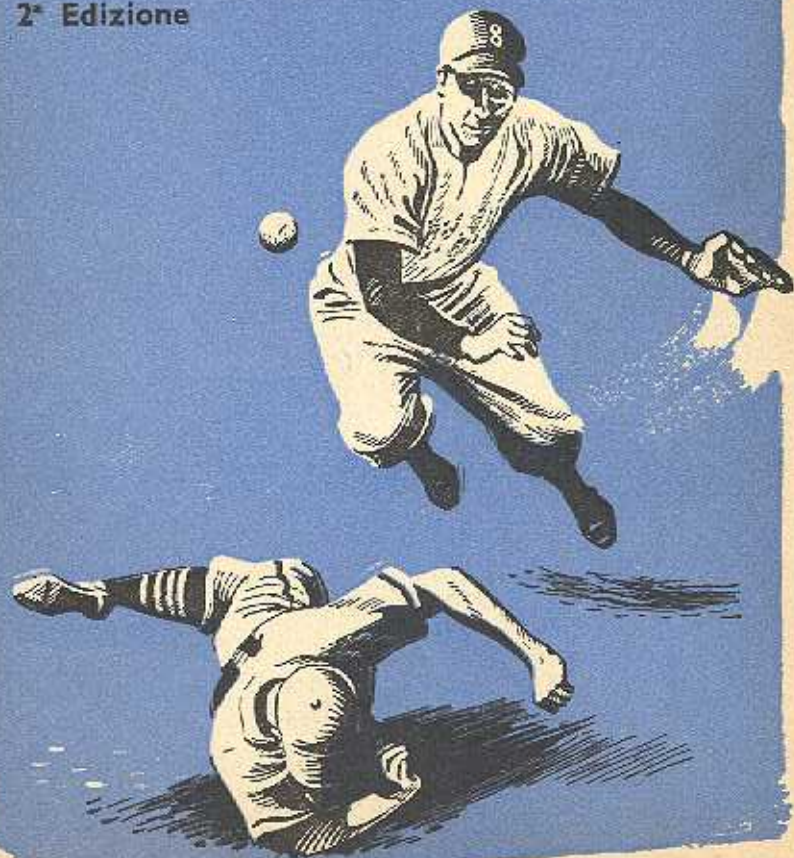


REGOLAMENTO TECNICO DEL GIOCO DEL

BASEBALL

2^a Edizione



**REGOLAMENTO
TECNICO
DEL GIOCO DEL
BASEBALL**

TRADUZIONE INTEGRALE DEGLI
"OFFICIAL BASEBALL RULES FOR 1950"

IL BASEBALL E LE SUE ORIGINI

Se dovessimo definire lo spirito del baseball, ciò che ne costituisce la vera essenza e il carattere inconfondibile, bisognerebbe anzitutto accennare alla sua grande suggestività, alla sua potenzialità epica, alla sua capacità di fare un eroe dell'atleta e un'epopea della partita. Quando, nell'inverno del 1944, i « G. I. » della V Armata Americana erano aggrappati alla testa di ponte di Anzio battuta dai cannoni di Kesselring, per evitare il verificarsi di infiltrazioni di pattuglie tedesche, la parola d'ordine e la controparola di riconoscimento venivano cambiate ogni giorno e spesso più di una volta al giorno. Accadde che la prima parola adottata fosse « yankees » e la seconda « Ruth »; nella disperata situazione di quei giorni, dunque, una grande squadra e un grande campione del baseball assunsero o simboli di resistenza e di valore. Il motivo del significato profondamente simbolico che questo gioco ha per tanti Americani deve cercarsi nel fatto che la storia del baseball è intimamente connesso alla storia stessa della nazione.

Nel 1849, udita la notizia della scoperta dei giacimenti auriferi californiani, Alexander Cartwright, membro della prima squadra americana, i « Knickerbockers » di New York, si trasferisce sulla costa del Pacifico, ed il gioco di cui è campione si diffonde per sua iniziativa in tutti i Paesi dell'Ovest. Il gioco lo segue, più tardi, perfino ad Honolulu, nelle isole Hawaii, dove egli andrà a morire. Durante la guerra di Secessione, i prigionieri sudisti imparano dai vincitori, nei campi di concentramento, il baseball, ed il gioco, terminate le operazioni belliche, serve a cementare la riconquistata unità americana. Uomini politici, giornalisti, scrittori, sono stati in gioventù giocatori o addirittura campioni di baseball e ne menano vanto: perfino i divi di Hollywood non godono altrettanta popolarità di un famoso « lanciatore » o di un grande « battitore » allo zenit della propria fortuna. Un Babe Ruth ai suoi tempi, un Joe Di Maggio oggi, sono obbligati spesso a non consumare i propri pasti in pubblici locali per evitare la folla dei propri numerosissimi ammiratori. Così come una storia, ugualmente uno studio etografico degli Stati Uniti, è insomma impossibile senza tener conto dell'esistenza del baseball.

Se l'interpretazione « epica » del gioco deve considerarsi storicamente americana, per essere il baseball nato e cresciuto in seno alla nazione americana, essa è comunque suscettibile di trapianto in ogni altro paese dove lo sport trovasse occasione di diffondersi, in quanto è presente « in nuce » nella natura stessa del baseball, forse il meno istintivo tra gli sport esistenti, il meno « naturale », il più complesso ed intimamente permeato di fantasia creativa, di correttezza ed insieme di individualismo sportivo.

Date una palla rotonda a un gruppo di ragazzi che corrono in un prato e nascerà facilmente la struttura normativa essenziale del football. Spingete in acqua un bambino agile e robusto e saprà d'istinto trovare l'economia del nuoto. Ma solo uomini che abbiano conservato vivo nella piena giovinezza lo spirito agonistico dei loro giochi infantili ed insieme l'abbiano saputo disciplinare in schemi atletici complessi e cavallereschi possono dar vita e buone squadre e disputare belle partite di baseball.

Nel 1939, ricorrendo al presunto centenario del gioco, si fecero in America accurate ricerche sulle sue origini. Corse, e fu subito accreditata, la voce che culla del baseball era stata la piccola città di Cooperstown, nello Stato di New York, ed il profeta del gioco un certo Abner Doubleday, già allievo dell'Accademia Militare di West Point, eroe della guerra civile, a più tardi generale. La popolazione di Cooperstown accolse naturalmente col massimo entusiasmo l'ambito riconoscimento ed allestì solenni celebrazioni, scoprendo dovizia di lapidi e monumenti commemorativi. Ma le cose stavano diversamente: più accurati studi appurarono infatti che il gioco aveva ben più di un secolo di vita (1). Si era trattato di un processo di formulazione lento e graduale, come del resto è sempre accaduta per ogni costume. Nella Nuova Inghilterra, sul finire del secolo XVIII e al principio del XIX, gli emigrati inglesi e i loro discendenti avevano portato seco dalla Madrepatria nel Nuovo Mondo, oltre il linguaggio e i ricordi, anche un gioco, il cricket.

Se gli adulti non avevano dimenticato il cricket, i bambini, dal canto loro, continuavano a giocare ai « rounders », un gioco con palle e bastoni, che era a quell'epoca una vera passione delle scolaresche inglesi. Dal « rounders », della Nuova Inghilterra, nacque il « Town Ball » e, da questo, il « New York Game ». Nel giorno in cui, per evitare il ripetersi di gravi incidenti, ai pali che segnavano le successive postazioni vennero sostituite delle pietre piatte ed all'espressione « corri al tuo palo », fu preferita quella « corri alla base » si era già molto avanzato sulla strada dell'attuale baseball. Con il passare degli anni, cominciarono una ad una a precisarsi le regole, ad aggiustarsi le distanze, ad eliminarsi gli inconvenienti.

(1) V. Frank Menke in « The New Encyclopedia of Sports ».

L'anno decisivo è il 1845. Nascono i « Knickerbockers », il primo « Baseball Club » della storia: non trovando a Manhattan un campo adatto per il loro gioco si trasferiscono allora in una piccola località di villeggiatura dello Stato di New Jersey, Hoboken. Qui in un luogo chiamato Campi Elisi, c'è un vecchio campo di cricket che, tenendo fede al proprio nome, fu davvero il teatro delle prime apoteosi eroiche del baseball. I « Knickerbockers » hanno però bisogno di un avversario, e lo trovano nella squadra, appena costituitasi, del « New York Nine ». Va male per i pionieri. Vincono i neofiti per 23 a 1 in quattro « hands », primo nome delle attuali « innings » (« ripresa »). Ma, ormai, il primo passo ufficiale è stato fatto; il resto verrà da sé.

Nel 1849, compare sul campo la prima uniforme di gioco, quella dei « Knickerbockers », in blu e bianco. Il primo racconto che abbia per soggetto il baseball appare nel 1853, sul « Mercury » di New York: il mondo profano comincia ad interessarsi della nuova creatura.

Le squadre prendono a viaggiare da una costa all'altra dei due oceani, e si moltiplicano. Si animano in una luce alla Mark Twain i primi miti della fantasia sportiva. Di William A. Cummings, lanciatore del « Brooklyn Stars » si dice che, durante un incontro con il « Brooklyn Atlantics », abbia lanciato la palla con tale forza da deformarla per effetto della velocità impressale. Gli scienziati vorrebbero sottoporre la leggenda al vaglio dell'esperienza, ma il popolare « Candy », che sa come vanno a finire certe cose, si rifiuta. In un giorno del 1868 la squadra dei « Cincinnati Red Stockings » si presenta in campo in pantaloni corti stretti sotto il ginocchio. Tutti ridono di quella che vien giudicata una stravaganza passeggera. Invece, il costume piace, e presto viene generalmente adottato. Un anno più tardi, sono ancora quelli dei Cincinnati a creare uno scandalo. Questa volta è una faccenda assai più grossa: il passaggio al professionismo dei giocatori di baseball, una misura necessaria e improrogabile per risolvere lo stato di confusione e di corruzione esistente. La riforma trova accenti oppositori, ma i « Cincinnati Red Stockings » convincono tutti con una brillantissima tournée in molti stati dell'Unione. La storia che segue è insieme quella del perfezionamento del gioco, con l'adozione delle maschere protettive per i ricevitori, detta subito « gabbia da uccello », con il miglioramento dell'arbitraggio, etc., e quella dello svilupparsi del sistema nazionale attraverso complessi problemi organizzativi, clamorose crisi e ancor più clamorose riconciliazioni fra leghe ed associazioni.

Si è accennato ad una disciplinata creatività fantastica come alla precipua caratteristica del gioco, dal punto di vista storico e psicologico. Dal punto di vista tecnico, è ora il caso di rilevare la necessità che il giocatore, al momento della prova, sia dotato di una perfetta e complessa preparazione atletica. Il

baseball è il gioco della buona stagione. Ma i frutti che si coglieranno in estate, maturano durante l'inverno. Lunghi sono i mesi invernali per un lanciatore o per un battitore coscienzioso. Il baseball non è gioco dove si possa berare, o semplicemente avviare a una deficiente preparazione con gli artifici dell'esperienza: chi non ha saputo « mettersi a punto » in tempo, non può sperare nell'applauso. Il giudizio sul rendimento dell'atleta non è affidato ai discutibili umori del pubblico o alle opinioni dei critici. È il gioco stesso che rivela subito l'eventuale decadenza del giocatore, poichè nel giorno della prova egli deve possedere la forza del lanciatore di giavellotto, l'occhio del tennista, la precisione del campione di golf, lo scatto del centometrista, l'astuzia del rugbista, il senso di posizione e di spirito di squadra del calciatore. In nessun altro sport, come nel baseball, personali e collettive virtù agonistiche, affermazioni d'insieme e individuali, forza fisica e prontezza di riflessi, in una atmosfera di assoluta lealtà, dove ogni scorrettezza è sconosciuta e il contatto tra uomo e uomo limitato per regola, trovano più completa e più armonica condizione di coesistenza.

In nessun altro gioco di squadra, infine, le responsabilità del singolo sono così chiaramente individuabili. Non è possibile non determinare chi fu l'artefice della vittoria, chi il colpevole del rovescio. Il pubblico attende quindi sempre i suoi eroi ad un fatale passaggio a livello.

DIVISIONE DEL REGOLAMENTO

- 1.00 Oggetto della Partita, il Campo, l'Equipaggiamento.
- 2.00 Definizioni e Terminologia.
- 3.00 Preliminari della Partita.
- 4.00 Inizio e Termine della Partita.
- 5.00 Palla in Gioco, Palla Morta.
- 6.00 L'Attacco, il Battitore.
- 7.00 L'Attacco, il Corridore.
- 8.00 La Difesa, il Lanciatore.
- 9.00 L'Arbitro: Diritti, Doveri e Responsabilità.
- 10.00 Regolamento e Norme per la Classifica.

Traduzione in italiano con la collaborazione dei Sigg.: Alfonso Antolini, Bologna; Clarence W. Burks, Firenze; Louis E. Campo, Milano; Luciano Hess, Torino; Horace J. McGarity, Nettuno; elaborata e riveduta dal Signor Louis E. Campo.
Il regolamento è stato approvato dalla Commissione Tecnica Federale (C.T.F.) della F.I.P.A.B. (Federazione Italiana Palli Base) il 4 Marzo 1951 e con delibera del Consiglio Direttivo della Federazione stessa entra in vigore con la Stagione 1951.

PER TRACCIARE IL CAMPO

(vedi diagrammi nella pagina che segue)

Scegliere il luogo ove piazzare la casa base, possibilmente disponendola con la punta estrema del piatto rivolta verso Ovest-Sud-Ovest (onde evitare al massimo il sole negli occhi dei giocatori) e procedere poi alle misurazioni e segnatura del campo come dai diagrammi allegati.

Tutte le misure dalla casa base si prendono dal punto d'incontro delle linee della prima e terza base, vale a dire dall'estrema punta del piatto.

La casa base deve essere a metri 76,20 da eventuali recinti o tribune lungo le linee della prima e terza base; è preferibile una distanza maggiore, da metri 95 a 105.

Distanza da casa base alla prima base: metri 27,43.

Distanza da casa base alla terza base: metri 27,43.

Distanza da casa base alla seconda base: metri 36,79.

Distanza da prima base alla terza base: metri 36,79.

Distanza dalla seconda base alla prima o alla terza base: metri 27,43.

L'angolo formato dalle basi è di 90 gradi.

Distanza da casa base all'orlo frontale della pedana di lancio: metri 16,44.

La pedana del lanciatore (centimetri 61×15) risposa in modo che la linea (immaginaria) casa base-seconda base tagli la pedana nel mezzo, con centimetri 30,5 su ciascun lato della linea, deve essere sopra elevata di centimetri 38 rispetto alle linee delle basi. (Vedi disegno particolare della disposizione della pedana e monte del lanciatore).

Le linee del foul partenti da casa base per una distanza non inferiore ai metri 76,20 (preferibile metri 95-105) lungo le linee della prima e terza base debbono essere segnate in bianco. Larghezza della segnatura: centimetri 7,5.

I cerchi dei prossimi battitori: diametri metri 11,28 dalla casa base ed arretrati rispetto ad essa come da disegno. Diametro del cerchio: centimetri 150. Debbono essere segnati in bianco. Larghezza della segnatura: centimetri 5.

I Box dei Battitori (metri $1,83 \times 1,22$) disposti ai lati della casa base come da disegno. Debbono essere segnati in bianco. Larghezza della segnatura: centimetri 5.

Le linee del ricevitore che formano «l'area del ricevitore», misurano metri 2,44 dietro la casa base e metri 2,44 da ciascun lato della casa base. Debbono essere segnati in bianco. Larghezza della segnatura: centimetri 5. (vedi disegno particolare).

Le linee che formano i Box dei Suggeritori (metri $6,10 \times 3,05$, la fronte del box a metri 4,57 dalle linee delle basi) debbono essere segnate in bianco. Larghezza della segnatura: centimetri 5.

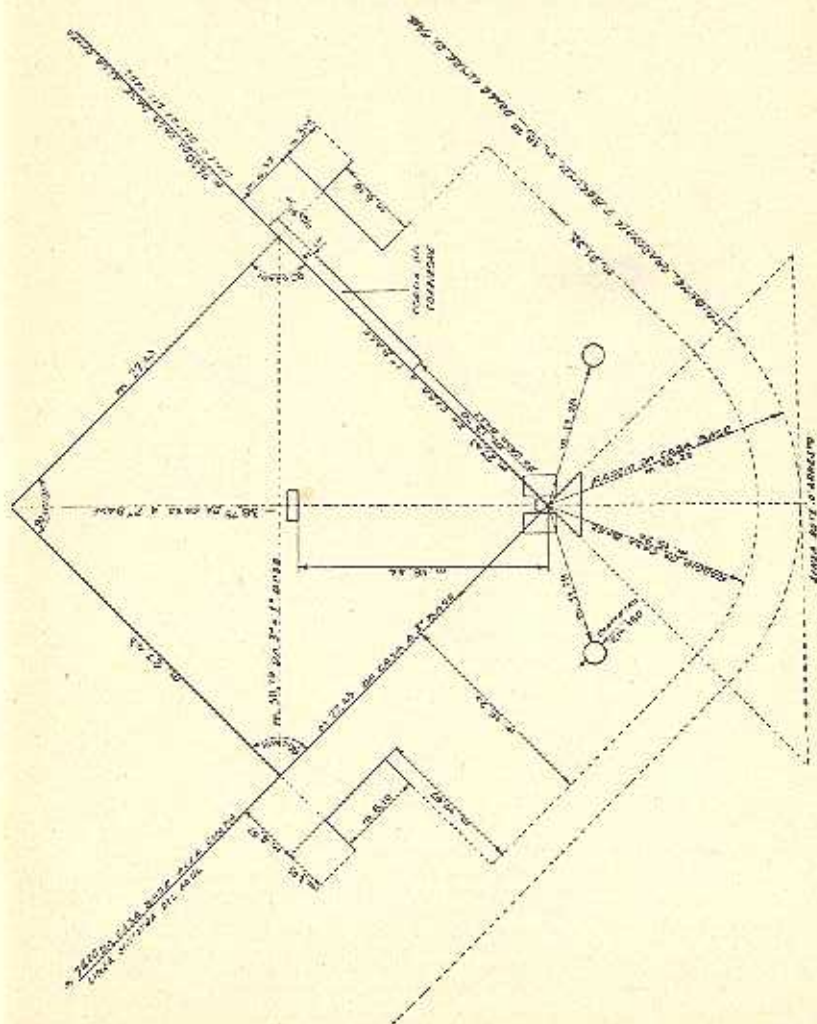
Tribune o recinti debbono essere a metri 18,25 dalla casa base e dalle linee delle basi.

La linea d'arresto (backstop line) a metri 18,25 dalla casa base.

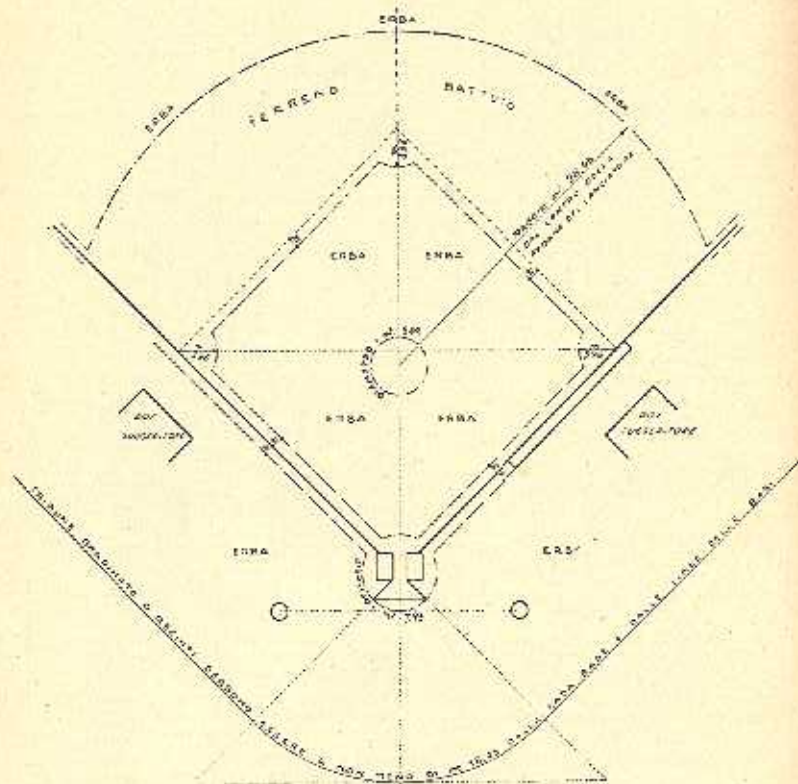
Le linee dell'erba (vedi apposito disegno) nell'interno del diamante, distano 91 centimetri dalle linee delle basi. Il quarto di cerchio alla prima, seconda e terza base, è dato da un raggio di metri 3,96 misurato dall'angolo della base. Il diametro del cerchio attorno alla casa base è di metri 7,93. Il diametro del cerchio attorno al «monte del lanciatore» è di metri 5,49.

La corsia del corridore: La «linea dei 3 piedi» (3 foot line) segnata in bianco lungo le linee della prima base e distante da questa 91 centimetri, inizia a metri 13,70 (mezza distanza tra casa e prima base) e si prolunga per 91 centimetri oltre la linea primo-seconda base.

MISURE DEL CAMPO REGOLAMENTARE

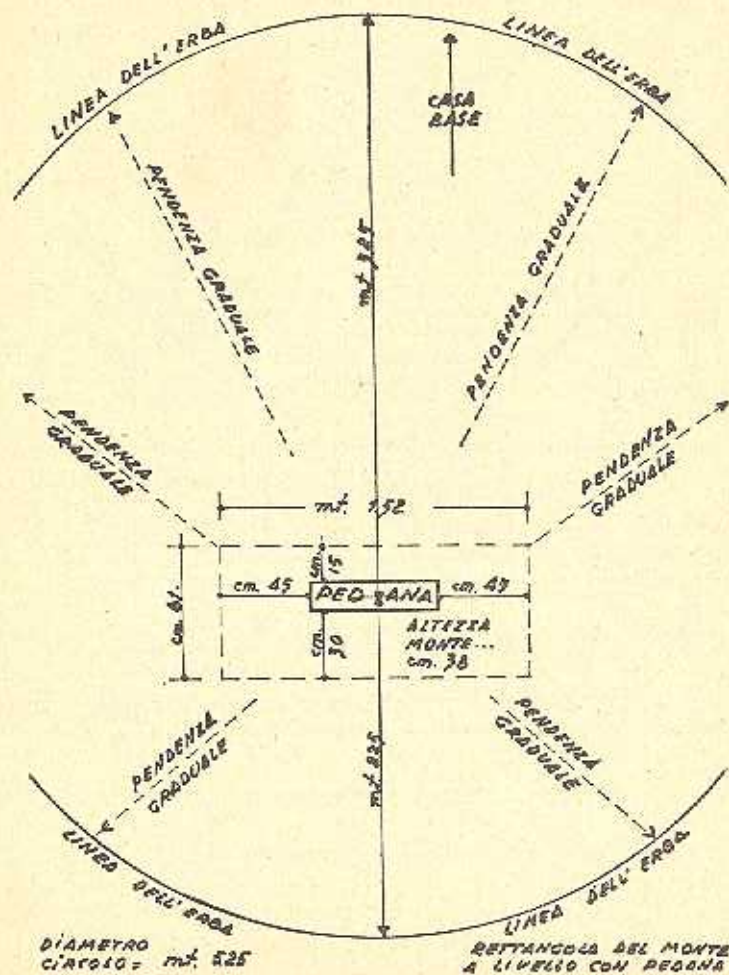


SEGNATURE E LIMITI DI ERBA DEL CAMPO REGOLAMENTARE

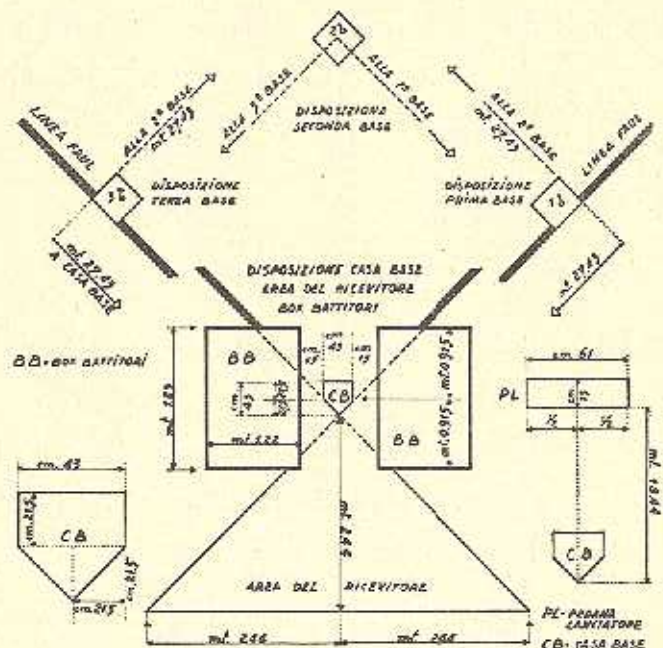


- Linea che debbono essere segnate in bianco sul terreno.
- - - Linea dalla prima alla seconda base e dalla seconda alla terza base. La loro segnatura è obbligatoria solo quando il terreno, anziché a fondo battuto, è erboso.
- Linee dell'erba. Nel circolo del lanciatore (diametro m. 5,49) e nel circolo attorno alla casa base (diametro metri 7,93) il terreno deve essere a fondo battuto e non erboso.
- Linee di direzione, indicazione o misurazione.

DISPOSIZIONE DEL MONTE DEL LANCIASTORE



PARTICOLARI DEL CAMPO



LE REGOLE

1.00 OGGETTO DELLA PARTITA

1.01 **BASEBALL** è un gioco tra due squadre di nove uomini ciascuna con adeguato numero di sostituti, suggeritori e allenatori, sotto la direzione di un manager, giocato su di un campo recintato secondo le norme di questo regolamento sotto la giurisdizione di uno o più arbitri.

Il campo recintato è d'obbligo fra le squadre professioniste Americane, ma è preferibile ovunque.

1.02 **SCOPO** di ogni squadra è quello di vincere segnando più punti di quella avversaria.

1.03 **OGNI ARBITRO** è il rappresentante ufficiale della F.I.P.A.S.

1.04 **L'ARBITRO CAPO** applicherà e farà osservare questo regolamento. Dal momento in cui riceve l'ordine di battuta dal capitano o dal manager della squadra ospitante fino alla fine della partita, egli farà osservare tutte queste regole. Ciò comprende il suo controllo sugli uomini addetti al campo, su giornalisti, fotografi e quelle altre persone i cui servizi rendono necessaria la loro presenza sul campo.

1.05 **UNA PARTITA** è composta di nove riprese (innings) salvo quanto diversamente prescritto. Una ripresa è quella parte di una partita durante la quale ciascuna squadra ha giocato una volta all'attacco e una volta in difesa.

1.06 **VINCENTE** la partita sarà quella squadra che, in conformità con queste regole avrà segnato il maggior numero di punti al termine di una partita regolamentare.

IL CAMPO DI GIOCO

1.07 **IL CAMPO** di gioco deve essere segnato secondo le misure indicate nel grafico qui allegato.

1.08 **GRAFICO** (v. grafico a p. 10).

1.09 **LA CASA BASE** («PIATTO») e la **PEDANA DI LANCIO** debbono essere di gomma bianca o imbiancata saldamente fissate e perfettamente a livello del terreno. La casa base con gli orli smussati deve essere a livello delle linee delle basi.

La pedana di lancio deve essere posta sopra un rialzo di terra (monte del lanciatore) 38 centimetri più alto del livello della casa base. La pendenza o declivio dalla pedana di lancio verso le altre basi deve essere graduale.

- 1.10 **LE BASI:** la prima base, la seconda base e la terza base debbono essere di tela bianca saldamente ancorate al suolo. Debbono essere quadrate e misurare 38 centimetri di lato e non meno di 7 centimetri né più di 11 centimetri di altezza, e debbono essere imbottite con materiale soffice.
- 1.11 **LE LINEE DI GIOCO,** compreso il prolungamento delle linee del foul fin sopra le staccionate del recinto, debbono essere chiaramente segnate in calce, gesso o altra materia bianca.
- 1.12 **LA SQUADRA OSPITANTE** deve fornire le panche per i giocatori, una per la propria squadra e una per la squadra ospitata. Le panchine debbono essere poste ad una distanza non inferiore a metri 7,50 dalle linee delle basi e possibilmente essere coperte o chiuse ai lati e alle spalle.
- 1.13 **LA PALLA** deve pesare non meno di grammi 142,5 né più di grammi 148,2; misurare non meno di centimetri 22,86 né più di centimetri 23,50 di circonferenza e possedere il prescritto grado di elasticità.
- 1.14 **IL BASTONE (MAZZA)** deve essere rotondo ed interamente di legno duro in un sol pezzo, con un diametro di non più di centimetri 6,98 nel punto più spesso e lungo al massimo centimetri 106. Solo dalla parte del manico e per una lunghezza non superiore ai centimetri 45,30 è permesso avvolgerlo con corca o nastro adesivo o spalmarlo di sostanza granulosa.

È illegale imbottire di metallo o introdurre un'anima di metallo nel bastone.

- 1.15 **LA DIVISA** di una squadra deve essere uniforme nel colore e nella forma. È opportuno che ogni squadra abbia due divise, una per le partite in casa e una per le partite fuori. La divisa per le partite in casa deve essere bianca mentre quella per le partite fuori essa deve essere colorata. A nessun giocatore la cui divisa non sia uguale a quella dei componenti la sua medesima squadra è permesso partecipare alla partita. Sulla divisa non debbono essere applicati bottoni di materia lucida o fibre di metallo o di altra sostanza lucida che riflettano il sole. Nessun giocatore può applicare sulle suole delle scarpe qualsiasi cosa all'infuori delle regolamentari piastre delle scarpe da baseball.
- 1.16 **IL RICEVITORE** può indossare un guanto o manopola di pelle di qualsiasi forma, peso o colore.
- 1.17 **IL PRIMABASE** (il difensore di prima base) può indossare un guanto o manopola di pelle non più lungo di centimetri 30,5 dalla punta alla base e non più largo di centimetri 20,3 attraverso la palma misurando dalla base dell'inforcatura del pollice all'orlo esterno della manopola. Lo spazio tra la sezione del pollice e la sezione delle dita non dovrà superare centimetri 10,2 alla cima e centimetri 8,9 alla base dell'inforcatura. La manopola deve essere costruita in modo che questo spazio sia permanentemente fisso e non potrà essere ingrandito, esteso, allargato o sprofondato dall'uso di qualsiasi materiale o accorgimento. La membrana intercigliata o allacciatura della manopola dovrà misurare non più di centimetri 12,7 dalla sua sommità alla base dell'inforcatura. La membrana può essere costituita da semplici lacci, o da una allacciatura di passanti di pelle, oppure da un pezzo centrale di pelle che

potrà essere un prolungamento della palma congiunto alla manopola con lacci e costruito in modo da non superare le suddette misure. Le allacciature non possono essere congegnate e rese più profonde per ricovrare una specie di trappola a rete.

- 1.18 **CIASCUN GIOCATORE** che non sia il primabase o il ricevitore dovrà indossare un guanto di pelle della lunghezza non superiore ai centimetri 30,5 e non più largo di centimetri 20,3 misurando dalla base dell'inforcatura del pollice all'orlo esterno del guanto. Lo spazio tra il pollice e l'indice non dovrà superare centimetri 11,5 alla cima e centimetri 8,9 alla base dell'inforcatura. L'allacciatura dovrà essere quella standard di pelle e lacci e non dovrà essere ingrandita, estesa o rinforzata da qualsiasi accorgimento o materiale. L'allacciatura non potrà essere congegnata per farne un tipo di trappola a rete. Il guanto può essere di qualsiasi peso.
- 1.19 **IL GUANTO DEL LANCITORE** deve essere di colore uniforme e non può essere bianco o grigio.

2.00 DEFINIZIONI DEL BASEBALL USATE IN QUESTO REGOLAMENTO

(I numeri che seguono le definizioni sono riferiti a questo regolamento)

- 2.01 **AGGIUDICATO** è una decisione arbitraria basata sul giudizio dell'arbitro.
- 2.02 **APPELLO** è l'atto di un difensore che reclama sulla violazione del regolamento da parte della squadra attaccante (7.10).
- 2.03 **APPROVATO** è il riconoscimento ufficiale con riferimento all'equipaggiamento di gioco.
- 2.04 **FALLO (balk)** (pronunciato *bolck*) è un atto illegale del lanciatore o del ricevitore con uno o più corridori in base, e dà diritto a tutti i corridori di avanzare di una base (8.05).
- 2.05 **BOL (ball)** è un lancio che non entra nell'area dello straik in volo e che il battitore non tenta di battere.
- Se la palla lanciata colpisce il terreno e rimbalza nell'area dello straik, è un «bol». Se detto lancio colpisce il battitore, questi avrà diritto alla prima base. Se il battitore tenta di colpire tale palla di rimbalzo, l'azione che ne seguirà sarà considerata come se la palla fosse regolarmente arrivata in volo.*
- 2.06 **BASE** è uno dei quattro obbiettivi posti agli angoli del diamante che debbono essere toccati ed occupati dai corridori nella loro legale avanzata verso la casa base per ottenere il punto.
- 2.07 **BASE SU BOL (base on balls)** è la concessione della prima base al battitore che durante il suo turno alla battuta riceve quattro lanci fuori dell'area dello straik (6.07 a).

- 2.08 BATTITORE** è un giocatore all'attacco che prende posizione nel box del battitore.
- 2.09 BOX DEL BATTITORE** è quella zona entro la quale sta il battitore durante il suo turno alla battuta.
- 2.10 LA BATTERIA** è composta dal lanciatore e dal ricevitore.
- 2.11 LA PANCHINA** (the bench) è il posto a sedere riservato ai giocatori, riserve o altri membri della squadra in divisa quando essi non sono impegnati sul campo da gioco. La panchina è qualche volta situata sotto il livello del terreno, ed in tal caso viene denominata «trincea» (3.17 - 4.08).
- 2.12 SMORZATA** (o **BATTUTA SMORZATA**) (bunt) è una battuta legale nella quale il battitore, anziché voler colpire con forza la palla, di proposito la fa incocciare col bastone, dirigendola lentamente nell'interno del diamante.
- 2.13 PARTITA SOSPESA** (called game) è una partita interrotta dall'arbitro capo a causa dell'oscurità, pioggia o per altre ragioni previste dal regolamento.
- 2.14 PRESA** (catch) è l'atto di un difensore nel ricevere e nel tenere saldamente in mano o nel guscio una palla battuta o tirata. Non è una presa, però, se simultaneamente o immediatamente dopo essere venuto a contatto con la palla, egli si scontra con un giocatore, o urta un muro o ostacolo, o cade ed in conseguenza di tale scontro o caduta perde la palla. Se il giocatore ha effettuato la presa, e gli sfuggisce la palla nell'atto di tirarla dopo la presa, la palla sarà giudicata «presa». Per stabilire la validità della presa, il giocatore deve tenere la palla per un tempo sufficiente a dimostrare che egli ha completo controllo della palla e che il rilascio della stessa è volontario ed intenzionale.
- 2.15 RICEVITORE** (catcher) è quel giocatore in difesa che prende posizione dietro la casa base.
- 2.16 AREA DEL RICEVITORE** (catcher's box) è quella zona entro la quale il ricevitore deve stare fino a quando il lanciatore lancia la palla.
- 2.17 SUGGERITORE** (the coacher) è quel membro della squadra che occupa il box del suggeritore vicino alla prima o terza base per guidare le azioni dei corridori o dei battitori (4.05).
- 2.18 PALLA MORTA** (dead ball) è una palla non in gioco a causa di una regolare e temporanea sospensione del gioco.
- 2.19 LA DIFESA** è la squadra o qualsiasi giocatore della squadra schierata in campo.
- NOTA:** I nove giocatori della squadra di baseball, per le funzioni e posizioni che assumono quando la propria squadra è di turno alla difesa, si chiamano:

In Italiano	In Inglese
1. Il Lanciatore	Pitcher
2. Il Ricevitore	Catcher
3. Il Primabase	First Baseman
4. Il Secondabase	Second Baseman
5. Il Terzabase	Third Baseman
6. L'Innorbace	Shortstop
7. L'Esterno Sinistro	Leftfielder
8. L'Esterno Centro	Centerfielder
9. L'Esterno Destro	Rightfielder

- 2.20 DOPPIO INCONTRO** (double header) è la disputa di due partite nella stessa giornata (4.12).
- 2.21 DOPPIO GIOCO** (double play) è un'azione di gioco della difesa in cui, senza soluzione di continuità, due attaccanti vengono eliminati.
- 2.22 TRINCEA** (dugout) è il posto a sedere riservato ai giocatori, riserve ed altri membri della squadra in divisa quando essi non sono impegnati sul campo di gioco ed è situata sotto il livello del terreno. Quando è posta al livello del terreno, si denomina «panchina».
- 2.23 PALLA BUONA** oppure **BATTUTA BUONA** (fair ball) è una palla legalmente battuta che si posa su territorio buono tra casa e prima base o tra casa e terza base; oppure che è su o sopra terreno buono quando rimbalza al campo esterno oltre la prima o la terza base; oppure che tocchi la prima o la terza base; o che prima cade su territorio buono sopra od oltre la prima o terza base; oppure mentre è su o sopra territorio buono tocca la persona di un arbitro o di un giocatore. Una palla battuta a parabola (volata) buona deve essere giudicata dalla posizione stessa della palla in relazione alla linea del foul, inclusi gli eventuali pali del foul (eretti nelle tribune), e non dalla posizione del difensore su terreno buono o su terreno foul nel momento in cui egli tocca la palla.

È un foul se una volata (battuta a parabola) cade nel diamante tra casa e prima base o tra casa e terza base e poi rimbalza in territorio foul, senza toccare un giocatore o un arbitro; o se la palla si posa su terreno foul oppure viene toccata da un giocatore in territorio foul. Qualora un giocatore raccogliesse tale palla foul e la tirasse, in prima base, il battitore non è eliminato.

È una battuta buona se una volata cade sopra o ai di là della prima o della terza base e poi rimbalza in territorio foul. Molti club usano erigere alti «pali del foul» nel punto dove la linea del foul incontra la tribuna o cinto del campo affinché gli arbitri possano meglio giudicare la palla «buona» e «foul». Tale usanza dovrebbe divenire universale.

- 2.24 TERRENO o TERRITORIO BUONO** (oppure **LEGALE**) (fair territory) è quella parte del campo da gioco racchiusa fra (e comprendente) le linee che dalla casa base si prolungano fino al lato opposto del campo, incluse le linee della prima o terza base. Tutte le linee del foul sono in territorio buono.
- 2.25 DIFENSORE** (fielder) è qualsiasi giocatore in difesa.
- 2.26 VOLATA** (o **PARABOLA**, o **BATTUTA A PARABOLA**) (fly ball) è una palla battuta che vola alta in aria.
- 2.27 GIOCO FORZATO** (force play) è una azione durante la quale un corridore perde il diritto di occupare una base a causa del battitore divenuto corridore.

Si eliminerà ogni confusione riguardante questo gioco ricordando che spesso la situazione del gioco forzato viene ad essere rimossa durante l'azione stessa.

ESEMPIO: un corridore in prima, non eliminato, palla battuta seccamente al primabase che raccoglie la palla e tocca subito la base, eliminando perciò il battitore divenuto corridore. Il gioco forzato cessa in quell'istante ed il corridore avanzando verso la seconda base potrà essere eliminato solo se per «toccata» (tagged out). Se ci fosse stato ancora un corridore in terza o in seconda base, e questi fosse arrivato a casa prima della eliminazione per toccata del corridore avanzante sulla seconda base, il punto sarebbe stato valido. Avrebbe avuto luogo il gioco forzato con eliminazione «forzata» (force out) ed il punto invalidato qualora il primabase, raccolto la palla battuta, l'avesse tirata subito in seconda base (per il

secondo out) e la palla fosse poi ritornata la prima base prima dell'arrivo del battitore, ottenendo così il terzo out. In questo caso nessun punto sarebbe valido.

ESEMPIO DI GIOCO NON FORZATO: Uno eliminato, corridore in prima e corridore in terza: il battitore batte e viene eliminato «al volo», secondo eliminato. Il corridore in terza base ritorna alla base dopo la presa e scoppia a casa segnando il punto. Il corridore in prima tenta di ritornare alla base prima che il tiro del difensore arrivi al primobase, ma non riesce ed è così eliminato; il terzo eliminato. Se, a giudizio dell'arbitro, il corridore scappato dalle terze base ha segnato il punto prima che la palla fosse arrivata in prima base, il punto è valido.

2.28 PARTITA FORFAIT è una partita dichiarata terminata dall'arbitro capo col punteggio 9 a 0 a favore della squadra danneggiata per avvenuta violazione del regolamento (4.13).

2.29 FAUL o PALLA FAUL o BATTUTA FAUL (foul ball) è una palla legalmente battuta che passi su territorio foul tra casa e prima base o tra casa e terza base o che rimbalza oltre la prima o la terza base su o sopra territorio foul, o che prima cada su territorio foul oltre la prima o la terza base oppure, mentre è su o sopra terreno foul, tocca la persona di un arbitro o di un giocatore o qualsiasi oggetto estraneo al terreno naturale. Una volta foul (battuta a parabola foul) deve essere giudicata secondo le posizioni relative della palla e della linea del foul (compreso il palo del foul) e non dal fatto che il difensore si trova su terreno buono o foul quando tocca la palla.

Norma approvata: la posizione esatta della palla determina se la palla è buona o foul, non la posizione del corpo del giocatore quando egli tocca la palla.

Norma approvata: E un foul se una palla battuta, senza toccare un difensore, colpisce la pedana del lanciatore e rimbalza al di sopra della testa del ricevitore o va in territorio foul tra casa base e prima base o tra casa base e terza base.

2.30 TERRENO o TERRITORIO FAUL (foul territory) è quella parte del campo al di fuori delle linee paragoni dalla casa base verso la prima e verso la terza base che si estendono sin sulle tribune.

2.31 SPRIZZATA FAUL (foul tip) è una palla battuta di striscio dal battitore che schizza direttamente dal bastone nelle mani del ricevitore ed è legalmente presa. Non è una sprizzata se non è «presa». Ogni sprizzata presa è uno strike e la palla è in gioco.

Non è una «presa» se la palla rimbalza su qualunque parte dell'equipaggiamento del ricevitore che non sia il guanto o la mano.

Questa regola deve essere applicata letteralmente.

2.32 RIMBALZANTE oppure **BATTUTA RIMBALZANTE (ground ball, grounder)** è una palla battuta che rimbalza e ruzzola o scorre sul terreno.

RADENTE o BATTUTA RADENTE, oppure **TESA o BATTUTA TESA (line drive)** è una palla battuta che vola a poca altezza dal terreno.

2.33 SQUADRA DI CASA è quella squadra sul campo della quale viene disputata la partita e qualora la partita dovesse disputarsi su campo neutro, la squadra di casa verrà stabilita di mutuo accordo.

2.34 ILLEGALE (o ILLEGALMENTE) significa contrario a questo regolamento.

2.35 UN LANCIO ILLEGALE (illegal pitch) è un lancio effettuato al battitore quando il lanciatore non è in posizione di lancio.

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

Se, ad un dato momento, l'esterno cede, ad esempio, sta giocando in una posizione normalmente occupata da un interno, o in qualsiasi posizione adiacente le basi, egli è in quel momento un interno.

2.37 VOLATA INTERNA (infield fly) è una eliminazione del battitore dichiarata dall'arbitro se: prima che vi siano due eliminati, o mentre la prima e la seconda base, oppure la prima, la seconda e la terza base sono occupate, il battitore batte una **VOLATA** «buona» (che non sia una battuta tesa) (line drive) che l'arbitro giudica può essere agevolmente presa (al volo) da un interno. Se un difensore che normalmente gioca all'esterno si possiede in quel momento nel campo interno, egli sarà, agli effetti della regola della volata interna, considerato un interno. In questo caso, l'arbitro dovrà dichiarare la battuta una «volata interna». Tuttavia, i corridori possono non essere sulle basi ad avanzare a rischio che la palla venga presa al volo come per una qualsiasi battuta a parabola.

Se un corridore è colpito dalla palla battuta mentre mantiene il contatto con la base, non è eliminato, ma la palla è morta ed il battitore è eliminato; ma se un corridore è colpito dalla palla battuta mentre è fuori base, allora tanto lui che il battitore sono eliminati e la palla è morta.

Tuttavia, con meno di due eliminati, e con prima e seconda o prima, seconda e terza base occupate, qualsiasi tentativo di smorzare la palla (bunt) che desse luogo ad una volata buona non sarà considerato una volata interna.

La regola della volata interna è un accorgimento per prevenire un'unica situazione ingiusta: un doppio gioco quando l'attaccante non ha alcuna possibilità di scampo. Agli arbitri dev'essere concesso del tempo per tale chiamata se c'è vento forte, e ci si può aspettare che essi annullino la dichiarazione se la palla cadeva foul. Ma, in condizioni normali, la dichiarazione «volata interna» deve essere fatta al più presto affinché i corridori possano agire. Gli arbitri delle leghe professioniste Americane chiamano «volata interna a buona» sulle palle nelle vicinanze delle linee di base.

2.38 IN (AL) VOLO dicesi di una palla battuta, tirata o lanciata che non ha ancora toccato il suolo o qualche oggetto all'interno di un difensore.

2.39 IN PERICOLO (jeopardy) è un termine che indica che la palla è in gioco e che un straccante potrà essere eliminato.

2.40 RIPRESA (inning) è quella parte di una partita entro la quale le squadre si alternano all'attacco e in difesa ed in cui vi sono tre eliminazioni per ciascuna squadra.

Il turno alla battuta di una squadra è mezzo ripresa. L'altra metà ripresa è la durata del turno alla battuta della squadra avversaria.

2.41 LEGALE (LEGALMENTE) significa in accordo con questo regolamento.

2.42 PALLA VIVA (PALLA IN GIOCO) dicesi della palla quando è in gioco.

2.43 ATTACCO, ATTACCANTE è la squadra o il giocatore della squadra alla battuta.

2.44 IL REGOLAMENTO UFFICIALE è la presente raccolta di norme.

2.45 IL CLASSIFICATORE UFFICIALE («scorer») è un rappresentante accreditato della Federazione. Egli è un funzionario effettivo di qualsiasi partita di campionato le cui decisioni nel segnare le statistiche della partita sono finali ed ufficiali.

- 2.46 ELIMINATO, OUT, ELIMINAZIONE**, eseguiti come richiesto dalle regole di questo gioco è una delle tre eliminazioni occorrenti per far cessare il turno alla battuta della squadra attaccante.
- 2.47 ESTERNO** (outfielder) è un giocatore della squadra in difesa che prende posizione sul campo esterno che è l'area del campo da gioco più distante dalla casa base.
- 2.48 SCIVOLARE OLTRE** (overslide) è l'atto di un attaccante quando la sua scivolata su di una base (fuorchè sulla casa base o quando avanza dalla casa base alla prima base) è fatta con tale slancio che perde il contatto con la base, il che lo pone in « pericolo ».
- 2.49 PENALITÀ** è l'applicazione di queste regole a seguito di un atto illegale.
- 2.50 PERSONA** di un giocatore o di un arbitro è qualsiasi parte del suo corpo, vestiario od equipaggiamento.
- 2.51 LANCIO** (pitch) è una palla lanciata dal lanciatore al battitore (8.01).
Distingua chiaramente la differenza tra un lancio ed un tiro. È un « lancio » esclusivamente quando il lanciatore tira la palla al battitore. Tutti gli altri passaggi di palla da un giocatore all'altro sono « tiri » (« o « passaggi »).
- 2.52 LANCIATORE** (pitcher) è quel difensore che ha il compito di lanciare la palla al battitore (8.01).
- 2.53 PIEDE DI PERNO** (pivot foot) del lanciatore è quel piede che sta a contatto con la pedana di lancio quando esegue il lancio (8.01).
- 2.54 « GIOCO »** è l'ordine che l'arbitro dà per iniziare la partita o per riprendere il gioco a seguito di qualsiasi palla morta.
- 2.55 UNA PARTITA REGOLAMENTARE** (regulation game) è di nove riprese a meno che sia stata regolarmente abbreviata o prolungata (4.10).
- 2.56 RITOCARE** (retouch) è l'atto di un corridore che ritorna su una base come prescritto dal regolamento.
- 2.57 UN PUNTO** (a run) è conseguito da un attaccante allorchè da battitore diventa corridore e tocca prima, seconda, terza o casa base nell'ordine (4.09).
- 2.58 INSEGUIMENTO** (a run-down) è l'azione della difesa nel tentativo di eliminare un corridore che corre tra le basi (7.06 b).
- 2.59 CORRIDORE** (runner, base runner) è un attaccante che avanza verso, o tocca, o ritorna ad una qualsiasi base.
- 2.60 « SALVO »** (safe) è la dichiarazione dell'arbitro che stabilisce che un corridore ha diritto alla base che tentava di conquistare.
- 2.61 POSIZIONE FISSA** (set position) (vedi 8.01 b).
- 2.62 STRAIK** (strike) è un lancio legale così chiamato dall'Arbitro Capo quando:

- (a) il battitore tenta di battere la palla ma la sbaglia (1);
(b) la palla lanciata entra nell'area dello straik in volo e il battitore non tenta di batterla (2);
(c) è battuto foul dal battitore quando ha meno di due straik (3);
(d) è « smorzato » foul (4);
(e) colpisce la persona od il vestiario del battitore mentre egli svencola;
(f) avviene una sprizzata foul (foul tip) (2.31).

- 2.63 AREA DELLO STRAIK** (strike zone) è quello spazio sopra la casa base che è compreso tra le ascelle e la parte superiore delle ginocchia del battitore quando questi è nella sua posizione naturale di battuta.

Un battitore ha diritto di aspettarsi che l'area che egli protegge (l'area dello straik) sia invariata da un gioco all'altro. La necessità per il battitore di prendere delle decisioni lampo rende imperativo agli arbitri di attenersi diligentemente per conseguire uniformità nello stile dell'area dello straik. L'arbitro dovrà trascurare un « rannicchimento » che si presume sia stato preso dal battitore per confondere il lanciatore o per abbassare o ridurre l'area derivante dalla sua posizione naturale di battuta. Tuttavia, può anche darsi che un esagerato rannicchimento sia la posizione naturale di battuta di un giocatore.

- 2.64 TOCCATA** (tag) è l'atto di un difensore nel toccare una base col suo corpo mentre tiene saldamente la palla nella mano o nel guanto; o nel toccare un corridore con la palla o con il suo guanto che tiene la palla mentre la palla è sicuramente e saldamente nella mano o nel guanto.
- 2.65 TIRO** (o passaggio) (a throw) è il lancio della palla con la mano e col braccio ad un dato obiettivo e deve essere sempre distinto da un « lancio ».
- 2.66 PARTITA PARI** (tie game) è una partita regolamentare che termina quando il punteggio è pari (4.11).
- 2.67 « TEMPO »** (time) è l'annuncio di un arbitro di una legale interruzione del gioco, durante la quale la palla è morta.
- 2.68 TRIPLO GIOCO** (triple play) è un'azione di gioco della difesa in cui, senza soluzione di continuità, tre attaccanti vengono eliminati.
- 2.69 POSIZIONE DI CARICAMENTO** (wind-up position) (vedi 8.01-a).

PRELIMINARI DELLA PARTITA

- 3.01 PRIMA CHE LA PARTITA ABBI INIZIO**, l'Arbitro Capo deve:

(a) richiedere stretta osservanza delle norme riguardanti gli strumenti di gioco e l'equipaggiamento dei giocatori;

- (1) « buca », « svenaglia ».
(2) la « guardia passare ».
(3) non « svencola » (inglese "swing").
(4) e, naturalmente, non prese al volo da un difensore (6.05 a).

(b) richiedere che tutte le linee di gioco (in grassetto nel diagramma) siano segnate con tacco, gesso od altro materiale bianco facilmente distinguibile dal suolo o dall'erba.

L'area del ricevitore deve essere inclusa nelle linee da segnare.

(c) Ricevere dalla squadra di casa una scorta di palle regolamentari il cui numero e marca viene fissato di anno in anno dai competenti organi della F.I.P.A.B. nel suo « regolamento gara ». L'Arbitro è l'unico giudice della idoneità delle palle usate in partita.

(d) assicurarsi che la squadra ospitante abbia un adeguato numero di palle regolamentari pronte per l'immediato impiego in caso di necessità.

La squadra di casa sarà giudicata perdente per forfait, con il punteggio 9 a 0, qualora non sia in grado di fornire, all'inizio o durante la partita, palle idonee al gioco.

(e) Avere in suo possesso almeno due palle di riserva e richiedere il rifornimento di tale scorta supplementare, se necessario, durante la partita. Tali palle di riserva saranno messe in gioco quando:

1) una palla è stata battuta fuori del campo o tra gli spettatori;

2) una palla è scolorita o non idonea per l'ulteriore impiego in partita;

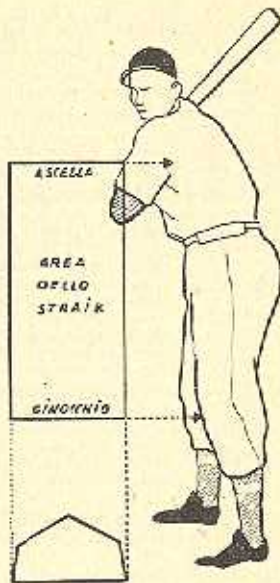
3) il lanciatore richiede una palla di riserva che non gli dovrà essere consegnata finché la precedente palla usata non sia divenuta palla morta.

Solo dopo che la palla è morta e quando qualsiasi azione di gioco è cessata, potrà l'arbitro consegnare la palla di riserva al lanciatore. Quando la palla in gioco è uscita dal campo o finita tra gli spettatori a seguito di una battuta buona o di un tiro di un difensore, il gioco non potrà riprendersi con una palla di riserva finché i corridori non abbiano completato il circuito delle basi, o meno che siano costretti a fermarsi alla seconda o alla terza base in ottemperanza a regole particolari di campo. Le palle alternate saranno reintrodotta in partita nello stesso ordine in cui vengono restituite all'arbitro, ed egli richiederà una nuova palla solo quando la scorta delle palle di riserva è esaurita.

Quando la palla è morta, dopo essere stata battuta fuori del campo o fra gli spettatori, o dopo la chiamata di « Tempo », o per qualsiasi altro motivo, il gioco potrà riprendersi solo quando il lanciatore abbia preso posizione sulla pedana con una nuova o con la stessa palla in suo possesso e l'arbitro abbia chiamato « Gioco ». L'Arbitro chiamerà « gioco » non appena il lanciatore prende posto sulla pedana con la palla in suo possesso.

3.02 Nessun giocatore può **INTENZIONALMENTE SCOLORIRE O DANNEGGIARE LA PALLA** strofinandola con terra, resina, paraffina, liquerizia, carta vetrata, o qualunque altra sostanza estranea.

PENALITÀ: - L'Arbitro richiederà la palla ed espellerà il giocatore dalla partita. Nel caso l'arbitro non possa individuare il colpevole o se il lanciatore effettua il lancio di tale palla scolorita o danneggiata, il lanciatore verrà immediatamente espulso



dalla partita e sarà automaticamente sospeso per un periodo che stabilirà, di volta in volta, la C.T.F.

Un ulteriore motivo per cui l'arbitro deve tenere costantemente la palla sott'occhio.

3.03 Durante una partita di campionato, ogni squadra deve avere un sufficiente numero di **SOSTITUTI (RISERVE)** per adempiere a quanto prescritto dal presente regolamento.

3.04 **UN GIOCATORE, O PIU' GIOCATORI, POSSONO ESSERE SOSTITUITI** durante la partita in qualsiasi momento in cui la palla è morta. Un sostituto dovrà battere nel posto dell'ordine di battuta della squadra del giocatore sostituito. Un giocatore, una volta rimosso dalla partita, non potrà più rientrarvi. Se un sostituto entra nella partita al posto del manager, il manager potrà in seguito, a sua discrezione, fungere da suggeritore. Quando due o più sostituti della squadra in difesa entrano in partita contemporaneamente, il manager o il suo designato rappresentante dovrà immediatamente, prima che essi prendano la loro posizione come giocatore in difesa, indicare all'arbitro capo la posizione di tali giocatori nell'ordine di battuta della squadra e l'arbitro capo dovrà a sua volta darne comunicazioni al classificatore ufficiale. Qualora questa comunicazione non venisse fatta immediatamente all'arbitro capo, questi avrà l'autorità di designare il posto che tali sostituti dovranno occupare nell'ordine di battuta.

3.05 Un giocatore il cui nome è nell'ordine di battuta **NON PUÒ DIVENIRE UN SOSTITUTO CORRIDORE** per un altro membro della sua squadra.

Questa regola è intesa ad eliminare la pratica di imbiegare « corridori di favore ». A nessun corridore in partita è permessa fungere come corridore per un compagno di squadra. Nessun giocatore già impiegato in partita e già sostituito da altro giocatore può rientrare come corridore di favore. Qualsiasi giocatore non in partita, qualora venisse utilizzato come corridore, sarà considerato come un sostituto giocatore.

3.06 **SE UN LANCIATORE È RIMPIAZZATO**, il suo sostituto dovrà lanciare al battitore in battuta fino a quando tale battitore venga eliminato, od abbia raggiunto la prima base, o venga terminata la ripresa, a meno che il sostituto lanciatore subisca un incidente che, a giudizio dell'arbitro, lo renda insabile all'ulteriore proseguimento del gioco come lanciatore.

3.07 **LO SCAMBIO FORMALE DEGLI ORDINI DI BATTUTA**, alla casa base costituisce l'**ANNUNCIO UFFICIALE DELL'ARBITRO** del giocatore per ciascuna squadra. Ciascun lanciatore così annunciato deve lanciare al primo battitore (prima di poter essere sostituito) fino a quando il battitore viene eliminato o raggiunge la prima base, a meno che il lanciatore subisca un incidente che, a giudizio dell'arbitro, lo renda insabile al lancio.

(Regole 3.06 e 3.07. Per « incidente » può interpretarsi anche malattia o malesseri).

3.08 Il manager di una squadra o il suo rappresentante designato deve notificare immediatamente l'arbitro capo di ogni sostituzione e specificare il posto del sostituto nell'ordine di battuta. **Penalità:** La C.T.F. comminerà una multa al manager o al rappresentante che non notifica una sostituzione all'arbitro.

I giocatori sostituiti possono rimanere sulla panchina con la loro squadra o « scaldarsi » i lanciatori. Se il manager (o il capitano) sono sostituiti in gioco da altri giocatori, essi possono continuare a dirigere la propria squadra dalla panchina o nel box del suggeritore.

3.09 L'ARBITRO CAPO, dopo esserne stato notificato, deve immediatamente annunciare e far annunciare ciascuna sostituzione. **Penalità:** Il C.A.F. comminerà una multa all'arbitro per ogni mancato annuncio di una sostituzione.

3.10 (a) SE, PER UNA SVISTA, una sostituzione non viene annunciata, il sostituto sarà considerato come immesso nella partita quando:

- 1) se un lanciatore, quando prende posizione sulla pedana di lancio;
- 2) se un battitore, quando prende posizione nel box del battitore;
- 3) se un difensore, quando raggiunge la posizione normalmente occupata dal precedente difensore;
- 4) se un corridore, quando prende il peso del corridore sostituito.

(b) Qualsiasi azione di gioco eseguita da o fatta su uno qualunque dei sopraddetti non-annunciati sostituti, sarà legale in base al presente regolamento.

3.11 I giocatori in divisa **NON POSSONO PARLARE O MESCOLARSI** con gli spettatori, né sedersi nelle tribune prima o durante la partita. Managers, capitani, suggeritori o giocatori non possono parlare o indirizzarsi agli spettatori durante la partita. Non possono fraternizzare tra di loro i giocatori delle opposte squadre quando sono in divisa. **Penalità:** La C.T.F. comminerà una multa, a discrezione, per simili infrazioni.

3.12 IDONEITÀ DEL CAMPO PER IL GIOCO:

(a) **IL MANAGER** della squadra ospitante è l'unico giudice della idoneità del terreno di gioco per iniziare qualsiasi partita accetto quando sia la seconda partita di un doppio incontro.

(b) **ECEZIONE:** La C.T.F., a mezzo dell'arbitro capo, allo scopo di assicurare che il campionato sia portato a termine, ha la facoltà di far sospendere l'applicazione di questa regola ed assumersi essa stessa l'autorità concessa in materia al manager della squadra ospitante.

(c) **L'ARBITRO CAPO** della prima partita è l'unico giudice della idoneità del campo per l'inizio della seconda partita di un doppio incontro.

(d) **L'ARBITRO CAPO** è il solo giudice della idoneità del campo per la ripresa del gioco durante una partita dopo che «Tempo» è stato chiamato ed il gioco è stato interrotto.

3.13 Tra le due partite di un doppio incontro o quando una partita viene sospesa per impraticabilità del campo, l'arbitro capo deve avere sotto il suo controllo il personale addetto alla manutenzione del campo allo scopo di rendere il campo idoneo al gioco. **Penalità:** Per violazione di questa regola, l'arbitro capo può assegnare la vittoria per forfait alla squadra ospitata.

3.14 Quando l'arbitro **SOSPENDE IL GIOCO** per ragioni contemplate dal regolamento, egli chiamerà «TEMPO». Alla chiamata di «Gioco» fatta dall'arbitro, la sospensione del gioco è rimossa ed il gioco può riprendere. Tra la chiamata «Tempo» e la chiamata «Gioco», la palla è morta.

3.15 REGOLE DI CAMPO (ground rules): Il manager della squadra ospitante deve presentare all'arbitro capo e al manager della squadra avversaria tutte quelle particolari regole di campo che egli ritiene necessario adottare per sopprimere gli inconvenienti di una vicinanza troppo immediata del pubblico al campo di gioco, di palle battute o lanciate che finiscono tra quel pubblico o di qualsiasi altra contingenza. Se tali regole saranno accettate dal manager della squadra avversaria, saranno considerate legali. Se non fossero accettate dal manager avversario, l'arbitro capo prescriverà e applicherà tutte quelle regole che riterrà necessario adottare per le caratteristiche del campo, sempreché tali regole di campo non siano in contrasto con le regole ufficiali del gioco. L'arbitro capo farà annunciare al pubblico tali particolari regole di campo.

3.16 NESSUNA PERSONA è ammessa sul campo di gioco durante la partita ad eccezione degli arbitri, dei giocatori, suggeritori, managers in uniforme, fotografi autorizzati dalla squadra ospitante, agenti dell'ordine in divisa espressamente designati e guardiani. Nel caso di una qualsiasi interferenza col gioco da parte delle persone autorizzate a restare in campo, escluso gli arbitri, la palla è viva e in gioco, a meno che, a giudizio dell'arbitro, l'interferenza sia stata intenzionale, nel quale caso la palla è morta al momento della interferenza e l'arbitro concederà al corridore una base oltre quella alla quale stava avanzando quando avvenne l'interferenza.

3.17 GIOCATORI E SOSTITUTI di ambo le squadre debbono trattenersi sulla panchina o nella trincea della propria squadra a meno che partecipino effettivamente al gioco, o si preparino per entrare in gioco, o fungano da suggeritori. Nessuno, eccetto i giocatori, suggeritori, managers, allenatori o «raccomandato» (bat boy), può occupare la panchina o la trincea durante la partita. **Penalità:** Per violazione di questa regola, l'arbitro può, dopo un primo richiamo, espellere il colpevole dal campo. Se il colpevole non obbedisce all'ordine in un minuto, sarà passibile di una multa.

3.18 La squadra ospitante deve provvedere ad un servizio di ordine pubblico sufficiente per mantenere l'ordine. Se una o più persone entrano in campo durante una partita e interferiscono in qualsiasi maniera col gioco, la squadra ospitata può rifiutarsi di giocare fino a che il campo è sgomberato. **Penalità:** Se il campo non viene sgomberato entro un ragionevole periodo di tempo che in nessun caso dovrà essere meno di 15 minuti dal rifiuto della squadra ospitata di giocare, l'arbitro capo può dichiarare la partita vinta per forfait dalla squadra ospitata.

L'arbitro è il solo giudice di ciò che costituisce un ragionevole periodo di tempo dopo la scadenza dei 15 minuti. La decisione del forfait deve essere sempre l'ultima risorsa dell'arbitro, dopo avere esaurito tutte le altre ed avere consultato i suoi colleghi.

3.19 Prima dell'inizio della partita, l'arbitro deve annunciare o far annunciare tutte le speciali regole di campo rese necessarie per la vicinanza troppo immediata della folla al campo di gioco o dell'eventuale accordo fra i managers delle opposte squadre di terminare la partita ad una determinata ora.

4.00 INIZIO E FINE DI UNA PARTITA

4.01 A meno che il club ospitante non abbia dato avvisi che la partita è rimandata o è ritardata, cinque minuti prima dell'ora stabilita per l'inizio dell'incontro, l'arbitro o gli arbitri dovranno entrare in campo a procedere direttamente alla casa base dove saranno incontrati dai managers delle opposte squadre o dai loro rappresentanti, in seguito:

(a) per primo, il manager ospitante consegnerà il suo ordine di battuta, in triplice copia, all'arbitro capo;

(b) quindi, il manager ospite consegnerà il suo ordine di battuta, in triplice copia, all'arbitro capo;

(c) l'arbitro capo tratterà gli originali dei rispettivi ordini di battuta, riserverà e farà recapitare poi al classificatore ufficiale le seconde copie, consegnando a ciascun manager la terza copia dell'ordine di battuta della squadra avversaria. L'accettazione da parte del manager dell'ordine di battuta avversario costituisce l'annuncio ufficiale dell'ordine di battuta. Da quel momento nessuna sostituzione potrà essere fatta dai managers se non nel modo previsto da questo regolamento.

(c) non appena l'ordine di battuta della squadra ospitante è consegnato all'arbitro capo, gli arbitri diventano i soli responsabili del campo di gioco, e da quel momento essi hanno l'autorità di decidere quando una partita dovrà essere terminata, sospesa o ripresa a causa del tempo o delle condizioni del campo di gioco;

(e) regole generali e speciali di campo saranno presentate dal manager ospitante e, su autorizzazione del manager ospitato, diventeranno legali. Nel caso di disaccordo l'arbitro capo farà e applicherà quelle regole che possono essere necessarie, e tali regole saranno legali.

4.02 I giocatori della squadra di casa prenderanno le loro posizioni difensive, il primo battitore della squadra ospitata prenderà posizione nel box del battitore, l'arbitro chiamerà « Gioco » e la partita inizierà.

4.03 Quando la palla è messa in gioco, all'inizio o durante la partita, tutti i giocatori in difesa, ad eccezione del ricevitore, debbono essere in territorio buono (fair territory) di gioco.

(a) Il ricevitore deve scendere con ambo i piedi nell'area del ricevitore finché la palla non ha lasciato la mano del lanciatore.

(b) Il lanciatore, nell'effettuare il lancio della palla al battitore, deve prendere la sua posizione legale.

(c) Ad eccezione del battitore o di un corridore che tenta di segnare il punto, nessun attaccante può attraversare le linee del ricevitore mentre la palla è in gioco.

4.04 L'ORDINE DI BATTUTA deve essere seguito per tutta la partita a meno che un giocatore non venga sostituito da un altro. In questo caso, il sostituto dovrà prendere l'identico posto nell'ordine di battuta del giocatore rimpiazzato.

4.05 La squadra all'attacco può avere solo **DUE SUGGERITORI**, uno vicino alla prima base e uno vicino alla terza base, i suggeritori debbono:

(a) vestire la divisa della loro squadra;

(b) rimanere per tutto il tempo entro il box del suggeritore;

(c) rivolgersi solo ai giocatori della propria squadra;

(d) evitare di usare un linguaggio che in qualsiasi maniera possa riferirsi o riflettersi su un giocatore avversario, su un arbitro o su qualsiasi spettatore;

(e) evitare di incitare o cercare di incitare gli spettatori a dimostrazioni con parole o segni.

Penalità: Il trasgressore sarà espulso dalla partita e dovrà lasciare il campo di gioco.

4.06 Nessun manager, giocatore, sostituto, suggeritore, allenatore o raccattamazze potrà in alcun momento, dalla panchina o dal box del suggeritore o sul campo di gioco o altrove:

(a) incitare o cercare di incitare, con parole o segni, una dimostrazione degli spettatori;

(b) usare un linguaggio che in qualsiasi maniera possa riferirsi o riflettersi su un giocatore avversario, un arbitro o qualsiasi spettatore;

(c) chiamare « Tempo » od usare qualsiasi altra parola o frase mentre la palla è viva e in gioco con l'ovvio proposito di confondere un arbitro o un giocatore avversario.

Penalità: Il trasgressore sarà rimosso dalla partita e dovrà lasciare il campo di gioco.

S'intende applicabile solo nelle situazioni in cui la squadra attaccante sta ovviamente tentando di far commettere un fallo (balk) al lanciatore.

4.07 Quando un manager, giocatore, allenatore o suggeritore viene espulso dalla partita, egli dovrà andare negli spogliatoi e rimanervi o lasciare il campo.

Non potrà recarsi nelle tribune adiacenti la panchina della sua squadra.

4.08 Quando gli occupanti della panchina dei giocatori dimostrano violentemente la loro disapprovazione di una decisione arbitrale, l'arbitro dovrà prima avvertirli che tale disapprovazione deve cessare. Se essi continuano la dimostrazione: **Penalità:** L'arbitro ordinerà agli offensori di recarsi negli spogliatoi. Se egli non riesce ad individuare l'offensore o gli offensori, farà sgombrare la panchina da tutti i sostituti. Il manager o il capitano della squadra colpevole avranno il diritto di richiamare in campo solo quei giocatori che necessitano per effettuare una sostituzione durante la partita.

4.09 **UN PUNTO SARÀ SEGNATO** ogni qualvolta un corridore, dopo avere regolarmente toccato le prime tre basi, tocca regolarmente la casa base prima che tre uomini siano eliminati; tuttavia, se egli raggiunge la casa base su o durante un gioco in cui il terzo uomo viene eliminato su gioco forzato o prima che raggiunga la prima base, il punto non sarà valido; come pure non sarà valido il punto se un precedente corridore viene ad essere il terzo eliminato per avere omissso di toccare una base.

CASISTICA E NORME APPROVATE:

1) Nessun punto sarà segnato su di una azione nella quale la terza eliminazione vien fatta sul battitore prima che egli raggiunga salvo la prima base. Esempio: uno eliminato, corridore C-1 in seconda base, corridore C-2 in prima base, il battitore batte una lunga battuta buona. C-1 arriva facilmente a casa e la difesa riesce ad eliminare C-2 mentre sta per raggiungerla. Due eliminati. Però il battitore aveva omissso di toccare la prima base (e perciò non l'aveva « raggiunta salvo »). La palla viene passata in prima base, viene fatto appello all'arbitro ed il battitore viene dichiarato eliminato. Terzo eliminato. Ma, poiché C-1 ha segnato il suo punto « su un gioco in cui il terzo out fu fatto sul battitore prima che egli raggiungesse salvo la prima base », il punto viene invalidato, e non conta.

2) L'atto di un precedente corridore non può influire su un successivo corridore a meno che vi siano due eliminati. Esempio: Uno eliminato, corridore C-1 in seconda, corridore C-2 in prima, e il battitore batte un « home run » nell'intorno del campo. C-1 omette di toccare la terza base nella sua corsa a casa; C-2 ed il battitore arrivano regolarmente a casa. La difesa passa la palla in terza base ed appella l'arbitro. C-1 viene dichiarato eliminato, ed il suo punto viene perciò annullato. Contano, invece, i punti di C-2 e del battitore.

3) Due eliminati, C-1 in seconda, C-2 in prima ed il battitore batte un « home run » nell'intorno del campo. Tutti e tre i punti attraversano il piatto. Ma C-1 omissso di toccare la terza base e su appello della difesa viene dichiarato eliminato. Tre out. I punti di C-2 e del battitore vengono pure annullati su questa azione. In questo caso, nessun punto viene segnato.

4) Uno eliminato, C-1 in terza base, C-2 in seconda base, il battitore viene eliminato al volo dall'esterno centro. Secondo eliminato. C-1 segna il punto dopo la presa ed anche C-2 segna su un tiro errato a casa base. Ma C-1, su appello della difesa con la palla in terza, viene giudicato di avere lasciato la terza base prima della presa ed è eliminato. Nessun punto è valido.

5) Due eliminati, basi piene (corridori in prima, seconda e terza base). Il battitore batte un « home run » oltre le tribune o cinta del campo. Il battitore è dichiarato eliminato, su appello, per avere omissso di toccare la prima base. Tre eliminati. Nessun punto conta.

6) **NORMA GENERALE** (per stabilire il momento preciso in cui il corridore che « SALTA » (OMETTE DI TOCCARE) una base è eliminato): quando un corridore salta una base ed un difensore tiene la palla sulla base saltata o sulla base

originariamente occupata dal corridore o si appella all'arbitro per la decisione, il corridore è eliminato **QUANDO L'ARBITRO CONVALIDA L'APPELLO**; eventuali corridori, se possono, hanno facoltà di avanzare e segnare il punto. **ECCEZIONE CHE, CON DUE ELIMINATI**, per quanto riguarda i successivi corridori, il corridore è eliminato **NEL MOMENTO STESSO** che salta la base, sempreché la difesa faccia appello nel modo prescritto.

7) Uno eliminato, C-1 in terza, C-2 in prima, ed il battitore viene eliminato al volo dall'esterno destro. Due eliminati, C-1 ritocca la base dopo la presa e produce poi per caso o segna il punto, C-2 cerca di ritornare in prima base, ma il passaggio dell'outfield destro lo precede sulla base. Terzo out. Tuttavia, C-1 aveva segnato il punto **PRIMA** che il tiro effettuato per eliminare C-2 fosse arrivato in prima base. Perciò, il punto conta. **NON** era, questo, un gioco forzato.

4.10 È UNA PARTITA REGOLAMENTARE QUANDO:

(a) la squadra ospitante avrà segnato più punti in otto riprese che non la squadra ospitata in nove;

(b) la squadra ospitante segna il punto della vittoria nella nona ripresa prima che il terzo uomo sia eliminato. Se un battitore, nella seconda metà della ripresa finale di una partita batte un «home run» sopra od oltre una tribuna o al difuori della cinta del campo, tutti i corridori sulle basi in quel momento, come pure il battitore, saranno autorizzati a segnare ma, per segnare legalmente, tutte le basi debbono essere occupate nell'ordine dai corridori. Il punteggio finale di tale partita sarà il totale dei punti conseguiti da ciascuna squadra;

(c) se il punteggio è pari alla fine di nove riprese complete, il gioco dovrà continuare finché una delle due squadre abbia segnato più punti di quella avversaria in un numero eguale di riprese; tuttavia, se la squadra ospitante in qualunque ripresa dopo la nona segna il punto della vittoria prima che tre uomini siano eliminati, la partita avrà senz'altro termine e costituirà una partita regolamentare;

(d) viene terminata dall'arbitro a causa della pioggia, dell'oscurità o altre cause che rendono il gioco impossibile purché si siano giocate cinque o più riprese complete; o che la squadra ospitante abbia segnato più punti, in quattro riprese o prima del completamento della sua quinta ripresa, che non la squadra ospitata in cinque riprese complete;

(e) l'arbitro termina il gioco dopo che cinque intere riprese sono state completate, ed il punteggio di tale partita sarà quello esistente al termine dell'ultima ripresa completata. Se, però, la squadra di casa avesse totalizzato più punti di quella avversaria quando la partita viene terminata e mentre la stessa squadra di casa è alla batuta, allora il punteggio finale di tale partita sarà il totale dei punti segnati da ciascuna squadra.

Quando una partita viene terminata dopo che cinque intere riprese sono state completate, e con la squadra ospitata alla batuta e la squadra di casa in vantaggio, il punteggio finale di tale partita sarà il totale numero dei punti segnati da ciascuna squadra nel momento in cui la partita venne terminata.

4.11 Una PARTITA regolamentare **PARI (INCONTRO NULLO) (drawn game)** sarà dichiarata dall'arbitro capo se egli termina il gioco a causa della pioggia, oscurità o altra causa rende il gioco impossibile:

(a) se, dopo cinque o più riprese complete, il punteggio è pari;

(b) se, dopo cinque o più riprese complete, la squadra di casa è alla batuta quando il gioco viene terminato ed ha segnato un numero sufficiente di punti in una ripresa incompleta ed portare il suo punteggio totale a parità di quello totalizzato dalla squadra ospitata;

(c) se la squadra di casa eguaglia, prima di avere completato la propria quinta ripresa, il punteggio conseguito dalla squadra ospitata in cinque complete riprese.

4.12 REGOLE RIGUARDANTI I DOPPI INCONTRI.

(a) Solo **DUE PARTITE** di campionato possono essere giocate entro un periodo di un giorno, ma se vi sono due partite fissate nel calendario per lo stesso pomeriggio, la prima partita sarà quella regolare per quel giorno.

(b) Di mutuo accordo, previo nulla osta della C.T.F., prima che inizi la prima partita di un doppio incontro, uno di tali partite può venire stabilita di sole sette riprese e sarà valida quale partita di campionato.

(c) Dopo l'inizio della prima partita di un doppio incontro, tale partita dovrà essere completata prima che possa avere inizio la seconda partita in programma.

(d) La seconda partita di un doppio incontro dovrà iniziare **VENTI MINUTI** dopo la fine della prima partita, a meno che l'arbitro capo dichiari un intervallo più lungo fra le due partite e lo comunichi ai due manager avversari al termine della prima partita. L'arbitro capo della prima partita avrà la responsabilità di controllare il tempo dell'intervallo fra le due partite.

(e) L'arbitro deve fare iniziare la seconda partita di un doppio incontro se appena sarà possibile, ed il gioco dovrà continuare fin quando le condizioni del terreno, le restrizioni sull'orario locale o le condizioni del tempo lo permettono.

(f) Se è in programma un doppio incontro notturno o serale-notturno a l'inizio di tale doppio incontro è ritardato per qualsiasi causa, l'arbitro ordinerà che i riflettori del campo vengano accesi a sua discrezione affinché il gioco possa continuare senza interruzione.

(g) Quando un doppio incontro regolamentare programmato è ritardato in partenza dalla pioggia o altre cause, qualunque partita che si inizia è la prima partita del doppio incontro.

(h) Quando una partita da rigiocare fa parte di un doppio incontro, tale partita dovrà essere la seconda partita mentre la prima sarà quella stabilita nel calendario per quella giornata.

(i) Quando una parte di una partita sospesa dovrà essere completata, essa sarà giocata quale preliminare alla regolare partita di quel giorno.

(j) Quando un guasto all'impianto d'illuminazione causa la sospensione di una partita e tale partita viene spostata ad altra data, essa sarà ripresa dal punto in cui fu interrotta, e, per quanto possibile, con lo stesso personale della partita originale e sarà disputata quale preliminare alla partita fissata in calendario per quel giorno.

4.13 L'ARBITRO PUÒ DICHIARARE UNA PARTITA VINTA PER FORFAIT a favore dell'opposta squadra, quando una squadra:

(a) non si presenta in campo o provendosi sul campo rifiuta di iniziare la partita entro cinque minuti dall'ordine di «Gioco» dato dall'arbitro all'ora fissata per l'inizio della partita, a meno che tale ritardo sia, a giudizio dell'arbitro, dovuto a cause di forza maggiore;

(b) impiega tattiche palesemente tendenti a ritardare od affrettare lo svolgimento dell'incontro;

L'impiego di tattiche da parte dei manager o dei giocatori di una od entrambe le squadre con lo scopo evidente di trarre profitto dal ritardare od affrettare la partita è contrario alla grande tradizione del gioco. La partita deve essere combattuta fino alla fine, «finché l'ultimo uomo è eliminato». Qualsiasi diminuzione di sforzo da parte di chicchessia sul campo di gioco è alto tradimento allo spirito sportivo esemplificato dal gioco del Baseball.

(c) rifiuta di continuare il gioco durante una partita, a meno che la partita sia stata sospesa o terminata dall'arbitro. Penalità: il manager responsabile della squadra che si rifiuta di giocare sarà soggetto ad una multa e sospeso dal campionato per un periodo che stabilirà la C.T.F.;

Il manager è responsabile delle azioni dei suoi giocatori in campo.

(d) non riprende a giocare, dopo una sospensione, entro un minuto dalla chiamata di «Gioco» da parte dell'arbitro;

(e) dopo l'avvertimento dell'arbitro, intenzionalmente e insistentemente continui a violare qualsiasi regola di gioco;

(f) non obbedisce entro un ragionevole periodo di tempo all'ordine dell'arbitro di rimuovere un giocatore dalla partita;

(g) non è in grado o rifiuta di mettere nove uomini in campo;

(h) non si presenta in campo per la seconda partita di un doppio incontro entro venti minuti dalla fine della prima partita, a meno che l'arbitro capo della prima partita non abbia prolungato tale intervallo.

4.14 LA PARTITA sarà dichiarata vinta per **FORFAIT** dalla squadra **OSPITATA** se, dopo essere stata sospesa, l'ordine dell'arbitro agli addetti alla manutenzione del campo per la preparazione del campo per la ripresa del gioco non verrà rispettato.

4.15 Se l'arbitro dichiara una partita forfait, egli dovrà trasmettere alla C.T.F. un rapporto scritto entro venticinque ore dall'accaduta, ma la mancata trasmissione non potrà influire sulla validità della sua aggiudicazione della partita per forfait.

4.16 PROTESTI: Il regolamento gare stabilisce la procedura da seguire per protestare una partita quando il manager reclama che una decisione dell'arbitro era in contrasto con le regole del gioco. **NESSUN PROTESTO** è ammesso contro le decisioni «di giudizio» degli arbitri.

I manager che contemplino la presentazione di un protesto debbono ricordarsi che una partita può essere protestata solo se il protesto è fondato sulla violazione delle regole di gioco. Non è consentito alcun appello contro la decisione di qualsiasi arbitro sul suo giudizio che una palla battuta è buona o foul, che un corridore è salvo ed eliminato, che un lancio è uno strike o un ball, o su qualsiasi altra azione di gioco implicante l'accuratezza di giudizio dell'arbitro. Tali decisioni «di giudizio» dell'arbitro non offrono alcun terreno per un protesto.

5.00 MESSA DELLA PALLA IN GIOCO PALLA VIVA, PALLA MORTA

5.01 All'ora stabilita per l'inizio della partita, l'arbitro chiamerà «Gioco».

5.02 IL LANCIATORE deve eseguire il lancio al battitore il quale può scegliere di battere o di lasciar passare la palla, come preferisce.

5.03 L'OBIETTIVO della **SQUADRA ALL'ATTACCO** è che il battitore diventi corridore, e che i corridori avanzino.

5.04 L'OBIETTIVO della **SQUADRA IN DIFESA** è di impedire che gli attaccanti diventino corridori e che questi avanzino intorno alle basi.

5.05 Quando un battitore, divenuto corridore, avrà legalmente toccato tutte le basi, egli avrà **SEGNATO UN PUNTO** per la sua squadra.

5.06 Quando tre attaccanti sono legalmente eliminati, la loro squadra prenderà posizione in campo, in difesa, mentre la squadra avversaria andrà alla battuta diventando a sua volta attaccante.

5.07 Dopo che l'arbitro avrà chiamato «Gioco», la palla sarà viva ed in gioco, e rimarrà viva ed in gioco fino a quando, per cause legali o per la chiamata di «Tempo» da parte dell'arbitro che sospende il gioco, la palla divenga «MORTA». Quando la palla è morta, nessun giocatore può essere eliminato, nessuna base può essere conquistata, e nessun punto potrà essere segnato eccetto quando i corridori debbono avanzare in conformità al regolamento.

5.08 Se una palla tirata colpisce accidentalmente un suggeritore, o una palla lanciata o tirata colpisce un arbitro, **LA PALLA È VIVA** ed in gioco.

5.09 LA PALLA DIVENTA MORTA ed i corridori ritornano ed avanzano sulle loro basi senza pericolo di essere eliminati **QUANDO:**

(a) una palla lanciata tocca il battitore o i suoi indumenti mentre egli è in posizione legale di battuta; i corridori, se «forzati», avanzano;

(b) l'arbitro dietro la casa base interferisce con il ricevitore mentre questi sta eseguendo un tiro; i corridori ritornano;

(c) viene commesso un «fallo» (balk); i corridori avanzano;

(d) una palla è battuta illegalmente; i corridori ritornano;

(e) è battuta un «foul» che non è preso al volo; i corridori ritornano;

(f) una interferenza viene chiamata; i corridori ritornano;

(g) una palla battuta «buona» tocca un corridore o un arbitro **PRIMA** di toccare un interno, incluso il lanciatore, o tocchi un arbitro prima che essa abbia **PASSATO** un interno, escluso il lanciatore. Se una palla battuta «buona» oltrepassa un interno e colpisce un corridore immediatamente dietro di esso o colpisce un corridore *debo* essere stata deviata da un interno, l'arbitro non deve dichiarare il corridore eliminato per essere stato colpito da una palla battuta. Nel prendere tale decisione, l'arbitro deve essere convinto che la palla sia passata oltre ed attraverso il difensore interno e che nessun altro interno aveva la possibilità di fare un gioco sulla palla; i corridori avanzano, se necessario;

Se una palla battuta colpisce un arbitro che lavora nel diamante dopo che essa è passata attraverso o rimbolzata sopra il lanciatore, la palla è morta.

(h) il suggeritore interferisce intenzionalmente con una palla tirata; i corridori ritornano;

(i) la palla tocca uno spettatore; i corridori avanzano;

(j) qualsiasi lancio legale colpisce un corridore mentre tenta di segnare il punto; il corridore avanza.

«Corridore avanza» sarà interpretato per significare che tutti i corridori in base potranno avanzare di una base.

5.10 LA PALLA È MORTA quando l'arbitro capo sospende il gioco chiamando «Tempo» allorché:

(a) a suo giudizio la **PIOGGIA, POSCURIITÀ O ALTRE CAUSE** rendono impossibile il proseguimento immediato del gioco. L'arbitro capo ha l'autorità di chiamare «Gioco» per la ripresa della partita ogniqualvolta che le condizioni del campo, a suo giudizio, lo giustificano. Dopo trenta minuti di tale sospensione, l'arbitro ha l'autorità di porre termine alla partita, ma se, a suo giudizio, vi è una qualsiasi probabilità di riordinare il gioco, egli può prolungare tale sospensione fino a quando lo ritiene legittimo;

(b) un incidente rende inabile un giocatore o un arbitro; o se è necessario rimuovere un giocatore o uno spettatore dal campo. L'arbitro non potrà chiamare «Tempo» a causa di un incidente occorso ad un giocatore od arbitro durante un'azione di gioco finché, a suo giudizio, nessuna azione di gioco sia possibile;

(c) un manager chiede «Tempo» per una sostituzione o per conferire con i suoi giocatori;

(d) l'arbitro desidera esaminare la palla, o per qualsiasi ragione simile;

(e) un difensore, dopo avere preso una volata (palla battuta a parabola), **CADE** sulla panchina o dentro la tribuna o nelle tribune, o cade fra la folla (quando vi sono spettatori sul campo) attraverso la corda che la arginava; i corridori avanzano di una base senza pericolo di essere eliminati. (NOTA: se, dopo avere effettuato la presa, il difensore calce la panchina o pone il piede dentro la tribuna ma non cade, la palla è viva e in gioco e i corridori possono avanzare a loro rischio).

REGOLE RIGUARDANTI L'ATTACCO

6.00

IL BATTITORE

6.01 Ogni giocatore della squadra all'attacco dovrà battere nell'ordine in cui il suo nome appare sull'Ordine di Battuta.

6.02 **LA POSIZIONE DEL BATTITORE È LEGALE** quando egli si trova con ambo i piedi entro il box del battitore.

Se il battitore esce dal box, rischia di avere uno strike lanciogli, a meno che chiedi all'arbitro di chiamare «Tempo». Il battitore non è libero di entrare ed uscire dal box a volontà.

6.03 **IL PRIMO BATTITORE DI OGNI RIPRESA** dopo la prima, è quel giocatore il cui nome, nell'ordine di battuta, segue quello dell'ultimo giocatore che legalmente completò il suo turno alla battuta nella ripresa precedente.

6.04 Un battitore ha legalmente completato il suo **TURNO ALLA BATTUTA** quando viene eliminato o diventa corridore.

6.05 **UN BATTITORE È ELIMINATO QUANDO:**

(a) la sua volata (battuta a parabola) «Buona» o «Faul», escluso la sprizzata faul, è legalmente presa al volo da un difensore;

Vedi 2.14. La presa è legale se la palla è in (ne tenuta) (non lasciata cadere) dal difensore anche se egli l'ha «palleggiata» (juggled) o se un altro difensore (accorso in suo aiuto) la prende prima che essa tocchi terra. I corridori possono lasciare le loro basi nell'istante in cui il primo difensore tocca la palla.

Un difensore può sporgersi dalla staccionata, ringhiera, corda, tribuna o altra recinzione che delimita il campo per effettuare una presa. Può saltare in cima alla ringhiera o cima similare situata in territorio faul. Nessuna interferenza sarà ammessa quando un difensore od il ricevitore si sporge dalla staccionata, ringhiera, corda o tribuna per prendere una palla. Egli lo fa a suo rischio e pericolo. Tuttavia, se uno spettatore si sborge dal lato del campo di gioco di tali recinzioni e chiaramente imbedisce al difensore di prendere la palla, allora il battitore dovrà essere dichiarato eliminato per l'interferenza dello spettatore. Se il difensore cade entro la tribuna, o dentro la trincea dopo avere effettuato la presa, la palla è morta e i corridori possono avanzare di una base senza pericolo di essere eliminati. Se il difensore, dopo aver fatto la presa, entra nella trincea dei giocatori ma non cade, la palla è viva e in gioco ed i corridori avanzano a proprio rischio.

(b) un terzo strike è legalmente preso dal ricevitore;

«legalmente preso» significa nel guanto del ricevitore. Non è una presa legale se la palla si incastra fra i suoi indumenti o il suo equipaggiamento, né se la

palla colpisce l'arbitro o viene preso di rimbalzo dal ricevitore. Se sul terzo strike (non sprizzata faul), la palla bussa il ricevitore e si incastra nella manichera o altro equipaggiamento dell'arbitro, la palla è morta ma il battitore avrà diritto alla prima base e gli altri corridori avanzeranno di una base.

(c) al terzo strike batte una smorzata faul;

(d) il terzo strike non è preso dal ricevitore purché vi sia un corridore in prima base e non vi sia più di **UN** eliminato;

(e) batte una volata interna prima che vi siano due eliminati e quando corridori occupano la prima e la seconda base, oppure la prima, la seconda o la terza base;

(f) egli tenta di battere un terzo strike e la palla lo tocca;

(g) dopo avere battuto e smorzato la palla, egli **INTENZIONALMENTE** la batte una seconda volta, o la colpisce con il bastone battuto, o in qualsiasi maniera devia il percorso della palla mentre egli corre verso la prima base. La palla è morta e nessun corridore può avanzare;

Se il battitore lascia cadere il bastone e la palla ruzzola contro il bastone, e a giudizio dell'arbitro non vi era alcuna intenzione di interferire con il percorso della palla allora la palla è viva e in gioco.

(h) dopo un terzo strike o una battuta buona, egli viene «toccato» da un difensore prima che egli stacco tocchi la prima base;

o la palla è sicuramente tenuta nel guanto o nelle mani di un qualsiasi difensore a contatto con la prima base prima che il corridore tocchi tale base.

(i) nel percorrere la seconda metà della distanza fra casa base e prima base mentre si sta giocando la palla in prima, egli corre fuori dalla «corsia del corridore» (passando a sinistra della linea del faul o a destra della linea parallela a questa) e, a giudizio dell'arbitro, nel fare ciò, interferisce con il difensore che sta ricevendo il tiro in prima base; tuttavia, egli può correre fuori di tali linee per evitare di scontrarsi con un difensore che sta tentando la presa di una palla battuta;

(j) con meno di due eliminati e la prima base, o la prima e la seconda base, o tutte le basi occupate, un difensore lascia intenzionalmente cadere una volata (battuta a parabola) o una «radente» (line drive). Il battitore è eliminato; i corridori non hanno l'obbligo di ritoccare le basi e passano avanzare a loro rischio;

(k) un corridore che lo precede, a giudizio dell'arbitro, intenzionalmente interferisce col gioco di un difensore che sta tentando la presa di una palla tirata o sta tirando la palla nell'intento di completarsi un gioco;

Questo è interferenza ed è contemplato nella regola 5.09 (f). La palla è morta ed eventuali altri corridori dovranno ritornare alle basi che originariamente occupavano quando ebbe inizio l'azione di gioco. Lo scopo di questa regola è di penalizzare la squadra attaccante per l'ingiustificato ed ostentativo azione di un corridore nel lasciare la linea delle basi con l'evidente proposito di scontrarsi con l'uomo di perno (pivot man) di un doppio gioco, battitore che tenta di raggiungere le basi. Evidentemente, questa è una azione il cui giudizio spetta esclusivamente all'arbitro.

(l) con due eliminati, un corridore in terza base e due strike sul battitore, il corridore tenta di rubare la casa base su un lancio legale e la palla colpisce il corridore nell'area dello strike. L'arbitro dichiarerà «strike tre». Il battitore è eliminato, ed il punto non è valido. Con meno di due eliminati, l'arbitro dichiarerà «strike tre», il battitore è eliminato, la palla è morta, ed il punto conta.

6.06 **IL BATTITORE È ELIMINATO PER AZIONE ILLEGALE, QUANDO:**

(a) non prende prontamente posizione nel box del battitore. Se persiste nell'ingiustificato ritardo nel prendere la sua posizione, l'arbitro capo ordinerà al lanciatore di eseguire il lancio della palla, e ciascuno di tali lanci sarà chiamato «strike» dall'arbitro. Se egli entra nel box del battitore nell'intervallo tra uno qualsiasi di tale

lanci, il conteggio dei bol e degli straik dovrà regolarmente continuare, ma se egli non sarà entrato nel box del battitore al terzo straik, egli è eliminato;

(b) uno o l'altro dei suoi piedi si trova fuori della linea del box del battitore quando colpisce la palla;

(c) passa da uno all'altro box del battitore mentre il lanciatore è in posizione pronto per lanciare;

(d) tenta di impedire al ricevitore di prendere o tirare una palla, uscendo fuori del suo box, o altrimenti interferisce con qual giocatore. Tuttavia, egli non sarà dichiarato eliminato, se malgrado la sua interferenza, il tiro del ricevitore frutta una eliminazione o se il gioco del ricevitore ha per risultato una eliminazione a casa base;

(e) non prende la sua posizione alla battuta nel turno in cui il suo nome appare sull'ordine di battuta.

Ma se l'errore è scoperto, il «giusto» battitore (il battitore cui toccava di turno) può rimpiazzare l'uomo alla battuta prima che questi diventi corridore ed in tal caso i «bol» e gli «straik» già chiamati saranno computati nel «turno di battuta» del giusto battitore.

Se il giusto battitore verrà dichiarato eliminato, a nessun punto potrà conseguirsi né si potrà percorrere delle basi per effetto di un qualsiasi atto del battitore abusivo. Questa regola non può essere applicata se l'errore non viene scoperto, l'appello non viene fatto dal manager o da un giocatore della squadra in difesa, e l'eliminazione non viene dichiarata PRIMA che venga lanciata la prima palla al battitore seguente quello abusivo.

Se il battitore dichiarato eliminato in applicazione della presente regola è il terzo eliminato, ponendo così termine al turno di battuta della sua squadra, il primo, giusto battitore nella successiva ripresa toccherà la squadra nuovamente alla battuta sarà quel giocatore cui sarebbe toccato di turno alla battuta se, nella precedente ripresa, i giocatori fossero stati eliminati con gioco normale.

La frase «nessun punto potrà conseguirsi né basi percorse per effetto di un qualsiasi atto del battitore abusivo» sarà interpretata come segue: Una battuta che porta il battitore in base è un atto del battitore abusivo; così pure se egli ottiene la prima base su quattro bol, ecc. Ma se, mentre è alla battuta, un corridore ruba una base, o avanza su palla del lanciatore (ball), su lancio bizzo (wild pitch), o su palla mancata (passed ball), nessuno di questi sono «atti del battitore abusivo». I corridori hanno diritto di tenere qualsiasi base non acquisita mediante atti del battitore abusivo.

A causa della confusione a cui si presta l'applicazione di questa regola, le seguenti illustrazioni e note hanno valore ufficiale:

1.) L'ARBITRO NON DEVE RICHIAMARE L'ATTENZIONE di chicchessia sulla presenza nel box del battitore di un battitore irregolare (o abusivo). Questa regola è concepita per esigere la costante vigilanza fra gli avversari ed il funzionamento della regola richiede appunto tale vigilanza da parte dei giocatori e managers di entrambe le squadre.

2.) CINQUE POSTULATI BASILARI sono chiari in questa regola: Assumendo il seguente Ordine di Battuta:

1. Colombo
2. Bianchi
3. Brambilla
4. Pozzi
5. Negri

(a) il giusto battitore può rimpiazzare il battitore irregolare in qualsiasi momento prima che questi diventi corridore. Chi è il prossimo battitore?

Illustrazione approvata: Con due bol e due straik a carico di Bianchi, la sua squadra si accorge che Bianchi è battitore irregolare (sta batendo fuori turno) e che, Colombo è il giusto battitore. Il manager di Bianchi chiede «Tempo» all'arbitro, manda Colombo alla battuta. Colombo assume il conto di bol e straik di Bianchi e il gioco procede. Bianchi è il battitore che seguirà Colombo alla battuta.

(b) Tale giusto battitore assumerà i bol e gli straik che erano a carico del battitore irregolare.

Illustrazione approvata: Bianchi battitore irregolare, batte un «triplo» (battuta che frutta al battitore tre basi) e tutti i corridori in base, eccetto lui, segnano un punto. Brambilla va alla battuta ed il lanciatore gli lancia una palla. La squadra in difesa scopre ora che Bianchi ha battuto fuori turno, ma poiché un lancio è già stato eseguito su Brambilla la battuta di Bianchi è legale ed i punti segnati contano.

Se, però, anziché Brambilla, fosse andato alla battuta qualsiasi altro giocatore dopo Bianchi e se, prima che quel battitore (Colombo, Pozzi o Negri) fosse divenuto corridore, si fosse scoperto che quel battitore era battitore irregolare, il giusto battitore avrebbe potuto rimpiazzare tale battitore irregolare assumendosi i bol e gli straik a proprio carico. Ma, siccome Brambilla seguiva legalmente Bianchi nell'Ordine di Battuta, egli finisce legalmente il suo turno alla battuta ed è legalmente seguito da Pozzi.

(c) Se, dopo che il battitore irregolare ha completato il suo turno alla battuta o prima che un lancio venga eseguito sul battitore seguente, la squadra in difesa fa il suo «appello» — cioè, richiama l'attenzione dell'arbitro sull'appena completato turno alla battuta del battitore irregolare — l'arbitro annullerà ogni avanzata, punto e qualsiasi altro vantaggio conseguito dalla squadra attaccante come risultato degli atti del battitore irregolare.

Illustrazione approvata: Bianchi batte un triplo e segnano tutti i corridori tranne lui. Ma, prima del prossimo lancio, la squadra in difesa scopre che Bianchi era battitore irregolare; l'arbitro dichiara COLOMBO (il «giusto» battitore che avrebbe dovuto battere) eliminato, farà ritornare tutti i corridori che segnarono il punto sul triplo di Bianchi alle loro basi di origine, annulla tutti i punti segnati su quella battuta, e BIANCHI, ora il giusto battitore, andrà alla battuta.

(d) l'arbitro, convalidando l'appello, dichiara eliminato il «giusto» battitore cioè quello che avrebbe dovuto prendere posizione nel box del battitore.

Illustrazione approvata: Bianchi viene eliminato alla battuta o al volo. Se Bianchi era battitore irregolare ed è scoperto dopo il primo lancio al successivo battitore, e questi è Brambilla, la partita procede regolarmente. Ma se qualsiasi altro giocatore avesse seguito Bianchi alla battuta, allora Brambilla dovrà andare al posto di questo battitore irregolare ed assumersi il suo conto di bol e straik, e la partita procederà normalmente. Se Bianchi fosse stato scoperto battitore irregolare prima che Brambilla ricevesse il primo lancio, Colombo, il giusto battitore, sarebbe stato dichiarato eliminato e Bianchi, il battitore regolare successivo, andrebbe nuovamente alla battuta.

(e) Perciò, se l'appello non è fatto che dopo un lancio al battitore che segue il battitore irregolare, nessun «appello» potrà essere fatto né sarà accettato dall'arbitro, ed in tal caso, tutte le avanzate, punti ed altri vantaggi conseguiti dalla squadra attaccante, come risultato degli atti del battitore irregolare, sono legali.

Illustrazione approvata: Pozzi batte in luogo di Colombo, battitore giusto. Se l'errore è scoperto prima che Pozzi diventi corridore, Colombo prende il suo regolare posto alla battuta assumendosi il conto di bol e straik creato da Pozzi. Ma se l'errore è scoperto dopo che Pozzi è divenuto corridore e prima che un lancio viene eseguito al successivo battitore, allora Colombo è dichiarato eliminato, e Bianchi diventerà il successivo battitore regolare. Se Pozzi terminò il suo turno alla battuta ed è in base, ed un lancio è stato eseguito al battitore che lo ha seguito, allora quel battitore (Negri), è il battitore successivo regolare e la partita prosegue normalmente. La regola è pertanto semplificata ricordandosi un fatto fondamentale: se il battitore abusivo è scoperto prima che diventi corridore, o prima del primo lancio al successivo battitore, la situazione può essere immediatamente rettificata; ma se l'errore è scoperto dopo che il battitore irregolare è in base, e dopo il primo lancio al successivo battitore, la partita prosegue con ciascun battitore prendendo a turno il suo posto come se non vi fosse stato alcun battitore irregolare in qualsiasi punto dell'ordine di battuta. Se, d'altro canto, il battitore irregolare è legalmente scoperto in tempo, tutte le avanzate fatte dalla squadra attaccante dovute ai suoi atti vengono annullate.

6.07 IL BATTITORE DIVENTA CORRIDORE ED HA DIRITTO ALLA PRIMA BASE SENZA PERICOLO DI ESSERE ELIMINATO, QUANDO:

- (a) quattro «bol» sono stati chiamati dall'arbitro;
- (b) viene colpito da una palla lanciata che non ha tentato di battere, a meno che non compia alcun tentativo di scassarla. Se non compie alcun tentativo per evitare di essere colpito dalla palla, l'arbitro chiamerà tale lancio «bol» o «strak» secondo il caso;
- (c) il ricevitore gli fa interferenza, eccetto quando egli riesce a raggiungere la prima base su una battuta buona, su un errore o altrimenti, e nessun altro corridore è forzato per avere egli raggiunto la prima base, nel qual caso il gioco procede come se l'interferenza non ci fosse stata;
- (d) una palla buona colpisce la persona o il vestiario di un arbitro o di un corridore su terreno legale PRIMA di toccare un difensore. Se, però, la palla buona colpisce un **ARBITRO DOPO** aver oltrepassato un difensore, escluso il lanciatore, o tocca un difensore, incluso il lanciatore, la palla sarà considerata viva e in gioco, 4.08 (d). Come pure è in gioco se la battuta buona colpisce l'arbitro su territorio foul.

Palla buona, battuta buona: vedi definizione 2.23. Il battitore diventa corridore l'istante dopo che è costretto o acquista il diritto alla prima base. Egli diventa corridore istantaneamente dopo che fa qualche cosa o qualche cosa vien fatto a lui che gli concede il diritto di raggiungere la prima base. Il regolamento spesso si riferisce a questa parolina come «il battitore», quando un termine migliore sarebbe «il battitore-corridore» (batter-runner).

6.08 IL BATTITORE DIVENTA CORRIDORE ED È IN PERICOLO (soggetto ad essere eliminato) **QUANDO:**

- (a) immediatamente dopo una sua battuta buona;
- (b) tre strak sono stati chiamati dall'arbitro ed il terzo strak non è preso dal ricevitore, escluso quando vi è un corridore in prima con non più di uno eliminato;
- (c) sebbene interferito dal ricevitore, esegue una «battuta valida», o raggiunge la prima base su errore o altrimenti, e nessun altro corridore è forzato per avere egli raggiunto la prima base;

«battuta valida» (safe hit, base hit) è una battuta buona mediante la quale il battitore arriva salvo in base (10.04).

- (d) una palla buona, dopo avere oltrepassato un difensore, escluso il lanciatore o dopo essere stata toccata da un difensore (compreso il lanciatore) colpisce un arbitro o un corridore su territorio legale;
- (e) una volata buona (fair fly ball) passa oltre (sorvola) un recinto o cade entro una tribuna ad una distanza da casa base di metri 76,20 o più. Tale battuta dà diritto ad un «home run» (fuori campo) al battitore quando avrà legalmente toccato tutte le basi. Una volata buona che passa oltre (sorvola) un recinto o cade in una tribuna ad una distanza inferiore a metri 76,20 dà diritto al battitore di avanzare soltanto fino alla seconda base;
- (f) una palla buona, dopo aver toccato il terreno, rimbalza nelle tribune o passa attraverso o sotto un recinto, o attraverso o sotto un tabellone del punteggio (scoreboard), o attraverso o sotto siepi, arbusti o piante sopra un recinto; nel qual caso il battitore ed i corridori hanno diritto di avanzare di due basi;
- (g) qualsiasi palla buona, sia prima che dopo avere battuto sul terreno, passa attraverso o sotto un recinto, o attraverso o sotto un tabellone del punteggio, o attraverso una qualsiasi apertura del recinto o del tabellone del punteggio, o attraverso o sotto siepi, arbusti o piante sopra un recinto; nel qual caso il battitore ed i corridori hanno diritto a due basi;
- (h) qualsiasi palla buona rimbalzante è deviata da un difensore entro le tribune,

o al di sopra o sotto un recinto su terreno legale o foul; nel qual caso il battitore e i corridori hanno diritto di avanzare di due basi;

(i) qualsiasi volata buona è deviata da un difensore entro le tribune o al di là del recinto in territorio foul; nel qual caso il battitore avrà diritto di avanzare alla seconda base. Ma, se la palla è deviata entro le tribune o al di là di un recinto in territorio legale, il battitore ha diritto ad un «home run» (sa in quel punto la distanza dalla casa base è di metri 76,20 o più) o a due basi (qualora tale distanza fosse inferiore ai metri 76,20);

(j) egli non ritorna subito sulla prima base dopo di avere, in corsa o a seguito di una scivolata (slide), oltrepassato tale base. Se compie un tentativo di correre verso la seconda base, sarà eliminato se verrà legalmente toccato. Se, dopo avere oltrepassato, in corsa o in seguito a scivolata, la prima base, egli rincammini verso la panchina o verso la sua posizione, e non fa subito ritorno alla sua base, sarà eliminato, su appello, quando lui o la base subirà la «toccata» del difensore.

*In altre parole: nello suo corsa sfrenata per raggiungere la prima base, il battitore può anche — dopo averla regolarmente toccata col piede ad altra parte del corpo prima dell'arrivo della palla in base — **OLTREPASSARE LA PRIMA BASE** senza, per questo, incorrere nella possibilità di venire eliminato «per toccato» mentre è «fuori base» (off base), (cioè non si è ritenuo «in salvo», vale a dire materialmente a contatto, con la base), purché vi faccia subito ritorno senza proseguire a sola eccezione di voler proseguire verso la seconda base.*

Questo facoltà di oltrepassare una base senza rischio di essere eliminati, vale solo per l'arrivo in prima base del battitore-corridore, ma non per la seconda o terza base, dove possono sorgere le situazioni delle «scivolate oltre» definite al 2.48.

Ad esempio: con nessuno ed una eliminato e con corridori in prima e seconda base, oppure con tutte le basi occupate, la palla è battuta ad un interno che tenta di eseguire un doppio gioco tirando subito in seconda. Il corridore proveniente dalla prima base tocca la seconda base prima dell'arrivo della palla e scivola oltre tale base. Il Secondabase non s'accorge e ripassa la palla in prima per eliminare il battitore che, infatti, arriva in ritardo ed è dichiarato out. Il Primabase, vedendo che il corridore in seconda è ancora fuori base dopo la sua scivolata, ripassa ancora la palla in seconda base dove il corridore viene eliminato per incoerenza non essendo riuscito a porsi in salvo sulla base. In tutto questo frattempo, gli altri corridori hanno «attraversato il piatto» (crossed the plate), cioè sono «arrivati a casa». Sorge la questione: era questo un «gioco forzato» o «gioco forzato» è stato rimesso quando il battitore-corridore è stato eliminato in prima? Contano i punti che hanno attraversato il piatto durante l'azione o prima che fosse stata conseguita la terza eliminazione quando il corridore è stato «toccato» in seconda? Risposta: questo non era un «gioco forzato», ed i punti segnati prima del terzo out sono validi e contano.

REGOLE RIGUARDANTI L'ATTACCO

7.00

I CORRIDORI

7.01

UN CORRIDORE ACQUISTA IL DIRITTO AD UNA BASE NON-OCUPATA quando egli è costretto prima di essere eliminato. Avrà in seguito diritto ad essa fino a quando è eliminato, o tocca la base successiva, o è legalmente costretto (forzato) a sgomberarla per un successivo corridore.

7.02

NELL'AVANZARE, un corridore dovrà toccare prima, seconda, terza e casa base in tale ordine. Se è costretto a ritornare, dovrà ritoccare tutte le basi nell'ordine in-

verso tranne quando la palla è morta. Quando la palla è morta, può andare direttamente alla base di origine. Nel correre in prima base, il battitore-corridore può oltrepassare («correre oltre» (over-run) o «scivolare oltre» (overslide)) la prima base purché ritorni subito alla base.

PENALITÀ: Se il corridore **OMETTE DI TOCCARE** («saltare») la sua base legale mentre avanza o retrocede, sarà eliminato quando un difensore lo tocca con la palla o quando il difensore, con la palla saldamente tenuta nella mano o nel guanto, tocca la base illegalmente («saltata») o la base di origine. L'arbitro dichiarerà tale corridore eliminato solo su appello fatto da un difensore prima del prossimo lancio.

7.03 DUE CORRIDORI NON POSSONO OCCUPARE LA STESSA BASE, ma se, mentre la palla è in gioco, due corridori venissero a trovarsi sulla stessa base il secondo corridore sarà eliminato quando sarà «toccato». Il primo corridore ha diritto a detta base.

Il corridore che ha conquistato una base e ne è divenuto l'occupante titolare, ha diritto di tenersi tale base finché non abbia legalmente conquistato la base successiva, oppure non sia stato legalmente obbligato a lasciarla. Non avrà acquisito legale titolo ad una base — anche se la raggiunge senza essere stato eliminato — se il compagno che lo precede e ne è titolare non sia stato «fanzato», eliminato, oppure non abbia a sua volta liberato la propria base conquistandola in successione. Perciò, nel caso che due corridori si fossero mossi «in salvo» sulla stessa base, poiché questo appartiene sempre al titolare, il secondo corridore sopra giuntovi potrà essere eliminato dalla difesa «per toccata». Però, finché il titolare della base non si sia messo «in salvo» sulla base contesti, il nuovo venuto non potrà essere eliminato mentre il trova a contatto con tale base; e solo perderà tale immunità nell'istante in cui il titolare della base la riacquisterà.

7.04 CIASCUN CORRIDORE, escluso il battitore, può — senza pericolo di essere eliminato — AVANZARE DI UNA BASE, quando:

(a) viene commesso un fallo (balk);

(b) l'avanzamento del battitore non possibile (senza pericolo) di essere eliminato costringe (forza) il corridore a lasciare la sua base; oppure quando la battuta «buona» del battitore tocca un altro corridore o l'arbitro prima che tale palla sia stata toccata da, o abbia superato, un difensore, sempreché il corridore sia forzato ad avanzare;

(c) egli è ostacolato da un difensore, incluso il ricevitore. La palla è in gioco per quanto riguarda tutti gli altri corridori;

Il ricevitore, senza la palla in suo possesso, non ha alcun diritto di bloccare la pista del corridore che sta tentando di arrivare a casa. Le linee delle basi appartengono al corridore, ed il ricevitore può starvi solo quando sta tendendo una palla tirata o quando la palla è già nelle sue mani.

(d) mentre sta tentando di rubare una base, il ricevitore interferisce con il battitore.

7.05 CIASCUN CORRIDORE, incluso il battitore, può — senza pericolo di essere eliminato — avanzare:

(a) fino a casa base, segnando un punto, se una palla «buona», in volo, passa sopra il recinto del campo o se, a giudizio dell'arbitro, avrebbe chiaramente oltrepassato il recinto in volo se non fosse stata deviata dall'atto di un difensore nel gettare il guanto, cappello, o qualsiasi altro articolo del suo equipaggiamento, purché il corridore tocchi regolarmente tutte le basi. Il battitore ha diritto ad un home run.

(b) tre basi, se una qualsiasi palla battuta è toccata mediante l'uso del guanto, cappello o qualsiasi altra parte della divisa di un difensore mentre tale oggetto è distaccato dal proprio posto sulla sua persona. La palla è in gioco e il battitore può avanzare a casa base a proprio rischio.

Il guanto, cappello, ecc. scagliato dal difensore deve toccare la palla battuta. Non vi è penalità se l'oggetto gettato non tocca la palla.

(c) due basi, se una palla «buona» tocca uno spettatore, o se essa rimbalza o è deviata entro le tribune all'esterno della linea del foul dalla prima o terza base; o se essa passa attraverso o sotto un recinto del campo, o attraverso o sotto il tabellone del punteggio, o attraverso o sotto siepi, arbusti o piante sopra il recinto;

(d) due basi, se una palla tirata, viva e in gioco (live thrown ball) è bloccata mediante l'uso del guanto, cappello o qualsiasi altra parte della divisa di un difensore mentre tale oggetto è distaccato dal proprio posto sulla sua persona. La palla è in gioco.

(e) due basi, se una palla tirata, viva e in gioco, finisce nelle tribune, o nella panchina dei giocatori, o sulla rete d'arresto dietro il ricevitore (backstop), o altre sorta, o attraverso un recinto del campo. La palla è morta.

(f) due basi, quando, senza spettatori sul terreno, una palla tirata va nelle tribune o sopra sotto o attraverso un recinto circostante il campo di gioco, o entro la panchina dei giocatori (sia che la palla rimbalzi nuovamente nel campo o no) o rimane nelle maglie della rete metallica a protezione degli spettatori. La palla è morta. Quando tale palla tirata è il primo tiro di un interno, l'arbitro si regolerà, nell'assegnare le suddette basi, dalla posizione del corridore o dei corridori nel momento in cui avviene il lancio della palla al battitore; ma se interviene un gioco tra il primo passaggio dell'interno e il tiro nelle tribune, l'arbitro nel concedere tali basi, sarà governato dalla posizione del corridore o dei corridori al momento in cui venne effettuato quell'ultimo tiro che finì nelle tribune.

Quando il tiro è effettuato da un esterno, o è conseguenza a qualsiasi ulteriore azione di gioco o tentativi di gioco, l'assegnazione delle basi sarà fatta secondo la posizione del corridore o dei corridori nel momento in cui venne effettuato l'ultimo tiro. (Nota: «se interviene un gioco» si riferisce, qui, a un gioco o a un tentativo di eseguire un gioco da parte dell'interno sul corridore prima che avvenga il tiro).

(g) una base, se una palla, lanciata al battitore, o tirata dal lanciatore dalla sua posizione sulla pedana di lancio a una base per eliminare un corridore, va entro una tribuna o nella panchina dei giocatori, o oltre o attraverso la rete d'arresto o un recinto del campo, oppure è cocca da uno spettatore. La palla è morta.

7.06 (a) Un battitore che è divenuto corridore ha diritto di non venire ostacolato mentre avanza intorno alle basi. Ogniqualvolta un difensore impedisce un corridore in qualsiasi maniera, escluso quando sta tentando la presa di una palla battuta e o già in possesso della palla, l'arbitro dovrà chiamare «OSTRUZIONE». La palla rimarrà in gioco, e a tutti i corridori associati sarà permesso di avanzare, senza pericolo di essere eliminati, alle basi che, a giudizio dell'arbitro, avrebbero raggiunto se non fosse stata chiamata l'ostruzione. Altri corridori (non ostacolati) avanzano a proprio rischio a pericolo (1);

(b) in un'azione di inseguimento (a run-down play), se il progredire del corridore è impedito da qualsiasi difensore che non è in possesso della palla, l'arbitro dovrà chiamare «OSTRUZIONE» e il corridore avrà diritto di occupare la base che stava tentando di raggiungere quando avvenne l'ostruzione.

7.07 Se, con un corridore in terza base che sta tentando di segnare il punto mediante un «gioco spremuto» (squeeze play) o una rubata (steal), il ricevitore si pone sopra o davanti la casa base senza essere in possesso della palla, o tocca il battitore o il suo bastone, al corridore sarà concessa la casa base per interferenza, il lanciatore sarà penalizzato di un fallo (balk), il battitore sarà concessa la prima base, e la palla è morta.

Si ha qui una delle poche doppie penalità esistenti nel gioco del baseball; questa grave interferenza del ricevitore costituisce anche un BALK per cui eventuali altri corridori avanzano pure di una base.

Commento aggiunto dalla F.P.A.S.

(Squeeze play): il «gioco spremuto» consiste proprio nello «spremere»

(1) Testo già revisionato secondo la nuova sicurezza ufficiale di questa regola (in origine contraddittoria ed ambigua) adottata ufficialmente a Cincinnati il 4 Maggio 1950.

il punto? Quando la squadra alla battuta vuole assolutamente far arrivare a casa il punto della vittoria (normalmente quando si trova a pari punti con l'avversario in una partita dove la grande abilità del lanciatore rende difficile il conseguimento del punto), o si è già, nella ultima ripresa — la settima, l'ottava o la nona ripresa), oppure il punto è proprio necessario per ribaltarci in paraggio, d'ordine del manager il battitore ed il corridore in terza base sono avvertiti che il battitore dovrà smorzare il prossimo lancio. Il corridore prende qualche metro di vantaggio, stando all'esterno della linea del foul (per evitare di essere toccato su terreno legale della palla battuta e quindi essere eliminato) e parte come una freccia per casa base sul lancio del lanciatore sapendo che, comunque sia la palla, il battitore dovrà batterla. Il battitore normalmente finisce «sacrificato» perché, il più delle volte, verrà eliminato in prima base, ma il punto arriva a casa. Evidentemente, questa azione offensiva non si tenta quando vi sono già due out. Altre volte il segnale che darà il manager sarà solo l'Ordine di smorzare senza precisare su quale lancio del lanciatore, e allora il corridore dovrà stare all'erta e partire per casa base non più sul lancio ma quando vede il suo compagno, immediatamente dopo il lancio, disporsi per smorzare la palla. La batteria, se indovina quando verrà tentato tale azione offensiva (oppure quando un corridore tenterà di rubare una base) ha un modo per sventarla: effettuare un perfetto «fuori-lancio» (pitch out). Il fuori-lancio è un lancio in cui il lanciatore, di proposito e d'accordo con il ricevitore, fa arrivare la palla lontano fuori dell'area dello stralk che il battitore, anche venendo, non riesce a battere. In altre parole, è una «palla sprizzata» (waste ball) che il ricevitore segnala al lanciatore, allo scopo di riceverla in buona posizione per eliminare il corridore in arrivo o per tirarla ad una base per cogliere fuori base un corridore.

7.08 QUALSIASI CORRIDORE È ELIMINATO QUANDO:

(a) per evitare la toccata di un difensore, nel correre ad una qualsiasi base, si allontana più di tre piedi (91 centimetri) dalla linea retta tra una base e l'altra, a meno che lo faccia per evitare di interferire con un difensore che sta prendendo una palla battuta;

(b) intenzionalmente interferisce con una palla tirata; o impedisce o ostacola un difensore intento a fare un gioco su una palla battuta.

Un corridore giudicato di avere «impedito o ostacolato» (hindered) un difensore che sta tentando di fare un gioco su una palla battuta, è senz'altro eliminato, fosse intenzionale o no la sua interferenza.

(c) è «toccato» quando la palla è viva mentre si trova fuori base. La palla deve essere saldamente tenuta dal difensore prima e dopo la toccata.

Se l'urto del corridore strappa o sposta la base dalla sua posizione legale prima che egli sia eliminato «per toccata» o per «gioco forzato», il corridore sarà dichiarato salvo e «Tempo» non sarà chiamato (1).

(d) non tocca la sua base dopo che una palla buona o foul è legalmente presa al volo prima che lui, o la sua base, subisca la legale toccata di un difensore. Egli non potrà essere dichiarato eliminato per avere mancato di ritoccare la sua base dopo il seguente primo lancio. Questo è un gioco di appello.

I corridori non hanno l'obbligo di ritoccare le base su una sprizzata foul. Possono rubare su una sprizzata foul. Se una cosiddetta sprizzata foul non è presa, diventa una normale battuta foul. Allora i corridori ritornano alle loro basi.

(e) dopo essere stato costretto (forzato) ad avanzare a cagione del battitore che è divenuto corridore, egli non raggiunge la base successiva prima che lui o tale base siano toccati da un difensore. Però, se un corridore successivo (un corridore che lo segue) viene eliminato su un gioco forzato, il gioco forzato è rimesso ed il corridore, per essere eliminato, dovrà essere «toccato».

(1) Nuovo testo adottato a Cincinnati il 4 Maggio 1950.

(f) è colpito da una palla battuta prima che essa abbia toccato o passato un interno. La palla è morta e nessun punto può essere segnato, né i corridori possono avanzare eccetto coloro che ne sono forzati perché il battitore è divenuto corridore. Nessun corridore a contatto con la sua base sarà eliminato se viene colpito da una palla dichiarata «volata interna», ma il battitore è eliminato. Se un corridore è fuori dalla sua base quando è colpito da una palla dichiarata «volata interna», tanto lui quanto il battitore sono eliminati;

Se due corridori sono colpiti dalla stessa palla buona, solo il primo è eliminato perché la palla è morta in quell'istante.

(g) egli tenta di segnare su un azione di gioco nella quale il battitore interferisce con il gioco a essa base quando vi sono meno di due out. Con due eliminati, l'interferenza elimina il battitore e nessun punto conta;

(h) egli sorpassa un corridore che lo precede, prima che detto corridore sia eliminato;

(i) dopo che ha acquistato legale possesso di una base, egli o quella base è toccata dalla difesa mentre egli corre tra le basi nell'ordine inverso allo scopo di confondere la difesa o fare una farsa della partita. Nessun corridore può avanzare in questa situazione nel caso di un errore commesso dalla difesa in questo gioco;

(j) nel correre o nello scivolare a casa base, egli mancherà di toccare la casa base, a non compie alcun tentativo di ritornare alla base, quando un difensore tiene la palla in mano, tocca tale base e si appella all'arbitro per la decisione.

7.09 INTERFERENZA, PENALITÀ: Il corridore è eliminato e la palla è morta.

SI HA UNA INTERFERENZA del battitore o del corridore quando:

(a) dopo un terzo stralk egli impedisce o ostacola il ricevitore nel suo tentativo di prendere o tirare la palla;

(b) dopo avere battuto o smorzato la palla, egli **INTENZIONALMENTE** la batte una seconda volta, o la colpisce con il bastone battuto, o in qualsiasi maniera devia il percorso della palla mentre egli corre verso la prima base. La palla è morta e nessun corridore può avanzare. Se il battitore lascia cadere il bastone e la palla rotola contro il bastone, o a giudizio dell'arbitro non vi era alcuna intenzione di interferire con il percorso della palla, allora la palla è viva e in gioco;

(c) prima che vi siano due eliminati e con un corridore in terza base, il battitore impedisce o ostacola il ricevitore nel fare un gioco a casa base; il corridore è eliminato;

(d) qualsiasi membro o membri della squadra attaccante sostano o si raccolgono attorno a qualsiasi base verso la quale sta avanzando un corridore, per confondere, interferire o aumentare le difficoltà del difensore.

La penalità prevista sarà inflitta anche su qualsiasi battitore o corridore che, appena dopo essere stato eliminato, interferisce o ostacola qualsiasi susseguente azione della difesa contro un altro corridore. Il corridore sarà dichiarato eliminato per l'interferenza del suo compagno o compagni di squadra (1);

(e) se, a giudizio dell'arbitro, il suggeritore alla terza o alla prima base, toccando o ostacola il corridore, lo aiuta fisicamente a ritornare o a lasciare la terza o la prima base; tuttavia, il corridore non sarà eliminato se nessun gioco era in corso su di lui;

(f) con un corridore sulla terza base, un suggeritore esce dal proprio box o si comporta in qualsiasi maniera da attirare o provocare un tiro di un difensore;

(g) nel percorrere la seconda metà della distanza fra casa base e prima base mentre si sta giocando la palla in prima, egli corre fuori dalla «corsia del corridore» (passando a sinistra della linea del foul o a destra della linea parallela a questa) e, a

(1) Quest'ultimo paragrafo è stato adottato ufficialmente a Cincinnati il 4 Maggio 1950.

giudizio dell'arbitro, interferisce con il difensore che sta ricevendo il tiro in prima base o sta tentando la presa di una palla battuta;

(6) non evita un difensore che sta tentando la presa di una palla battuta, o intenzionalmente interferisce con una palla tirata; tuttavia, se due o più difensori stanno tentando la presa di una palla battuta e il corridore viene a contatto con uno o più di essi, l'arbitro dovrà determinare quale dei difensori ha diritto di beneficiare da questa regola, e non dovrà dichiarare il corridore eliminato per essere venuto a contatto con altro difensore che non sia quello che l'arbitro determina avere diritto alla presa della palla;

(7) una palla buona lo tocca prima di essere stata toccata da un difensore. Se una palla buona oltrepassa un interno e colpisce il corridore immediatamente retrostante o colpisce il corridore dopo essere stata deviata da un difensore, l'arbitro non dichiarerà il corridore eliminato per essere stato colpito da una palla battuta. Nel rendere tale decisione, l'arbitro deve essere convinto che la palla abbia oltrepassato un interno e che nessun altro interno aveva la possibilità di fare un gioco su detta palla battuta. Se, a giudizio dell'arbitro, il corridore deliberatamente e intenzionalmente calcia tale palla mancata dall'interno, allora il corridore dovrà essere dichiarato eliminato per interferenza.

7.10 QUALSIASI CORRIDORE È ELIMINATO, SU APPELLO, prima del seguente lancio legale, quando:

(a) dopo che una palla battuta a parabola è presa al volo, egli manca di ritoccare la sua base prima che lui o la sua base siano toccati;

(b) con la palla in gioco, mentre avanza o ritorna ad una base, egli omette di toccare ciascuna base nell'ordine, prima che lui o la base che ha « saltato » (omesso di toccare) siano toccati;

(c) correndo o scivolando, oltrepassa la prima base e non ritorna immediatamente sulla base, e viene toccato.

L'arbitro non deve riconoscere un « quarto eliminato ». Se la terza eliminazione è fatta su una azione nella quale c'è un immediato gioco d'appello (appeal play) contro un altro corridore, e l'appello è sostenuto dall'arbitro, la decisione sul gioco appellato ha la precedenza sull'altro gioco. Se il terzo out su appello è una eliminazione forzata (force out), o per l'insuccesso di un corridore nel raggiungere la prima base, nessun punto conta su tale gioco. Se il terzo eliminato su appello non è un out forzato o per l'insuccesso del battitore-corridore nel raggiungere la prima base, i punti segnati prima dell'appello sono validi e contano.

ESEMPIO APPROVATO: Due eliminati e basi piene, con C-3 in prima base, C-2 in seconda base e C-1 in terza base. Il battitore B-6 batte un bel «singolo» (battuta buona che frutta una base al battitore) al campo esterno. C-3, avanzando dalla primabase, «salta» la seconda ma, sul tiro nel diamante viene «toccato» mentre scivola in terza base. Due punti (C-1 e C-2) hanno attraversato il piatto e segnato. Ma il Secondabase chiama la palla, e ovviata, tocca la seconda base e si appella all'arbitro il quale scostiene l'appello, dichiarando C-3 eliminato per avere omesso di toccare la seconda base su gioco forzato. C-3 è il terzo eliminato e i punti non contano.

7.11 **GIOCATORI O SUGGERITORI** di una squadra all'attacco debbono sgomberare qualsiasi spazio che necessita ad un difensore intento a prendere una palla battuta o tirata. **PENALITÀ:** sarà dichiarata una interferenza, e l'attaccante sul quale si stava facendo il gioco sarà dichiarato eliminato.

7.12 A meno che vi siano **DUE** eliminati, la posizione (status) di un **CORRIDORE SEGUENTE** non è influenzata dalla mancanza di un corridore che lo precede di toccare una base. Se, su appello, il corridore che precede è il terzo eliminato, nessuno dei corridori che lo seguono potrà segnare il punto.

REGOLE CONCERNENTI LA DIFESA

IL LANCIO

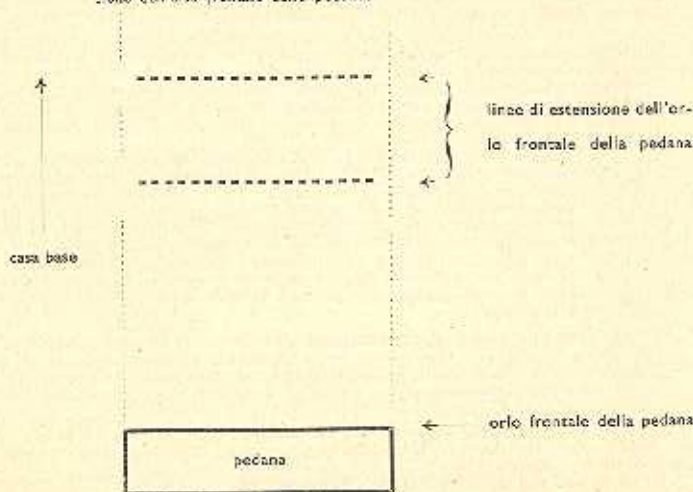
8.00

8.01 **LANCIO LEGALE DELLA PALLA.** Vi sono due posizioni legali di lancio: la posizione di « caricamento » (windup position), e la posizione « fissa » (set position), e l'una o l'altra posizione può essere adottata in qualunque momento.

(a) **LA POSIZIONE DI CARICAMENTO.** Il lanciatore prenderà posizione rivolto al battitore, con il suo piede di perno (pivot foot) sopra, o davanti e a contatto con la pedana di lancio, e l'altro piede libero. Da questa posizione, qualsiasi mossa naturale associata alla sua spedizione (delivery) della palla al battitore lo impegna senz'altro al lancio (a completare il lancio) senza interruzione o alterazione. Egli non può sollevare l'uno o l'altro piede dal suolo, ma, nell'atto di scagliare la palla al battitore, può fare un passo indietro e un passo avanti col suo piede libero.

(b) **LA POSIZIONE FISSA.** Questa posizione sarà indicata dal lanciatore, quando prende posizione rivolto al battitore con il piede di perno interamente sopra, o davanti e a contatto con, o non oltrepassante il lato breve della pedana di lancio, e con l'altro piede posto avanti la pedana, tenendo la palla con ambo le mani di fronte al proprio corpo, e fermandosi completamente per almeno un secondo. Da tale posizione fissa, egli può lanciare la palla al battitore, tirare ad una base, o scendere dalla pedana facendo un passo indietro con il suo piede di perno. Prima di assumere la posizione fissa, il lanciatore può fare qualsiasi movimento naturale preliminare come quello conosciuto come « lo stiramento » (stretch), ma se lo fa, deve assumere la posizione fissa prima di lanciare la palla al battitore. Dopo avere assunto la posizione fissa, qualsiasi mossa naturale associata alla spedizione della palla al battitore, lo impegna senz'altro al lancio senza interruzione o alterazione.

Il lanciatore in « posizione fissa » deve essere rivolto al battitore con il piede non di perno posto davanti ad una linea (immaginaria) rappresentante una estensione dell'orlo frontale della pedana.



(c) In qualunque momento durante i movimenti preliminari del lanciatore e finché il suo naturale movimento connesso col lancio non lo costringe ad eseguire il lancio al battitore, egli può tirare a qualsiasi base a condizione che faccia un passo direttamente verso tale base prima di effettuare il tiro.

Il lanciatore deve fare il passo prima del tiro.

Una "snap throw", (tiro consistente nel gettare la palla con la sola forza del braccio, anzi, quasi del solo avambraccio, senza alcun « caricamento » e passo) seguito dal passo in direzione della base, è un « BALK ».

Il lanciatore, quando è « fuori pedana » (off the rubber), tecnicamente non è più « lanciatore » ma diventa un interno qualunque, e può tirare a piacimento a qualsiasi base; nel caso il suo tiro andasse errato e finisse nelle tribune, ecc., tale tiro è un tiro di un difensore, e ciò che ne seguirà sarà governato dalle regole riguardanti la palla tirata da un difensore.

(a) Se il lanciatore esegue un **LANCIO ILLEGALE** con le basi **NON** occupate, esso sarà chiamato un bal a meno che il battitore effettui una battuta buona o raggiunga la prima base su un errore o in altro modo (1).

(c) Se il lanciatore stacca il suo piede di perno dal contatto con la pedana, di lancio, facendo con tale piede un passo indietro, diventa con tale atto un interno; e se il suo susseguente tiro ad una base mentre è fuori pedana finisce entro una tribuna o scopa, sotto od attraverso un retino, o dentro la panchina o la tribuna (sia che la palla rimbalzi nuovamente nel campo o no), o rimanesse tra le maglie di una rete metallica a protezione degli spettatori, la palla sarà morta e tutti i corridori avranno diritto di avanzare di due basi.

8.02 AL LANCIATORE NON SARÀ PERMESSO DI:

(c) 1) **APPLICARE UNA SOSTANZA ESTRANEA** di qualsiasi specie alla palla;

2) sputare sia sulla palla che sul guanto;

3) strofinare la palla sul suo guanto, persona o vestuario. (Il lanciatore può, naturalmente, soffiare la palla fra le sue mani nude) (2);

4) deformare o sfigurare la palla in qualsiasi maniera; o lanciare ciò che è chiamata la palla « lucida » (shine ball), la palla « spuma » (spit ball), la palla « infangata » (mud ball) o la palla smerigliata (emery ball).

PENALITÀ: per la violazione di una qualsiasi parte di queste regole, l'arbitro espellerà immediatamente il lanciatore dalla partita, ed inoltre, il lanciatore sarà automaticamente sospeso per un periodo di tempo che stabilirà la C.T.E. nel Regolamento Gare.

Tutti gli arbitri debbono avere con sé la Borsetta Ufficiale di **RESINA** fornita loro dalla Federazione. L'arbitro capo è responsabile nella posa del sacchetto di resina sul terreno dietro la pedana di lancio. In qualunque momento la palla dovesse colpire tale sacchetto, la palla è in gioco. In caso di pioggia o di terreno bagnato, l'arbitro può autorizzare il lanciatore a tenersi la borsetta in tasca. Il lanciatore può usare la borsetta di resina per applicare la resina sulle sue mani nude. Né il lanciatore né qualsiasi altro giocatore può impolverare la palla di resina con la borsetta, né è loro permesso di applicare la resina, dalla borsetta, al proprio guanto o di impolverare qualsiasi parte della loro divisa con il sacchetto di resina.

(b) **RITARDARE INTENZIONALMENTE** la partita tirando la palla ad altro giocatore che non sia il ricevitore quando il battitore è in posizione, eccetto nel tentativo di eliminare un corridore. **PENALITÀ:** se, dopo essere stato richiamato dall'arbitro, tale azione ritardatrice è ripetuta, il lanciatore sarà espulso dalla partita.

(1) I primi testi Americani, per un errore del tipografo, aggiungevano: « e nessun altro corridore è forzato per avere egli raggiunto la prima base ». Questa frase è stata sbollata ufficialmente il 4 Maggio 1950.

(2) Chiarimento aggiunto ufficialmente il 4 Maggio 1950.

I lanciatori, particolarmente i non-professionisti, troppo frequentemente ritardano la partita perché ricevono i segnali dei loro ricevitori da posizioni fuori pedana. Questa è una cattiva abitudine che i managers e gli allenatori dovrebbero correggere.

(c) **LANCIARE ALLA TESTA DEL BATTITORE:** se l'arbitro è dell'opinione che tale violazione è avvenuta, deve chiamare « Tempo » ad avvertire il lanciatore ed il manager della squadra in difesa che un altro lancio simile significherebbe la immediata espulsione del lanciatore dalla partita. Se tale lancio è ripetuto, l'arbitro dovrà infliggere la **PENALITÀ:** Il lanciatore sarà espulso dalla partita o dal campo. La C.T.E. stabilirà quella multa e periodo di sospensione che, a suo giudizio, riterrà giustificata.

Lanciare alla testa del battitore è antisportivo e pericolosissimo. Dovrebbe essere — e lo è — condannato da tutti. Gli arbitri debbono agire senza esitazione nell'applicare questa regola.

(d) Lanciare la « **PALLA D'IMMEDIATO RILANCIO** » (quick return ball). Ognicalvolta un simile lancio viene tentato, l'arbitro dovrà chiamare « Tempo ». Se l'infrazione è ripetuta, l'arbitro chiamerà ogni successiva infrazione un « bal » a meno che il battitore raggiungesse la prima base su una battuta buona, su errore o in altro modo e nessun corridore è forzato per avere egli raggiunto la prima base, nel qual caso il gioco procede.

Questa regola, naturalmente, si applica solo quando le basi non sono occupate. Un « rilancio immediato » (quick return pitch) con uomini in base è un **BALK**. Quando il lanciatore tira una « palla d'immediato rilancio » con nessuno in base, l'arbitro chiama subito « Tempo » e tale tiro non è un lancio. Se il lanciatore ripete l'infrazione durante il turno alla battuta dello stesso battitore, l'arbitro infliggerà la **penalità** indicata nella regola. La palla è viva e in gioco su ciascuna ripetuta infrazione (1).

(e) Indossare un vestuario con le **MANICHE LACERATE, TAGLIATE** o a brandelli, e non gli è permesso di attaccare fottucce o altro materiale di colore diverso della sua divisa o guanto sul proprio guanto o divisa.

B.03 Quando un lanciatore prende posizione **ALL'INIZIO DI OGNI RIPRESA**, oppure quando rievoca un altro lanciatore, gli sarà permesso di lanciare non più di otto lanci preparatori al suo ricevitore, nel corso dei quali il gioco è sospeso. Tali lanci preparatori non debbono impiegare più di un minuto di tempo.

Se una imprevista emergenza costringesse l'immissione del lanciatore in partita senza alcuna opportunità di « scaldarsi » (warm up), l'Arbitro Capo gli permetterebbe il numero dei lanci che riterrà necessari affinché sia convenientemente preparato a lanciare (1).

B.04 Se, con le basi non occupate, il lanciatore ritarda la partita mancando di lanciare la palla al battitore entro venti secondi dopo aver assunto la posizione di lancio, l'arbitro chiamerà un « bal ».

B.05 FALLO. PENALITÀ: La palla è morta, e ciascun corridore avanza di **UNA BASE** senza pericolo di essere eliminato.

Se vi è uno o più corridori in base, è un **FALLO (BALK)** quando:

(a) il lanciatore, mentre tocca la pedana, fa qualsiasi movimento naturalmente associato al suo lancio senza eseguire il lancio;

(b) il lanciatore, mentre tocca la pedana, finge un tiro in prima base senza compiere il tiro;

(1) Chiarimento aggiunto ufficialmente a Cincinnati il 4 Maggio 1950.

(c) il lanciatore, in posizione di lancio, non fa un passo nell'esatta direzione di una base prima di tirare a tale base;

(d) il lanciatore, mentre è sulla pedana di lancio, tira o finge un tiro ad una base non occupata, se non allo scopo di fare un gioco;

(e) il lanciatore lancia la palla al battitore mentre il suo piede di perno è dietro o non a contatto con la pedana del lanciatore;

(f) il lanciatore lancia la palla al battitore mentre non è volto verso il battitore;

(g) il lanciatore fa qualsiasi movimento naturalmente associato al suo lancio mentre non tocca la pedana;

(h) il lanciatore inutilmente ritarda la partita;

(i) il lanciatore, senza essere in possesso della palla, sta sulla pedana o a cavallo della pedana del lanciatore, o mentre è fuori pedana, finge un lancio;

(j) il lanciatore, dopo avere assunto la sua posizione «fissa», coglie una mano dalla palla se non per eseguire realmente un lancio o per tirare ad una base;

(k) il lanciatore, mentre tocca la pedana, accidentalmente o intenzionalmente lascia cadere la palla;

(l) il lanciatore lancia mentre il ricevitore non è nell'area del ricevitore;

(m) il lanciatore esegue il lancio dalla posizione «fissa» senza fermarsi completamente per un secondo prima del lancio;

PENALITÀ per ogni fallo (balk): La palla è morta e ciascun corridore avanza di una base senza pericolo di essere eliminato.

8.06 UN GIOCATORE IN DIFESA, escluso il lanciatore ed il ricevitore, può occupare sul campo di gioco qualsiasi posizione in territorio buono.

NOTA SPECIALE: Il «**TRUCCO DELLA PALLA NASCOSTA**» (hidden-ball trick) fa parte del gioco ed è consentito da questo regolamento (1).

REGOLE RIGUARDANTI L'ARBITRO

9.00 I SUOI DIRITTI, DOVERI E RESPONSABILITÀ

9.01 L'ARBITRO è il rappresentante accreditato della Federazione e come tale ha il diritto e l'autorità di esigere la piena e completa cooperazione di tutte le persone direttamente o indirettamente responsabili per la preparazione e per la disputa di una partita.

9.02 L'AUTORITÀ DELL'ARBITRO di agire secondo il regolamento su tutte le cose inerenti ad una partita non potrà essere messa in discussione.

9.03 LE DECISIONI che implicano il giudizio (l'accuratezza del giudizio) di un arbitro, non possono essere appellate da un manager o giocatore.

Non è consentito alcun appello sulla decisione di un arbitro riguardante una «mezza sventolata» (half swing). La sua decisione a questo riguardo deve essere ed è finale. Che il battitore avesse o no compiuto lo sventolato (struck at, swing at) alla palla lanciata è una questione interamente riservata al giudizio dell'arbitro.

(1) Questa «nota speciale» è stata adottata ufficialmente a Cincinnati il 4 Maggio 1950.

Non è consentito alcun appello contro la decisione di qualsiasi arbitro quando giudica se una palla battuta è buona o è foul, se un corridore è salvo o eliminato, se un lancio è uno strike o un bal, o su qualsiasi altra azione di gioco implicante l'accuratezza al giudizio dell'arbitro.

9.04 SOLO IL MANAGER O IL CAPITANO hanno diritto di protestare una decisione dell'arbitro a chiederne la revoca basando il reclamo sul fatto che tale decisione è in contrasto con questo regolamento. Se, su tale appello e dopo consulto con un collega l'arbitro si è convinto che la sua decisione è in contrasto con questo regolamento, egli revocherà tale decisione.

9.05 NESSUN ARBITRO dovrà interferire, criticare o cercare di cambiare la decisione di un altro arbitro a meno che sia stato chiamato a consulto dall'arbitro la cui decisione è in contestazione.

9.06 Se **UN SOLO ARBITRO** viene assegnato alla partita, i suoi compiti e la sua autorità si estende su tutti i punti del campo di gioco e a tutte le cose contemplate in questo regolamento, ed egli potrà occupare qualsiasi posizione sul campo di gioco che, a suo giudizio, gli permetta di meglio disimpegnare i suoi compiti.

9.07 Ogni qualvolta più di un arbitro è assegnato ad una partita, un arbitro sarà designato quale «**controllo capo**» e gli altri quali «**arbitri di campo**».

9.08 DOVERI DELL'ARBITRO CAPO (detto anche «**Arbitro al Piatto**»):

(a) Assumere la piena direzione ed essere responsabile della regolare condotta della partita;

(b) Prendere la sua posizione dietro il ricevitore e chiamare e consegnare i «**bals**» e gli «**strike**»;

(c) Chiamare o dichiarare le palle buone e quelle foul, eccetto quelle solitamente chiamate dagli arbitri di campo;

(d) Rendere tutte le decisioni, eccetto quelle solitamente riservate agli arbitri di campo;

(e) Rendere tutte le decisioni sul battitore;

(f) Decidere quando una partita dovrà essere aggiudicata per forfait.

9.09 DOVERI DELL'ARBITRO DI CAMPO (detto anche «**Arbitro di Base**»):

(a) Prendere quella posizione sul campo di gioco che, a suo giudizio, meglio si addice per rendere le decisioni sulle basi;

(b) Rendere tutte le decisioni sulle basi, eccetto quelle specificatamente riservate all'arbitro capo;

(c) Esercitare con l'arbitro capo, o con pari autorità, il diritto di chiamare «**Tempo**», i falli (balls), la deformazione o lo scolorimento di una palla da parte del lanciatore, o l'uso di un lancio illegale;

(d) Aiutare l'arbitro capo in ogni maniera nel far rispettare il regolamento, e ad eccezione del potere di aggiudicare una partita per forfait, egli avrà l'eguale autorità dell'arbitro capo nell'espellere dalla partita quei giocatori che eventualmente viassero queste regole.

9.10 Gli arbitri non possono essere cambiati durante una partita, a meno che tale cambio non sia necessario a causa di un malore o incidente.

9.11 L'arbitro invierà un rapporto alla C.T.F. entro venticinque ore dalla fine della partita su tutte le violazioni di questo regolamento e degli altri incidenti, compreso i motivi per l'espulsione di un manager o giocatore dalla partita.

9.12 Quando una qualsiasi persona è espulsa dalla partita per una **TRASGRESSIONE FLAGRANTE**, quale l'uso di parole scortese o il trascendere a vie di fatto contro un giocatore, manager, suggeritore o arbitro, l'arbitro dovrà entro ventiquattro ore dall'accaduto, inviare un dettagliato rapporto all'accaduto alla C.T.F.

9.13 Immediatamente dopo essere stati informati dall'arbitro che un manager, suggeritore, giocatore o allenatore è stato espulso da una partita, la C.T.F. dovrà stabilire quella penalità che, a suo giudizio, ritiene giustificata e ne darà immediata comunicazione alla persona interessata o alla Società della quale è membro. Nel caso dell'imposizione di una multa o del mancato pagamento di questa entro cinque giorni dalla notifica, a talà, persona sarà inibito di partecipare a qualsiasi partita o di sedere sulla panchina dei giocatori durante una partita, finché tale multa non sia stata pagata.

REGOLE PER LA TENUTA DELLE CLASSIFICHE

10.00 SCORING RULES

10.01 (a) Il classificatore (scorer) è un funzionario effettivo della partita che sta classificando, un rappresentante accreditato della F.I.P.A.B., ed ha diritto al rispetto e alla dignità che per tale ufficio gli compete e la piena protezione del Presidente della F.I.P.A.B.

(b) Il classificatore farà un rapporto al Presidente della F.I.P.A.B. per qualsiasi offesa recatagli da un manager, giocatore, impiegato o dirigente di un club durante o per causa dell'espletamento delle sue mansioni.

(c) allo scopo di ottenere l'**UNIFORMITÀ** nella trascrizione e raccolta dei dati (records) relativi alle partite di campionato, i classificatori dovranno attenersi alle seguenti:

NORME PER I CLASSIFICATORI UFFICIALI

10.02 Nella compilazione del **RUOLINO** (Box Score) di una partita, il nome di ciascun giocatore e la posizione o le posizioni difensive nelle quali ha giocato sarà elencato nell'ordine in cui ha battuto (o avrebbe battuto se la partita avesse avuto termine prima che agli arrivi alla battuta), seguita dalla tavola sinottica (tabulated record) del suo rendimento all'attacco ed in difesa.

N.º OB	Nome del Giocatore	Pos.	A B	P	B V	O	A	E

10.03 (a) La prima colonna dovrà indicare il numero delle volte che ciascun corridore andò alla battuta durante la partita;

A B = (turni) Alla Battuta.

(times at bat) - A B

ma **NESSUN TURNO** alla battuta sarà **ADDEBITATO** ad un giocatore quando ottiene la prima base su quattro balls, o per essere stato colpito da una palla lanciata, o per l'interferenza del ricevitore, o per l'ostruzione del ricevitore o di altro giocatore mentre era diretto alla prima base. Un sacrificio (10.06) pure esonera un giocatore dall'essere addebitato di un turno alla battuta.

(b) La seconda colonna indicherà il numero dei punti segnati da ciascun giocatore;
P = Punti segnati. (Runs) - R

(c) La terza colonna indicherà il numero delle **BATTUTE VALIDE** (10.04) (safe hits, base hits) conseguite da ciascun giocatore.

B V = Battute Valide.

(Hits) - H

(d) La quarta colonna indicherà il numero delle **ELIMINAZIONI** (10.07) (putouts) fatte da ciascun giocatore.

O = Outs o Eliminazioni.

(Putouts) - P O oppure O

(e) La quinta colonna indicherà il numero delle **ASSISTENZE** (10.08) (fielding assists) effettuate da ciascun giocatore.

A = Assistenze.

(Assists) - A

(f) La sesta colonna indicherà il numero degli **ERRORI** (10.10) (fielding errors) fatti da ciascun giocatore.

E = Errori.

(Errors) - E

(g) Tutti i giocatori inseriti nell'ordine di battuta (C B) di ciascuna squadra quali **SOSTITUTI** battitori o corridori saranno designati da simboli spaziali più le «annotazioni» che saranno trascritte a piè del ruolino delle rispettive squadre. Si raccomanda l'uso dei simboli a, b, c, d, ecc. o che le annotazioni descrivano ciò che fece il sostituto, come nei seguenti esempi:

a = battuto un singolo per (nome) nella sesta ripresa;

b = fu eliminato al volo (fired out) per (nome) nella terza ripresa;

c = fu forzato (significa che la sua battuta ha causato l'eliminazione di un compagno su gioco forzato) (nome del giocatore forzato) per (nome) nella settima ripresa;

d = eliminato su rimbaltanze (grounded out) per (nome) nella nona ripresa;

e = corso per (nome) nella quinta ripresa.

(h) **IL PUNTEGGIO PER RIPRESE** (score by innings) segue la tavola sinottica del ruolino (box score tabulations) o precede il **SOMMARIO** (summary) nel quale dovranno essere elencate le seguenti voci nel seguente ordine:

1. PEC = punti battuti a casa.

RBI = runs batted in

2. 2B = doppi (battute di due basi)

2B = doubles, two-base hits, two-baggers

3. 3B = tripli (battute di tre basi)

3B = triples, three-base hits, three baggers

4. HR = home runs (battute di quattro basi, fuori-campo) indicando il nome del lanciaatore sul quale sono state battute.

HR = home runs, homers

5. BR = basi rubate

SB = stolen bases

6. SA = sacrifici, battute di sacrificio

SH = sacrifice hits, sacrifices

7. DG = doppi giochi, coppie eliminazioni

DP = double plays

8. TG = tripli giochi, triple eliminazioni

TP = triple plays

9. RIB = rimasti in base (numero dei corridori rimasti in base)

LOB = left on base

10. 3B = basi su ball (numero dei BB concessi da ciascun lanciaatore)

BB = bases on balls

11. SO = Strike-out, numero dei battitori eliminati in battuta («ventagliati») da ciascun lanciaatore

SO = strike outs

12) Il numero delle BV, battute valide, ottenute su ciascun lanciaatore.

Il numero dei P, punti, segnati su ciascun lanciaatore.

Il numero dei **PUNTI GUADAGNATI** (10.15) su ciascun lanciaatore (qualora una o entrambe le squadre avessero impiegato più di un lanciaatore), unitamente

al numero delle riprese lanciate da ciascun lanciatore. Se una squadra impiega solo un lanciatore, è sufficiente indicare il numero dei punti « guadagnati » che egli ha concesso.

PGL = punti guadagnati sul lanciatore ER = earned runs (runs earned of the pitcher)
RI = riprese lanciate IP = innings pitched

13) I nomi di battitori colpiti e, se una squadra impiega più di un lanciatore, il nome dei lanciatori che li hanno colpiti.

BC = battitori colpiti HB = hit batter
CL = colpito dal lanciatore HP = hit by pitcher

14) Il numero dei lanci pazzi (10.12) eseguiti dai lanciatori.

LP = lancio pazzo WP = wild pitch

15) Il numero delle « palle mancate » (10.12-b) dai ricevitori.

PM = palla mancata PB = passed ball

16) Il nome del lanciatore vincente, se la squadra vincente impiega più di un lanciatore (10.16).

17) Il nome del lanciatore perdente, se la squadra perdente impiega più di un lanciatore.

18) I nomi degli arbitri, elencati nel seguente ordine:

a) arbitro al piatto	plate umpire
b) arbitro di prima base	first base umpire
c) arbitro di seconda base	second base umpire
d) arbitro di terza base	third base umpire

19) La durata della partita; dedotti eventuali ritardi per pioggia, nebbia, neve, mancanze di luce o violente tempeste di vento.

20) Tutti i dati individuali e di squadra (individual and team records) di qualsiasi partita aggiudicata per forfait o terminata in pareggio, che abbia raggiunto o superato la durata legale (4, 10-c) quando è terminata, farà parte delle classifiche ufficiali, eccetto che nessun lanciatore sarà accreditato di una vittoria o addebitato di una sconfitta.

21) Il risultato (box score) è « bilanciato » quando il totale dei turni alla battuta della squadra (gli « AB »), le basi su bol ricevuti (« BB »), i battitori colpiti (BC), le battute di sacrificio (SA), ed il numero dei battitori che ebbero la prima base a causa di interferenze od ostruzioni, EGUAGLIA il totale dei punti ed i rimasti in base (RIB) di quella squadra, più il numero delle eliminazioni effettuato dalla squadra avversaria.

PUNTI BATTUTI A CASA (RUNS BATTED IN)

(1) Un punto battuto a casa è un punto che raggiunge casa base « salvo » per causa di una battuta valida, di una battuta di sacrificio, di una eliminazione nel campo interno (infield putout) o nel campo esterno (outfield putout), o che è forzato attraverso il piatto (forced over home plate) essendo stato il battitore colpito da una palla lanciata, o della concessione di una base su bol o dell'ottenimento della prima base a causa dell'interferenza del ricevitore. Quando un battitore batte un home run con le basi vuote, segnare sia un home run che un punto battuto a casa. Se, con meno di due eliminati, viene commesso un errore a causa del quale un corridore dalla terza base avrebbe normalmente segnato, e effettivamente segna il punto, accreditare il battitore con un punto battuto a casa.

(2) Il battitore non dovrà essere accreditato di un PBC se un punto è segnato quando la sua battuta provoca un doppio gioco forzato (force double play) o un doppio gioco nel quale il primabase effettua la presa di una rimbalzante buona (fair hit ground ball), tocca la prima base prima dell'arrivo del battitore per una eliminazione, e poi tira alla seconda o alla terza base facendo eliminare un secondo corridore il quale, per essere eliminato, deve essere toccato.

BATTUTE VALIDE (BASE HITS)

10.04 Una battuta valida sarà segnata nelle seguenti circostanze:

(a) Quando un battitore raggiunge salvo la prima base (o qualsiasi base successiva) su una palla battuta legalmente che si posa su terreno buono (settles on fair ground) e colpisce un recinto retrostante al territorio buono prima di essere toccata da un difensore, o vola oltre un recinto (clears a fence) retrostante terreno buono.

(b) Quando un battitore raggiunge la prima base dopo avere battuto una palla con tale forza o così lentamente che il lanciatore o il difensore che sta tentando di giocarla (attempting to make a play with it) non ha alcuna opportunità di eseguire il gioco.

(c) Quando un battitore raggiunge salvo la prima base su una palla battuta che colpisce la prima o la seconda o la terza base prima di essere toccata da un difensore e rimbalza fuori della portata del difensore.

(d) Quando un battitore raggiunge salvo la prima base su una palla battuta legalmente che non è stata toccata da un difensore e che è in territorio buono quando rimbalza al campo esterno (it bounds into the outfield) a meno che, a giudizio del classificatore, la palla avrebbe potuto essere afferrata (handled) con uno sforzo ordinario, (ordinary effort).

(e) Quando una palla battuta legalmente che non è stata toccata da un difensore diventa « morta » per avere toccato la persona o il vestiario di un corridore o di un arbitro, a meno che un corridore venga dichiarato eliminato per essere stato colpito da una « volata inornata », nel qual caso il battitore non dovrà essere accreditato di una battuta valida.

(f) Quando, a giudizio del classificatore, il battitore non avrebbe potuto essere eliminato in prima base da una perfetta azione difensiva (by perfect fielding) e il difensore fallisce il tentativo di far eliminare (to retire) un precedente corridore.

(g) Concedere sempre al battitore il beneficio del dubbio, accreditandolo di una battuta valida anche quando una presa eccezionalmente buona di una palla battuta (exceptionally good fielding of a batted ball) non ha per risultato una eliminazione.

(h) In nessun caso dovrà essere segnata una battuta valida quando un corridore viene eliminato su gioco forzato (is forced out) su una palla battuta o lo sarebbe stato (eliminato) se non fosse stato commesso un errore (fielding error). Né si dovrà accreditare una battuta valida quando una palla battuta nel campo interno (infield batted ball) provoca l'eliminazione di un altro corridore che sta tentando di avanzare di una base, sia tale eliminazione « forzata » (su gioco forzato) o no.

(1) SCELTA DELLA DIFESA (fielder's choice):

Quando un difensore utilizza una palla battuta per eliminare un precedente corridore (o l'avrebbe eliminato con sforzo ordinario se non fosse stato commesso un errore dalla difesa), tale azione va registrata come una « scelta della difesa ». Il battitore dovrà essere addebitato di un turno alla battuta, ma non sarà accreditato di una battuta valida.

10.05 COME SI DETERMINA IL VALORE DELLE BATTUTE VALIDE (Determining Value of Base Hits)

Se una battuta valida dovrà essere segnata quale battuta di una base (singolo), battuta di due basi (doppio), o battuta di tre basi (triplo), quando nessun errore è stato commesso e nessuna eliminazione è stata conseguita, sarà determinato come segue:

(a) È una battuta di una base se il battitore si ferma alla prima base, di due basi se si ferma alla seconda base, di tre basi se si ferma alla terza base. **ECCEZIONE:** il battitore, se tenta di prendersi due o tre basi su una battuta valida mediante scivolamento, deve mantenersi salvo su l'ultima base raggiunta; se la oltre-scivola e viene eliminato per toccata prima di rimettersi in salvo sulla base, dovrà essere accreditato solamente per tante basi quanto aveva sicuramente conquistate. Così, se egli scivola oltre la seconda base e viene eliminato per toccata, sarà accreditato di un singolo; se scivola oltre la terza base e viene eliminato per toccata, sarà accreditato solo di un doppio. Invece, se corre oltre la seconda base dopo avere raggiunto tale base in piedi, senza di ritornare e viene eliminato per toccata, sarà accreditato di una battuta di due basi. Parimenti, se corre oltre la terza base dopo avere raggiunto tale base in piedi, senza di ritornare e viene eliminato per toccata, sarà accreditato di una battuta di tre basi.

(b) Se il battitore viene concesso tre basi su una palla battuta o smorzata perché un difensore ha toccato la palla con il proprio guanto, beretto o qualsiasi altra parte della sua civia mentre tale oggetto era rimasto dal proprio posto sulla sua persona, il classificatore stabilirà, a suo giudizio, se tale battuta dovrà essere accreditata al battitore come un singolo, un doppio, un triplo o un home run. Se il classificatore ritiene che il difensore avrebbe potuto, con uno sforzo ordinario, evitare che quella battuta fosse buona per più di una, due o tre basi, la trascriverà come una battuta di una, di due, o di tre basi e addebiterà il difensore di un errore. Se però, il classificatore ritiene che la battuta sarebbe stata un legittimo home run malgrado l'uso illegale dell'equipaggiamento, lo accrediterà tale quale purché il battitore tocchi tutte le basi nell'ordine prescritto.

(c) In nessun caso potrà un battitore essere accreditato di una battuta di due o di tre basi se non ha avanzato di base un precedente corridore.

Esempio: corridore in prima base; il battitore effettua una battuta lunga (long hit) e raggiunge la seconda base, ma il corridore viene eliminato sul tiro (is thrown out) in terza base. Accreditare una battuta valida di una base, e registrare il raggiungimento della seconda base da parte del battitore «su azione» (su gioco) (on the play).

(d) Quando un battitore pone termine ad una partita con una battuta valida (che non sia un home run) che manda a casa (drives in) quanti punti sono necessari per portare la sua squadra in vantaggio, egli dovrà essere accreditato solo di tante basi quanto tale sua battuta ha fatto avanzare il corridore che ha segnato il punto della vittoria, o anche allora, solamente se il battitore sfrutta la sua battuta fino in fondo (runs out his hit) percorrendo altrettanto basi (e toccandole nel prescritto ordine) quanto quelle percorse dal corridore che ha segnato il punto vincente.

(e) Se il battitore pone termine ad una partita con un home run fuori dal campo di gioco, o tocca tutte le basi nel prescritto ordine, il suo punto, come pure i punti di tutti gli altri corridori che si trovavano in base, dovranno essere conteggiati nel punteggio finale della partita anche se ciò darà alla squadra ultima alla battuta un margine vincente di più di un punto.

(f) Nel caso un battitore, dopo aver effettuato una battuta valida, venisse dichiarato eliminato per avere omesso di toccare una base l'ultima base da lui raggiunta «in salvo» (reached safely) stabilirà se tale battuta gli dovrà essere accreditata come un singolo, un doppio, o un triplo. Se è dichiarato eliminato per avere «saltato» (for missing) la seconda base, la battuta sarà trascritta come un singolo; se è dichiarato eliminato per avere omesso di toccare la terza base, sarà accreditato di un doppio. Se viene eliminato «per toccata» dopo avere «saltato» la casa base,

la battuta sarà accreditata come un triplo. Se, invece, è dichiarato out per avere omesso di toccare la prima base, sarà registrato semplicemente un turno alla battuta ma non una battuta valida.

10.06

BATTUTE DI SACRIFICIO (Sacrifice Hits)

Accreditare un «sacrificio» se, con meno di due eliminati, il battitore fa avanzare uno o più corridori con una battuta smorzata mentre egli stesso viene eliminato in prima base, o lo sarebbe stato se la difesa non avesse commesso un errore. Qualora un corridore venisse eliminato su gioco forzato (is forced out) in qualsiasi base in conseguenza di una battuta smorzata, sarà registrato un turno alla battuta a carico del battitore, ma non un sacrificio.

(c) «Gioco spremuto» (squeeze play) è la denominazione di un gioco nel quale una squadra, con un corridore in terza base, tenta di far segnare (attempts to score) tale corridore mediante una smorzata. È pure un «gioco spremuto» se un tentativo viene fatto di far segnare un corridore dalla seconda base mediante una smorzata.

LA CLASSIFICA DEI DIFENSORI FIELDING RECORDS

10.07

LE ELIMINAZIONI (PUTOUTS)

Una eliminazione (a putout) sarà registrata ogni qual volta un difensore effettua lo presa di una battuta a parabola (fly ball), sia essa «buona» o «faul»; di una «raddente» (line drive); o di una palla diretta che elimina (retires) un battitore o un corridore; oppure quando un difensore «tocca» (tags) il corridore con la palla (cioè, elimina il corridore «per toccata») quando il corridore si trova fuori della base alla quale ha legale diritto.

(a) **ELIMINAZIONI AUTOMATICHE** (automatic putouts) saranno accreditate **AL RICEVITORE** come segue:

- (1) quando l'arbitro dichiara un battitore eliminato per:
 - 1) avere battuto la palla illegalmente;
 - 2) per avere battuto una smorzata faul sul terzo stralk (vedi eccezione regola 10.14 a.);
 - 3) per essere stato colpito dalla palla da lui stesso battuta (6.05 f);
 - 4) per avere commesso una interferenza a danno del ricevitore;
 - 5) per avere mancato di battere secondo il proprio turno di battuta.

(c) **ALTRE ELIMINAZIONI AUTOMATICHE** saranno accreditate come segue:

(d) Quando un battitore è dichiarato eliminato su una «volata interna» non presa al volo dalla difesa, la eliminazione sarà accreditata a quel difensore che il classificatore ritiene avrebbe potuto effettuare la eliminazione.

(e) Quando un corridore è dichiarato eliminato per essere stato colpito da una (palla) battuta buona, compreso una «volata interna», la eliminazione sarà accreditata al difensore che si trovava più vicino alla palla.

(f) Quando un corridore è dichiarato eliminato dall'arbitro perché, allo scopo di evitare la toccata di un difensore, si è allontanato dalla linea di base (for running out of line), la eliminazione sarà accreditata al difensore che il corridore ha evitato.

(g) Quando un corridore è dichiarato eliminato dall'arbitro per interferenza a danno di un difensore, la eliminazione sarà accreditata al difensore che ha subito l'interferenza, a meno che tale difensore stava tirando (was in the act of throwing) la palla quando subì l'interferenza, nel qual caso la eliminazione verrà accreditata al difensore al quale la palla doveva essere diretta, ed il difensore il cui tiro è stato infralciato sarà accreditato di una «assistenza».

10.09

ASSISTENZE (ASSISTS)

Una assistenza sarà accreditata a ciascun giocatore che tira o devia una palla battuta o tirata in modo tale che ne risulta una eliminazione, o ne sarebbe risultata se non fosse stato commesso un susseguente errore da un compagno di squadra, tuttavia solo una — e non più di una — assistenza sarà accreditata a ciascun giocatore che tira o devia la palla in un «gioco d'insanguamento» (a rundown play) che risulta in una eliminazione o ne sarebbe risultato se non fosse stato commesso un susseguente errore.

(a) Accreditarne una 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 una assistenza al lanciatore quando, nel lanciare legalmente la palla al battitore, contribuisce ad eliminare (helps to retire) un corridore che tentava di rubare casa base.

(c) Si presenteranno situazioni nelle quali un tiro pazzo sarà registrato come una «assistenza» e non come un «errore», mentre in altre azioni un tiro pazzo sarà registrato tanto come una «assistenza» quanto come un «errore».

ESEMPLI:

1) Il corridore C ruba la seconda base mentre il battitore B «vanta il terzo strai» (strikes out). Il tiro del ricevitore va oltre la seconda base e C tenta di raggiungere la terza base ma viene eliminato sul tiro (is thrown out) di un esterno. Si registrerà, quale parte di un doppio gioco, «assistenze» a credito del ricevitore e dell'esterno, e si esenterà il ricevitore dall'errore.

2) Con C in prima base, il battitore B batte una rimbalzante (a grounder) al Secondabase, il cui tiro all'interbase «forza» (forces), cioè fa eliminare su gioco forzato, il corridore C. Il passaggio (the relay) dell'interbase in prima è «pazzo» (wild). B tenta di raggiungere la seconda base sul «tiro sballato» (overthrow) ma la palla viene recuperata e tirata in seconda base ove B viene eliminato per toccata prima di raggiungere tale base. Si registrerà «assistenze» per l'interbase e per il giocatore che ritornò la palla tirata pazientemente quale parte di un doppio gioco, e si esenterà l'interbase dall'errore.

3) Con corridori C-2 in prima base e C-1 in seconda base, il battitore B-3 batte una rimbalzante all'interbase (ground to shortstop). C-2 viene «forzato» (is forced) cioè viene eliminato su gioco forzato in seconda base, C-2 si porta su l'azione in terza base e continua la sua corsa, segnando il punto, quando l'incerno fa un passaggio pazzo (wild relay) dalla palla in prima. B-3 tenta di raggiungere la seconda base sul «tiro sballato» (overthrow), ma viene eliminato prima di raggiungere tale base. Si registrerà, quale parte della doppia eliminazione «assistenze» per quell'incerno che ha fatto il passaggio pazzo in prima base e per l'altro giocatore che ha recuperato tale tiro pazzo e restituito la palla in seconda base, ma si registrerà anche un «errore» a carico di quell'incerno il cui tiro pazzo ha permesso a C-1 di avanzare di una base in più della normale base.

4) Il corridore C-1 è in prima base quando la battuta del battitore B provoca la sua eliminazione forzata compiuta senza assistenza dall'interbase. (Si dice anche

«l'interbase non-assistito»), (batter hits into a forceout, shortstop unassisted). L'interbase, nel tentativo di «doppiare» (to double significa ottenere la seconda eliminazione di un doppio gioco) il battitore, tira oltre la prima base e B prosegue la sua corsa oltre la seconda base ma, nel tentativo di raggiungere la terza base, viene eliminato. Si dovrà accreditare «assistenze» all'interbase e a quel giocatore che ha recuperato il tiro pazzo facendo eliminare col proprio tiro B in terza base, quale parte di un doppio gioco, ma si debiterà l'interbase, il cui tiro errato ha permesso a B di raggiungere la seconda base, un «errore».

10.09

DOPIO GIOCO — TRIPLO GIOCO

(Double Play — Triple Play)

Un **DOPIO GIOCO** è l'azione comprendente due qualsiasi eliminazioni successive che avvengono tra il momento in cui la palla lascia la mano del lanciatore e quello in cui gli è restituita mentre sta in pedana.

(a) Un **TRIPLO GIOCO** è l'azione comprendente tre qualsiasi eliminazioni successive che avvengono tra il momento in cui la palla lascia la mano del lanciatore e quello in cui gli è restituita mentre sta in pedana.

10.10

ERRORI (ERRORS)

Un **ERRORE** dovrà essere addebitato per ogni sbaglio (misplay) di **TIRO** (tiro pazzo) o di **PRESA** («fumble» — presa mancata, presa palleggiata (1) o «muff» — presa fallita, presa sballata (2)) che **PROLUNGA** il turno alla battuta di un battitore o la via di un corridore in base, oppure che **PERMETTA** a un corridore di **AVANZARE** di una o più basi quando un gioco perfetto avrebbe per risultato la eliminazione del battitore o del corridore.

(a) **CERTI SBAGLI** del **RICEVITORE** o del **LANCIATORE** conosciuti come «palle mancate» (passed balls) o come «lanci pazzi» (wild pitches) **NON SONO ERRORI** ma «voci» per il «sommario» e sono definite altrove nel presente regolamento.

(b) Non si addebitano errori quando un battitore ottiene la prima base su quattro «bol», o per essere stato colpito da una palla lanciata, o se uno o più corridori avanzano di base a causa di una palla mancata, o perché il lanciatore commise un «bol» o eseguì un lancio pazzo, eccetto che, se il battitore effettua la «svincola» (swings at) ad un lancio pazzo per il suo terzo strai, e con tale atto è messo nella possibilità di raggiungere la prima base, ciò dovrà essere registrato sia come uno «strai-out» sia come un errore per il lanciatore, e non come un lancio pazzo. Perimenti, quando il ricevitore fallisce («muff» — «sballa») la presa di un terzo strai, permangono così al battitore di raggiungere la prima base, ciò dovrà essere registrato come un errore a carico del ricevitore anziché come una «palla mancata», ed inoltre come uno «strai-out».

(c) Nessun errore dovrà essere addebitato al ricevitore o ad altro giocatore per avere effettuato un tiro pazzo nel tentativo di impedire la rubata di una base o qualsiasi altra avanzata di un corridore, a meno che il classificatore sia convinto che tale tiro pazzo abbia permesso al corridore di avanzare di una o più basi. Se il tiro pazzo permette al battitore di avanzare di una o più della normale base che avrebbe

- (1) Il fumble è una presa «non pulita» della palla che viene perciò «brancicata» o palleggiata dal difensore — anche se, in fine, riesce a non lasciare cadere la palla.
- (2) Il muff si ha quando la palla in volo arriva nel guanto del difensore, ma cade a terra di rimbalzo o di scivolo.

potuto ottenere, un errore dovrà essere addebitato al giocatore che ha fatto il tiro pazzo.

(d) Quando un giocatore tira pazzamente nel tentativo di completare un doppio o triplo gioco, nessun errore dovrà essergli addebitato a meno che il tiro sia così errato che almeno una base in più è conquistata dal corridore. Tuttavia, se un difensore fallisce la presa (muffs) di una palla tirata che — se fosse stata « tenuta » — avrebbe completato un doppio o un triplo gioco, dovrà essere addebitato un errore al giocatore che ha lasciato cadere la palla.

(e) Un errore dovrà essere addebitato a qualsiasi giocatore che, nel ricevere una palla tirata in tempo sufficiente per eliminare un battitore o qualsiasi altro corridore su un « gioco forzato », non tocca la base come è prescritto dalle regole.

(f) Quando un corridore avanza di base a causa della mancanza di un difensore nel fermare, o nel tentare di fermare una palla tirata accuratamente, il difensore che ha mancato di fermare tale palla dovrà essere addebitato di un errore, e non il giocatore che ha effettuato il tiro purché esisteva motivo per effettuare il tiro. Se il passaggio fosse stato fatto alla seconda base, il classificatore dovrà stabilire se toccava al Secondabase o all'Incebase di fermare la palla, e addebiterà l'errore al giocatore negligente.

(g) Nessun errore dovrà essere addebitato se un difensore, dopo avere lasciato cadere una « volata » (fly ball), una « radente » (line drive) o una palla tirata, ricupera la palla in tempo per ottenere la eliminazione « forzata » (su gioco forzato) di un corridore ad un'altra base.

(h) Palle accuratamente tirate, specialmente provenienti dal campo esterno, che colpiscono un corridore o un arbitro o che prendono un rimbalzo innaturale e che permettono a uno o più corridori di avanzare, dovranno essere addebitati quali « errori » a carico del tiratore, anche se ciò sembri una ingiustizia a danno di questi. Il classificatore deve rendere conto di ogni avanzamento di base di ciascun corridore.

10.11 BASI RUBATE (STOLEN BASES)

Una **BASE RUBATA** sarà accreditata ad un corridore ogni qual volta egli avanza di una base senza l'aiuto di: una battuta valida, una eliminazione (putout), una eliminazione « forzata » (forceout), una « scelta della difesa » (fielder's choice), una « palla mancata », un « lancio pazzo » o un « balk »; con le seguenti **ECCEZIONI**:

(a) Se una doppia o tripla rubata (double or triple steal) è tentata e un corridore viene eliminato sul tiro (is thrown out) prima di raggiungere e tenere la base che stava tentando di rubare, nessun altro corridore dovrà essere accreditato di una base rubata.

(b) Un corridore che viene eliminato per toccata (youched out) dopo avere oltre-scivolato una base, non sarà accreditato della base rubata.

(c) Se, a giudizio del classificatore, una evidente presa fallita (palpable muff) di una palla tirata ha impedito la eliminazione di un corridore che stava rubando, non si dovrà accreditare il corridore di una base rubata, ma si addebiterà un « errore » al giocatore che ha fallito la presa, e si accrediterà una « assistenza » al giocatore che ha tirato la palla.

(d) Nessuna base rubata potrà essere accreditata quando un corridore avanza unicamente per l'indifferenza della squadra in difesa (1).

(e) Se un corridore avanza mentre la squadra in difesa sta tentando senza successo di eliminare un altro corridore che, nel tentare di rubare, riesce a sottrarsi alla eli-

(1) Non è « indifferenza » della difesa quando, con corridori in terza e prima base, la difesa non tenta di impedire la rubata della seconda base.

minazione in un gioco d'inseguimento (rundown play) e ritorna, salvo, alla base originariamente occupata, una base rubata dovrà essere accreditata al corridore che in tal modo è avanzato di base.

(f) Se un corridore è partito per la successiva base prima che il lanciatore avesse lanciato la palla, ed il lancio risultasse un « lancio pazzo » o una « palla mancata », accreditare il corridore di una base rubata ma tenere presente questa eccezione: che se un altro corridore del pari fosse avanzato perché il lancio è divenuto un « lancio pazzo » o una « palla mancata », allora anche il lancio pazzo o la palla mancata dovranno essere registrate.

(g) Se un corridore che sta tentando di rubare è già avviato (well advanced) verso la base che sta tentando di rubare, ed un fallo (balk) viene dichiarato sul lanciatore, accreditare il corridore di una base rubata e non registrare il « balk », a meno che un altro corridore che non tentava di rubare venga fatto avanzare di base per causa di tale balk.

10.12 LANCI PAZZI — PALLE MANCATE (Wild Pitches - Passed Balls)

Un **LANCIO PAZZO** sarà registrato quando una palla legalmente lanciata è talmente alta, o è lata (wide), o bassa, che il ricevitore non la ferma o non la controlla con uno sforzo ordinario e, di conseguenza, uno o più corridori avanzano di base.

(a) Qualsiasi palla legalmente lanciata che colpisce il terreno prima di arrivare al piatto o oltrepassa il ricevitore, permettendo l'avanzamento di uno o più corridori sarà registrata come un lancio pazzo.

(b) Una **PALLA MANCATA** sarà addebitata al Ricevitore quando uno o più corridori avanzano di base perché il ricevitore non ha tenuto o controllato una palla legalmente lanciata che, con uno sforzo ordinario, avrebbe dovuto tenere o controllare.

10.13 BASI SU BOL (Bases on Balls)

Una **BASE SU BOL** sarà registrata ogni qual volta un arbitro conceda al battitore la prima base perché quattro palle sono state lanciate fuori dell'area dello strike, ma se il quarto bol colpisce il battitore, il fatto sarà registrato come « battitore colpito » (BC) e non come una base su bol (BB).

10.14 STRAIK-OUT (Strikeouts)

Uno **STRAIK-OUT** sarà registrato ogni qual volta un lanciatore esegua tre lanci legali ai quali il battitore sventolisce e sbaglia (swings and misses), o che l'arbitro dichiara siano « straik », anche se il battitore dovesse raggiungere salvo la prima base dopo il terzo straik per causa di un lancio pazzo o perché il ricevitore non è riuscito a tenere la palla.

(a) Uno straik-out sarà registrato ogni qual volta un battitore smorza foul (bunts foul) quando ha già due straik a suo carico; a meno che la smorzata risulti una volata foul presa al volo dal ricevitore o da qualsiasi altro difensore, nel qual caso essa non sarà registrata come uno « straik-out », ma come una normale eliminazione su (presa di) volata foul (foul-fly putout).

(b) Quando un battitore esce dalla partita con due straik a suo carico, ed il battitore che lo sostituisce viene eliminato in battuta (completa lo straik-out), tale

straike-out dovrà essere registrato a carico del primo battitore. Se il sostituto battitore, invece, completa in qualsiasi altra maniera il turno alla battuta, si registrerà tale azione come eseguita dal sostituto battitore.

10.15 PUNTI GUADAGNATI SUL LANCIAZIONE - « PGL » (Earned Runs)

Un PGL è un punto imputabile ai lanci del lanciaione (for which the pitching is held accountable).

(a) Un PGL sarà registrato ogni qual volta un attaccante raggiunge casa base con l'aiuto (col concorso) di: battute valide, sacrifici, basi rubate, eliminazioni, basi su bol, battitori colati, falli (bolks) o lanci pazzi (anche se un lancio pazzo è un terzo straike che permette al battitore di raggiungere la prima base) prima che si siano presentate « opportunità difensive » (fielding chances) per ritirare (far cessare il turno alla battuta) dalla squadra attaccante.

(b) Poiché un lancio pazzo sul quale un battitore raggiunge la prima base è colpa unicamente del lanciaione, anche se è registrato (al fini della classifica in difesa) come un « errore » (10.10 b), nel computare i PGL sarà ignorato come « errore » e sarà, invece, considerato come un « lancio pazzo ». Questo è l'unico caso in cui un errore viene disconosciuto e serve solo per il computo del PGL.

(c) Nel computare i PGL, qualsiasi tipo di errore commesso dal lanciaione (escluso quelli citati nei precedenti due paragrafi) sarà considerato alla stessa guisa di un « errore » fatto da qualsiasi altro difensore.

(d) Ogni qual volta avviene un errore, il lanciaione 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.

(e) Nessun punto sarà ritenuto « guadagnato » se è conseguito:

1) perché il battitore ebbe a raggiungere la prima base a causa dell'interferenza del ricevitore, o

2) per causa di un qualsiasi errore della difesa, ad eccezione dell'errore indicato al paragrafo b.

(f) Quando i lanciaioni vengono cambiati durante una ripresa, il lanciaione precedente è non il nuovo (il « lanciaione soccorritore » — relieving pitcher) dovrà essere addebitato di qualsiasi punto « guadagnato » o « non guadagnato » segnato da qualsiasi corridore che si trovava in base quando tale lanciaione soccorritore (relief pitcher) è entrato in partita.

Vi è, però, un'eccezione: se l'azione di un qualsiasi battitore al quale il lanciaione di soccorso lancia in quella ripresa desse per risultato la eliminazione di un « corridore » « rimasto in base » del precedente lanciaione, tale battitore (la cui azione ha fatto eliminare quel corridore) dovrà essere considerato come un « rimasto in base » del precedente lanciaione, e qualsiasi punto segnato da tale corridore sarà imputato ancora al precedente lanciaione.

(g) Un lanciaione di soccorso (a relieving pitcher) non sarà ritenuto responsabile dell'arrivo in prima base del primo battitore che affronta se questi aveva un vantaggio decisivo per l'inefficienza dei lanci del precedente lanciaione. Così, se la situazione alla battuta è due o tre « bol » o uno o nessun « straike », oppure il conto è due o tre « bol » e due « straike » quando i lanciaioni vengono cambiati, ed il battitore raggiunge salvo la prima base, tale battitore dovrà essere portato a carico del lanciaione che è stato ritirato. Viceversa, se questo battitore viene eliminato, o lo sarebbe stato se non fosse stato commesso un errore, allora tale battitore dovrà essere accreditato al nuovo lanciaione.

Così pure, se la battuta di tale battitore incappasse in un gioco forzato, o in una « scalfa della difesa » (if the batter hits into a forceout or into a fielder's choice) in cui un corridore viene eliminato, o lo sarebbe stato se non fosse stato commesso

un errore, l'azione di tale battitore dovrà essere accreditato al nuovo lanciaione. (Nota: quest'ultimo esposto non dovrà essere interpretato in modo tale da influire o contraddire la eccezione indicata nel precedente paragrafo f). Se i lanciaioni sono cambiati quando la situazione alla battuta è due « bol » e uno o zero « straike », oppure un « bol » e uno o zero « straike », il lanciaione soccorritore sarà ritenuto responsabile di qualsiasi cosa faccia il battitore.

10.16 COME SI DETERMINA IL LANCIAIONE VINCENTE E PERDENTE (Determining Winning and Losing Pitcher)

Lo stabilire quale è il lanciaione vincente e quale il lanciaione perdente di una partita richiede molto spesso attente e ponderate considerazioni.

(a) Non accreditare il primo lanciaione (lanciaione partente — starting pitcher) della vincita della partita anche se, quando è stato rimpiazzato, la sua squadra era in vantaggio, se non ha lanciato almeno CINQUE RIPRESE.

(b) Questa regola delle cinque riprese (five-inning rule) per determinare il lanciaione vincente è da applicarsi per tutte le partite di sei o più riprese. Quando una partita è dichiarata terminata dopo cinque riprese di gioco (al termine della quinta ripresa), il lanciaione che ha iniziato la partita deve avere lanciato almeno quattro riprese per poter essere accreditato della vittoria.

(c) Se il lanciaione partente viene rimpiazzato (tranne in una partita di cinque riprese) PRIMA di avere lanciato cinque riprese complete quando la sua squadra è in vantaggio, rimane in testa o vinca, o più di un lanciaione di soccorso viene impiegato dalla sua squadra, il classificatore dovrà accreditare la vittoria a quello, fra tutti i lanciaioni soccorritori, che egli ritiene abbia lanciato più efficacemente.

Se, in una partita di CINQUE RIPRESE, il lanciaione partente viene sostituito prima di avere lanciato quattro riprese complete, quando la sua squadra è in testa, si mantiene in vantaggio e vinca, o più di un lanciaione di soccorso viene impiegato dalla sua squadra, il classificatore dovrà accreditare la vittoria a quello, fra tutti i lanciaioni soccorritori, che egli ritiene abbia più efficacemente lanciato.

(d) Indipendentemente di quante riprese abbia lanciato il PRIMO LANCIAIONE, egli sarà addebitato della PERDITA della partita se viene sostituito quando la sua squadra è in svantaggio e, dopo, non riesce a pareggiare il punteggio o a portarsi in vantaggio.

(e) Se un lanciaione viene ritirato dalla partita per un sostituto battitore o un sostituto corridore, dopo avere lanciato cinque o più riprese, e la squadra segna un numero sufficiente di punti nella ripresa in cui egli è rimpiazzato per portarsi al comando, tali punti saranno conteggiati ancora a suo favore.

Così, se un lanciaione viene ritirato per un sostituto battitore o sostituto corridore in qualsiasi ripresa dopo avere lanciato almeno cinque riprese complete, e nella ripresa in cui è stato ritirato la sua squadra prende il comando, egli sarà accreditato della vittoria se la sua squadra rimane in testa sino alla fine della partita.

(f) Esempi: Se il lanciaione della squadra prima alla battuta è ritirato nella prima metà della nona ripresa per un sostituto battitore o un sostituto corridore, ed in quella metà ripresa la sua squadra passa in testa, ed il lanciaione di soccorso mantiene la squadra in testa nella seconda metà della nona ripresa, il lanciaione che è stato ritirato dalla partita sarà accreditato della vittoria.

Se il lanciaione della squadra vicina alla battuta è ritirato nella seconda metà della ottava ripresa per un sostituto battitore o un sostituto corridore, e la sua squadra passa in testa in quella ripresa ed il lanciaione di soccorso mantiene la squadra in testa nella nona ripresa, il lanciaione che è stato ritirato sarà accreditato della vittoria.

(g) Nell'accreditare il lanciaione, per il NUMERO DELLE RIPRESE LANCIAITE, dividete la ripresa in tre parti.

2. Modulo scheda di squadra:

RENDIMENTO all'ATTACCO della SQUADRA di Serie..... Anno 19..... della Società.....																
PARTITE GIOCATE N. Data Contro	TB	P	E	PUB				HR	N.L.	P.C.	SA	BB	V.C.	B.R.	B.I. (D)	PGL
				TA	TR	SB	SR									

Notare come questa scheda ha tre colonne in più: **BIDG** (« battute irrobaltate in un doppio gioco ») corrispondenti al **GIDP** — **grounded into double play** delle statistiche Americane; **RIB** — « rimasti in base » della squadra stessa; ed i punti realmente « guadagnati » sul lanciatore avversario: **PGL**.

3. Modulo scheda individuale:

RENDIMENTO in DIFESA del GIOCATORE di Serie..... Cognome e nome.....														
PARTITE GIOCATE N. Data Contro	Pos. 1.....					Pos. 2.....					Pos. 3.....			
	TA	TR	SB	SR	PGL	TA	TR	SB	SR	PGL	TA	TR	SB	SR

Notare come la scheda contempla tre posizioni (Pos.) per provvedere ai casi particolari nei quali, nel corso del campionato o anche in una partita, il giocatore gioca in più di una posizione difensiva. Le posizioni difensive da indicare sono: **Primabase**, **Secondabase**, **Terzabase**, **Interbase**, **Esterno** (non si precisa se esterno sinistro, centro o destro), **Ricevitore** (la colonna **PM** serve solo per quest'ultimo), **Lanciatore** (considerato come « difensore » - vedi modulo 5 per la scheda dei Lanciatori come tali). Dal confronto delle suddette schede individuali, si individuerà e si classificherà il migliore Primabase, Secondabase, ecc. della stagione.

4. Modulo scheda di squadra:

RENDIMENTO in DIFESA della SQUADRA di Serie..... Anno 19..... della Società.....														
PARTITE GIOCATE N. Data Contro	PS	OG	TG	PH	RIS	O	A	E	TO	P.O.	BB	SO	BC	

Nota: **PS** = punti subiti.

5. Modulo scheda individuale per Lanciatori:

RENDIMENTO del LANCIATORE di Serie..... Cognome e nome.....																
PARTITE GIOCATE N. Data Contro	PC	Media P.V.P.P.			B	AB	P	B.V.	Media P.C.		SA	BB	SO	V.C.	L.T.	B.R.
		P.V.	P.P.	%					P.C.	%						

NOTA: **PC** — Partite Complete (unico lanciatore impiegato);
BK — Falli commessi dal lanciatore (Balk);
AB — Numero turni alla battuta dagli avversari;
P, B.V. — Conseguiti dagli avversari.

Per eventuali informazioni potete rivolgervi alle seguenti sedi del Servizio Informazioni Stati Uniti (USIS):

ROMA	Via Boncompagni, 2
MILANO	Via Case Rotte, 5
VENEZIA	Palazzo Sagredo Cannaregio 4198
TORINO	Piazza San Carlo, 197
GENOVA	Piazza Portello, 6
BOLOGNA	Via Zamboni, 20
FIRENZE	Via Tornabuoni, 16
NAPOLI	Via Medina, 24
BARI	Corso della Vittoria, 4 (Presso Biblioteca Economia e Commercio)
PALERMO	Viale Libertà, 9