

F. I. P. A. B.

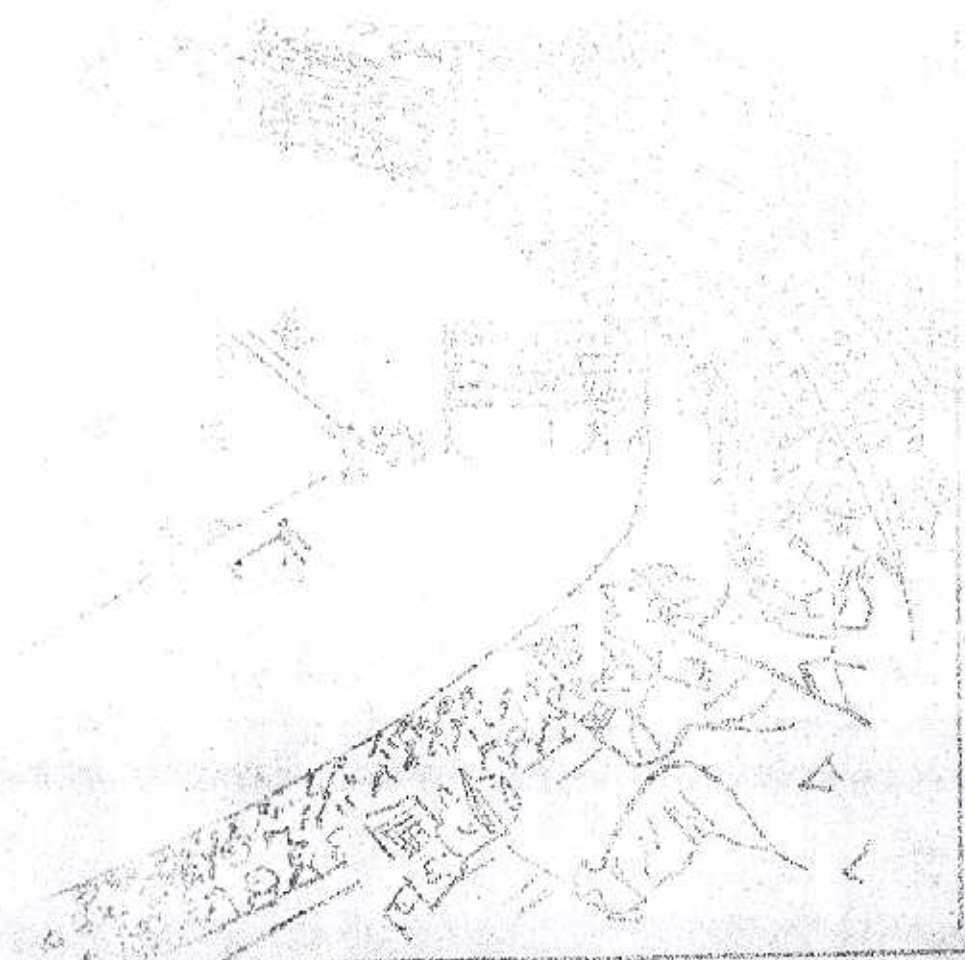
FEDERAZIONE ITALIANA PALLANZONISTI

*il foglio  
Bianchi  
fondamentalmente  
non*

MANUALE  
DEL  
CLASSIFICATORE  
UFFICIALE

Prima Edizione - Anno 1952

Redatta dal Dott. Luigi Campo per incarico  
della F. I. P. A. B.; stampata per cortesia  
dell'U. S. I. S. di Milano



Edizione Provvisoria - Indirizzare  
suggerimenti e richieste di chiarimenti  
al Dott. Luigi Campo  
Via Poliziano 3  
Milano

## IL MANUALE DEL CLASSIFICATORE

### P R E F A Z I O N E

1. Il Classificatore Ufficiale della federazione, che si limita a fornire con scrupolo ed obiettività i sia pur numerosi dati richiesti dalla sezione 10.00 del Regolamento Tecnico;
2. Il classificatore "di squadra", detto anche "del manager", che non può limitarsi al rilievo puramente statistico di certi dati, ma deve approfondirne l'analisi per mettere il manager in grado di giudicare i propri giocatori (e quelli avversari!) nei minimi particolari.

Così, mentre il Classificatore Ufficiale si limiterà, ad esempio, ad addebitare genericamente un "errore" ad un difensore, il classificatore del manager preciserà il tipo di errore commesso: (di tiro? di presa? --era un "fumble" o addirittura un "muff"?)

Così pure, per le battute, il classificatore Ufficiale si limiterà ad accreditare un BV (battuta valida) indicando se era un singolo, un doppio, un triplo o un home run oppure un SD (scelta della difesa). Ma il manager della squadra non può accontentarsi di questo e ha necessità di sapere come e dove è stata battuta la palla: in diamante? in terra di nessuno? all'esterno? Era una rimbalzante, una radente o una volata? Battuta a sinistra, in centro o a destra? E tutto questo non solo per i suoi giocatori in allenamento ed in partita, affinché sia in grado di disporre strategicamente il suo Ordine di Battuta, ma anche per i giocatori avversari, affinché egli possa dirigere a ragion veduta la tattica difensiva dei suoi uomini in campo, spostando opportunamente la difesa a sinistra contro un certo battitore avversario, avvicinando o allontanando gli esterni o gli interni contro un altro battitore...

Il classificatore "di squadra" deve essere in grado di fornire anche questi particolari e perciò il suo sistema di classificazione è più complicato e completo di quello del classificatore ufficiale.

La parte Prima di questo manuale sarà dedicata ai Classificatori Ufficiali per istruirli nel loro difficile ma affascinante compito. Nell'espletamento del loro delicato mandato, essi non potranno adottare altro sigle o sistemi ma dovranno attenersi scrupolosamente a quelle indicate nel presente manuale.

Tuttavia, già in questa prima parte -- che naturalmente serve anche per i classificatori "di squadra" perché fornisce loro la base fondamentale del sistema -- sono indicati alcuni di quei particolari segni e simboli che servono per l'analisi più approfondita delle azioni dei singoli giocatori.

segue Prefazione

La Seconda Parte del Manuale completerà queste indicazioni e servirà di guida ai Clubs di baseball per adottare quello che riterranno più adatto alle proprie esigenze tecnico.

La maggior parte dei segni e simboli sono quelli del sistema "SPALDING" che fra i diversi è ancora quello più divulgato anche fra noi in Italia.

La F.I.P.A.B. ha ritenuto opportuno, per ora, adottare anche il mio speciale modello di "score card" (ruolino analitico della partita) perché il "quadrato del battitore" in esso contenuto facilita ai classificatori di squadra la segnalazione precisa della direzione, lunghezza e tipo di battuta (indicazioni, queste, essenziali per il manager) e perché la particolare disposizione organica del modello stesso facilita il compito dell'apposito Ufficio Statistico che dovrà trasferire i dati sulle schede individuali dei singoli giocatori.

Questa prima bozza di Manuale è naturalmente ~~è~~ incompleta e lascia molto a desiderare. Gli aspiranti classificatori troveranno molte lacune, spiegazioni poco chiare, affatto organico lo stesso ordine di svolgimento dei vari argomenti.

Per ciò saranno oltremodo gradite critiche e suggerimenti, segnalazioni dei punti oscuri o degli argomenti oscuri, richieste di chiarimenti, presentazioni di altri casi per completare la scarsa casistica, proposte per sostituire o aggiungere ai miei particolari e personalissimi segni e simboli, altri migliori. Faccio assegnamento su tale collaborazione affinché una seconda edizione, più organica e completa, e debitamente revisionata, possa presto uscire. Grazie!

(Louis E. Campo)

---

B I B L I O G R A F I A

Spalding Scoring System  
Peterson Score Book  
Coombs, John W. - Baseball

FEDERAZIONE ITALIANA  
CALCIO ASSOCIATO  
UFFICIO

REGOLAMENTO GENERALE

IL MODULO ANALITICO DELLA PARTITA

Il classificatore dispone di uno speciale modulo per trascrivere le azioni di gioco svolte durante la partita. Questo modulo che serve di controllo e dal quale ricava tutti i dati statistici si chiama "Modulo Analitico della Partita" (in inglese "score card" oppure "score sheet") per distinguerlo da quel compendio e riepilogo dei dati che la regola 10.02 chiama "Modulo della Partita" ("box score").

Il Modulo Analitico è composto di due sezioni quasi identiche, stampate una su un lato e l'altra sul rovescio del foglio. Una sezione è riservata alla squadra ospitata, la "prima" in battuta, l'altra per la squadra ospitante, la "seconda" in battuta. Si ritiene superfluo indicare qui il significato delle sigle poste alla testa delle varie colonnine verticali di ciascuna sezione. La regola 10.03 le elenca tutte.

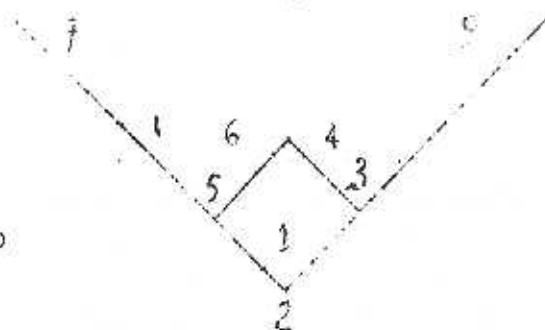
GLI ORDINI DI BATTUTA Appena ricevuti dall'Arbitro Capo (4.01 c), il classificatore trascriverà in stampatello i nomi dei singoli giocatori sulla sezione delle rispettive squadre, utilizzando la prima delle tre righe. Le altre due righe serviranno per le eventuali sostituzioni del giocatore partente.

NUMERO SULLA SCHIENA Nella colonnina NS verrà trascritto, in arabo, il numero che il giocatore porta sulla schiena. Poichè verosimilmente né gli arbitri né i classificatori possono conoscere personalmente tutti i giocatori, debbono esigere che gli ordini di battuta delle squadre presentate dai managers indichino il NS onde poter individuare i giocatori in campo ed essere in grado di controllare le sostituzioni, i cambiamenti nelle posizioni difensive, e chiarire quei rari, ma sempre possibili casi, nei quali viene scoperto un battitore "irregolare" battente fuori turno. Per inciso, avvertiamo subito che il classificatore NON DEVE richiamare l'attenzione di chicchessia sulla presenza nel box del battitore di un battitore abusivo. (5.06 a).

IL RUOLINO DEFENSIVO - I SEGNI DEI RUOLI DEFENSIVI

Nella prima (incominciando da sinistra) delle due colonnine verticali sotto la dicitura "Def" ("posizioni difensive") si scriverà il numero (in arabo) corrispondente al ruolo "Defensivo". Tutti i ruoli sono indicati come se-

- 1 per il Lanciatore
- 2 per il Ricevitore
- 3 per il Primobase
- 4 per il Secondobase
- 5 per il Terzabase
- 6 per il Interbase
- 7 per l' Esterno Sinistro
- 8 per l' Esterno Centro
- 9 per l' Esterno Destro



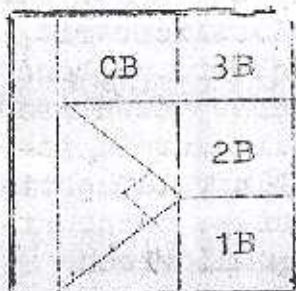
Si fa divieto di indicare altrimenti (come L per Lanciatore, R per Ricevitore, 1B per Primobase, IB per Interbase, ecc.) tali posizioni.

NOMI DEGLI ARBITRI Non dimentichi il classificatore di trascrivere i nomi degli arbitri, indicando per primo quello dell'Arbitro Capo e successivamente, nell'ordine, quello di prima, seconda e terza base.

INIZIO E FINE DELLA PARTITA Compilata la parte iniziale del Ruolino Analitico, all'ordine di "GIOCO" dell'Arbitro Capo il classificatore (che in precedenza avrà messo il proprio orologio d'accordo con quello dell'Arbitro) consulterà il proprio orologio e trascriverà immediatamente l'ora precisa sul Ruolino. Quando l'arbitro dichiara terminata la partita, ricordersi di consultare l'orologio e trascrivere sul modulo l'ora precisa in cui ebbe termine. Indicare la durata della partita.

PARTITE AMBOLANTI Studiare le regole 4.10 e 4.11

IL QUADRATO DEL BATTIPORTO adottato dalla F.I.P.A.B. è costituito da una colonnina (per gli straik e bol), un rettangolo (che contiene la figura del campo), e di quattro quadretti (1B, 2B, 3B e CB) che rappresentano la prima, la seconda, la terza e la casa base.



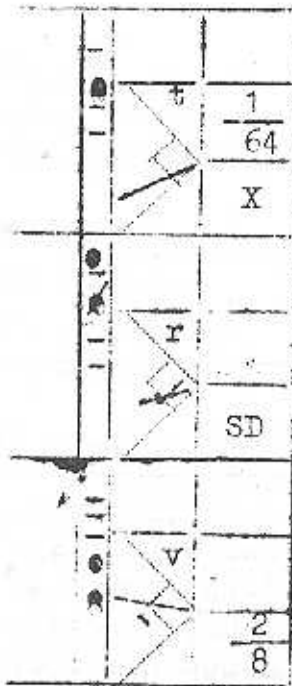
Al Classificatore Ufficiale interessa principalmente i quattro quadretti che rappresentano le basi, entro i quali trascriverà, con appositi segni e simboli, le AZIONI OF-

ENSIVE dei singoli giocatori della SQUADRA IN BATTUTA, e le AZIONI DEFENSIVE compiute SU TALI AFFACCANTI dalla SQUADRA IN DIFESA.

Perciò, i simboli e segni che verranno messi in ciascun quadretto descriveranno il cammino attorno al diamante del giocatore all'attacco dal momento che si porta in battuta finchè non sarà eliminato, o raggiunge la casa base, o "naufragherà in base" (sarà un RIB, un "rimasto in base") perchè la ripresa è terminata prima che egli potesse arri-

È evidente, quindi, che le azioni difensive di una squadra si troveranno trascritte non nei quadretti della sezione intestata alla propria squadra, bensì sulla sezione della squadra avversaria.

Nota Speciale per i Classificatori di SQUADRA:



Il classificatore ufficiale può ignorare il rettangolo sotto il quadretto CB ove è raffigurato il "campo di gioco" (diamante e linee del foul).

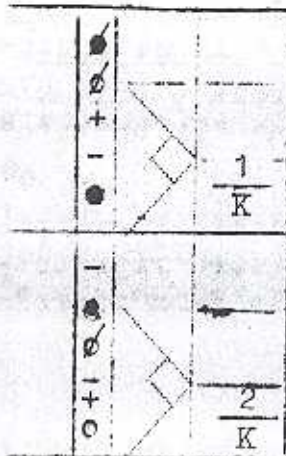
Questo serve invece per il classificatore di squadra per:

a) indicare la direzione e la lunghezza della battuta tracciando una linea sul disegno del campo corrispondente al percorso della palla;

b) indicare il tipo di battuta scrivendo nel triangolo superiore (alla destra della linea destra del foul) le seguenti sigle:

- v per la "volata" (battuta a parabola) (fly ball)
- t per la battuta tesa (la "radente") (line drive)
- r per la battuta rimbalzante (grounder)
- s per la smorzata (bunt)
- + "home run" con palla battuta fuori dallo stadio

Straik e Bol la piccola colonnina alla sinistra del quadretto CB e del "campo di gioco" è pure utilizzata dai classificatori di squadra per segnare la sequenza degli straik e bol e, quando il manager è molto esigente, il tipo di straik subito dal battitore.



Normalmente il manager riunisce la squadra e sulla scorta del ruolino analitico tiene ciò che si chiama "il post-mortem" della partita facendo rilevare ad esempio l'errore tattico del primo battitore di una ripresa che con 2 bol e zero straik ha tentato di battere il prossimo lancio, oppure con statando che un suo giocatore troppo spesso

"guarda passare" il terzo straik anzichè di tentare di batterlo.

### SEGNOLI DEGLI STRAIK E BOL

- (un trattino) per indicare il BOL
- o (cerchietto bianco) per lo straik "sprizzato" (che sventola e vuoto) oppure per lo straik "sprizzato" (faul tip) inteso come da definizione della regola 2.31.
- o (cerchietto bianco attraversato da lineetta diagonale) per la battuta faul che conta come "straik" perchè il battitore non aveva ancora due straik a suo carico.
- o (cerchietto nero) per lo straik "guardato passare" (quando il battitore non compie alcun tentativo di battere la palla).

Le battute faul che non contano come straik (perchè il battitore ha già due straik a suo carico) possono essere ignorate, a meno che il manager desidera anche questa indicazione, nel qual caso si usa il segno:

- + • (crocetta) per il "faul" che non conta come straik.

(fine della Nota Speciale)

### SITUAZIONI IN CASO DI PROTESTO O INTERRUZIONE DI GIOCO

Il classificatore ufficiale normalmente può astenersi dall'annotare la sequenza degli straik e bol, visto che l'arbitro capo è sempre munito dell'apparecchio "contatore" e le squadre ospiti hanno l'obbligo di provvedere e far funzionare il "tabellone del punteggio". È necessario però che il classificatore annoti subito la situazione degli straik e bol ogni qual volta il gioco viene interrotto su protesta, per l'eventualità che l'arbitro chiedesse conferma della situazione in battuta alla ripresa del gioco.

Il classificatore deve essere in grado di precisare sempre: il punteggio, il numero degli eliminati, la situazione in base (chi era in base e quale base occupava) e la situazione in battuta (chi era in battuta e quanti straik e bol aveva a suo carico). Nell'annunciare la situazione "in battuta" indicare prima i bol, e poi gli straik.

BILANCIARE IL RUOLINO il cammino attorno al diamante di tutti i giocatori che si presentano alla battuta sarà riprodotto sul "quadro" loro corrispondente di quella data ripresa.

Ricordarsi che ciascun battitore che si presenta "al piatto" o perderà il punto, o sarà eliminato, o naufragherà in ciamento (sarà un "rimasto in base"). Il classificatore non dovrà mai sporcare il ruolino della partita, se prima non lo ha materialmente controllato mediante la equazione di cui alla regola 10.03 i-ii).

Regola 10.04 Assenti al base in cui vi sono già due eliminati e la Battuta del battitore provoca il terzo eliminato sul gioco forzato: ricordare che il battitore, anche se materialmente non ha raggiunto la prima base perchè ha abbandonato la sua corsa verso la prima base non appena ha visto il suo compagno eliminato, è un "rimasto in base". Un profano, in un simile caso, penserebbe che il battitore non è mai giunto in prima base, ma il classificatore deve rendere conto di tutti i battitori che si presentano alla battuta per poter "bilanciare" il ruolino, e perciò non si dimenticherà di trascrivere un SD (scelta della difesa, 10.04 i) nel quadretto 1b del battitore.

#### LE BATTUTE VALIDE - Simbolo X

Il classificatore deve conoscere a perfezione le regole 10.04 e 10.05.

Avere l'avvertimento di non occupare tutto il quadretto con il simbolo X.

Battuta di UNA BASE (scrivere x nel quadretto 1B del battitore)

Battuta da DUE BASI (scrivere X nel quadretto 1B e nel quadretto 2B)

Battuta da TRE BASI (scrivere x nei quadretti 1B, 2B, e 3B)  
 HOME RUN (oltre a scrivere x in ciascuno dei quattro quadretti, aggiungere nel quadretto CB il numero dell'ordine di battuta del battitore che ha battuto il fuori campo. Ciò per ricordarsi di accreditargli anche un "punto battuto a casa" (vedi Capitolo ) per il punto che lui stesso ha segnato.

#### ELIMINAZIONI ED ASSISTENZE (Regole 10.07 e 10.08)

Il simbolo di una eliminazione è una FRAZIONE, il cui numeratore porterà sempre il numero 1, o 2 oppure 3 (in arabo) per indicare se trattasi rispettivamente della prima, della seconda, o della terza ELIMINAZIONE della ripresa, mentre il denominatore, mediante l'uso dei numeri (in arabo) dall'1 al 9 e della lettera X, preciserà i difensori che parteciparono alla eliminazione. Si scriverà (da sinistra a destra) prima il numero o i numeri del difensore o difensori che eventualmente hanno "assistito" alla eliminazione, e per ultimo il numero del difensore che ha effettuato la eliminazione.



La frazione dovrà essere trascritta nel quadretto che rappresenta la base ove avvenne l'eliminazione.

La eliminazione del battitore per "straiik-out" è trascritta nel quadretto 1B del battitore, e (benchè il regolamento non lo dice) dovrà essere accreditata al Ricevitore. Il denominatore dovrà portare la sigla K, per ricordare che dovranno accreditarsi il Lanciatore ed il "straiik-out".

Le frazioni:  $\frac{1}{K}$   $\frac{2}{K}$   $\frac{3}{K}$  indicano lo "straiik-out" quando il Ricevitore tiene la palla del terzo straiik, oppure, pur avendola perduta, la prima base era occupata con meno di due eliminati. 1

Quando il battitore diventa corridore sul terzo straiik perduto dal Ricevitore, si potranno presentare due casi che verranno trascritti come segue:

$\frac{1}{K 2}$  quando il Ricevitore recupera la palla ed elimina il battitore-corridore "per toccata". La eliminazione è accreditata al Ricevitore.

$\frac{1}{K 2 3}$  quando il Ricevitore recupera la palla e la tira in prima base in tempo per far eliminare il battitore "per palla in base". In questo caso, la eliminazione è accreditata al Primabase, mentre al Ricevitore si accredita una assistenza.

Notare che nelle eliminazione del battitore per "straiik-out" il Lanciatore è designato con la lettera K e non con il numero convenzionale 1, e benchè l'eliminazione sia merito del lanciatore, l'eliminazione stessa è accreditata al Ricevitore. Non è una "assistenza" del lanciatore.

#### Alcuni esempi di eliminazioni ed assistenze

Tenendo presente i numeri convenzionali dall'1 al 9 che individuano i giocatori in difesa, e ricordandoci che le azioni vanno trascritte nei quadretti che rappresentano la base ove è avvenuta la eliminazione, diamo alcuni esempi che serviranno di guida ai classificatori ufficiali:

$\frac{1}{6 3}$  prima eliminazione, effettuata dal Primabase con l'assistenza dell'Interbase.

$\frac{2}{1 3}$  seconda eliminazione, effettuata dal Primabase con l'assistenza del Lanciatore.

$\frac{3}{3 1}$  terza eliminazione, effettuata dal Lanciatore (che ha coperto la prima base), con l'assistenza del Primabase.

$\frac{2}{4}$  seconda eliminazione, effettuata dal Secondabase.

$\frac{1}{5}$  Nota: Al classificatore ufficiale non interessa precisare se tale eliminazione fu effettuata al volo, o per toccata del corridore, o per palla in base. Come nel seguente esempio, non gli interessa sapere se il Terzabase ha conseguito la eliminazione per presa al

volo di una battuta buona e di una battuta foul, o per avere eliminato il corridore "per toccata" oppure su gioco forzato.

I giornalisti invece (in America i classificatori ufficiali sono i cronisti sportivi dei vari giornali), e i Classificatori di Squadra, per la necessità che hanno di ricostruire la partita azione per azione, usano distinguere le eliminazioni (ed anche i tipi di errori commessi). Ne daremo ampi dettagli quando tratteremo la Seconda Parte del Manuale dedicato ai classificatori di squadra.

3 Terza eliminazione, effettuata dal Lanciatore. (Potrebbe essere una presa al volo, o una palla raccolta a terra lungo la linea casa-prima base e successiva "toccata" del battitore-corridore mentre correva in prima...)

2 assistenza dell'Esterno Destro e dell'Interbase, eliminazione effettuata dal Terzabase. (ad esempio: questa frazione iscritta nel quadretto 3B del battitore, significherebbe che il battitore aveva tentato di "allungare" una battuta da due basi in un "triplo" e fu eliminato in terza. Vi si troverebbe, perciò, il simbolo X nei quadretti 1B e 2B del battitore).

3 terza eliminazione, assistenza del Ricevitore, eliminazione effettuata dal Secondabase. (esempio: corridore in prima tenta di rubare sul lancio del Lanciatore, il battitore lascia passare o sventola a vuoto ed il Ricevitore tira in seconda base ove il Secondabase elimina per toccata il corridore. Altro esempio: il Ricevitore raccoglie una smorzata e tira in seconda base in tempo per far eliminare, su gioco forzato, con "palla in base", il corridore proveniente dalla prima base.

LA DOPPIA ELIMINAZIONE (Regola 10.09)



Il doppio gioco viene trascritto contemporaneamente in due luoghi diversi:

1. tracciando una linea che unisce i due quadrati dei due attaccanti che sono stati eliminati nel doppio gioco (come da esempio a lato)

2. scrivendo i numeri (nell'esempio sono 6-4-3) dei difensori partecipanti al doppio gioco nell'apposita casella intestata "doppi giochi" nella parte inferiore della sezione del Molino Analitico.

Nell'esempio riportato a fianco, il primo battitore ha avuto un passaggio gratuito in prima base (4 bol), il secondo battitore è il primo eliminato della ripresa, (per straiik-out), il terzo battitore ha commesso un "BIDG" (ha battuto in un doppio gioco) battendo una rimbalzante all'Interbase che ha tirato al Secondabase che copriva tale base, eliminando il primo battitore su gioco forzato. Il Secondabase passò poi la palla in prima base, facendo così eliminare il terzo battitore.

Casistica: n. 2 Corridore in prima. Palla battuta a parabola al Primabase che la prende al volo mentre il Lanciatore corre in prima per coprire tale base. Il corridore tiene la base. La palla è consegnata o tirata dal Primabase al Lanciatore che incomincia a dirigersi verso la pedana di lancio con la palla in mano. Il corridore credendo di approfittare di una momentanea distrazione del lanciatore e dei difensori di seconda base che già si sono allontanati dalla base, scatta per raggiungere la seconda e viene eliminato dal tiro del Lanciatore al Secondabase che effettua la "toccata" del corridore. Questo è un doppio gioco perchè si tratta sempre di due eliminazioni conseguite in successione "prima che il Lanciatore fosse in pedana". (10.09)

ERRORI ed ASSISTENZE

Gli errori verranno esaminati in dettaglio nel Capitolo II che tratta la complicata materia dei "Punti Guadagnati sul Lanciatore".

Vogliamo qui solo ricordare al classificatore che:

Casistica: n. 3 Il susseguente errore di un compagno NON PRIVA di una ASSISTENZA il difensore che ha tirato o deviato la palla "in modo tale che ne sarebbe risultata la eliminazione se l'errore non fosse stato commesso".

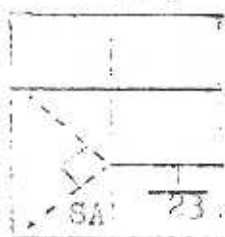
Esempio: battuta rimbalzante all'Interbase che tira in prima. La palla arriva prima del battitore-corridore ma il Primabase ha lasciato cadere la palla ed il battitore è perciò dichiarato salvo. Si scriverà:

6E3 nel quadretto 1B del battitore. Il 6 per l'assistenza da accreditare all'Interbase; 1' E3 per l'errore da addebitare al Primabase.

Casistica: n. 4 Una fallita presa al volo, se la palla è raccolta da un altro compagno prima di toccare terra, costituisce una assistenza per il primo difensore che ha fallito la presa, e una eliminazione da accreditare al secondo difensore che ha effettuato la presa della palla deviata prima che toccasse terra.

Esempio:  $\frac{2}{7\ 8}$  palla battuta a parabolo all'esterno. Entrambi gli esterni Sinistro e Centro si portano sotto, il primo riesce a toccare la palla ma non ad afferrarla e mentre cade il secondo riesce a prenderla prima che tocchi terra.

BATTITORE DI RICEVITORE: Simbolo: SA (regola 10.06)



Poichè un "sacrificio" non è un turno alla battuta per il battitore (10.03 a), per evitare di addebitargli un "AB" si scriverà "SA" alla sinistra del quadretto 1B del battitore (nel triangolo inferiore del rettangolo che contiene il disegno del campo), mentre nel quadretto 1B trascriveremo una delle tre possibili azioni risultanti:

SA  $\frac{1}{13}$  (od altra frazione rappresentante l'avvenuta eliminazione del battitore) quando il battitore ha fatto avanzare uno o più corridori mentre egli stesso viene eliminato in prima base.

SA 5E3 (od altra combinazione di assistenza ed errore) quando il battitore ha fatto avanzare uno o più corridori mentre egli stesso è arrivato salvo in primabase solo perchè la difesa, nel tentativo di eliminarlo, ha commesso un errore.

SA SD (sacrificio o scelta della difesa) quando il battitore arriva salvo in base perchè la difesa ha tentato di eliminare un corridore, senza riuscirci.

(Se fosse riuscita, non sarebbe stato un sacrificio). Se la difesa non ha commesso alcun errore nel suo fallito tentativo di eliminare il corridore e il classificatore giudicasse che nemmeno il battitore avrebbe potuto, con gioco perfetto, essere eliminato in prima, allora non è più un sacrificio ma una BV di una base.

"PASCAGGI GRATUITI"  
del BATTITORE in PRIMA

INTERFERENZA DEL RICEVITORE: verrà trattato nel capitolo "Punti Guadagnati sul Lanciatore".

BASE SU BOL: Simbolo: B

COLPITO DAL LANCIATORE: Simbolo: CL

Tutti e tre non costituiscono "AB" (turni alla battuta). (regola 10.03 a)

La lettera "B" verrà iscritta esclusivamente nel quadretto 1B del battitore per indicare che il battitore ha ottenuto la prima base su "quattro bol" (10.13, 2.07, 6.07 a).

Analogamente, il simbolo "CL" lo troveremo esclusivamente nel quadrante 1B del battitore quando egli ottiene la prima base perchè è stato colpito dal lanciatore. Rammentare che se fu il quarto ad a colpire il battitore, il fatto va registrato "CL" e non "B" (10.13).

#### BATTITORE "FUORI TURNO" (6.06 c)

Rammentare che se il battitore abusivo è stato dichiarato eliminato per aver battuto fuori turno, si dovrà registrare l'azione non a carico del battitore abusivo, ma bensì a carico (e perciò nel quadrante 1B) dal battitore regolare che non si era presentato alla battuta e che è effettivamente colui che è "dichiarato eliminato" dall'arbitro. Questo battitore regolare, pur non essendo andato alla battuta, avrà a suo carico un turno alla battuta, mentre la eliminazione dovrà essere accreditata al Ricevitore (10.07 b, 5) Il denominatore della frazione che rappresenta tale eliminazione avrà per simbolo: F T 2.

Se la scoperta del giocatore fuori turno è fatta DOPO il primo lancio al successivo battitore, il battitore abusivo non è più eliminato e la sua azione verrà trascritta regolarmente nel quadrante corrispondente al suo nome. Che fare del giocatore o dei giocatori che perdettero il proprio turno alla battuta? Si scriverà semplicemente il simbolo: P T ("perduto turno") nel centro del quadrante corrispondente ai loro nomi, e NON si addebita loro un AB (un turno alla battuta).



#### BASI RUBATE Simbolo: R (regola 10.11)

L'avanzata del corridore effettuata mediante la "rubata di base" è registrata con la lettera "R" (in maiuscolo) posta nel quadrante che rappresenta la base raggiunta dal corridore con tale mezzo.

#### Note sulle Basi rubate

Indifferenza della Difesa: Corridori in prima e terza base. Quello in prima inizia la rubata, il Ricevitore se mostra di tirare in seconda e tra tiene la palla, oppure la tira in terza o al lanciatore, ed il corridore arriva salvo in seconda. Non è "indifferenza della difesa" ma una base rubata. Come non può interpretarsi come indifferenza quando un corridore prende tanto "distacco" dalla base (in inglese "Lead"; "to take a big lead" significa "prendere molta distanza dalla base") che nessun tentativo viene fatto per tirare alla base che sta rubando. (vedi regola 10.11 d).

La doppia rubata (10.11 a): Corridori in prima e terza. Quello in prima è arrivato in seconda base prima dell'arrivo della palla che il Ricevitore aveva tirato in seconda, ma il Secondobase effettua la presa e senza nemmeno tentare di toccare il corridore in arrivo tira immediatamente a casa, facendo eliminare il corridore in terza che tentava di segnare il punto. Si domanda: E' una base rubata per il corridore in prima che vince il tiro in seconda, arrivando a tale base prima dell'arrivo della palla? NO perchè l'azione deve essere considerata di "doppia rubata" e se un corridore viene eliminato, altri corridori non possono essere accreditati di una base rubata.

Rubata contemporaneamente al "Lancio Pazzo" o alla "Palla Lancata". La regola 10.11 (f) ha per significato che il corridore partito prima del lancio dovrà essere accreditato della base rubata (perciò scriveremo "R" nel suo quadrato) mentre nel quadretto dell'altro corridore scriveremo "LP" o "RL". (Più avanti esamineremo in dettagli il "Lancio Pazzo" e la "Palla Lancata").

#### "BOLK" (FALLO DEL LANCIATORE) (8.05, 7.04 a)

Simboli: Bk ("B" maiuscolo, "k" minuscolo)  
bk ("b" minuscolo, "k" minuscolo)

L'avanzamento di base del corridore a causa del fallo del lanciatore (in inglese "balk", pronunciato BOLK) è registrato, nel quadretto che rappresenta la base raggiunta dal corridore con tale mezzo, con il simbolo "Bk".

Quando più corridori avanzano contemporaneamente di base su un "bolk", per evitare di conteggiare più volte lo stesso fallo scriveremo Bk solamente nel quadretto della base raggiunta dal corridore "più avanzato" (quello più vicino a casa base), mentre nei quadretti degli altri corridori scriveremo bk. A fine partita, si conteggiano solo i Bk - quelli con il B MAIUSCOLO.

La regola 10.11 (g) (sulle basi rubate) è da intendersi che il corridore "già bene avviato" sarà sempre accreditato della base rubata: se egli era il solo corridore, si registrerà semplicemente la sua rubata, ignorando il "bolk" del lanciatore. Se, invece, vi erano altri corridori, il fallo non può più essere ignorato e perciò, mentre si accredita egualmente al corridore "bene avviato" la rubata della sua base, si registrerà nei quadretti degli altri corridori il "bolk".

L'AVANZATA DEI CORRIDORI SU ERRORI DELLA DIFESA: verrà trattata ampiamente nel capitolo sui "Punti Guadagnati sul Lanciatore".

INTERFERENZA ed OSTRUZIONE delDIFENSOREa danno del Battitore o del Corridore

E' un ERRORE:

NUOVA REGOLA AGGIUNTA La edizione 1951 del regolamento Americano ha aggiunto il seguente nuovo comma:

10.10 (i) "Quando l'arbitro concede la prima base al battitore a causa dell'interferenza del ricevitore, un errore dovrà essere addebitato al ricevitore; quando l'arbitro concede una (o più) basi ad uno (o più) corridori a causa dell'interferenza o dell'ostruzione di qualsiasi difensore, addebitare il difensore che commise l'interferenza o l'ostruzione di un errore qualunque sia il numero delle basi avanzate dal (o dai) corridori".

Questa regola non si trova nell'edizione Italiana del regolamento pubblicato dall'U.S.I.S. nel 1950.

Trattandosi di errori, rimandiamo il lettore al capitolo "Punti Guadagnati sul Lanciatore".

Rammentare le regole 6,07 (c), 7.04 (b, c, d), 7.06 (a,b)

L'AVANZATA DEL CORRIDORE GIA' IN BASE"PROVOCATA" DALBATTITORE

Simbolo: N° dell'O.B. del BATTITORE (scritto in arabo)

Il corridore già in base ha solo un modo per avanzare di base "con i propri mezzi", cioè per esclusivo merito suo: mediante la rubata della base.

Ad esclusione di questo mezzo, tutte le altre sue avanzate sono effettuate per fatti di terzi nel susseguirsi delle azioni offensive dei suoi compagni e delle azioni difensive dei suoi avversari.

Mentre nei successivi capitoli completeremo le indicazioni di come rendere conto di ciascuna avanzata del corridore, qui indicheremo come dobbiamo registrare sul ruolino le avanzate del corridore quando sono "provocate" dal battitore.



IL NUMERO DELL'ORDINE DI BATTUTA DEL BATTITORE è generalmente usato per dimostrare che il corridore è avanzato di una (o più) basi su AZIONE DEL BATTITORE o su AZIONE della difesa SUL BATTITORE, scrivendo tale numero nel quadretto del CORRIDORE (s'intende nel quadretto che rappresenta la base raggiunta dal corridore).

Per "azione del battitore" s'intende per effetto della SUA BATTUTA - sia essa buona o foul, valida o no.

Per "azione della difesa sul battitore" intendiamo:

a) la concessione della prima base (il "passaggio gratuito") al battitore (su quattro bol, perchè compito dal lanciatore, per l'interferenza del ricevitore) quando ciò provoca l'avanzata pure "gratuita" di altri corridori "obbligati". Rammentiamo, inoltre, che quando le basi sono "piene" il punto "forzato attraverso il piatto" è un punto battuto a casa" (10.03 i).

b) l'eliminazione (nel campo interno o nel campo esterno) del battitore a seguito della sua battuta.

c) la mancata eliminazione del battitore a seguito della sua battuta sia perchè si trattava di una battuta valida sia perchè la difesa ha commesso un errore di tiro o di presa nel tentativo di eliminare il battitore.

N.B. Abbiamo detto "generalmente" viene usato il numero dell'O.B. del battitore, perchè vedremo in seguito che useremo altre sigle in altri casi particolari, (come ad esempio nel caso già visto del "bolc") ed in quelli che ancora dobbiamo trattare sui "lanci pazz", "palle mancate", certe avanzate effettuate su "errori", ecc.

Quando il corridore avanza di PIU' BASI sulla BATTUTA di un suo compagno, il numero di questo compagno, cioè il N° dell'O.B. del battitore può essere ripetuto in ciascuno dei quadretti che rappresentano le basi percorse dal corridore, oppure si può tracciare una linea nei quadretti, scrivendo il numero del battitore solo nell'ultimo quadretto raggiunto.

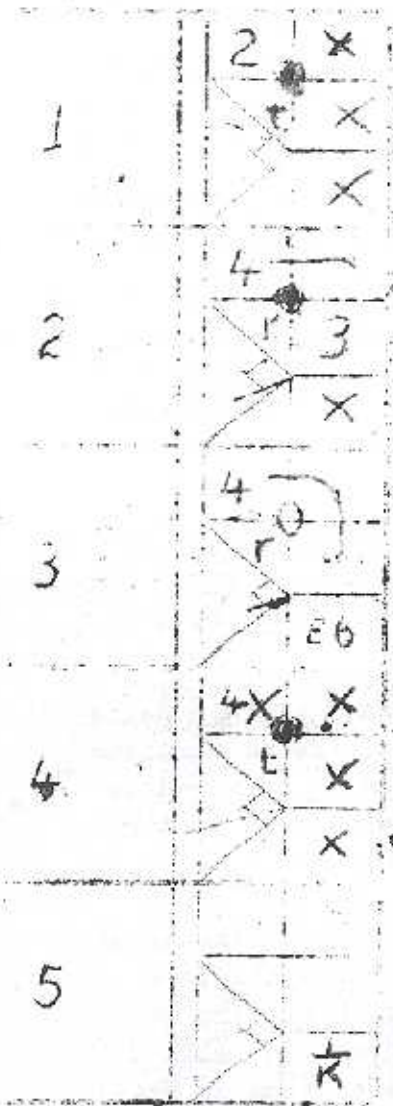
ESEMPIO DI UNA RIPRESA

1. Colombo		<p><u>COLOMBO</u> inizia la ripresa con una battuta-tesa all'esterno sinistro del campo che gli frutta una base.</p> <p><u>NEGRI</u> ottiene la prima base con 4 bol, avanzando Colombo in seconda.</p>
2. Negri		<p><u>POZZI</u> batte un doppio. Colombo segna e Negri arriva in terza.</p> <p><u>BIANCHI</u> smorza lungo la linea destra del foul, il Lanciatore raccoglie e tira in prima, eliminandolo, mentre Negri segna il punto e Pozzi raggiunge la terza base.</p>
3. Fozzi		<p><u>ROSSI</u> batte un singolo, mandando Pozzi a casa. Mentre Ferri è in battuta, Rossi ruba la seconda base.</p>
4. Bianchi		<p><u>FERRI</u> è eliminato al volo dallo esterno destro. Rossi mantiene il contatto con la base e dopo la presa al volo corre in terza, arrivando salvo.</p>
5. Rossi		<p><u>SACCHI</u> batte una rimbalzante al Seconda base che raccoglie e tira in prima. L'arbitro segnala l'OUT perché la palla è arrivata in base prima di Sacchi, ma la palla rimbalza fuori del guanto e cade a terra. L'arbitro allora dà Sacchi salvo. Sull'azione Rossi segna il punto.</p>
6. Ferri		<p><u>MONTI</u> batte una rimbalzante al shortstop (l'Interbase) che tira in seconda, eliminando Sacchi su gioco forzato chiudendo così la ripresa.</p>
7. Sacchi		<p>IL RIEPILOGO dei <u>RIB</u> (rimasti in base), dei <u>P</u> (punti segnati) e dei <u>BV</u> (battute valide) della ripresa vengono trascritte nelle apposite caselle situate in calce delle colonne rappresentante le riprese.</p>
8. Monti		

1	4	3
RIB	P	BV

PUNTI GUADAGNATI SUL LANCIASTORE

Simboli: Per rendere più agevole il controllo meccanico



del ruolino analitico, e per distinguere chiaramente, fra i punti segnati, quelli "guadagnati" da quelli "non guadagnati" sul la ciatore, il classificatore dovrà scrivere nel quadrato del corridore che ha segnato il punto:

un cerchietto "bianco" (cioè "vuoto", non riempito) quando il punto NON è guadagnato sul lanciatore;

un cerchietto "nero" (o "pieno" o "riempito") quando è un FGL;

nel punto d'incrocio fra i quadranti CB, 3B, 2B come da disegno a lato.

Esaminiamo ora sotto quali condizioni un punto è da ritenersi guadagnato, cioè "imputabile al lanciatore":

La Regola 10.15 (a) è chiara: finchè un corridore avanza interno al diamante coi messi citati, senza che siano intervenuti errori per facilitare il suo progresso, e a condizione che segni il punto prima che la difesa abbia avuto "opportunità difensive" per far cessare il turno alla battuta della sua squadra, solamente il lanciatore può recitare il mea culpa per il punto segnato.

OPPORTUNITA' DIFENSIVE

Definizione: Si ha una "opportunità difensiva" ogni qual volta la difesa consegue una eliminazione, o l'avrebbe conseguita se non avesse commesso un errore che ha "prolungato la vita" di un attaccante.

Le "opportunità difensive" citate al comma a) sono perciò le occasioni offerte alla difesa per ritirare (per cessare il turno alla battuta della squadra attaccante, in ciascuna delle quali una eliminazione è stata conseguita o sarebbe stata conseguita con "gioco perfetto".

Da ciò deriva una prima norma fondamentale:

NESSUN FGL SEGNAITO SU UNO DEI PUNTI A OPPORTUNITA' DIFENSIVE E' chiaro che nessun punto sarà giudicato "guadagnato sul lanciatore" se è segnato dopo che tre opportunità difensive si sono presentate alla difesa.

Casistica: n. 5 Opportunità difensiva su doppio gioco

È regola (benchè il regolamento non lo dice) che la cosiddetta "azione da doppio gioco" sia considerata una sola opportunità difensiva quando non si riesce a conseguire la seconda eliminazione. In altre parole, se la doppia eliminazione è riuscita, allora vi sono state due occasioni, entrambi portate a buon fine; se non è riuscita, tutta l'azione verrà considerata come una sola opportunità difensiva, a meno che intervenisse un flagrante errore. Se, ad esempio, 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, ma non si è ottenuta la seconda eliminazione per causa di un errore di presa del suo compagno (10.10 d), allora un simile errore dovrà effettivamente considerarsi come una seconda opportunità difensiva.

LANCI PAZZI

Simboli: KE1 LP (maiuscolo) lp (minuscolo)

La regola 10.15 (b) ricorda che questo "errore viene ignorato" solo ai fini del computo PGL: cioè, se il battitore successivamente dovesse segnare il punto, tale punto sarà guadagnato sul lanciatore malgrado l'errore che permise al battitore di arrivare in prima base.

Naturalmente, per la "media in difesa" (regola 10.17 d) della squadra e del lanciatore considerato come un qualsiasi "difensore", l'errore rimane in vigore e dovrà essere senza l'altro addebitato al lanciatore.

Il simbolo KE1 servirà esclusivamente per questo particolare caso di arrivo in prima base.

Casistica: n. 6 Nessuno in base (oppure prima base occupata ma con due eliminati) e con due stralk a suo carico, il battitore "sventola" (anche di proposito!) ad un lancio pazzo e prima che il Ricevitore recuperi la palla arriva salvo in prima base.

Nel quadretto 1b del battitore si scriverà KE1 che significherà:

- a) stralk-out (il K) da accreditare al lanciatore (10.14)
- b) stralk-out da conteggiare al battitore
- c) un errore (non un lancio pazzo) da addebitare al lanciatore (E1)
- d) malgrado sia un errore, se il battitore successivamente raggiungesse casa base, il punto che segna potrà essere un PHL
- e) è una "opportunità difensiva":

La sigla L (in maiuscolo) e la sigla lp (in minuscolo) sono adoperati esclusivamente per segnare le avanzate dei corridori già in base su lanci pazzi (10.12).

Casistica n. 7 Un solo corridore in base (qualsiasi base); egli avanzi di una base su un lancio pazzo: scrivere LP (maiuscolo) nel quadretto che rappresenta la base raggiunta dal corridore.

Casistica: n. 8 Quando più corridori avanzano contemporaneamente di una base su un lancio pazzo, si scriverà LP (maiuscolo) solo nel quadretto della base raggiunta dal corridore "più avanzato" (quello più vicino a casa base) mentre per gli altri corridori, si scriverà nel quadretto delle basi da loro raggiunte la sigla lp in minuscolo.

Ciò per non conteggiare più volte un lancio pazzo. (Vedi una simile avvertenza per la "palla mancata", illustrata più avanti).

Casistica: n. 9 Se l'avanzata di un corridore è contemporanea a quella del battitore che raggiunge la prima base su un lancio pazzo che è anche un terzo strike, si userà la sigla lp in minuscolo per segnare l'avanzata del corridore, e la sigla KB1 per il battitore-corridore.

Basi Rubate su lanci pazzi: ricordarsi della eccezione precisata nella regola 10.11 (f).

### "GIOCO PERFETTO"

Vediamo di intenderci -- ai fini del conteggio dei PGL -- su ciò che è "gioco perfetto", o meglio, su ciò che NON è gioco perfetto.

Bisogna tenere presente che, ai fini della Classifica dei Difensori, un "errore" è un errore, e basta! Ma in questo capitolo, ricordiamocelo, siamo in ben altro argomento; qui si tratta di stabilire il reale rendimento dei lanciatori e questo si stabilisce non dal numero delle partite "vinte" o "perse", ma solo ed esclusivamente computando la sua "media PGL", unico dato che veramente stabilisce la efficacia di un lanciatore.

Ora, il gioco difensivo della squadra a sostegno del proprio lanciatore può dirsi "perfetto" quando non è guastato da:

1. interferenze del ricevitore o di altro difensore
2. palle mancate
3. "errori" (e vedremo come sarà necessario distinguere gli "errori" per il computo dei PGL.)

Tralasciamo per il momento i primi due, ed esaminiamo questi ultimi:

regola 10.15 (e) AVVERTENZA: Errata Corrige: Nella prima edizione italiana del "Regolamento Tecnico del Gioco del Baseball" edita a cura dell'U.S.I.S. nel 1951, una errata impostazione tipografica di questo comma travisa il concetto della regola stessa, la quale va letta come segue:

Regola 10.15 (e)

"Nessun punto sarà ritenuto "guadagnato" se è conseguito perchè IL BATTITORE DEBE A RAGGIUNGERE LA PRIMA BASE:

- 1) a causa dell'interferenza del ricevitore, o
- 2) per causa di un qualsiasi errore della difesa, ad eccezione dell'errore indicato al paragrafo b" (l'eccezione riguarda il lancio passo).

PGL PRICLUSI IN PARTENZA Da quanto precede, è chiaro che già in partenza certi corridori che hanno raggiunto la prima base non potranno segnare dei 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 (10.15 e) o dalla interferenza del ricevitore.

ERRORI E LORO DISTINZIONE AI FINI DEI PGL

Gli "sbagli" commessi dai difensori possono distinguersi 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 anche se non commettevano l'errore, ma che hanno permesso al corridore di avanzare di una extra base;

Per queste prime due 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 ha recuperato la palla in tempo per far eliminare il battitore in prima o un corridore su gioco forzato (10.10 g). Se un corridore in terza segna un punto in simili azioni, è evidente che il punto non è "guadagnato" dato la possibilità che avrebbe avuto il difensore, se non avesse commesso quello sbaglio che legalmente non è un "errore", o di eliminare il corridore che ha segnato il punto o, almeno, di trattenerlo sulla terza base.

Questi diversi tipi di errori, che guastano il "gioco perfetto" della squadra a sostegno del proprio lanciatore, influiscono in misura diversa sul computo dei PGL, ed è perciò che il classificatore, nel trascrivere sul suo ruolino analitico le varie fasi di gioco, dovrà porre tanta scrupolosa attenzione nello scrivere la quinta lettera dell'alfabeto che ha per significato un "errore", ma che peserà diversamente sui "PGL" a secondo che è scritta in maiuscolo o minuscolo....!

### 1. ERRORI CHE IMPEDISCONO UNA ELLIMINAZIONE

Simbolo: "E" maiuscole

Il primo paragrafo della regola 10.10 definisce "errore":

"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 un corridore di avanzare di una o più basi quando un gioco perfetto avrebbe avuto per risultato la ELLIMINAZIONE del battitore o del corridore."

E' chiaro, anzitutto, che qualsiasi errore che impedisce la eliminazione di un attaccante (battitore o corridore) è senz'altro una "OPPORTUNITA' DIFENSIVA".

La lettera E in MAIUSCOLO, seguita naturalmente dal numero che individua il difensore che commise l'errore (ed eventualmente preceduta dal numero che individua il difensore che ha dato una "assistenza" -- 10.08):

acquista perciò proprio il significato di una "opportunità difensiva" apprezzata dalla difesa, e, naturalmente, di un errore da addebitare ad un difensore, ma significa, inoltre, che quell'attaccante, in qualsiasi modo dovesse successivamente raggiungere casa base, non potrà segnare un PGL in applicazioni 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, (eccezione 10.15 b)

Casistica n. 10 Nessun eliminato, corridore in prima base. Il battitore batté una rimbalzante ad un interno (al Terza base, ad esempio) il quale tirò pazzamente in seconda. Se il tiro fosse stato preciso, si sarebbe ottenuta la eliminazione su gioco forzato in seconda base del corridore.

Il battitore avrà, naturalmente, un SD (scelta della difesa, 10.04 i) 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.

Gasistica: n. 11 ERRORI SU VOLATE FAUL

Una volata faul lasciata cadere dalle mani di un difensore che era riuscito a portarsi sotto la palla è senza altro - e sempre - un errore; errore che ha impedito la eliminazione del battitore in pedana, che gli ha "prolungato il turno alla battuta" e che, perciò, costituisce una 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 (affinchè vi sia spazio nel quadretto per segnare ciò che 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 la mancata presa della volata faul può essere un PGL.

Per quanto riguarda il battitore: qualunque cosa accadesse dopo questo errore che gli ha prolungato la vita, (va in base con quattro bol o su battuta), il punto che egli stesso dovesse segnare non potrà mai essere un PGL, essendo stato "conseguito perchè il battitore ebbe a raggiungere la prima base per causa di un qualsiasi errore della difesa"

Nota: Vi sarebbe la tentazione, qualora quell'errore non fosse la terza opportunità difensiva ma sola la prima o la seconda, di fare il seguente ragionamento; "l'arrivo in base del battitore, dopo la mancata presa della sua volata faul, avvenne con la sua battuta valida o con quattro bol, azioni queste "imputabili ai lanci del lanciatore". Poichè la regola 10.15 (a) dice che un "PGL sarà registrato ogni qual volta un attaccante raggiunge casa base con l'aiuto di battute valide, ... basi su bol, ... prima che si siano presentate opportunità difensive per ritirare la squadra attaccante", se egli arriva a casa prima che si siano presentate le tre opportunità difensive il punto dovrebbe ritenere un PGL". A parte che la regola 10.15 (e2) stabilisce che "nessun punto sarà guadagnato... per causa di un qualsiasi errore", il principio fondamentale che lo scorer deve applicare è quello che nessun "risuscitato" (nessuno cui è stato prolungato la vita) può segnare in proprio un PGL.

Notare, inoltre, che la presa fallita (il "muff") della volata faul, anche se apparentemente intenzionale, è sempre da giudicare un errore e una opportunità difensiva.



Casistica: n. 12 Ciò avviene quando, con mano di due eliminati ed un corridore in terza base, un esterno si porta sotto la volata foul e, all'ultimo momento, rendendosi conto che la presa al volo di quella palla permetterà al corridore di arrivare a casa dopo la presa, lascia cadere la palla. Il classificatore deve giudicare l'azione del difensore solo dal lato meccanico: poteva o non poteva effettuare la presa di quella palla? Se la risposta è affermativa, è un errore -- anche perchè il classificatore, non potendo leggere nel cervello del difensore, non può sapere se fu intenzionale o no.

## 2. ERRORI DA "EXTRA BASE"

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 conseguire la eliminazione del corridore, e di conseguenza NON sono "opportunità difensive".

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, ma significa che l'attaccante, anche senza errore, non sarebbe stato eliminato nè alla base che ha raggiunto nè in quella che aveva lasciato.

Sorge spontanea la domanda: ma potrà questo attaccante segnare un PGI? E come dobbiamo regolarci con la regola 10.15 (d) che dice:

"ogni qualvolta avviene un errore, il lanciatore dovrà avere il beneficio del dubbio nel determinare a quali basi avrebbero avanzato i corridori se il gioco difensivo della sua squadra fosse stato senza errore"?

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 PGI.

Si tratta, perciò, di errori da extra base", e qui possiamo solo enunciare dei principi generali che dovranno guidare il classificatore: i tre casi che faremo seguire illustreranno tali principi.

## Capitolo II - segue PUNTI GUADAGNATI SUL LANCIATORE

1. Gli "errori da extra-base" non necessariamente impediscono che il punto sia regolarmente "guadagnato".
2. Un punto segnato DIFENSIVAMENTE 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 che in precedenza erano 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.

Casistica: n. 13 (per illustrare il principio n. 3)

Un tiro pazzo - nel tentativo di cogliere fuori base un corridore già in seconda e 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. Semplicemente 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 dico 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 l'avrebbe poi fatto?) eventualmente tirare a casa base, facendo un tiro più lungo di quello fatto ad altra base, etc.etc. 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, debbano essere realmente "viste" per poter giudicare simili casi.

I seguenti due casi illustrano il principio n. 2:

Casistica: n. 14 Un tiro per cogliere fuori base un corridore in terza (oppure per eliminare un corridore che sta scivolando in terza) sfugge al terza base ed il corridore scappa a casa e segna il punto.

Tale punto non è, per il momento, "guadagnato". Ma bisogna subito considerare questi aspetti della azione:

a) un gioco senza errore avrebbe eliminato il corridore? Se la risposta è affermativa, definitivamente quel punto non è, nè potrà più, diventare un PGL perchè è stato segnato su un errore "E" (errore che ha impedito la 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 trattato 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.

Casistica: n. 15 Uno 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 formarlo su quella base. Sul fuori campo del successivo battitore (avrebbe anche potuto essere una battuta valida qualsiasi) il punto sarebbe stato egualmente segnato. Perciò il suo punto è un PGL come quello del compagno che ha battuto il home run.

- - - - -

Prima di passare allo studio degli "errori" "esentati", apriamo una breve parentesi per illustrare, nella pagina che segue, come registrare l'avanzata di un corridore quando tale avanzata è stata resa possibile perché la difesa a commesso un errore su un altro corridore.

AVANZATA DI CORRIDORI SU  
ERRORE COMMESSO DALLA DIFESA SU ALTRO ATTACCANTE

Simbolo:  $\nabla$  (la lettera U capovolta oppure...la metà superiore di un cerchio)

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 ed anche, se vi era una "assistenza" (ad esempio del terzabase) 5E4 oppure 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 anche nel quadretto della base raggiunto da quest'altro corridore, perchè allora finiremmo per contagiare due volte lo stesso errore...

Casistica : n. 16

1.		
Colombo		$\frac{1}{K}$
2.		3 $\nabla$
Negri		X
		X
3.		
Pozzi		e1
		B

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 preciso non avrebbe eliminato Pozzi. Pozzi va in seconda e Negri in terza. Nel quadretto 2B di Pozzi scriveremo e1 e nel quadretto 3B di Negri il classificatore ufficiale scriverà il simbolo "U capovolta".

Nota: Il classificatore di squadra (o il giornalista) farà precedere tale simbolo con il 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 terzo battitore, nel quadretto 3B di Negri avrebbe scritto come da esempio a lato.

Riprendiamo ora il nostro studio sugli errori e loro distinzione ai fini dei PGL.

3. ERRORI "ESENTATI"

Premessa: Esenzione dall'Errore.

La regola 10.10 (g) stabilisce che:

"nessun errore dovrà essere addebitato se un difensore, dopo avere LASCIATO CADERE una "VOLATA" (battuta a parabola, 2.25), una BATTUTA "TESA" (radante, "line drive", 2.32) o una PALLA VIRTUOSA, recupera in tempo la palla per ottenere la eliminazione forzata (su gioco forzato) di un corridore ad altra base".

Questa norma, che formalmente limita la sua applicazione alle palle battute "in volo" (vedi 2.36), in PRATICA E' ESTESA a QUALSIASI PALLA BATTUTA (e perciò anche alla battuta "REBALZANTE" (il "grounder", 2.32) purchè (e questa condizione è fondamentale) il difensore riesce a far eliminare il battitore-corridore in prima base oppure un corridore forzato ad un'altra base.

E' evidente che la mancata presa "pulita" della palla battuta (il "fumble" o "muff", 10.10) non costituisce di per sé un "errore", malgrado lo "sbaglio di presa": è sempre "gioco perfetto" perchè la eliminazione in prima o su gioco forzato è stata egualmente conseguita.

QUANDO UN ERRORE "ESENTATO"

NON COSTITUISCE "GIOCO PERFETTO"

Vi sono, però, delle particolari situazioni in cui l'esenzione dall'errore non è più "gioco perfetto": quando cioè, un CORRIDORE IN TERZA SEGNA IL FURTO a causa di un errore esentato.

Un punto segnato in simili circostanze evidentemente non può essere "imputato al lanciatore" ed il classificatore dovrà perciò tenerne conto ai fini del PGL.

Nel giudicare casi simili nel vivo della partita, è necessario ricordarsi il principio che un punto segnato direttamente su errore (e perciò anche su un errore "esentato", non è un PGL, almeno inizialmente. Inutile aggiungere che, se vi era la possibilità di eliminare il corridore, non sarà mai un PGL indipendentemente di quanto possa accadere dopo.

Capitolo II - segue PUNTI SEGNATI DAL BATTITORE

Simbolo: Dell'ERRORE BATTITORE è il doppio "e" che scriveremo esclusivamente nel quadretto CB del corridore che ha segnato il punto:

"Ee" (per quei casi in cui il punto non potrà mai diventare un EGL)

"ee" (per quei casi in cui il punto, inizialmente non guadagnato, potrebbe ancora diventare un EGL.)

Diamo ora qualche esempio di questi "sbagli" (di presa) nei quali il difensore (quasi sempre un interno) aveva un chiaro gioco da fare a casa base -- o avrebbe trattato il corridore in terza base -- se non commetteva questo "sbaglio" o "errore" che, ai fini della sua personale classifica in difesa, gli viene condannato perchè ha recuperato in tempo la palla per fare eliminare il battitore in prima o un corridore obbligato su gioco forzato, ma che nondimeno ha causato la segnatura del punto.

Casistica: n. 17 Sbaglio di presa su BATTITORE A FARABO-  
LA O T.S.S., recupero e eliminazione del battitore o di un corridore forzato, punto segnato dal corridore in terza base.

La particolarità di questo caso è che la battuta "volata" o "tesa" è tale che il corridore in terza non avrebbe avuto alcuna possibilità di segnare dopo la presa al volo della palla, e perciò si menziona vicino o al contatto con la base. Quando l'interno fallisce la presa al volo, e mentre recupera la palla e la tira in prima facendo eliminare il battitore (o in seconda facendo eliminare il corridore in prima su gioco forzato), il corridore in terza ne approfitta per scappare a casa e segnare il punto.

E' chiaro che un punto segnato in simili circostanze non è, inizialmente un EGL. Vi è stata una opportunità difensiva ed è conseguita eliminazione; non vi era però alcuna possibilità di eliminare il corridore in terza il quale, se non fosse stato commesso l'errore, sarebbe semplicemente rimasto tranquillo tranquillo in terza base. Di conseguenza, se tre opportunità difensive non si sono ancora presentate in quella ripresa, il punto ora non guadagnato lo potrebbe diventare in seguito, e per ricordarsene scriveremo nel quadretto CB del corridore che ha segnato il punto, la sigla "ee" (senza farla seguire dal numero del difensore in fallo, perchè nessun "errore" (regola 10.10 g) è da addebitare al difensore il quale, anzi, avrà una "assistenza" accreditata tagli (10.08).

Capitolo II - segue NONI - STADISCHKE DEL BATTITORE

Il punto lo segneremo col cerchietto "bianco" - salvo poi ad annerirlo, a farlo diventare un cerchietto "nero", se il punto dovesse successivamente diventare un PGL.

Non è una BV (battuta valida) ed infatti il quadretto 1B del battitore avrà iscritto o la frazione che rappresenta la sua eliminazione, oppure la sigla SD (scelta della difesa) se il difensore ha "scelto" di eliminare il corridore forzato nel cui quadretto apparirà la frazione della eliminazione.

Non è un PBC (punto battuto a casa). (Tratteremo questo argomento in un apposito capitolo.

Casistica: n. 17 b E se il difensore (poniamo il Terza-base) NON fosse riuscito ad ottenere la eliminazione del battitore o del corridore forzato? Allora abbiamo un vero e proprio errore da addebitare al difensore per la mancata presa al volo della palla e scriveremo "E5" nel quadretto 1B del battitore. Il punto per ora non è un PGL, (se la palla fosse stata presa, il corridore si sarebbe trattenuto in terza base), e perciò per dimostrare che è avanzato su un errore (già registrato altrove) commesso su un altro compagno, scriveremo nel quadretto CB del corridore che ha segnato il punto il simbolo U capovolto. Anche qui, non è un PBC.

NOTA sulla Casistica 17 : Qualche volta il "line drive" (battuta tesa o radente, 2.32) può essere battuta con tale forza (vedi 10.04'b) da rendere scusabile la mancata presa "pulita" della palla: (gli Americani usano l'espressione "too hot to handle" -- "troppo scottante da maneggiare!") e se tale è ritenuta dal classificatore, allora non vi è errore, ma si accrediterà il battitore di un BV e di un PBC, e il punto sarà un PGL, se il difensore non è riuscito, con tale battuta "scottante", a recuperare in tempo per far eliminare il battitore o il corridore forzato.

Casistica: n. 18 Su BATTUTA RIBALZANTE, sbaglio di presa del difensore (interno), ricupero ed eliminazione del battitore o di un corridore forzato, punto segnato dal corridore in terza.

Capitolo II - segue PUNTI GUADAGNATI SUL LANCIATORE

Anche qui, il difensore é osentato dall'errore; anche qui il punto segnato non é un PBC né un PGL. Ma, avendo promesso che si tratta di casi speciali in cui il difensore ha "un chiaro gioco da fare a casa base", s'intende che se non fosse intervenuto lo sbaglio di presa dell'interno, il corridore avrebbe potuto essere eliminato a casa base. In questo caso, perciò, il punto non solo non é guadagnato, ma — al contrario del caso precedente — non potrà mai diventare un PGL, qualunque cosa accada dopo. Nel quadretto CB del corridore che ha segnato il punto, scriveremo perciò "Ee".

Casistica: N° 18 E se il difensore (prendiamo ancora il Terzabase) NON fosse riuscito ad ottenere la eliminazione del battitore in prima o del corridore forzato? A differenza del caso 17 b, l'errore é da addebitare al Terzabase non perché non ha conseguito la eliminazione del battitore o del corridore forzato, ma perché l'errore ha, in realtà, impedito la eliminazione del corridore che ha segnato il punto. Di conseguenza, la sigla E5 sarà iscritta nel quadretto CB di tale corridore, mentre nel quadretto 1B del Battitore scriveremo SD, e segnoreremo con la "U" capovolta l'avanzata degli altri corridori. Il punto segnato non é un PGL né un PBC.

-----  
o o  
o o o  
-----

E' evidente, dopo l'illustrazione fatta con i casi 17 e 18, che il classificatore dovrà senz'altro **ADDEBITARE UN ERRORE** se la eliminazione é conseguita su un corridore **NON-FORZATO**.

La regola 10.10 (g) non é sempre applicabile al difensore che lascia cadere una palla **TIRATA** e cio nonostante riesce a recuperare ed eliminare -- o a far eliminare -- un altro corridore.

Il lasciare cadere una palla accuratamente tirata quando, se fosse stata presa e tenuta, avrebbe conseguito una eliminazione, é senz'altro un **ERRORE** perché é evidente che ciò ha prolungato la vita di un corridore. Daremo esempi di questi casi nel capitolo "**CASISTICA DEGLI ERRORI**".



INTERFERENZA DEL RICEVITORE

a carico del battitore

Simboli: o/2 (lettera "o" in minuscolo, barra, due)

L'iscrizione del simbolo " o/2 " nel quadretto 1B del battitore ha i seguenti significati:

- a) che il battitore ha raggiunto "gratuitamente" la prima base per l'interferenza del ricevitore dichiarato dall'arbitro;
- b) che NON è un turno alla battuta a carico del battitore, (regola 10.03, a). La "/" (barra) serve appunto per ricordarsene.)
- c) che è un ERRORE da addebitare al ricevitore (nuova regola 10.10, i).
- d) ma NON è una "opportunità difensiva" (dando la "o" in minuscolo).
- e) che se tale battitore dovesse successivamente arrivare a casa, il punto da lui segnato NON è un PGL (regola 10.10, c).
- f) che se le basi erano piene, il punto segnato dal corridore ~~è~~ in forza perché "forzato attraverso il piatto" è un PBC da accreditare al battitore (10.03, i), ma NON è, né potrà in seguito diventare, un PGL, essendo stato "consigliato perché il battitore ebbe a raggiungere la prima base a causa dell'interferenza del ricevitore (regola 10.15, c).

L'avanzamento "forzato" dei corridori in base per effetto del battitore divenuto ricevitore su interferenza, sarà trascritto con la "U" capovolta, come già indicato a pagina 25, nel quadretto rappresentante la base raggiunta dal corridore, TRANNE PER IL CORRIDORE CHE, DALLA TERZA BASE, HA SEGNATO IL PUNTO, perché — per ricordarci che abbiamo un PBC da accreditare, o che il punto NON è un PGL — è necessario indicare il N° dell'O.B. del battitore ed indicare che il punto è stato segnato su un errore: faremo perciò seguire al N° dell'O.B. del battitore interferito, la barra e la lettera "o" in minuscolo. 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 con le basi piene la sigla: 7/o

PALLA MANCATA

Simboli: PM M KE2

La regola 10.12 (b) precisa che una "palla mancata" dovrà essere addebitata quando uno o più corridori AVANZANO di base perché il ricevitore "non ha tenuto o controllato" un lancio che "con uno sforzo ordinario" avrebbe dovuto tenere o controllare. E' chiaro quindi che se la palla sfugge al ricevitore ma nessun corridore ne approfitta per avanzare di base, NON si dovrà registrare a carico del ricevitore una "palla mancata".

Quando un solo corridore avanza sulla Palla Mancata, la sigla PM viene trascritto nel quadretto rappresentante la base da lui raggiunta.

Quando più corridori avanzano contemporaneamente di base su una Palla Mancata, la sigla PM dovrà essere trascritta solo nel quadretto della base raggiunta dal corridore più avanzato, mentre nei quadretti delle basi raggiunte dagli altri corridori, scriveremo la sola lettera M onde evitare di conteggiare più volte lo stesso "sbaglio" (la palla mancata) che, quasi sempre, NON è un errore (regola 10.10, a) ma semplicemente una "voce" per il sommario.

Il punto segnato da un corridore in terza base su una "palla mancata" NON è un PGL — nel quadretto CB di tale corridore scriverà la sigla PM — ma lo potrebbe diventare in seguito il classificatore dovrà qui applicare gli stessi principi che abbiamo enunciato per gli errori da extra base (vedi ancora pagine 22, 23, 24), controllando quante opportunità difensive si sono già presentate e concedendo "il beneficio del dubbio" al lanciatore.

ERRORE PER IL RICEVITORE --- o NON PALLA MANCATA: (sigla KE2)

Una "palla mancata" sul terzo straik che permette al battitore di raggiungere la prima base è un errore (regola 10.10, b, ultimo comma) che costituisce anche una opportunità difensiva sciuspata dalla difesa. Nel quadretto 1B del battitore scriveremo perciò:

KE 2 per segnalare a) che tale battitore NON potrà segnare un punto guadagnato sul lanciatore,  
b) che il ricevitore dovrà essere addebitato di un ERRORE, ed infine  
c) che uno STRAIK-OUT è da attribuirsi al lanciatore.

ERRORE DEL PRIMABASE/ ASSISTENZA DEL RICEVITORE/ o NON PALLA MANCATA: simbolo: K2E3

Se il Primabase avesse lasciato cadere la palla passatagli con precisione e tempestivamente dal ricevitore, scriveremo nel quadretto 1B del battitore che ha potuto in tal modo raggiungere la prima base la sigla K 2 E 3 per:

- a) accreditare lo STRAIK-OUT al lanciatore
- b) accreditare una ASSISTENZA al RICEVITORE
- c) addebitare un vero e proprio ERRORE al Primabase.

Come sopra, è una opportunità difensiva sciuspata o tale attaccante non potrà segnare in proprio un PGL.

Regola 10.11 (f) — Riloggetala ancora una volta...

PUNTI BATTUTI A CASARegola 10.03 (i) (j)

Simbolo: 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.

Esempio: Brambilla, il terzo battitore nell'Ordine di Battuta della sua squadra, batte un fuori campo con corridori in base. Nel quadretto CB di ciascun corridore che ha segnato il punto, e nello stesso quadretto CB di Brambilla, si scriverà il numero 3 (in arabo). A fine partita, basta ripassare sul ruolino analitico tutti i punti segnati o rilevare, dai quadretti CB, i numeri che corrispondono ai giocatori a cui accreditare i PBC.

ERRATA CORRIGE DELLA REGOLA 10.03 i Nella prima edizione del "Regolamento Tecnico del Gioco del Baseball" edito a cura dell' U.S.I.S., l'ultimo periodo del comma i è stato maltradotto (dalle scrivente) e pertanto va letto come segue:

"Se, con nono di due eliminati, è commesso un errore in una azione di gioco nella quale (azione) un corridore dalla terza base avrebbe normalmente segnato, e effettivamente segna, il punto, accreditare il battitore con un PBC".

In altre parole, NON SEMPRE UN ERRORE ANNULLA IL PBC per il BATTITORE. Il comma (i) vuol solo chiarire che un PBC dovrà essere accreditato al battitore — quando non vi sono ancora due eliminati — se il classificatore ritiene che su quella battuta (la regola dice "su quella azione), anche se non fosse stato commesso l'errore, il corridore in terza base (che ha effettivamente segnato il punto) avrebbe potuto egualmente raggiungere in salvo la casa base. Ecco due esempi:

Casistica: N° 21 Punto segnato dopo una presa al volo:

Quando un battitore batte una volata 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 "sballa" la presa al volo, sempre che non vi siano ancora due eliminati ed il classificatore ritiene che il corridore avrebbe egualmente potuto arrivare a casa anche se il difensore avesse regolarmente effettuato la presa al volo della palla.

Casistica: N° 22 Uno eliminato, corridore in terza. 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 invece disporre i suoi interni in posizione "profonda" (dimostrando che è disposta a lasciar arrivare a casa il corridore pur di giocare "sul sicuro"). La battuta rimbalzante del battitore non è "presa pulita" dall'interno, che la "palleggia" a poi tira in prima troppo tardi per eliminare il battitore. Il corridore in terza, già ben avviato, sogna facilmente. Tale punto è un PBC. (Notare che in entrambi i casi, non essendoci "un chiaro gioco da fare a casa", è anche un PGL.

La "GRAN RUBATA" priva il battitore di un PBC  
il "PASSAGGIO GRATUITO" glielo concede.

Casistica: N° 23 Il corridore in terza base ruba casa base (la "gran rubata"). Non è un PBC né lo potrà diventare in seguito. Anche se, dopo la rubata, il battitore battesse un triplo, non potrà essere accreditato di un PBC per il punto segnato dal "ladro" che, in effetti, ha finito per privare il battitore del PBC. Un punto è un PBC esclusivamente se arriva a casa su azione di un battitore, compreso i casi quando - con le basi piene - il punto è "forzato attraverso il piatto" perché il battitore ottiene la prima base su un "passaggio gratuito" (= base su bol, colpito dal lanciatore, interferenza di un difensore).

#### NON SEMPRE VI È CORRISPONDENZA FRA PBC e PGL

Il classificatore dovrà sempre giudicare separatamente i punti segnati: una volta dal punto di vista del PGL, una seconda volta dal punto di vista del PBC perché, se è vero che in molti casi vanno insieme, altre volte non sono affatto parallele.

Casistica: N° 24 Un corridore in terza, giunto su un errore "E" maiuscolo commesso dalla difesa nella precedente azione, segna il punto sulla battuta rimbalzante del battitore che è stata "palleggiata" da un interno. Il battitore raggiunge salvo la prima base. Orbene, già sappiamo che il punto segnato non è un PGL, visto che nessun punto può essere "guadagnato" se è segnato da un corridore la cui vita in base è stata prolungata da un errore. Però, se non vi erano due eliminati, e se il classificatore crede che il corridore non avrebbe potuto essere eliminato a casa sul tiro, il punto è un PBC.

Nota: vedi anche Casistica: numeri 17, 17b, 18, 18b.