 - ottiene la prima base per quattro balls, perchè è colpito dal lanciato re, per interferenza o per ostruzione;
 - arriva salvo in prima base per scelta della difesa che ha eliminato un altro corridore;
 - arriva salvo in prima base per errore della difesa su di lui, purchè non vi siano due eliminati;
 - arriva salvo in prima base per scelta della difesa e la difesa ha com messo errore nel tentativo di eliminare un altro corridore, purchè non vi siano due eliminati.
- NUMERO DELL'ORDINE DI BATTUTA (TRA PARENTESI) DEL BATTITORE che con la sua azione ha provocato l'avanzata di uno o più corridori, quando il battitore:
 - arriva salvo in prima base per errore della difesa su di lui e ci sono già due eliminati;
 - arriva salvo in prima base per scelta della difesa e la difesa ha com messo errore nel tentativo di eliminare un altro corridore e ci sono già due eliminati.
- Quando un corridore avanza perchè la difesa ha commesso un errore su di lui, se altri corridori avanzano per effetto del medesimo errore, registrare la avanzata di questi ultimi corridori con il NUMERO DELL'ORDINE DI BATTUTA (TRA PARENTESI) DEL CORRIDORE che è avanzato per errore.
- ERRORI DA EXTRA-BASE "e" oppure ERRORI DECISIVI "E", questi ultimi possono essere preceduti dalle notazioni "SA" (sacrificio) e "CR" (colto rubando).
- PALLE MANCATE (PM - pm); LANCI PAZZI (LP - lp); BALKS (BK - bk).
- SCELTA DELLA DIFESA (SD).

CAPITULO 1°

CONSIGLI UTILI



REGOLE DELLA AZIONE DI SCELTA PER IMPEDIRE LA PERDITA DELLA PARTITA

Tale regolamento è importante per il giocatore che desidera vincere la partita. Le azioni della squadra di casa sono state studiate per il miglior risultato possibile.

DEFINIZIONE: Una volta giudicata che una partita è stata vinta, la partita è registrata nel Registro Abiliter, NEL CASO DELLA VITA.

LA PRIMA AZIONE VALIDA: Poiché la tecnica attuale nell'attacco è basata su una prima battuta valida. Essa può essere una battuta valida perché potrebbe risultare, e fine partita. L'unica battuta valida è quella della squadra. Il se così risultasse, voi dovete poter dire con tutta sicurezza e tranquillità: "Oh! Questa era una battuta dell'avversario valida che è stata il lancio di avvertimento del capitano per una "battuta partita" in "avvertimento" quella partita senza battuta valida ed ogni giocatore saprà di scegliere almeno una volta nella sua carriera.

Il regolamento del regolamento scritto al pubblico delle regole rigore con la cura delle lettere delle consegne ed il suono degli errori commessi nella squadra. In Italia sono proibite le battute che vengono fatte.

- computi e calcoli

Il regolamento del regolamento scritto al pubblico delle regole rigore con la cura delle lettere delle consegne ed il suono degli errori commessi nella squadra. In Italia sono proibite le battute che vengono fatte. Le battute della vostra partita decidono e scelgono giustamente e per questo un elemento di fatto dell'azione e della partita internazionale sono applicazioni della regola, ma in decisioni "di giudizio".

REGOLE PER IL GIOCATORE: Evitate questi errori. Chiedete subito alla partita una battuta di "azione dei fatti", se non siete sicuri di quella giocata. Nel caso parte ad una azione di inseguimento che fa il giocatore che prova la tirata dall'esterno in distanza, chi consegna la palla al difensore della tirata che si elimina nel tratto della palla mancando anche a un'azione per intervenire. Quando si l'interessa, se il regolamento deve essere per ricevere il tiro dal ricevitore su una battuta, chiedete al manager del del che avrebbe dovuto coprire la base. (Non sempre, come nel calcio, trova al regolamento di ricevere il tiro con un battitore destro e sinistro se il battitore è mancino). Quando il Presidente lascia vedere la palla un azione contemporanea in prima base di palla e battitore-corridore. In certe azioni, chiedete subito all'arbitro se il battitore-corridore ha fatto il tiro in prima o se ha dichiarato salvo perché il difensore pare in un'azione. Naturalmente, se l'arbitro aveva segnalato prima il difensore e poi il battitore quando vide la palla cadere dalle mani del battitore, allora non vi è dubbio che dovete registrare un errore). Avvertite l'arbitro prima del fatto di segnalare quando un difensore di base riceve il tiro con il più veloce della base. Naturalmente quando per una "azione dei fatti" riceve un errore di rivolgersi ad un manager ed ad un arbitro, non interviene. Chiedete il consiglio di CHIUSURA DELLA PARTITA, se per far ciò avete dovuto intervenire una azione di gioco e quindi lo svolgimento della partita.

CAPITOLO 1°

CONSIGLI UTILI

GIUDIZI SULLE AZIONI DI GIOCO ED INTERPRETAZIONI DELLE REGOLE

Siate scrupolosamente imparziali. Lo stesso metro che adottate per giudicare le azioni della squadra di casa deve essere usato per i vostri giudizi sulle azioni della squadra ospitata.

Importante : Una volta giudicata una azione di gioco ed eseguita la relativa registrazione sul Ruolino Analitico, NON CAMBIATELA PIU'.

La prima battuta valida : Ponete la massima attenzione nell'accreditare a ciascuna squadra la sua prima battuta valida! Essa può avere una importanza enorme perchè potrebbe risultare, a fine partita, l'unica battuta valida conseguita dalla squadra. E se così risultasse, voi dovete poter dire con tutta coscienza e tranquillità : "Sì! Quella era una battuta chiaramente valida che ha privato il lanciatore avversario dal conseguire una "zero-battute partita" (NO HIT GAME)"; quella partita senza battute valide cui ogni lanciatore aspira di conseguire almeno una volta nella sua carriera.

Il Tabellone del punteggio esposto al pubblico nello stadio riporta anche il numero delle Battute Valide conseguite ed il numero degli Errori commessi da ciascuna squadra. In Italia sono pochissime le Società che posseggono Tabelloni riportanti tali dati, ma col divulgarsi dell'interesse per il baseball, ci arriverà anche da noi. Il modificare, terminata la partita, in sede di compilazione del ruolino, una vostra primitiva decisione di giudizio, provocherà discussioni a non finire, spesso comporterebbe successive rettifiche di annunci già trasmessi dalla stampa e dalla radio e vi espone ad una situazione penosa. La modifica della vostra primitiva decisione è solamente giustificata se avete errato su elementi di fatto dell'azione o sulla corretta interpretazione e erronea applicazione delle regole, mai su decisioni "di giudizio".

Errare sui fatti: Evitate simili errori. Chiedete subito alle parti coinvolte, piuttosto di "errare sui fatti"; se non siete sicuri di quali giocatori hanno preso parte ad una azione di inseguimento; chi fu il giocatore che prese la palla tirata dall'esterno in diamante; chi consegnò la palla al difensore che fece poi la eliminazione col trucco della palla nascosta: andate o mandate un messaggero per informarvene. Quando nè l'Interbase, nè il Secondabase coprono la seconda per ricevere il tiro del ricevitore su una rubata, chiedete al loro manager chi dei due avrebbe dovuto coprire la base. (Non sempre, come molti credono, tocca al Secondabase di ricevere il tiro con un battitore destro e all'Interbase se il battitore è mancino). Quando il Primabase lascia cadere la palla in un arrivo contemporaneo in prima base di palla e battitore-corridore, se non siete sicuri, chiedete subito all'arbitro se il battitore-corridore vinca sul tiro in prima o se fu dichiarato salvo perchè il difensore perse la palla. (Naturalmente, se l'arbitro aveva segnalato prima la eliminazione e poi da allora il salvo quando vide la palla cadere dalle mani del Primabase, allora non vi sia alcun dubbio che dovete registrare un errore). Avvertite l'arbitro prima della partita di segnalarvi quando un difensore di base riceve il tiro con il piede staccato dalla base. Naturalmente quando per non "errare sui fatti" riteneva necessario di rivolgervi ad un manager od ad un arbitro, non interpretate derogabilmente il consiglio di CHIEDERE SUBITO, se per far ciò siete costretti ad interrompere una azione di gioco e quindi lo svolgimento della partita.

Il CHIEDERE SUBITO si intende compatibilmente con le necessità che si creano in una azione di gioco; quindi CHIEDETE quando il vostro intervento può essere fatto in un momento in cui il gioco è fermo.

SU VOSTRE DECISIONI DI GIUDIZIO NON DISCUTETE CON I GIOCATORI

Solo il Classificatore ha l'autorità di giudicare se l'arrivo in base del corridore è frutto di una battuta valida o di un errore.

Ma se, è la vostra INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE che è contestata, allora consultate subito il regolamento e se non siete proprio convintissimi del fatto vostro, segnalate subito il caso al C.N.C..

Se, dopo aver già spedito il ruolino della partita al C.N.C., vi rendete conto di aver fatto un errore (erronea applicazione di una regola od omissione di un qualsiasi dato richiesto, oppure di avere attribuito erroneamente ad un giocatore un dato che spettava ad un altro) allora scrivete subito al C.N.C..

NON E' MAI TROPPO TARDI PER CORREGGERE ERRORI O SVISTE

Ricordatevi che l'Ufficio Statistico del C.N.C. non pubblica i dati ufficiali finali che dopo la chiusura della stagione.

E' ancora ammissibile che, nella premura di inviare il ruolino affinché i giornali sportivi possano pubblicare i dati della partita, ogni tanto salti fuori qualche svista o errore materiale, ma questi debbono essere corretti prima che le statistiche finali siano promulgate a fine stagione. Terminata la stagione e col passare degli anni, null'altro rimane del giocatore per dimostrare la sua abilità, che la raccolta annuale delle Statistiche Ufficiali del C.N.C.. E voi, Classificatori della F.I.P.A.B., non vorrete certamente essere rei della compilazione errata della Storia del baseball italiano!

Ma, ripetiamo, correggere i vostri errori non significa modificare le vostre primitive decisioni di giudizio.

FINE DI UNA RIPRESA

Ricordatevi che al termine di una mezza ripresa dovete riportare in fondo alla colonna del ruolino cui si riferisce la ripresa, il totale dei "Punti"(P) delle "Battute Valide"(BV) e dei "Rimasti in Base"(RIB) di quella ripresa.

Inoltre il numero dei punti deve essere riportato anche nella tabellina del punteggio per riprese, che si trova nella prima pagina del Ruolino Analitico.

Al termine di ogni mezza ripresa, quando riportate il dati dei Punti (P), delle Battute Valide (BV) e dei Rimasti in Base (RIB), fate sempre questo controllo:

EL (che sono gli eliminati di una mezza ripresa) + PUNTI + RIMASTI IN BASE deve essere uguale al NUMERO DEI GIOCATORI CHE SI SONO PRESENTATI ALLA BATTUTA.

Con questo controllo, fatto al termine di ogni mezza ripresa (quando le squadre cambiano il campo), eviterete nei controlli finali di trovare discordanze quando si tratterà di far bilanciare il ruolino.

CAPITOLO 2°

SOSTITUZIONI E CAMBI

Durante una partita di baseball, tranne le eccezioni riportate nel Regolamento Tecnico di Gioco, le sostituzioni possono avvenire in qualsiasi momento, seguendo naturalmente la procedura riportata nel R.T.G..

Le sostituzioni possono verificarsi quando la squadra è all'attacco o in difesa.

SOSTITUZIONI ALL'ATTACCO

SOSTITUZIONE DI UNO O PIU' BATTITORI

SOSTITUZIONE DI UNO O PIU' CORRIDORI

SOSTITUZIONI IN DIFESA

SOSTITUZIONE DI UNO O PIU' DIFENSORI

CAMBIO DI RUOLO DI UNO O PIU' DIFENSORI

La sostituzione del battitore si indica sul ruolino segnando il numero del battitore entrante nella colonna "GIOCATORI", nella riga immediatamente sotto al nominativo del battitore uscente. Inoltre si traccia una riga verticale sul fianco sinistro del "quadrato del battitore" del battitore di rimpiazzo.

Esempi:

A M A T O R I			N	1	2	3
NC	GIOCATORI	RUOLO	B			
3	BIANCHI					
5	ROSSI		1			
11	COLOMBO					
7	BRAMBILLA		2			
18	ASTORI					
9	LANZANI		3			

Alla seconda ripresa, Rossi ha sostituito Bianchi alla battuta.

Alla terza ripresa, Brambilla ha sostituito Colombo alla battuta.

Alla seconda ripresa Lanzani ha sostituito Astori alla battuta.

La sostituzione del corridore si indica tracciando una riga fra i quadrati del quadrato del battitore indicanti le basi fra le quali è avvenuta la sostituzione. Inoltre, con la medesima procedura adottata per la sostituzione dei battitori, dovrà essere riportato il nominativo del nuovo corridore.

Esempi:

A U D A X			N	1	2
NC	GIOCATORI	RUOLO	B		
1	COLOMBO				
12	BIANCHI		1		
7	RISSO				
3	VINCENZI				
21	MAURI		2		

Alla prima ripresa Bianchi sostituisce Colombo in 1a base ed alla seconda Risso sostituisce Bianchi in 3a base.

Alla seconda ripresa Mauri sostituisce Vincenzi in 2a base.

La sostituzione o il cambio di ruolo di uno o più difensori, si indica contemporaneamente in entrambe le sezioni del ruolino.

Per la registrazione delle sostituzioni in difesa occorre ricordare che le posizioni difensive dei giocatori vengono contraddistinte con numeri arabi da 1 a 9.

Quando avviene una sostituzione oppure un cambio di ruolo difensivo di uno o più giocatori, le posizioni in difesa assunte dai nuovi giocatori oppure da quelli che hanno cambiato ruolo, dovranno essere indicate con il numero arabo corrispondente alla posizione difensiva cui si fa riferimento, ma i nuovi numeri arabi dovranno essere elevati ad esponente.

Esempi:

1 : lanciatore iniziale	1 ¹ : primo sostituto lanciatore
5 : terzabase iniziale	5 ¹ : primo sostituto terzabase
	5 ² : secondo sostituto terzabase
8 : esterno centro iniziale	8 ¹ : primo sostituto esterno centro
	8 ² : secondo sostit. esterno centro
	8 ³ : terzo sostituto esterno centro

Questi numeri arabi con esponente dovranno essere riportati in entrambe le sezioni del ruolino:

I) nella sezione della squadra all'attacco, nel rettangolo sotto il numero indicante la ripresa nella quale sono avvenute le sostituzioni:

Esempio:

4	5	6	7	8
1 ¹ 8 ¹	8 ²	5 ¹	5 ² 3 ¹	8 ³

II) nella sezione della squadra in difesa, le sostituzioni vanno segnate secondo i seguenti casi:

NC	GIOCATORI	RUOLO
24	ASTOLFI	5
13	RONCHI	5 ¹

1°) SOSTITUZIONE SEMPLICE : un difensore esce dalla partita e viene sostituito con altro che occupa lo stesso ruolo.

NC	GIOCATORI	RUOLO
6	ORIANI	5 4 ¹
5	BORGHI	4 5 ¹

2°) CAMBIO DI RUOLO : due difensori, pur rimanendo in partita, si cambiano di posizione difensiva.

NC	GIOCATORI	RUOLO
18	ZUCCA	6
11	LANZANI	5 ¹
7	ASTOLFI	5 6 ¹

3°) SOSTITUZIONE E CAMBIO DI RUOLO : un difensore esce dalla partita ed il sostituto, che prende il suo posto in battuta, va ad occupare un ruolo diverso di quello del compagno uscente.

Quando un nuovo lanciatore va in pedana, per individuare esattamente da quale punto ha iniziato a lanciare, tracciare una riga orizzontale sul lato superiore del "quadrato del battitore" del primo battitore che egli affronta.

E' evidente che il numero di ruolo elevato ad esponente deve servire specialmente ed in ogni caso in ogni azione di gioco difensiva susseguente, ovvero per ELIMINAZIONI, ASSISTENZE ED ERRORI.

Nel caso particolare di sostituzione del ricevitore, anche i simboli "K" e "PM" dovranno portare il medesimo esponente che distingue il sostituto ricevitore. Così dicasi anche per i simboli "LP" e "BK" relativi al lanciatore.

Esempio illustrativo:

(squadra ospitata - 1^a in battuta)

INDOMITA		N	1	2	3	4
NC	GIOCATOR RUOLO	OB	7 ¹ 8 ¹	2 ¹ 3 ¹ 5 ¹	1 ¹ 2 ²	4 ¹ 8 ²
6	VENTURI 4					
		1				
1	NOTARI 3					
		2				
6	SORMANI 7					
		3				

(squadra ospitante - 2^a in battuta)

AUSONIA		N	1	2	3	4
NC	GIOCATOR RUOLO	OB				
6	ZUCCA 6					
		1				
13	PIANTON 8 7 ¹					
		2				
14	ROSSI 7 8 ¹ 4 ¹					
		3				
22	DONDI 9					
		4				
11	MAURI 4 8 ²					
		5				
4	FOGLI 2					
35	AUREGGI 2 ¹					
5	SANTI 2 ²					
3	GROSSI 5					
13	RONCHI 3 ¹					
		7				
18	LANZANI 3 5 ¹					
		8				
32	CORTI 1					
1	ASNAGHI 1 ¹					
		9				

alla 1^a ripresa l'Ausonia opera il seguente cambio di ruolo: Pianton passa da Esterno Centro ad Esterno Ministro e Rossi passa da Esterno Ministro ad Esterno Centro;

alla 2^a ripresa l'Ausonia opera le seguenti sostituzioni e cambi di ruolo: Aureggi sostituisce Fogli nella posizione di ricevitore; Ronchi sostituisce Grossi e va ad occupare la posizione di primabase e Lanzani passa da primabase a terzabase;

alla 3^a ripresa l'Ausonia opera le seguenti sostituzioni: Santi sostituisce Aureggi nella posizione di ricevitore e Asnaghi sostituisce Corti nella posizione di lanciatore;

alla 4^a ripresa l'Ausonia opera il seguente cambio di ruolo: Rossi passa da Esterno Centro a secondabase e Mauri passa da secondabase ad Esterno Centro.

La registrazione per le sostituzioni in difesa con l'indicazione dei numeri elevati ad esponente, deve essere fatta anche dopo i casi di sostituzioni alla battuta, nel momento in cui la squadra all'attacco inizia il turno di difesa.

Il Classificatore ricordi che qualche volta le squadre che hanno operato sostituzioni in battuta, omettono poi di precisare i ruoli in difesa che vanno successivamente ad occupare i giocatori che sono entrati in partita. Occorrerà quindi molta attenzione.

NORMA : Quando un giocatore entra in partita come sostituto battitore o sostituto corridore, se questo giocatore gioca solo nella fase di attacco e viene subito sostituito quando la sua squadra va a schierarsi in difesa, oltre alle righe divisorie che dovranno essere tracciate sul ruolino analitico, devono essere usate anche le seguenti registrazioni :

- nella casella del ruolo del giocatore usare il simbolo "sb" (sostituto battitore), se questi è entrato in partita rilevando un battitore oppure il simbolo "sc" (sostituto corridore), se questi è entrato in partita rilevando un corridore;
- nelle "note" della sezione del ruolino cui si fa riferimento, usare una delle seguenti dizioni, precedute da una lettera minuscola tra parentesi qualora si faccia riferimento ad un "sb" oppure da un numero arabo tra parentesi se si tratta di un "sc":
 - (a) batte per alla ... ripresa;
 - (b) con ... balls e ... strikes batte per alla ... ri presa;
 - (1) corre in ... base per alla ... ripresa.

NOTA : La lettera minuscola o il numero arabo vanno riportati anche in corrispondenza del nominativo del giocatore cui si fa riferimento.

Esempi:

A U D A I			N O B	1	2	3
NG	GIOCATORI	RUOLO				
6	ASTORI	6				
14	VENZO (a)	sb	1			
3	RONCHI	6				
7	FALCHI	2				
5	COLOMBO (b)	sb	2			
25	ROMOLI	2				
4	BIANCHI	4				
10	MORGANTI (1)	sc	3			
19	ROSSI	4				

NOTE: (a) Venzo batte per Astori alla 1a ripr.; (b) Colombo con 2 balls e 1 strike batte per Falchi alla 2a ripr.; (1) Morganti corre in 1a base per Bianchi alla 3a ripr.

CAPITOLO 3°

SITUAZIONE IN CASO DI PROTESTO

Nel Regolamento Organico della F.I.P.A.B. sono riportate le norme da seguire NEI CASI IN CUI UNA PARTITA VIENE PROTESTATA. A queste norme, per quanto di sua competenza, un Classificatore si deve scrupolosamente attenere.

Prima di ogni altra cosa ricordiamo ai Classificatori che nei casi di protesta, essi devono subito avere presente la situazione in campo; più precisamente:

- il risultato al momento del protesta
- quale ripresa si stava disputando
- quale squadra era in battuta
- chi era il battitore
- quanti erano i balls e gli strikes a carico del battitore
- quanti erano gli eliminati
- quali e quanti e dove si trovavano gli eventuali corridori in base

Il Classificatore deve tenere sempre presente detta situazione e sarebbe buona norma che la annotasse subito su un foglietto per ogni eventualità, nei casi di interruzione della partita.

Quando una partita termina "sotto protesta", deve esserne fatta menzione nelle "note" del Ruolino Analitico e deve essere chiaramente segnata anche la situazione in campo al momento del protesta.

CAPITOLO 4°

PUNTEGGIO PER RIPRESE

Sul Ruolino Analitico è riportata una tabellina che serve per indicare la sequenza dei punti conseguiti da ciascuna squadra, ripresa per ripresa.

Il punteggio della prima squadra in battuta, va indicato nella prima riga e quello della seconda squadra in battuta, nella seconda riga della tabellina:

SQUADRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTALE
ROMA	0	0	1	0	1	2	0	0	0				4
BOLOGNA	1	0	0	0	0	0	1	0	0				2

Qualche giornale, erroneamente, pone la squadra vincente sulla prima riga e la perdente sulla seconda. Si raccomanda ai Classificatori di non usare detto sistema e di pregare i giornalisti di uniformarsi alla nostra tradizione.

Se la squadra seconda in battuta non usufruisce del turno all'attacco dell'ultima ripresa, perchè il punteggio non rende necessaria la disputa della seconda metà dell'ultima ripresa, segnare nella relativa casella una "X" maiuscola:

SQUADRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTALE
TRIESTE	2	0	0	1	0	1	0	1	0				5
TORINO	0	1	1	1	2	1	1	1	X				8

CAPITOLO 5°

FINE DELLA PARTITA

Ricordarsi di segnare sempre sul Ruolino Analitico l'orario in cui termina un incontro e di calcolare anche la durata effettiva dell'incontro, dedotti gli eventuali periodi di sospensione.

Rivedere sul Regolamento Tecnico di gioco le norme riguardanti la "Fine di una partita".

Sul presente manuale faremo alcuni esempi a chiarimento delle norme stesse (negli esempi che seguono, le partite si intendono terminate dall'Arbitro per la pioggia):

a) PARTITE NON REGOLAMENTARI

Esempio n°1

ROMA	1	1	1	1
LAZIO	1	1	1	0

L'Arbitro termina la partita alla quarta ripresa, non appena la Lazio ha completato il proprio turno in battuta.

Quesiti: Quale è il punteggio di questa partita?
Sono valide le classifiche individuali e di squadra?

Risposte: Questa partita non ha punteggio. Non è una partita regolamentare.

Le classifiche individuali e di squadra non sono valide e non saranno incorporate nelle statistiche ufficiali della stagione.

Esempio n°2

ROMA	1	1	1	1	1
LAZIO	1	1	1	0	0

L'Arbitro termina la partita alla quinta ripresa, appena terminato il turno in battuta della Roma oppure mentre la Lazio è in battuta con zero, uno o due eliminati.

Quesiti: Gli stessi dell'esempio n°1.

Risposte: Le stesse dell'esempio n°1.

b) PARTITE REGOLAMENTARI

Esempio n°3

ROMA	1	1	1	0	0
LAZIO	1	1	1	1	0

L'Arbitro termina la partita alla quinta ripresa, appena terminato il turno in battuta della Roma oppure mentre la Lazio è in battuta con zero, uno o due eliminati.

Quesiti: Quale è il punteggio di questa partita?
E' una partita regolamentare?

Risposte: Il punteggio è: Lazio 4 - Roma 3.

La partita è regolamentare e le classifiche individuali e di squadra vengono accettate ed incorporate nelle statistiche ufficiali della stagione.

Esempio n°4

ROMA	1	1	1	1	1	0	5
LAZIO	1	1	1	0	0	0	3

L'Arbitro termina la partita nella ottava ripresa, quando la Lazio è in battuta con un corridore in prima base ed uno eliminato.

Quesiti: Quale è il punteggio della partita?
E' una partita regolamentare?

Le azioni di gioco effettuate nella ottava ripresa sono da conteggiare?

Risposte: Il punteggio è : Lazio 6 - Roma 5.

E' una partita regolamentare, ufficialmente terminata ai fini del punteggio e delle classifiche, alla settima ripresa.

Le azioni di gioco effettuate nella ottava ripresa, da entrambe le squadre, non debbono essere incluse nei conteggi della partita.

Esempio n°5

ROMA	1	1	1	0	0	0	1
LAZIO	1	1	1	0	1	1	

L'Arbitro termina la partita nella settima ripresa, quando la Lazio è in battuta con due eliminati e nessun corridore in base.

Quesiti: Quale è il punteggio della partita?

E' una partita regolamentare?

Le azioni di gioco effettuate nella settima ripresa sono da conteggiare?

Risposte: Il punteggio è : Lazio 5 - Roma 4.

E' una partita regolamentare.

Le azioni di gioco effettuate nella settima ripresa da entrambe le squadre, sono da includere nei conteggi della partita.

Esempio n°6

ROMA	1	1	1	1	0	0	0	0	2
LAZIO	1	1	1	0	0	0	0	0	

La Roma è in battuta nella nona ripresa; ha già segnato due punti in questa ripresa ed ha solo un eliminato, quando l'Arbitro pone termine alla partita.

Quesiti: Quale è il punteggio della partita?

Le azioni di gioco effettuate nella nona ripresa debbono essere incluse nei conteggi della partita?

Risposte: Il punteggio è quello esistente alla fine della ottava ripresa e cioè : Lazio 3 - Roma 4.

Le azioni di gioco effettuate nella nona ripresa non debbono essere incluse nei conteggi della partita e non vengono incorporate nelle statistiche finali ufficiali.

Esempio n°7

ROMA	1	1	1	1	0	0	0	0	2
LAZIO	1	1	1	1	0	0	0	0	

La Roma è in battuta nella nona ripresa; ha già segnato due punti in questa ripresa ed ha un solo eliminato, quando l'Arbitro pone termine alla partita.

Quesiti: Quale è il punteggio della partita?

Le azioni di gioco effettuate nella nona ripresa debbono essere incluse nei conteggi della partita?

Risposte: Il punteggio è : Lazio 5 - Roma 4.

Le azioni di gioco effettuate nella nona ripresa non debbono essere incluse nei conteggi della partita e non vengono incorporate nelle statistiche finali ufficiali.

Esempio n°8

ROMA	0	0	1	0	0	0	1
LAZIO	0	0	1	0	1	1	4

L'Arbitro pone termine alla partita nella settimana ripresa quando la Lazio è in battuta; nessun eliminato e quattro punti sono già segnati in questa incompleta ripresa.

Quesiti: Quale è il punteggio della partita?

Le azioni di gioco effettuate dalle squadre nella settimana ripresa debbono essere incluse nei conteggi della partita?

Risposte: Il punteggio è: Lazio 7 - Roma 2.

Tutte le azioni di gioco effettuate da entrambe le squadre nella settimana ripresa debbono essere incluse nei conteggi della partita e vengono incorporate nelle statistiche finali ufficiali.

o) PARTITE REGOLAMENTARI PARI

Perchè le classifiche individuali e di squadra siano incorporate nelle statistiche finali ufficiali, la partita pari deve aver raggiunto o superato il limite legale di riprese disputate.

Esempio n°9

MILANO	1	1	0	0	0
TORINO	1	0	0	0	1

L'Arbitro termina la partita nella quinta ripresa quando il Torino è alla battuta con zero, uno o due eliminati e ha segnato il punto del pareggio in questa quinta ripresa.

Esempio n°10

MILANO	1	1	0	0	0	0
TORINO	1	1	0	0	0	0

L'Arbitro termina la partita nella sesta ripresa quando il Torino è in battuta con zero, uno o due eliminati senza aver segnato punti in questa ripresa; oppure appena terminato il turno in battuta del Milano.

Considerazioni in merito agli esempi 9 e 10:

- Per entrambi gli esempi si tratta di partita regolamentare pari.
- Il punteggio in entrambi gli esempi è: Torino 2 - Milano 2.
- Per tutti e due gli esempi le azioni debbono essere incluse nei conteggi della partita e fanno parte delle statistiche finali ufficiali.

Esempio n°11

MILANO	1	1	0	0	0	0	0	4
TORINO	1	1	0	0	0	0	0	0

L'Arbitro termina la partita nella nona ripresa, appena terminato il turno alla battuta del Milano; oppure mentre il Torino è in battuta con zero, uno o due eliminati, senza aver segnato punti.

Esempio n°12

MILANO	1	1	0	0	0	0	0	4
TORINO	1	1	0	0	0	0	0	3

L'Arbitro termina la partita nella nona ripresa, quando il Torino, che ha già segnato tre punti in questa ripresa, ha zero, uno oppure due eliminati.

Considerazioni in merito agli esempi 11 e 12:

- Per entrambi gli esempi si tratta di partita regolamentare pari.
- Il punteggio in entrambi gli esempi è: Torino 2 - Milano 2.
- Per tutti e due gli esempi le azioni di gioco della nona ripresa non debbono essere incluse nei conteggi della partita; debbono essere incluse quelle delle prime sette riprese, che costituiscono i dati da incorporare nelle statistiche finali ufficiali.

Avvertenza: Ricordarsi che nei casi di "Partite regolamentari pari" nessun lan-
giatore dovrà essere accreditato di una partita vinta e neppure persa.

d) PARTITE FORFAIT

Rivedere sul Regolamento Tecnico di Gioco le norme riguardanti le partite forfait.

Anche per le partite dichiarate vinte "per forfait", è necessario che abbiano raggiunto il limite legale, perchè le classifiche individuali e di squadra siano incorporate nelle statistiche ufficiali. Anche in questo caso non vi sarà un lanciatore vincente nè perdente.

L'Arbitro potrà portare la partita completamente a termine e poi dichiarare il forfait oppure terminare la partita prima. In ogni caso il punteggio ufficiale della partita sarà 9-0 (7-0 per le partite di sette riprese). Ai fini delle classifiche individuali e di squadra, tuttavia, il Ruolino Analitico della partita deve essere completato come se si trattasse di una partita regolare.

Se una partita ha raggiunto o superato il limite legale, ma viene terminata dall'Arbitro prima di essere completata, l'inclusione o meno delle azioni di gioco effettuate nell'ultima incompleta ripresa, deve essere conforme ai criteri dei precedenti esempi di questo capitolo.

PARTITE INTERROTTE E FORFAIT

- 10.03 e) (1) Quando una partita regolamentare è interrotta, includere le classifiche di tutte le azioni individuali e di squadra sino al momento in cui la partita termina in accordo alle regole 4.IO e 4.II. Trattandosi di una partita pari non specificare quale è il lanciatore vincente e quale il perdente.
- (2) Se una partita regolamentare è dichiarata forfait, includere le classifiche di tutte le azioni individuali e di squadra sino al momento del forfait. Se la squadra vincente per forfait è in vantaggio al momento del forfait, registrare, quale lanciatore vincente e perdente, i giocatori che sarebbero stati così qualificati qualora la partita fosse stata interrotta al momento del forfait. Se la squadra vincente per forfait è in svantaggio o se il punteggio è pari al momento del forfait, non registrare lanciatore vincente e perdente. Se la partita è dichiarata forfait prima di divenire regolamentare, non includere classifiche. Riferire soltanto il fatto del forfait.

CAPITOLO 6°

COMPLETAMENTO DEL RUOLINO

Terminata una partita, il Classificatore deve segnare sul ruolino da lui tenuto, i dati delle colonnine situate sul lato destro e sul lato sinistro di entrambe le sezioni del ruolino stesso.

Le colonnine situate sul lato destro riguardano i dati di rendimento all'attacco e quelle situate sul lato sinistro riguardano i dati di rendimento in difesa.

I dati da segnare nelle colonnine di attacco e di difesa, debbono essere completati per ciascun giocatore e sul ruolino debbono essere riportati anche i totali di squadra.

A seconda del tipo di ruolino, le colonnine per i dati di attacco e di difesa possono variare di numero.

Va da sè che il Classificatore deve segnare solo quei dati che figurano nelle colonnine riportate sul ruolino.

Vengono ora elencati i simboli di tutte le colonnine che si potranno trovare in qualsiasi modello di Ruolino Analitico.

A) ATTACCO (sul lato destro della sezione del ruolino)

PB = Presenze alla battuta (numero delle volte che un giocatore è andato alla battuta ed ha completato in qualsiasi modo la sua azione al piatto)

AB = Turni alla battuta (numero delle volte che un giocatore è andato alla battuta, ma nessun turno alla battuta deve essere addebitato ad un giocatore quando: fa una smorzata o volata di sacrificio, ottiene la prima base per quattro balls chiamati, ottiene la prima base perchè colpito da una palla lanciata, ottiene la prima base per interverenza od ostruzione)

BV = Battute valide (numero delle battute valide accreditate)

P = Punti (numero dei punti segnati)

1B, 2B, 3B, HR = Battute valide di una, due, tre o quattro basi (specificazione del valore delle battute valide accreditate)

TB = Totale basi (totale delle basi conquistate su battute valide; il totale delle basi si ricava facendo la seguente somma: $1B + (2B \times 2) + (3B \times 3) + (HR \times 4) = TB$)

PBC = Punti battuti a casa

HR = Basi rubate

SO = Strikeouts (numero delle eliminazioni per strikeouts)

I = Basi su balls (numero complessivo delle basi su balls, siano esse concesse intenzionalmente o no)

BI = Basi su balls intenzionali (numero delle basi su balls intenzionali)

CL = Colpiti dal lanciatore (numero dei passaggi in prima base perchè il battitore è stato colpito da una palla lanciata)

CAPITOLO 7°

ANNOTAZIONI SUL RUOLINO

Nella parte "NOTE" situata sotto ognuna delle due sezioni del Ruolino Anatomico, il Classificatore deve provvedere a segnare:

gli eventuali provvedimenti disciplinari presi dagli Arbitri nei confronti di giocatori, suggeritori, managers, nel corso della partita (naturalmente solo quei provvedimenti che gli Arbitri comunicheranno ai Classificatori);

gli eventuali incidenti verificatisi nel corso della partita;

gli eventuali infortuni verificatisi nel corso della partita;

altre annotazioni di carattere tecnico relative alla partita.

Inoltre nelle "NOTE" dovranno essere riportate le seguenti precisazioni: segnalazioni di sostituti battitori e corridori, precedute da un riferimento con lettera minuscola o numero (vedi cap. Sostituzioni e Cambi);

vari ruoli difensivi di un medesimo giocatore con la segnalazione delle opportunità per ciascun ruolo, qualora non sia possibile specificarlo chiaramente "per ragioni di spazio" nelle colonne O A E.

esempi:

O	A	E	NC	GIOCATORI	RUOLO
2	3	1	17	VENTURI	16 71

Se un giocatore ha ricoperto i ruoli 1,6,7, con un totale di opportunità difensive O=2 A=3 ed E=1 e tali opportunità si sono presentate, ad esempio, solo nel ruolo 6, segnando un cerchietto intorno al numero 6, si sarà specificato che nei ruoli 1 e 7 il giocatore non ha avuto opportunità difensive.

O	A	E	NC	GIOCATORI	RUOLO
1	0	17		VENTURI	1 6 71
2	1			"	6 1
0	0			"	7 1

Se lo stesso giocatore invece ha avuto in due o tre ruoli opportunità difensive, ed ha giocato tutta la partita senza essere sostituito, sarà possibile utilizzare le altre righe e caselle rimaste libere.

A	E	NC	GIOCATORI	RUOLO
3	0	6	COLOMBO	1 6 1
0	3	12	VENTURI	6 2 8 2 5 1
2	0	1	VINCENZI	5 2

Negli altri casi, ove proprio non sia possibile seguire gli esempi precedenti, occorre segnare un "richiamo" sul lato sinistro in corrispondenza del nominativo del giocatore e riportare, la suddivisione delle opportunità per ruolo, nelle note della sezione del ruolino.

NOTE: (+) COLOMBO: 0-3-0 (1);
 0-0 (61). (x) VENTURI: 1-0-1
 (2); 1-0-0 (82); 0-0-2 (51)

CAPITOLO 8°

BILANCIO O PROVA DEL RUOLINO

Una volta che il Classificatore ha compilato le due sezioni del Ruolino Analitico, completate dei dati delle colonnine "attacco" e "difesa" del Ruolino stesso, è necessario che egli proceda al bilancio del ruolino, mediante la equazione definita nel Regolamento Tecnico di Gioco, che dice:

"Un ruolino è bilanciato (o provato) quando il totale dei turni alla "battuta della squadra, le basi su balls ricevute, i battitori colpiti, le smorzate di sacrificio, le volate di sacrificio ed il numero dei battitori che ebbero la prima base a causa di ostruzione od "interferenza, eguaglia il totale dei punti e dei rimasti in base di "quella squadra più il numero delle eliminazioni effettuate dalla "squadra avversaria.

Detta equazione è sviluppata nei due specchietti (uno per ciascuna squadra) che si trovano nell'ultima facciata del Ruolino Analitico.

Schematicamente l'equazione, può anche essere così rappresentata:

$$AB + B + CL + SA + IN = P + RIB + EL \text{ (avversari)}$$

dove i simboli stanno rispettivamente ad indicare:

- AB : è il totale dei turni alla battuta della squadra;
- B : è il numero dei battitori della squadra passati in prima base per quattro balls;
- CL : è il numero dei battitori della squadra passati in prima base perchè colpiti da un lanciatore;
- SA : è il numero dei sacrifici complessivi (SAS + SAV) della squadra;
- IN : è il numero dei battitori della squadra passati in prima base per interferenza od ostruzione;
- P : è il totale dei punti segnati dalla squadra;
- RIB: è il numero dei corridori rimasti in base della squadra;
- EL : è il numero delle eliminazioni effettuate dalla squadra avversaria (questo numero si trova nella sezione del ruolino della squadra avversaria a quella che si sta controllando).

NOTA: La somma $P + RIB + EL$ (avversari) di ciascuna squadra rappresenta il numero complessivo delle sue presenze alla battuta (PB). Lo stesso dicasi per la somma $AB + B + CL + SA + IN$, come specificato dal Regolamento Tecnico di Gioco. E' per questo motivo che le due somme devono essere uguali.

LA PROVA DI UN RUOLINO

- 10.03 c) Un ruolino è bilanciato (o provato) quando la somma dei turni alla battuta della squadra, delle basi su ball ricevute, i battitori colpiti, delle smorzate di sacrificio, delle volate di sacrificio e del numero dei battitori che hanno ottenuto la prima base a causa di interferenza od ostruzione, eguaglia la somma dei punti e dei rimasti in base di quella squadra aumentata del numero delle eliminazioni effettuate dalla squadra avversaria.

CAPITOLO 9°

CLASSIFICHE LANCIATORI E RICEVITORI

Sul Ruolino Analitico sono riportati due specchietti relativi ai "Records dei Lanciatori" e "Records dei ricevitori". Questi due specchietti si trovano nell'ultima facciata del ruolino e devono essere compilati dal classificatore.

Questi sono i significati dei simboli che compaiono nei due specchietti:

a) LANCIATORI

RL = Numero delle Riprese Lanciate (le frazioni di ripresa debbono essere indicate in "terzi", tenendo presente che un terzo di ripresa per un lanciatore è rappresentato da ogni eliminato che è stato conseguito dalla propria squadra in difesa, quando il lanciatore viene sostituito sul monte di lancio. Nell'indicare le frazioni di ripresa, il denominatore deve essere omissso : Esempio : cinque riprese ed un terzo si deve indicare "5.1");

AB = Turni alla battuta complessivi dei battitori avversari;

P = Punti complessivi segnati dagli avversari;

BV = Battute valide complessivamente accreditate agli avversari;

FGL = Punti guadagnati sul lanciatore dagli avversari;

SA = Totale dei sacrifici degli avversari (SAS + SAV);

B = Basi su balls concesse agli avversari;

BC = Battitori avversari colpiti;

SO = Battitori avversari eliminati per strikeout;

LP = Lanci pazzi addebitati;

BK = Falli (Balks);

b) RICEVITORI

PM = Palle Mancate;

CR = Corridori colti rubando.

CAPITOLO 10°

DETERMINAZIONE DEL LANCIATORE VINCENTE E PERDENTE

Nello specchietto dei "Records dei Lanciatori, oltre ai dati di cui al capitolo 9°, al nominativo del lanciatore ed alla squadra di appartenenza, il Classificatore deve (nella terza colonna dello specchietto) segnare una delle seguenti voci, per ognuno dei lanciatori che hanno giocato nella partita:

"VINGENTE"

"PERDENTE"

"INIZIALE"

"FINALE"

"RILIEVO"

La squadra che ha vinto avrà un lanciatore vincente e quella che ha perso avrà un lanciatore perdente. Ciò viene stabilito dal Classificatore, attenendosi alle norme del Regolamento Tecnico di Gioco.

Tutti gli altri lanciatori, escluso il vincente ed il perdente, devono essere segnalati come "Iniziale", "Finale" o "Rilievo".

La denominazione "Iniziale" o "Finale" deve essere usata per quei lanciatori che hanno rispettivamente iniziato o terminato la partita, purchè non risultino già vincenti o perdenti.

La denominazione "Rilievo" deve essere usata per tutti gli altri lanciatori impiegati, beninteso che non siano "Vincenti", "Perdenti", "Iniziali" oppure "Finali".

10.19 a) Accreditare una partita vinta al lanciatore iniziale solo se ha lanciato almeno cinque riprese complete e la sua squadra non soltanto è in vantaggio quando è rimpiazzato ma rimane in vantaggio per il resto della partita.

b) La regola "deve lanciare cinque riprese complete" nei riguardi del lanciatore iniziale, sarà valida per tutte le partite di sei o più riprese. Quando una partita è terminata dopo cinque riprese di gioco, accreditare una partita vinta al lanciatore iniziale solo se ha lanciato almeno quattro riprese complete e non soltanto la sua squadra è in vantaggio quando è rimpiazzato, ma rimane in vantaggio per il resto della partita.

c) Quando al lanciatore iniziale non può essere accreditata la vittoria per quanto previsto dalla 10.19 a) o b) e più di un lanciatore di rilievo è impiegato, la vittoria sarà assegnata come segue:

- 1) - Quando, durante il periodo in cui lancia il lanciatore iniziale, la squadra vincente si pone in vantaggio e lo mantiene fino alla fine dell'incontro, accreditare la vittoria al lanciatore di rilievo che, a giudizio del Classificatore, ha lanciato più efficacemente.
- 2) - Ogni qual volta il punteggio è pari, la partita diventa un incontro nuovo per quanto concerne lo stabilire il lanciatore vincente e perdente.
- 3) - Una volta che la squadra avversaria passa in vantaggio, tutti i lanciatori che hanno lanciato fino a quel punto sono esclusi dall'essere accreditati della vittoria, eccetto quando il lanciatore contro il quale la squadra avversaria è passata continua a lanciare fino a quando la sua squadra passa di nuovo in vantaggio e vi rimane sino alla fine della partita: tale lanciatore sarà il lanciatore vincente.
- 4) - Generalmente, il lanciatore di rilievo

vincente dovrà essere quello che lancia al momento in cui la sua squadra passa in vantaggio e lo mantiene fino al termine dello incontro.

ECCEZIONE: non accreditare una partita vinta ad un lanciatore di rilievo che lancia per breve tempo o con poca efficacia se il successivo lanciatore di rilievo lancia con efficacia, aiutando così la sua squadra a mantenere il vantaggio. In tal caso, accreditare la vittoria al successivo lanciatore di rilievo.

d) Quando un lanciatore viene ritirato dalla partita per un sostituto battitore od un sostituto corridore, tutti i punti segnati dalla sua squadra durante la ripresa in cui egli è stato rimpiazzato dovranno essere accreditati a suo favore nel determinare il lanciatore in partita quando la squadra passa in vantaggio.

e) Al lanciatore iniziale, nonostante il numero delle riprese che avrà lanciato, dovrà essere addebitata la perdita della partita se viene rimpiazzato quando la sua squadra è in vantaggio, o passa in svantaggio per i punti addebitatigli dopo che viene rimpiazzato, e la sua squadra in seguito non riesce a pareggiare o a portarsi in vantaggio.

f) Nessun lanciatore deve essere accreditato di una partita "cappotto" (shutout) a meno che lanci per tutta la partita oppure entri in partita alla prima ripresa con nessun eliminato, concluda la ripresa senza che venga segnato alcun punto e lanci per tutto il resto dell'incontro. Quando due o più lanciatori si accordano per lanciare in una partita "cappotto", una annotazione al riguardo dev'essere fatta nelle classifiche ufficiali della Federazione.

g) In alcune partite non di campionato (ad esempio le All-Star Games delle Leghe Maggiori Americane) è convenuto in anticipo che ogni lanciatore dovrà lanciare un numero di riprese fissato, di solito due o tre. In questi incontri, è d'uso accreditare la vittoria al lanciatore in gara, sia esso iniziale o di rilievo, quan-

do la squadra vincente passa in vantaggio e lo mantiene sino alla fine della partita, a meno che tale squadra vincente è passata in vantaggio ed il classificatore ritiene che un successivo lanciatore abbia diritto di essere accreditato della vittoria.

CAPITOLO 11°

ACCORGIMENTI MECCANICI

Il Completamento del Ruolino Analitico, come abbiamo già visto nel Capitolo 6°, comprende:

- a) Compilazione dei dati individuali in difesa (lato sinistro delle sezioni del Ruolino) e relativi totali;
- b) Compilazione dei dati individuali all'attacco (lato destro delle sezioni del Ruolino) e relativi totali;
- c) Compilazione degli specchietti dei records dei lanciatori e ricevitori;
- d) Compilazione degli specchietti per il bilancio del ruolino.

Per quanto riguarda i punti b), c) e d), la compilazione risulta elementare e non richiede accorgimenti particolari.

Per quanto riguarda il punto a), è necessario ricavare i dati di difesa usando accorgimenti meccanici che consigliamo a tutti i Classificatori, al fine di limitare le possibilità di errori.

Premesso che per ricavare i dati difensivi è consigliabile attendere la fine della partita, facciamo anche presente che detti dati si possono registrare ripresa per ripresa durante lo svolgimento della partita stessa, in maniera da poter avere la possibilità di trovare i totali per ogni singolo difensore, non appena è terminata la partita.

Uno dei tanti sistemi di accorgimento meccanico è quello di prepararsi un piccolo specchietto come di seguito tracciamo:

	O	A	E
1	2 2 3	6	5
2	4 8 3	5 6	
3	2 5 2	4	3
4	7 ¹ 2 3	1 4	3
5	3 3 4	6 4 1 ¹	
6	4 3 2	1 ¹	6
7	5 ¹ 3 2		5 ¹
8	5 ² 2 2		1 ²
9	6 3 2	4 6 1 ²	
TOT	27	13	6

FM	2 2
CR	2
LP	1 ¹ 1 ²
BK	1
BC	1 ²

1	B ++
	K ++++
1 ¹	B +
	K +++
1 ²	B ++
	K +++

In questo specchietto si riportano le opportunità difensive dei singoli difensori, ripresa per ripresa, con i rispettivi numeri arabi che li contraddistinguono nei vari ruoli.

Inoltre si possono anche segnare altri dati statistici come ad es. FM - CR - LP - BK - BC e le basi per balls e gli strikeouts dei vari lanciatori avvicendatisi durante la partita.

Vediamo ora come si possono fare controlli, una volta completato lo specchietto.

N.B. = Naturalmente dovranno essere fatti uno specchietto per ogni squadra.

	O	A	E
1	②②③	⑥	⑤
2	④⑧③	⑤⑥	
3	②⑤②	④	③

Un primo controllo può essere fatto ri vedendo, ripresa per ripresa, oppure giocatore per giocatore, tutte le varie opportunità difensive che risultano se gnate nella sezione del ruolino.

Per questo controllo usare il sistema di tracciare un cerchietto intorno ai numeri dei ruoli difensivi.

	O	A	E
1	②②③	⑥	⑤
2	④⑧③	⑤⑥	
3	②⑤②	④	③

Terminato il primo controllo, per riportare nelle colonnine del ruolino analitico il totale delle opportunità difensive di ciascun giocatore, sarà sufficiente tracciare una barra attraverso i numeri dei giocatori. Per far ciò è bene prendere in esame volta per volta, ruolo per ruolo.

Ricordiamo ai Classificatori che qualsiasi sistema di accorgimento meccanico per calcolare i dati di difesa è sempre buono, purché esso preveda sempre almeno due controlli, dopo che i dati sono stati riportati.

Per trovare i dati di difesa, ripetiamo, è possibile fare ciò durante lo svolgimento di una partita, ma consigliamo almeno all'inizio di trovare detti dati al termine della gara classificata.

CAPITOLO 12°

LE PERCENTUALI

La percentuale di Media Battuta (sia individuale che di squadra) si determina con la seguente equazione:

$$MB \text{ (Media Battuta)} = \frac{BV \text{ (Battute Valide)}}{AB \text{ (Turni alla Battuta)}} \times 1000$$

Esempio: Un giocatore ha effettuato nel corso del campionato 10 Battute Valide ed è stato addebitato di 40 Turni alla Battuta; la sua percentuale di Media Battuta sarà:

$$MB = \frac{10}{40} \times 1000 = 250$$

La percentuale di Media Bombardieri (sia individuale che di squadra) si determina con la seguente equazione:

$$MBB \text{ (Media Bombardieri)} = \frac{TB \text{ (Totale Basi su battute valide)}}{AB \text{ (Turni alla Battuta)}} \times 1000$$

Esempio: Un giocatore ha effettuato nel corso del campionato 7 battute da una base, 3 da due basi, 1 da tre basi ed una da quattro basi ed è stato addebitato di 40 Turni alla Battuta; la sua percentuale di Media Bombardieri sarà:

$$MBB = \frac{7 + (3 \times 2) + (1 \times 3) + (1 \times 4)}{40} \times 1000 = 500$$

La percentuale di Media Difesa (sia individuale che di squadra) si determina con la seguente equazione:

$$MD \text{ (Media Difesa)} = \frac{O + A \text{ (Eliminazioni + Assistenze)}}{O + A + E \text{ (Eliminazioni + Assistenze + Errori)}} \times 1000$$

Esempio: Un giocatore nel corso del campionato ha effettuato 36 Eliminazioni, 4 Assistenze e 10 Errori; la sua percentuale di Media Difesa sarà:

$$MD = \frac{36 + 4}{36 + 4 + 10} \times 1000 = 800$$

La percentuale dei Punti Guadagnati sul Lanciatore (sia individuale che di squadra) si determina con la seguente equazione:

$$\% \text{ PGL} = \frac{PGL \times 9}{RL \text{ (riprese lanciate)}} \quad (\text{Percentuale PGL per partita})$$

Esempio: Un lanciatore nel corso del campionato ha concesso 20 PGL, lanciando complessivamente per 90 riprese; la sua percentuale PGL sarà:

$$\% \text{ PGL} = \frac{20 \times 9}{90} = 2.00$$

Esempio: Un lanciatore nel corso del campionato ha concesso 15 PGL, lanciando complessivamente per 80.2 riprese; la sua percentuale PGL sarà:

$$\% \text{ PGL} = \frac{15 \times 9}{80 + \frac{2}{3}} = \frac{135}{240 + \frac{2}{3}} = \frac{135 \times 3}{240 + 2} = \frac{405}{242} = 1.67$$

Vi sono inoltre altri tipi di percentuali che ~~compaiono~~ sui giornali americani; queste percentuali, pur non rivestendo carattere di tradizione ufficiale, sono utili ugualmente per le statistiche finali di campionati.

Si tratta di percentuali relative a lanciatori che si ricavano con lo stesso principio della percentuale PGL.

A titolo informativo elenchiamo le percentuali più in uso; esse sono:

$$\% BV = \frac{BV \times 9}{RL \text{ (riprese lanciate)}} \quad (\text{Percentuale Battute Valide per partita})$$

$$\% P = \frac{P \times 9}{RL \text{ (riprese lanciate)}} \quad (\text{Percentuale Punti concessi per partita})$$

$$\% SO = \frac{SO \times 9}{RL \text{ (riprese lanciate)}} \quad (\text{Percentuale Strikeouts per partita})$$

$$\% BB = \frac{BB \times 9}{RL \text{ (riprese lanciate)}} \quad (\text{Percentuale Basi per Balls per partita})$$

STATISTICHE

10.20 L'Organo Federale competente dovrà nominare un incaricato ufficiale per le statistiche. Questo incaricato dovrà tenere una classifica complessiva di tutti i dati relativi ai battitori, ai difensori, ai corridori ed ai lanciatori, come è specificato nella 10.02, per ogni giocatore che appare in un incontro di campionato federale, relativamente alle serie per le quali è prevista la compilazione delle classifiche. L'incaricato alle statistiche dovrà preparare un rapporto tabulato alla fine della stagione, che comprenda tutte le classifiche individuali e di squadra per ogni incontro di campionato e dovrà presentare questo rapporto all'Organo Federale competente. Questo rapporto dovrà identificare ogni giocatore con cognome e nome e dovrà indicare per ogni battitore se batte destro, mancino od in entrambi i modi e per ogni difensore o lanciatore se tira di destro o di sinistro.

DETERMINAZIONE DEI CAMPIONI

10.22 Per uniformare la maniera in cui si stabiliscono i campioni di battuta, di lancio e di difesa, essi dovranno aver fornito il seguente minimo di prove:

a) Campione di battuta individuale sarà quel giocatore con la più alta media di battuta, purchè in partite di campionato federale gli sia stato accreditato un numero di presenze alla battuta uguale o superiore al numero delle partite in calendario per ciascuna squadra della serie o del girone della serie in cui gioca in quella stagione, moltiplicato per il coefficiente 3,1.

ESEMPIO: Le squadre nelle leghe maggiori americane disputano 162 partite per squadra. 162 moltiplicato per 3,1 uguale a 502. Alcune leghe minori hanno un calendario per ciascuna squadra di 140 incontri; 140 moltiplicato 3,1 uguale a 434. Il totale delle presenze in battuta di un giocatore deve comprendere il numero dei turni alla battuta, più le basi su ball, più le volte che ha conquistato la base per essere stato colpito dal lanciatore, le battute e le volate di sacrificio e le volte che ha ottenuto la prima base per interferenza od ostruzione.

b) Il lanciatore campione sarà quel lanciatore con la più bassa media di punti guadagnati, purchè egli abbia lanciato almeno tante riprese quante sono le partite in calendario per ciascuna squadra nella serie o nel girone della serie in cui lancia per quella stagione.

c) I campioni individuali di difesa saranno quei difensori con la più alta media in difesa per ciascuna posizione, tenendo presente quanto segue:

1) - Un ricevitore deve aver partecipato come ricevitore in almeno il 50% delle partite in calendario per ciascuna squadra della serie o del girone della serie in cui gioca;

- 2) - Un interno od un esterno devono aver parte to, nella propria posizione, in almeno i terzi delle partite in calendario per ciascuna squadra della serie o del girone della serie in cui gioca;
- 3) - Un lanciatore deve aver lanciato in almeno te riprese quanto è il numero delle partite in calendario per ciascuna squadra della serie del girone della serie in cui gioca.