

# **REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO BASEBALL**

## **DIVISIONE DEL REGOLAMENTO**

- 1.00 Oggetto della partita, campo di gioco, equipaggiamento
- 2.00 Definizione dei termini
- 3.00 Preliminari della partita
- 4.00 Inizio e fine della partita
- 5.00 Messa dalla palla in gioco, palla morta e palla viva
- 6.00 Il battitore
- 7.00 Il corridore
- 8.00 Il lanciatore
- 9.00 L'arbitro
- 10.00 Il Classificatore Ufficiale



## PREMESSA

Questo codice di regole è scritto per regolare il gioco del baseball delle squadre professionistiche dell'American League of Professional Baseball Clubs, della National League of Professional Baseball Clubs e delle Leghe membri della National Association of Professional Baseball Leagues.

È risaputo che molte organizzazioni amatoriali e non professionali giocano le partite in accordo alle norme professionistiche e siamo felici di diffondere il più possibile le nostre regole. E' bene ricordare che le specifiche di campi di gioco, equipaggiamento, ecc. possono essere modificate per adattarsi alle necessità di ogni gruppo.

Multe in denaro, sospensioni lunghe e simili penalità previste da questo codice, sono di impossibile applicazione per i gruppi amatoriali, ma responsabili ed arbitri di tali organizzazioni dovranno insistere nella stretta osservanza di tutte le regole che si riferiscono al gioco.

Il baseball non solo ha mantenuto la sua posizione come gioco nazionale degli Stati Uniti d'America, ma sta trasformandosi in un gioco internazionale, giocato in 77 paesi. Questa sua popolarità aumenterà solo finché giocatori, manager, suggeritori, arbitri e dirigenti rispetteranno le norme del regolamento.

Modifiche Al Regolamento Tecnico Di Gioco  
The Official Playing Rules Committee ha adottato  
una modifica alla definizione di zona dello strike  
così come riportato nella regola 2.00.

L'Official Playing Rules Committee nella riunione del Dicembre 1977 ha deliberato di incorporare la sezione del "Note-Case Book-Comments" direttamente nelle Regole Ufficiali di Gioco, al posto appropriato. I commenti interpretano o elaborano regole di base e in sostanza hanno gli stessi effetti delle regole, quando applicati a particolari sezioni per le quali sono intesi.

Questa chiarificazione è stata fatta per avere un accesso immediato a qualsiasi testo scritto di una regola specifica di gioco e pertanto al lettore non è richiesto far riferimento a sezioni differenti del Regolamento Tecnico di Gioco.

Le note del "case Book" sono stampate in corpo più piccolo a quello delle regole.

# 1. Oggetto della partita

- 1.01** Il Baseball è un gioco tra due squadre di nove giocatori ciascuna, sotto la direzione di un manager, giocato in un campo recintato secondo le norme di questo regolamento, sotto la giurisdizione di uno o più arbitri.
- 1.02** Scopo di ogni squadra è vincere segnando più punti dell'avversario.
- 1.03** Il vincente dell'incontro sarà quella squadra che avrà segnato, in conformità con queste regole, il maggior numero di punti al termine di una partita regolamentare.
- 1.04** IL CAMPO DI GIOCO. Il campo deve essere segnato secondo le istruzioni seguenti e integrate dai grafici n. 1, 2 e 3 allegati.

Il campo interno è un quadrato di m. 27,43 di lato. Il campo esterno sarà l'area compresa tra le due linee di foul, risultanti dal prolungamento di due lati del quadrato, come dal grafico n. 1. La distanza da casa base al recinto più vicino, tribuna od altro ostacolo, in territorio buono deve essere di m. 76,20 o più. Lungo le linee di foul è preferibile una distanza di m. 97,53 o più, e all'esterno centro di m. 121,92 o più. Il campo interno avrà una pendenza tale da permettere che le corsie ed il piatto di casa base si trovino allo stesso livello. La pedana del lanciatore sarà m. 0,25 sopra il livello del piatto di casa base. L'andamento della pendenza da un punto posto a cm 15,224 di fronte alla pedana del lanciatore sino a un punto a cm. 182,88 di fronte a casa base, sarà di cm. 2,54 ogni 30,48 cm e tale pendenza deve essere uniforme. Il campo interno ed esterno, comprese le linee di





Le linee del foul e tutte le altre linee di gioco, indicate nei grafici con una linea in grassetto, debbono essere segnate con calce spenta bagnata, gesso o altra sostanza bianca.

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

#### **NOTA:**

- a) Ogni terreno di gioco costruito da un Club professionistico dopo il 1 giugno 1958 dovrà avere una distanza minima di 99 metri da casa base alla più vicina recinzione, tribuna o ostacolo sulle linee di foul destra e sinistra e una distanza minima di 122 metri alla recinzione centrale del campo.
- b) Nessun campo di gioco esistente sarà modificato dopo il 1 giugno 1958 in modo da ridurre la distanza da casa base ai pali di foul e alla recinzione centrale al disotto dei minimi specificati nel paragrafo a) precedente.

**1.05** Casa Base sarà costituita da una lastra di gomma bianca di cinque lati ricavata da un quadrato di 43,18 cm di lato cui sono stati rimossi due angoli. La figura risultante avrà un lato di cm. 43,18, due lati ad esso adiacenti di cm. 21,5 e i due lati rimanenti formeranno una punta e misureranno cm. 30,48 (vedere grafico n. 2). Essa deve essere ben fissata con i suoi bordi superiori al livello del terreno, con la punta in corrispondenza dell'intersezione delle linee che uniscono la casa base alla prima e alla terza base e con i lati di cm. 30,48 combacianti con le linee stesse; il lato di cm. 43,18 è rivolto così verso la pedana del lanciatore. I bordi superiori della casa base debbono essere smussati e la base sarà fissata nel terreno a livello con la superficie del terreno.



- 1.06** Prima, seconda e terza base saranno contrassegnate con sacchetti in tela bianca, saldamente fissati al terreno, come indicato nel diagramma n. 2. I sacchetti di prima e terza base devono essere posti interamente in campo interno mentre il sacchetto di seconda base sarà centrato in seconda base. I sacchetti saranno di forma quadrata, con lato di cm. 38,10 di altezza non inferiore a cm. 7,62 e non superiore a cm. 12,70 ed imbottiti con materiale soffice.
- 1.07** La pedana del lanciatore è costituita da una lastra rettangolare di gomma bianca di cm. 60x15. Essa deve essere assicurata al terreno come indicato nel grafico n. 1 e n. 2; cosicché la distanza tra la pedana del lanciatore e casa base (la parte posteriore del piatto di casa) sia di m. 18,44.
- 1.08** La squadra di casa fornirà le panchine per i giocatori, una per la squadra di casa ed una per la squadra ospitata. Le panchine saranno poste a non meno di m. 7,62 dalle linee delle basi. Debbono essere coperte e chiuse ai lati e posteriormente.
- 1.09** La palla sarà una sfera formata da un filo avvolto intorno ad un piccolo nocciolo di sughero, gomma o materiale simile, coperta con due strisce di pelle bianca di cavallo o di vacca strettamente cucite insieme. Non deve pesare meno di grammi 142 né più di grammi 149 e deve avere una circonferenza non inferiore a cm. 22,9 e non superiore a cm. 23,5.
- 1.10**
- a) La mazza dovrà essere un bastone tondo e liscio di non più di cm. 7 di diametro nella parte più spessa e non più lungo di m. 1,06. La mazza deve essere formata da un solo pezzo di legno solido.

**NOTA:** nessuna mazza laminata o sperimentale sarà usata in un incontro professionistico (sia in campionato che gioco d'esibizione) fino a quando il fabbricante non abbia ottenuto l'approvazione del design e del metodo di fabbricazione dalla F.I.B.S.

- b) Mazza incavata. È ammesso che la mazza presenti nella sua estremità un incavo della profondità massima di cm. 2,54. Tale incavo potrà avere diametro compreso tra un massimo di cm. 5,08 e minimo di cm. 2,54; l'incavo dovrà essere di superficie curva e senza alcuna aggiunta od applicazione di sostanze estranee.
- c) Allo scopo di migliorare la presa, l'impugnatura della mazza può essere ricoperta o essere trattata con altro materiale o sostanza, per una lunghezza non superiore a cm. 46 misurati dal pomello. Qualora si superasse tale limite la mazza sarà rimossa dalla partita.

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

- d) In incontri ufficiali non possono essere usate mazze colorate salvo che siano autorizzate dall'organo federale competente.

## 1.11

- a)
  - 1) Tutti i giocatori di una squadra debbono indossare divise identiche nel colore, aspetto e forma e inoltre ogni divisa dovrà portare sul dorso un numero distintivo dall'altezza minima di cm. 15,5.

- 2) Qualunque parte esposta alla vista della maglia indossata sotto la casacca deve essere di colore unico e uniforme per tutti i giocatori della squadra. Ad eccezione del lanciatore, tutti i giocatori possono avere numeri, lettere ed insegne attaccate alla manica della maglia indossata sotto la casacca.
  - 3) Nessun giocatore la cui divisa non sia conforme a quella dei suoi compagni di squadra potrà partecipare alla gara.
- b) La F.I.B.S. può stabilire:
- 1) che ciascuna squadra indossi sempre una propria caratteristica divisa; oppure
  - 2) che ciascuna squadra faccia uso di due mute di divise, una bianca per le partite in casa ed una di diverso colore per le partite fuori casa
- c)
- 1) La lunghezza delle maniche può variare da giocatore a giocatore; ma le maniche di ogni singolo giocatore dovranno avere approssimativamente la stessa lunghezza.
  - 2) Nessun giocatore potrà indossare una divisa che abbia le maniche lacerate, stracciate, sfilacciate o sfrangiate.
- d) Nessun giocatore può applicare alla sua divisa nastro adesivo o altro materiale di colore diverso dalla divisa stessa.
- e) Stemmi o disegni imitanti la forma della palla non possono essere applicati sulla divisa.
- f) Bottoni di vetro o di metallo lucido non possono essere applicati sulla divisa.
- g) Nessun giocatore può applicare al tacco o alla pianta delle

scarpe qualcosa di diverso dai normali "spikes" o dal puntale. Non saranno ammesse scarpe con spikes appuntiti simili a quelle del golf o dell'atletica.

- h) Nessuna parte della divisa dovrà contenere stemmi o simboli relativi a sigle commerciali.
- i) La F.I.B.S. può autorizzare che le divise dei membri delle squadre abbiano riportato sul retro delle casacche, il cognome del giocatore. Nessun altro nome ad eccezione del cognome dei giocatori potrà essere approvato. Se ciò sarà stabilito, tutte le divise di tutti i componenti della squadra dovranno contenere il cognome dei giocatori.

**1.12** Il ricevitore può usare un guanto o una muffola di pelle di circonferenza non maggiore di cm. 87 e non più lungo, dalla punta alla base, di cm. 39. Tali limiti debbono includere ogni allacciatura e qualsiasi striscia di pelle, o membrana, attaccata all'orlo esterno della muffola. Lo spazio tra la sezione del pollice e la sezione delle dita della muffola non deve superare i cm. 15 alla cima della muffola ed i cm. 18 alla base dell'inforatura del pollice. La membrana interdigitale, o allacciatura, della muffola deve misurare non più di cm. 18 lungo la sommità o non più di cm 15 dalla sommità alla base dell'inforatura del pollice. La membrana può essere costituita da semplici lacci o da un'allacciatura di passanti in pelle o anche da un pezzo centrale di pelle che può essere un'estensione del palmo, congiunto alla muffola con lacci e fatto in modo da non superare le suddette misure.

**1.13** Il prima base può usare un guanto o muffola di pelle non più lungo di cm. 30 dalla punta alla base e non più largo di cm. 20 misurati dalla base dell'inforatura del pollice all'orlo ester-

no del guanto attraverso il palmo. Lo spazio tra la sezione del pollice e la sezione delle dita non deve superare i cm. 10 alla cima e i cm. 9 alla base dell'inforcatura. La muffola deve essere costruita in modo che questo spazio sia permanentemente fisso e non possa essere ingrandito, esteso, allargato o approfondito dall'uso di qualsiasi materiale o accorgimento. La membrana interdigitale, o allacciatura della muffola, deve misurare non più di cm. 12 dalla sua sommità alla base dell'inforcatura. La membrana pur essere costituita da semplici lacci o da un'allacciatura di passanti di pelle, oppure da un pezzo centrale di pelle, che può essere un prolungamento del palmo, unito alla muffola con lacci e fatto in modo da non superare le suddette misure. Le allacciature non possono essere allungate e rese più profonde per ricavare una specie di trappola a rete. Il guanto può essere di qualsiasi peso.

- 1.14** Ciascun giocatore, oltre al prima base ed al ricevitore può usare o indossare un guanto di pelle. Le misure per determinare le dimensioni del guanto dovranno essere effettuate sulla parte frontale o la parte che riceve la palla. Lo strumento o nastro metrico dovrà essere collocato a contatto della superficie o della specifica parte da misurare, seguendone progressivamente tutti i contorni. Il guanto non dovrà misurare più di cm 30,5 dal culmine di una qualsiasi delle quattro dita, attraverso il palmo fino alla estremità del bordo inferiore, o fondo, del guanto stesso. Il guanto non dovrà risultare più largo di cm. 19,7 misurato dalla cucitura interna che si trova alla base dell'indice, attraverso la base delle altre dita, fino al bordo esterno del mignolo alla estremità del guanto. Lo spazio o la zona tra il pollice e l'indice, detto inforcatura, può essere completato con un'allacciatura o con una membrana interdigitale. La membrana può essere costituita da due strati di normale pelle che chiudano completamente l'inforcatura oppure può

essere costituita da una serie di tubolari di pelle, da una serie di pannelli di pelle, o da un'allacciatura di strisce di pelle.

La membrana non può essere costituita da lacci avvolti o intrecciati in modo da formare una qualsiasi rete o trappola. Nel caso in cui la membrana sia fatta in modo da coprire tutto lo spazio dell'inforcatura, questa dovrà essere fatta in modo tale da risultare flessibile. Nel caso in cui la membrana sia costituita da una serie di sezioni, queste ultime devono essere unite tra di loro. Tali sezioni non potranno essere formate in modo da permettere una depressione derivante dalla curvatura dei lati della sezione stessa. La membrana dovrà essere fatta in modo da permettere di controllare la misura dell'ampiezza della inforcatura: l'ampiezza della inforcatura dovrà misurare superiormente non più di cm. 11,4, in altezza non più di cm 14,6 e dovrà essere larga cm. 8,9 inferiormente. L'ampiezza dell'inforcatura non potrà superare più di cm. 11,4 in qualunque punto al di sotto dell'estremità superiore. La membrana dovrà essere ancorata lungo ogni lato ed alle estremità superiore ed inferiore della inforcatura. Le connessioni dovranno essere costituite da allacciature di strisce di pelle, tenendo presente che se tali connessioni si allungano o si allentano esse dovranno essere ripristinate nelle condizioni appropriate. Il guanto può essere di qualunque peso.

### **1.15**

- a) Il guanto del lanciatore dovrà essere di colore uniforme anche nelle cuciture, nelle allacciature e nella membrana. Il guanto del lanciatore non può essere bianco o grigio.
- b) Nessun lanciatore potrà applicare al proprio guanto un qualsiasi materiale estraneo di colore diverso dal guanto.

**1.16** La F.I.B.S. ha adottato la seguente regola riguardante l'uso degli elmetti:

tutti i giocatori dovranno indossare l'elmetto protettivo mentre sono alla battuta;

tutti i giocatori dovranno indossare l'elmetto con il doppio paraorecchie mentre sono alla battuta;

tutti i ricevitori dovranno portare un elmetto protettivo da ricevitore, mentre occupano la loro posizione;

tutti i bat-boys o ragazze dovranno portare un elmetto protettivo quando svolgono le loro funzioni.

Se l'arbitro rileva una qualsiasi infrazione a questa regola farà in modo che sia eliminata questa irregolarità. Se l'irregolarità non è eliminata in un tempo ragionevole, a giudizio dell'arbitro, l'arbitro espellerà il giocatore che ha commesso l'infrazione e raccomanda un appropriato provvedimento disciplinare.

- 1.17** L'equipaggiamento di gioco, incluso ma non limitato a: basi, pedana del lanciatore, palle da gioco, mazze, uniformi, guanto del ricevitore, guanto del prima base, guanti degli interni e degli esterni, elmetti protettivi ed ogni altro materiale descritto dalle norme di questo Regolamento, non dovrà contenere alcuna forma indebita di commercializzazione del prodotto. L'identificazione apposta dal produttore di tali materiali deve essere di buon gusto quanto a dimensione e contenuto del simbolo del produttore o del marchio di fabbrica relativo a ciascun materiale.

NOTA: i produttori che intendano apportare modifiche innovative nell'equipaggiamento per il baseball delle leghe professionistiche devono sottoporre i propri progetti al Comitato Ufficiale del Regolamento Tecnico di gioco prima di avviare la produzione.

## 2.00 Definizioni dei termini

(Tutte le definizioni nella regola 2.00 sono in ordine alfabetico)

**APPELLO** (appeal) è l'atto di un difensore che reclama sulla violazione delle regole da parte della squadra attaccante.

**ATTACCANTI** (offense) è la squadra o un qualsiasi giocatore della squadra alla battuta.

**BALL** (ball) è un lancio che non entra in volo nella zona dello strike e che il battitore non tenta di battere. Se la palla lanciata colpisce il terreno e rimbalza attraverso la zona dello strike, è un ball. Se tale lancio tocca il battitore, a questi sarà assegnata la prima base. Se il battitore tenta di colpire tale lancio dopo due strike la palla non può essere "presa" ai sensi delle regole 6.05 (c) e 6.09 (b). Se il battitore batte tale palla, l'azione seguente sarà considerata come se il battitore avesse battuto la palla in volo.

**BASE** (base) è uno dei quattro punti che debbono essere toccati in ordine dal corridore allo scopo di segnare un punto; tale definizione identifica più comunemente i sacchetti di tela e la piastra di gomma che caratterizza i punti suddetti.

**BASE SU BALL** (base on ball) è la concessione della prima base al battitore che, durante il suo turno alla battuta, riceve quattro lanci fuori dalla zona dello strike.

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

**BATTITORE** (batter) è quel giocatore della squadra all'attacco che prende posizione nell'apposito box.



**BATTITORE-CORRIDORE** (batter-runner) è il termine che identifica il giocatore della squadra all'attacco che ha appena concluso il proprio turno alla battuta finché lo stesso giocatore è eliminato o finché si conclude l'azione che gli ha consentito di divenire corridore.

**BOX DEL BATTITORE** (batter's box) è la zona entro la quale il battitore deve stare durante il suo turno alla battuta.

**BOX DEL RICEVITORE** (catcher's box) è la zona entro la quale il ricevitore deve stare fino a quando il lanciatore rilascia la palla.

**CORRIDORE** (runner) è un attaccante che avanza o ritorna verso una qualsiasi base o è a contatto con la stessa.

**DIFENSORE** (fielder) è un qualsiasi giocatore in difesa.

**DIFESA** (defense or defensive) è la squadra, o qualsiasi giocatore della stessa, schierata in campo.

**DOPPIO GIOCO** (double play) è un gioco della difesa nel quale, senza soluzione di continuità, due attaccanti sono eliminati, purché tra tali eliminazioni non sia commesso alcun errore.

- a) Un doppio gioco forzato è quello nel quale entrambe le eliminazioni derivano da situazioni di gioco forzato.
- b) Un doppio gioco forzato rovescio è quello in cui la prima eliminazione avviene per gioco forzato e la seconda avviene su un corridore che, per effetto della prima eliminazione, non è più forzato. Esempio di doppio gioco forzato rovescio: corridore in prima base, un eliminato; palla battuta in terra verso il prima base che raccoglie e tocca la base (primo eliminato) quindi tira in seconda base o all'interbase per la seconda eliminazione (eliminazione per toccata del corridore). Altro esempio: basi cariche, nessun eliminato; palla battuta in terra verso il terza base che tocca la

base (primo eliminato) e quindi tira al ricevitore per la seconda eliminazione (per toccata).

**DOPPIO INCONTRO** (double-header) è costituito da due partite regolarmente previste in calendario sia nella sua stesura primitiva sia in una successiva modifica, disputate una dopo l'altra, senza soluzione di continuità.

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

**ESTERNO** (outfielder) è un giocatore della squadra di difesa che prende posizione nel campo esterno. Tale campo esterno è definito come la zona del campo di gioco più distante dalla casa base.

**FALLO** (balk) è un atto illegale del lanciatore, con uno o più corridori in base, che dà diritto a tutti i corridori di avanzare di una base.

**GIOCO** (play) è l'ordine dato dall'arbitro per iniziare la partita o per far riprendere il gioco a seguito di qualsiasi palla morta.

**GIOCO FORZATO** (forced play) è un gioco in cui un corridore perde legalmente il diritto di occupare una base a causa del battitore divenuto corridore. Si elimina ogni confusione riguardante questo gioco ricordando che spesso la situazione di gioco forzato viene rimossa durante l'azione. Esempio: un corridore in prima e un eliminato; palla battuta seccamente verso il prima base che la raccoglie e tocca subito la base eliminando perciò il battitore-corridore. Il gioco forzato cessa in questo istante ed il corridore che sta avanzando verso la seconda base, deve essere toccato per esser eliminato. Se ci fosse stato un corridore in terza o in seconda base, e l'uno o l'altro di tali corridori fossero arrivati a casa base prima dell'eliminazione per toccata del corridore che avanzava verso

la seconda base, i punti sarebbero stati validi. Se il prima base avesse invece tirato la palla in seconda e la palla fosse poi stata rimandata in prima, il gioco in seconda sarebbe stato un'eliminazione forzata facendo la seconda eliminazione. Il ritorno in prima base della palla, prima dell'arrivo del battitore-corridore, avrebbe procurato la terza eliminazione. In questo caso nessun punto sarebbe stato valido. Esempio: **ELIMINAZIONE NON FORZATA**. Un eliminato, corridori in prima e terza base. Il battitore è eliminato al volo. Due eliminati. Il corridore in terza ritocca e segna il punto. Il corridore in prima base tenta di ritoccare prima che il tiro del difensore arrivi in prima base, ma non riesce ad arrivarvi in tempo ed è eliminato: tre eliminati. Se a giudizio dell'arbitro, il corridore in terza base ha toccato casa base prima che la palla sia giunta in prima base, il punto conta.

**GIOCO SPREMUTO** (squeeze play) è il termine che definisce l'azione di gioco in cui una squadra, con un corridore in terza base, tenta di far segnare il punto allo stesso corridore mediante una smorzata.

**GIUDICATO** (adjudged) è una decisione dell'arbitro.

**ILLEGALE** (illegal) significa contrario a questo regolamento.

**IMMEDIATO RILANCIO** (quick return pitch) è un lancio fatto con il chiaro intendimento di cogliere impreparato il battitore. E' un lancio illegale.

**IN PERICOLO** (in jeopardy) definisce che la palla è in gioco e che un giocatore attaccante può essere eliminato.

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

## **INTERFERENZA** (interference)

- a) Interferenza offensiva è un atto della squadra in battuta che interferisce, ostacola, impedisce, intralcia o confonde qualsiasi difensore che sta tentando un gioco. Se l'arbitro dichiara il battitore, il battitore-corridore o un corridore, eliminato per interferenza, tutti gli altri corridori debbono ritornare alla base che, a giudizio dell'arbitro, avevano legalmente toccato per ultima al momento dell'interferenza, a meno che le regole prevedano diversamente. Nel caso in cui il battitore-corridore non abbia raggiunto la prima base, tutti i corridori devono ritornare all'ultima base occupata al momento del lancio.
- b) Interferenza difensiva è un atto di un difensore che intralcia od impedisce ad un battitore di battere la palla lanciata.
- c) Interferenza arbitrale avviene:
  - (1) quando un arbitro intralcia, ostacola od impedisce il tiro del ricevitore inteso a cogliere un corridore che sta rubando o
  - (2) quando una battuta buona tocca un arbitro in territorio buono prima di oltrepassare un difensore.
- d) Interferenza di uno spettatore avviene quando uno spettatore, sporgendosi dalle tribune oppure recandosi sul campo di gioco, tocca una palla viva.

## **Su qualsiasi interferenza la palla è morta.**

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

**IN VOLO** (in flight) dicesi di una palla battuta, tirata o lanciata che non ha ancora toccato il terreno o qualsiasi altro ostacolo, fatta eccezione di un giocatore in difesa.

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

**LANCIO** (pitch) è una palla che il lanciatore spedisce al battitore. Tutti di altri passaggi della palla da un giocatore all'altro si chiamano tiri.

**LANCIO ILLEGALE** (illegal pitch) è:

- (1) un lancio effettuato quando il lanciatore non ha il piede di perno a contatto con la pedana;
- (2) un immediato rilancio.

**Un lancio illegale con corridori in base è un fallo (balk).**

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

**LEGALE** (legal or legally) significa in accordo con questo regolamento.

**MANAGER** (manager) è la persona che, per incarico della Società, è responsabile delle azioni della squadra in campo e rappresenta la stessa nei rapporti con l'arbitro e con la squadra avversaria. Un giocatore può essere designato come manager.

- a) La Società dovrà segnalare il nominativo del proprio manager (omissis) all'arbitro-capo non meno di 30 minuti prima dell'orario ufficiale d'inizio della gara.
- b) Il manager potrà informare l'arbitro capo di aver delegato un giocatore o assistente a svolgere determinati compiti specifici in sua vece secondo il regolamento e ogni azione di tali rappresentanti designati è da considerarsi ufficiale. Il manager rimane sempre responsabile del comportamento della propria squadra, dell'osservanza delle norme ufficiali e del rispetto degli arbitri.
- c) Se il manager lascia il terreno di gioco, egli dovrà designare un giocatore o suggeritore a fungere da suo sostituto. Su tale sostit-

tuto si intendono, da allora, trasferiti tutti i diritti-doveri e responsabilità proprie del manager. Se il manager rifiuta o manca di designare il proprio sostituto prima di lasciare il terreno di gioco, l'arbitro capo designerà un membro della squadra come sostituto manager.

**OSTRUZIONE** (obstruction) è l'atto di un difensore che, mentre non è in possesso della palla né sta per prenderla, impedisce l'avanzata di un qualsiasi corridore. Se un difensore sta per ricevere una palla tirata e la palla è in volo verso di lui e così vicina che il difensore deve occupare la sua posizione per prenderla si può considerare che "è nell'atto di prendere la palla". E' interamente a giudizio dell'arbitro se il difensore "è nell'atto di prendere la palla". Dopo che un difensore ha fatto un tentativo di prendere la palla e la manca, non è più nell'atto di prenderla. Per esempio: un difensore si tuffa sul terreno per prendere una rimbalzante e la palla lo oltrepassa, ma lui continua a restare sul terreno ritardando l'avanzata del corridore; con tutta probabilità ha ostruito il corridore.

**PALLA BUONA** (fair ball) è una palla battuta che si ferma in territorio buono tra casa base e prima base, o tra casa base e terza base; o che nel rimbalzare dal campo interno al campo esterno, oltre la prima o la terza base, rotola sul terreno buono o sorvola lo stesso; o tocca la prima, la seconda e la terza base; o tocca il terreno per la prima volta in territorio buono oltre la prima o la terza base; o mentre rotola sul terreno buono, o sorvola lo stesso, tocca la persona di un arbitro o di un giocatore; o che mentre sorvola il territorio buono, esce in volo dal campo di gioco. Una volata buona sarà giudicata dalla posizione della palla in relazione alla linea del foul, incluso il palo del foul, e non dalla posizione del difensore, sia questo in territorio buono o foul, nel momento in cui tocca la palla. Se una volata cade in campo interno tra la casa base e prima base o tra casa e terza base e poi rimbalza in territorio foul senza toccare un giocatore od un

arbitro prima di superare la prima o la terza base, è una palla foul. Se la palla si ferma in territorio foul o è toccata da un giocatore in territorio foul è un foul ball. Se una volata cade sulla o oltre la prima o la terza base e quindi rimbalza in territorio foul, è una battuta buona. Sempre più società stanno provvedendo all'istallazione di pali del foul più alti corredati da una rete metallica che dal palo si estende in terreno buono al di sopra del recinto, in modo da consentire agli arbitri di giudicare con maggior precisione le palle battute buone o foul.

**PALLA FOUL** (foul ball) è una palla battuta che si ferma in territorio foul tra casa base e prima base, o fra casa base e terza base; o che nel rimbalzare oltre la prima o la terza base, rotola sul territorio foul o sorvola lo stesso; o che cade in territorio foul dietro la prima o la terza base; o che mentre rotola sul territorio foul o sorvola lo stesso, tocca la persona di un arbitro o di un giocatore o un qualsiasi oggetto estraneo al terreno naturale. Una volata foul sarà giudicata secondo le posizioni relative della palla e delle linee di foul, compreso il palo del foul, e non dalla posizione del difensore, in territorio buono o foul, nel momento in cui tocca la palla. Una palla battuta, senza toccare un difensore, dopo aver colpito la pedana del lanciatore, rimbalza e va a finire in territorio foul tra casa e prima base o tra casa base e terza base; questa è una palla foul.

**PALLA MORTA** (dead ball) è una palla non in gioco a causa di una temporanea sospensione del gioco avvenuta legalmente.

**PALLA TESA** (line drive) è una palla battuta che va rapidamente e direttamente dalla mazza a un difensore senza toccare il terreno.

**PALLA VIVA** (live ball) dicesi della palla quando è in gioco.

**PANCHINA** (bench or dugout) è il posto a sedere riservato ai gioca-

tori, sostituti ed altri membri della squadra, in divisa, quando essi non sono effettivamente impegnati sul campo di gioco.

**PARTITA INTERROTTA** (called game) è una partita nella quale l'arbitro capo pone termine al gioco per una qualsiasi ragione.

**PARTITA FORFAIT** (forfeited game) è una partita dichiarata finita dall'arbitro capo con il punteggio di 9-0 a favore della squadra danneggiata per violazione del regolamento.

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

**PARTITA REGOLAMENTARE** (regulation game) vedi regole 4.10 e 4.11.

**PARTITA SOSPESA** (suspended game) è una partita interrotta che deve essere completata in altra data.

**PENALITÀ** (penalty) è l'applicazione di queste regole a seguito di un atto illegale.

**PERSONA** (person) di un giocatore o di un arbitro è qualsiasi parte del suo corpo, divisa o equipaggiamento.

**PIEDE DI PERNO** (pivot foot) del lanciatore è quel piede che sta a contatto con la pedana del lanciatore quando egli effettua il lancio.

**POSIZIONE DI CARICAMENTO** (wind-up position) è una delle due posizioni legali di lancio.

**POSIZIONE FISSA** (set position) è una delle due posizioni legali di lancio.



**PRESA** (catch) è l'atto con il quale il difensore, usando la mano od il guanto, prende sicuro possesso di una palla in volo e la tiene saldamente, purché nel prenderne possesso egli non usi il berretto, la pettorina, una tasca o qualsiasi altra parte della divisa. Non è una presa quando, simultaneamente o immediatamente dopo essere venuto a contatto con la palla, egli si scontra con un giocatore o urta un muro e cade ed in conseguenza di tale scontro o caduta perde la palla. Non è una presa se un difensore tocca una palla in volo che successivamente colpisce un membro della squadra in attacco o un arbitro e viene infine presa da un altro difensore. Se al giocatore che ha effettuato la presa, la palla sfugge nel successivo atto di tirarla, la palla è giudicata presa. Per stabilire la validità della presa, il giocatore deve tenere la palla per un tempo sufficiente a dimostrare che egli ha il completo controllo della stessa e che il rilancio della medesima è volontario e intenzionale. Una presa è legale se la palla è definitivamente presa da qualsiasi difensore anche se palleggiata o presa da un altro difensore prima che tocchi terra. I corridori possono lasciare le loro basi nel momento in cui il primo difensore tocca la palla. Un difensore può sporgersi oltre la rete, corda, recinzione o altra linea di demarcazione per effettuare una presa. Egli può saltare sopra una cancellata, o telone che può essere in territorio foul. Non può essere concessa interferenza se un difensore si sporge oltre la rete, una cancellata, una fune o nelle tribune per prendere una palla. Egli fa questo a suo rischio e pericolo. Se un difensore, tentando una presa sul limite della panchina viene sostenuto per una possibile caduta da un giocatore o giocatori di entrambe le squadre, ed effettua la presa, la presa è valida.

**PUNTO** (run or score) è conseguito da un giocatore in attacco che da battitore diventa corridore e tocca prima, seconda, terza e casa base nell'ordine.

**RICEVITORE** (catcher) è il difensore che prende posizione dietro casa base.

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

**RIPRESA** (inning) è quella parte di una partita in cui le squadre si alternano in attacco ed in difesa e nella quale vi siano state tre eliminazioni per ciascuna squadra. Il turno alla battuta di ciascuna squadra costituisce una mezza ripresa.

**RITOC CARE** (retouch) è l'atto di un corridore che fa ritorno su una base come legalmente richiesto.

**SALVO** (safe) è la dichiarazione dell'arbitro che un corridore ha diritto alla base che tentava di conquistare.

**SCELTA DELLA DIFESA** (fielder's choice) è l'atto di un difensore che prende una palla buona rimbalzante e, anziché tirare in prima base per eliminare il battitore-corridore, tira ad un'altra base nel tentativo di eliminare un corridore più avanzato. Il termine è anche usato dai classificatori per registrare:

- a) le basi che il battitore-corridore guadagna in più in conseguenza del gioco svolto dalla difesa la quale, giocando su di una battuta valida, tenta l'eliminazione di un corridore già sulle basi;
- b) l'avanzata di un corridore (che non sia avvenuta per base rubata od errore) mentre un difensore tenta di eliminare un altro corridore;
- c) l'avanzata di un corridore ottenuta esclusivamente per l'indifferenza della squadra in difesa (rubata non difesa—undefended steal).

**SCIVOLARE OLTRE** (overslide or oversliding) è l'atto di un attac-

cante che, nello scivolare verso una base, fuorché quando avanza da casa base verso la prima base, perde il contatto con la base stessa.

**SMORZATA** (bunt) è una palla battuta non a seguito di una sventola ma fatta intenzionalmente incontrare con la mazza e diretta in campo interno.

**SPRIZZATA FOUL** (foul tip) è una palla battuta che schizza direttamente dalla mazza nelle mani del ricevitore ed è legalmente presa. Non è una sprizzata foul se non viene "presa" e ogni sprizzata foul che è presa è uno strike e la palla rimane in gioco. Non è "presa" se tale presa viene effettuata dopo un qualsiasi rimbalzo, salvo che la palla abbia prima toccato il guanto o le mani del ricevitore.

**SQUADRA DI CASA** (home team) è la squadra sul campo della quale viene disputata la partita. Qualora la partita si disputasse su campo neutro, la squadra di casa verrà designata da accordo reciproco.

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

- a) il battitore tenta di battere la palla e la manca;
- b) una qualsiasi parte della palla lanciata passa attraverso una qualsiasi parte della zona dello strike ed il battitore non tenta di batterla;
- c) la palla lanciata è battuta foul dal battitore quando egli ha meno di due strike;
- d) è smorzata foul;
- e) tocca il battitore mentre egli tenta di batterla;
- f) in volo tocca il battitore nella zona dello strike;
- g) è una sprizzata foul.

**SUGGERITORE** (coach) è un membro in divisa della squadra che per incarico del manager svolge le mansioni da quest'ultimo assegnatogli. Tali mansioni non sono necessariamente limitate a quelle proprie del suggeritore di base.

**SUGGERITORE DI BASE** (base coach) è un membro in divisa della squadra che ha il compito di dirigere il gioco dei corridori e del battitore dagli appositi box situati in prossimità della prima e della terza base.

**TEMPO** (time) è l'annuncio, da parte di un arbitro, di una legale interruzione del gioco durante la quale la palla è morta.

**TERRITORIO BUONO** (fair territory) è quella zona del campo di gioco compresa tra linee di prima e terza base, che da casa base si prolungano fino alla recinzione del campo e che si innalzano poi perpendicolarmente sulla stessa. Tutte le linee di foul sono in territorio buono.

**TERRITORIO FOUL** (foul territory) è quella zona del campo di gioco al di fuori delle linee foul di prima e terza base, estesa fino al recinto e perpendicolarmente verso l'alto.

**TIRO** (throw) è l'atto del dirigere la palla, con la mano ed il braccio verso un dato obiettivo e deve essere sempre distinto dal lancio.

**TOCCARE** (touch) toccare un giocatore o un arbitro significa toccare qualsiasi parte del suo corpo, divisa o equipaggiamento.

**TOCCATA** (tag) è l'atto di un difensore che tocca una base con il proprio corpo mentre ha sicuro e saldo possesso della palla nella mano o nel guanto; o tocca un corridore con la palla, la mano o il guanto che tiene la palla stessa mentre la medesima è sicuramente e saldamente nella mano o nel guanto suddetti.

**TRINCEA** (dugout) vedi definizione di panchina.

**TRIPLO GIOCO** (triple play) è un gioco della difesa nel quale, senza soluzione di continuità, tre attaccanti vengono eliminati, purché tra tali eliminazioni non venga commesso alcun errore.

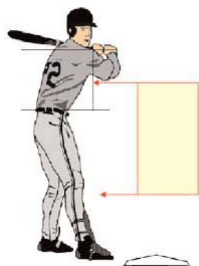
**VOLATA** (fly ball) è una palla battuta che va alta nell'aria, in volo.

**VOLATA INTERNA** (infield fly) è una volata buona (esclusa una radente o un tentativo di smorzata) che può essere presa da un interno con sforzo ordinario, quando prima e seconda base o prima, seconda e terza base sono occupate, prima che vi siano due eliminati. Il lanciatore, il ricevitore e qualsiasi esterno, che si trovassero nel campo interno durante tale gioco, dovranno essere considerati interni ai sensi di questa regola. Nel momento in cui la palla battuta può essere una volata interna l'arbitro deve immediatamente dichiararla tale affinché i corridori possano beneficiarne. Se la palla è vicino alle linee di foul, l'arbitro deve dichiarare "volata interna se buona". La palla è viva e in gioco ed i corridori possono avanzare a rischio che la palla venga presa o ritoccare ed avanzare dopo che la palla è toccata come fosse una normale volata. Quando tale palla battuta è un foul ci si comporta come per una qualsiasi battuta foul. La palla dichiarata "volata interna" che, senza essere toccata, cade sul terreno e finisce poi in territorio foul, prima di oltrepassare la prima o la terza base, è una palla foul. La palla dichiarata "volata interna" che, senza essere toccata, cade in territorio foul e finisce poi in territorio buono, prima della prima e della terza base, è una volata interna. Nell'applicazione della regola della volata interna l'arbitro deve giudicare se la palla potrebbe essere presa con sforzo ordinario da un interno, non da considerazioni arbitrarie come la linea dell'erba o delle basi. L'arbitro dovrà chiamare una volata interna, anche se presa da un esterno, se, a giudizio dell'arbitro, la palla avrebbe potuto essere altrettanto facilmente presa da un interno. La volata in-

terna non può in nessun caso essere considerata un gioco d'appello. Prevale il giudizio arbitrale e la decisione dovrà essere presa immediatamente. Quando viene chiamata una volata interna, i corridori possono avanzare a proprio rischio. Se su una chiamata di volata interna il difensore intenzionalmente lascia cadere una palla buona, la palla rimane in gioco nonostante quando detto nella regola 6.05 (l). La regola della volata interna ha la precedenza.

**ZONA DELLO STRIKE** (strike zone) è l'area sopra casa base il cui limite superiore è una linea orizzontale nel punto mediano fra la parte superiore delle spalle e la parte superiore dei pantaloni della divisa, ed il cui livello più basso è una linea all'altezza della parte inferiore delle ginocchia.

La zona di strike sarà determinata dalla posizione del battitore nel momento in cui è in posizione per battere una palla lanciata.



## 3.00 Preliminari di gioco

**3.01** Prima che la partita abbia inizio, l'arbitro deve:

- a) Richiedere stretta osservanza di tutte le regole riguardanti il materiale di gioco e l'equipaggiamento dei giocatori.
- b) Assicurarsi che tutte le linee di gioco (in grassetto nel grafico) siano segnate con calce, gesso od altro materiale bianco facilmente distinguibile dal terreno o dall'erba.
- c) Ricevere dalla squadra di casa una scorta di palle regolamentari il cui numero e tipo vengono stabiliti dalla FIBS. (Ogni palla deve essere in un involucro sigillato riportante la firma del presidente federale, il sigillo deve essere rotto qualche minuto prima dell'inizio della partita, quando l'arbitro aprirà ogni confezione per ispezionare le palle e per rimuoverne la brillantezza.) L'arbitro è l'unico giudice dell'idoneità delle palle da impiegarsi nella partita.
- d) Assicurarsi che la squadra di casa abbia una scorta sufficiente di palle regolamentari pronte per l'immediato impiego in caso di necessità.
- e) Avere in suo possesso almeno due palle di riserva; deve inoltre provvedere al reintegro di tale scorta supplementare, quando è necessario, durante la partita. Tali palle di riserva debbono essere messe in gioco quando:
  - (1) Una palla è stata battuta fuori dal campo o nelle aree riservate agli spettatori.
  - (2) Una palla è scolorita o non idonea per l'ulteriore impiego in partita.
  - (3) Il lanciatore richiede una palla di riserva. L'arbitro non consegnerà una palla di riserva al lanciatore fino a che il gioco non sia finito e la palla precedentemente usata non sia morta. In seguito alla fuoriuscita dal campo di

gioco di una palla tirata o battuta, il gioco non potrà essere ripreso con una palla di riserva fino a che i corridori non avranno raggiunto le basi a cui avevano diritto. Dopo un fuori campo battuto fuori dal terreno di gioco, l'arbitro non consegnerà una nuova palla al lanciatore o al ricevitore finchè il battitore che ha battuto il fuori-campo non ha attraversato il piatto.

- 3.02** Nessun giocatore può intenzionalmente scolorire o danneggiare la palla strofinandola con terra, resina, paraffina, liquirizia, carta vetrata o qualunque altra sostanza estranea.

**PENALITÀ:** l'arbitro deve ritirare la palla ed espellere il giocatore colpevole dalla partita. Qualora l'arbitro non fosse in grado di individuare il colpevole, ed il lanciatore lancia tale palla scolorita o danneggiata al battitore, il lanciatore deve essere espulso e sarà sospeso per un periodo di tempo a giudizio dell'organo federale competente.

- 3.03** Uno o più giocatori possono essere sostituiti durante la partita ogni qualvolta la palla è morta. Il sostituto deve prendere nell'ordine di battuta della squadra il posto del giocatore che ha sostituito. Il giocatore che è stato sostituito non può più prendere parte attiva alla partita. Se un sostituto entra in squadra al posto del manager-giocatore, lo stesso manager può in seguito, a sua discrezione, fungere da suggeritore. Quando due o più sostituti della squadra in difesa entrano in partita contemporaneamente il manager dovrà immediatamente, prima che essi prendano la loro posizione di difesa, indicare all'arbitro capo la posizione di tali giocatori nell'ordine di battuta e l'arbitro capo deve a sua volta darne comunicazione al classificatore ufficiale. Se questa comunicazione non viene fatta immediatamente all'arbitro capo questi ha l'autorità di assegnare a tali sostituti il posto da occupare nell'ordine di battuta.



Un lanciatore può assumere un'altra posizione solamente una volta durante lo stesso inning; es.: al lanciatore non sarà concesso di assumere una posizione diversa dal lanciatore per più di una volta nello stesso inning. Ad ogni giocatore, eccetto al lanciatore che sostituisce un giocatore infortunato, saranno concessi cinque tiri di riscaldamento. (Per il lanciatore vedere la regola 8.03).

- 3.04** Il giocatore, il cui nome è nell'ordine di battuta, non può diventare il sostituto corridore di un compagno di squadra. Questa regola ha lo scopo di impedire l'impiego di corridori di favore. A nessun giocatore sarà permesso di essere impiegato come corridore di favore per il compagno di squadra. Un giocatore già impegnato in partita e sostituito non può rientrare come corridore di favore. Qualunque giocatore non incluso nell'ordine di battuta, se usato come corridore, dovrà essere considerato un sostituto giocatore.

**3.05**

- a) Il lanciatore nominato nell'ordine di battuta, consegnato all'arbitro capo, secondo le regole 4.01 (a) e (b), deve lanciare al primo battitore o a qualsiasi eventuale sostituto battitore fino a quando il medesimo viene eliminato o raggiunge la prima base, a meno che il lanciatore non subisca un infortunio o venga colto da malore, tale da renderlo, a giudizio dell'arbitro capo, inabile al lancio.
- b) Se il lanciatore viene cambiato, il sostituto lanciatore deve lanciare al battitore in quel momento alla battuta, o a qualsiasi eventuale sostituto battitore, fino a quando tale battitore viene eliminato, raggiunge la prima base o ha termine la ripresa, a meno che il sostituto lanciatore subisca un infortunio o venga colto da malore, tale da renderlo, a giudizio dell'arbitro capo, inabile al lancio.

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

Se un manager tenta di sostituire un lanciatore in violazione della regola 3.05 c) l'arbitro deve avvisare il manager della squadra che non può farlo. Se, per caso, l'arbitro capo, ha per distrazione annunciato l'entrata del lanciatore irregolare, deve ancora correggere la situazione prima che il lanciatore irregolare lanci. Una volta che il lanciatore esegue un lancio diventa un lanciatore regolare.

- 3.06** Il manager deve comunicare immediatamente all'arbitro-capo ogni sostituzione e il posto che il sostituto occupa nell'ordine di battuta. I giocatori sostituiti possono rimanere sulla panchina con la loro squadra o "scaldare" i lanciatori. Se il manager è sostituito da un altro giocatore, egli può continuare a dirigere la propria squadra dalla panchina o dal box del suggeritore. Gli arbitri non debbono permettere ai giocatori che sono stati sostituiti e che hanno il permesso di rimanere nella panchina, di indirizzare commenti di qualsiasi tipo a giocatori o al manager avversario, od agli arbitri.
- 3.07** L'arbitro capo dopo averne avuto comunicazione, deve immediatamente annunciare o fare annunciare ogni sostituzione.
- 3.08**
- a) Se una sostituzione non viene annunciata, il sostituto è considerato immesso nella partita, quando:

- (1) se lanciatore, quando prende posizione sulla pedana di lancio;
  - (2) se battitore, quando entra nel box del battitore;
  - (3) se difensore, quando raggiunge la posizione normalmente occupata dal difensore che ha sostituito ed il gioco ha inizio;
  - (4) se corridore, quando prende il posto del corridore che ha sostituito.
- b) Qualsiasi azione di gioco eseguita o subita da uno qualunque dei sopraddetti sostituti non annunciati è legale.

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

### **3.10**

- a) Il manager della squadra ospitante sarà l'unica persona con la facoltà di giudicare se una partita non debba iniziare a causa delle sfavorevoli condizioni atmosferiche o per l'impraticabilità del campo di gioco, fatta eccezione per i casi in cui si disputi la seconda partita di un doppio incontro.

**ECCEZIONE:** La Federazione può autorizzare in via permanente i competenti Organi a sospendere l'applicazione di questa regola, sia per tutta la stagione di campionato che per le ultime settimane, onde assicurare che i Campionati stessi siano regolarmente portati a termine ogni anno. Qualora nel corso delle giornate di chiusura dei campionati, il rinvio di una partita e l'eventuale impossibilità di svol-

gimento successivo della stessa tra due qualsiasi Società influisca sulla classifica di qualche Società, gli Organi competenti, su richiesta della Società stessa, possono avocare a sé il diritto che questa regola concede al manager della Squadra di casa;

- b) L'arbitro capo della prima partita sarà l'unica persona con la facoltà di giudicare se la seconda partita di un doppio incontro non debba iniziare a causa delle sfavorevoli condizioni atmosferiche o per l'impraticabilità del campo di gioco;
- c) L'arbitro capo soltanto potrà giudicare nel corso della partita se e quando il gioco deve essere sospeso a causa delle sfavorevoli condizioni atmosferiche o per l'impraticabilità del campo di gioco; se e quando il gioco deve essere ripreso dopo tale sospensione; se e quando la partita deve essere ritenuta finita dopo tale sospensione. L'arbitro non terminerà in ogni modo la partita se non saranno trascorsi almeno 30 minuti dalla sospensione del gioco ed avrà inoltre facoltà di prolungare tale intervallo se ritiene che vi sia qualche possibilità di far riprendere il gioco.

L'arbitro capo dovrà tuttavia cercare sempre di portare a termine l'incontro. La sua autorità di riprendere il gioco in seguito ad una o più sospensioni, la durata superiore ai trenta minuti di ciascuna, è assoluta; egli interromperà definitivamente l'incontro solo quando sarà chiaro che non v'è possibilità di portare a termine la partita

- 3.11** Tra le due partite di un doppio incontro o quando una partita è sospesa per l'impraticabilità del campo, l'arbitro capo deve avere sotto il suo controllo il personale addetto alla manutenzione del campo allo scopo di rendere il terreno idoneo al gioco.

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

- 3.12** Quando l'arbitro sospende il gioco, chiama "tempo". Alla chiamata di "gioco" fatta dall'arbitro, la sospensione del gioco è rimossa e lo stesso riprende. Tra la chiamata di "tempo" e la chiamata di "gioco" la palla è morta.
- 3.13** Il manager della squadra di casa deve presentare all'arbitro capo ed al manager della squadra avversaria quelle particolari regole di campo che egli ritiene necessario adottare per sopperire agli inconvenienti derivanti dalle misure del campo di gioco, dalla vicinanza o presenza del pubblico sul campo di gioco, da una palla battuta o tirata tra gli spettatori presenti sul campo o da qualsiasi altra contingenza. Quando tali regole sono accettate dal manager della squadra avversaria esse diventano legali. Se non sono accettate dal manager avversario, l'arbitro capo deve prescrivere ed applicare tutte quelle regole speciali che egli ritiene necessario adottare per le caratteristiche del campo avendo cura che tali regole di campo non siano in contrasto con il presente regolamento.
- 3.14** Quando una squadra è alla battuta i membri della squadra stessa debbono portare fuori dal campo ed entro la propria trincea o panchina i guanti o l'altro materiale. Nulla dell'equipaggiamento di gioco deve essere lasciato giacente sul campo sia in territorio buono sia in territorio foul.
- 3.15** Nessuna persona può essere ammessa sul terreno di gioco durante la partita ad eccezione dei giocatori, allenatori in uniforme, manager, fotografi autorizzati dalla squadra di casa, arbitri, agenti dell'ordine pubblico in uniforme e dei guardiani

o altri dipendenti della squadra di casa. Nel caso di interferenza non intenzionale con il gioco da parte delle suddette persone autorizzate a restare in campo (esclusi i membri della squadra in attacco che partecipano al gioco o i suggeritori nel loro box, o gli arbitri) la palla è viva ed in gioco. Se l'interferenza è intenzionale, la palla è morta al momento dell'interferenza e l'arbitro deve imporre quelle penalità che, a suo giudizio, rendono nullo l'atto d'interferenza.

**NOTA:** per le persone non indicate sopra, vedere la regola 7.11e la regola 7.08 (b).

Il dubbio fra l'interferenza intenzionale o non intenzionale deve essere decisa in base alle azioni della persona. Per esempio: se un bat boy, un raccattapalle, un poliziotto, ecc. cerca di evitare di essere toccato da una palla tirata o battuta ma ne è tuttavia toccato si verificherà una interferenza non intenzionale. Se tuttavia egli calcia, raccoglie o spinge la palla questo deve essere considerato interferenza intenzionale, indipendentemente da ciò che ha inteso fare.

**Esempio di gioco:** il battitore batte la palla all'interbase che la raccoglie ma tira a lato del prima base. Il suggeritore di prima base per evitare di essere colpito dalla palla cade a terra e il prima base nel suo tentativo di recuperare la palla inciampa nel suggeritore; il battitore-corridore giunge salvo in terza. Il dubbio è se l'arbitro dovrà chiamare interferenza da parte del suggeritore.

Questo sarà a discrezione dell'arbitro, se egli ha la sensazione che il suggeritore ha fatto tutto il possibile per evitare di interferire con il gioco non è necessario chiamare l'interferenza. Se all'arbitro sembra che il suggeritore finga di evitare di interferire l'arbitro chiamerà l'interferenza.

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

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

C'è differenza tra una palla che è stata tirata o battuta nelle tribune che colpisce uno spettatore fuori dal territorio di gioco e rimbalza in campo e uno spettatore che entra o si sporge nel campo di gioco sopra, sotto o attraverso una barriera e tocca una palla in gioco o tocca o interferisce in altra maniera con un giocatore. Nel secondo caso è chiaramente intenzionale e dovrà essere trattata come interferenza intenzionale come stabilito dalla regola 3.15. Battitori e corridori verranno messi nella posizione nella quale, a giudizio dell'arbitro, si sarebbero trovati se non ci fosse stata l'interferenza.

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

**Esempio:** corridore in terza, un eliminato; il battitore batte una volata lunga all'esterno (buona o foul). Uno spettatore chiaramente interferisce con l'esterno che cerca di prendere la palla al volo. L'arbitro elimina il battitore per l'interferenza dello spettatore e la palla è morta al momento della chiamata. L'arbitro decide che a causa della distanza cui la palla è stata

battuta il corridore in terza avrebbe segnato dopo la presa, se il difensore che è stato interferito avesse preso la palla; perciò al corridore sarà permesso segnare. Questo non si verificherebbe se l'interferenza avvenisse a breve distanza da casa base.

- 3.17** Giocatori e sostituti di entrambe le squadre debbono restare sulla panchina o nel dugout della propria squadra a meno che partecipino effettivamente al gioco, si preparino per entrarvi o fungano da suggeritori in prima o terza base. Ad eccezione di giocatori, sostituti, manager, suggeritori, massaggiatori e raccatta mazze, nessun altro può occupare la panchina nel corso della partita.

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

Ai giocatori non inseriti nell'elenco dei partecipanti alla partita sarà permesso partecipare alle attività preparatorie della partita e sedere in panchina nel corso della gara, ma non potranno prendere parte a nessuna attività di partita come riscaldare un lanciatore, ecc. A tali giocatori non sarà permesso entrare nella superficie di gioco in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo durante la partita.

- 3.18** La squadra di casa deve provvedere ad un servizio d'ordine pubblico sufficiente a mantenere l'ordine nel campo. Nel caso in cui una o più persone entrino sul terreno di gioco durante una partita ed interferiscano in qualsiasi maniera con il gioco, la squadra ospitata può rifiutarsi di giocare fino a che il campo non sia stato sgomberato.

**PENALITÀ:** se dopo un ragionevole periodo di tempo concesso dall'arbitro capo, non inferiore comunque a quindici minuti calcolati a



partire dal rifiuto di giocare della squadra ospitata, il campo non fosse stato ancora sgomberato, l'arbitro potrà assegnare partita vinta per forfait alla squadra ospitata.

## 4.00 Inizio e fine della partita

**4.01** Salvo che la squadra di casa abbia dato tempestivo avviso che la partita è stata rimandata o che ne è stato ritardato l'inizio, l'arbitro o gli arbitri faranno la loro entrata sul terreno di gioco cinque minuti prima dell'ora stabilita per l'inizio dell'incontro dirigendosi verso casa base ove incontrano i manager delle squadre. Si svolgeranno poi nell'ordine le seguenti formalità:

- a) Il manager della squadra di casa consegna il suo ordine di battuta all'arbitro capo in duplice copia;
- b) successivamente, il manager della squadra ospitata consegna il suo ordine di battuta all'arbitro capo in duplice copia;
- c) l'arbitro capo accerta che l'originale e le copie dei rispettivi ordini di battuta siano identici e poi consegna una copia di ciascun ordine di battuta al manager avversario. La copia trattenuta dall'arbitro costituisce l'ordine di battuta ufficiale. La consegna degli ordini di battuta da parte dell'arbitro ufficializza tali documenti e da quel momento nessuna sostituzione può essere effettuata dai manager ad eccezione dei casi previsti da questo regolamento;
- d) non appena l'ordine di battuta della squadra di casa è consegnato all'arbitro capo, gli arbitri diventano i soli responsabili del terreno di gioco e da quel momento essi soli hanno l'autorità di decidere quando una partita deve essere terminata, sospesa o ripresa a causa delle condizioni atmosferiche o del terreno di gioco.

Errori ovvi nell'ordine di battuta che siano notati dall'arbitro capo prima che lui chiami "gioco" al fine di dare inizio alla partita do-

vranno essere sottoposti all'attenzione del manager o capitano della squadra in errore affinché la correzione possa essere fatta prima che la partita inizi. Per esempio se un manager inavvertitamente ha elencato solo otto giocatori nell'ordine di battuta o ha elencato due giocatori con lo stesso cognome senza una iniziale di identificazione e queste mancanze sono notate dall'arbitro prima che chiami gioco, egli provvederà a che detti errori siano corretti prima di chiamare "gioco" per dare inizio alla partita. Le squadre non devono essere messe in difficoltà più tardi da qualche errore ovviamente inavvertito e che può essere corretto prima che la partita cominci.

**4.02** I giocatori della squadra di casa assumono la loro posizione difensiva; il primo battitore della squadra ospitata prende posto nel box del battitore, l'arbitro chiama "gioco" e la partita ha inizio.

**4.03** Quando la palla è messa in gioco, all'inizio o durante la partita, tutti i difensori ad eccezione del ricevitore, debbono essere in territorio buono.

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

**PENALITÀ:** balk (fallo).

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

c) Ad eccezione del lanciatore e del ricevitore, tutti gli altri di-

fensori possono occupare qualsiasi posizione in territorio buono.

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

**4.04** L'ordine di battuta deve essere seguito per tutta la partita a meno che un giocatore venga sostituito con un altro. In questo caso il sostituto deve prendere, nell'ordine di battuta, il posto del giocatore sostituito.

#### **4.05**

- a) Durante il proprio turno alla battuta la squadra in attacco deve avere in campo due suggeritori di base: uno vicino alla prima e l'altro vicino alla terza base.
- b) I suggeritori di base devono essere soltanto due e debbono:
- (1) vestire la divisa della propria squadra;
  - (2) rimanere nel box dei suggeritori per tutto il tempo suddetto.

**PENALITÀ:** il trasgressore deve essere espulso dalla partita e lasciare il terreno di gioco. È stata per molti anni un'abitudine comune ad alcuni suggeritori di tenere un piede fuori del box o stare a cavallo o anche leggermente fuori delle linee del box. Il suggeritore non verrà considerato fuori dal box a meno che il manager dell'altra squadra se ne lamenti; l'arbitro imporrà direttamente la regola e richiederà ai suggeritori di entrambe le squadre di rimanere nel box tutto il tempo.

È anche abitudine comune per un suggeritore il lasciare il box per segnalare al giocatore di scivolare, avanzare o tornare ad una base ogni qualvolta ha un gioco sulla sua base. Questo può essere permesso se il suggeritore non interferisce in alcun modo con il gioco.

#### 4.06

- a) Nessun manager, giocatore, sostituto, accompagnatore o raccatta mazze può in alcun momento, dalla panchina, dal box del suggeritore, sul campo di gioco o altrove:
- (1) Incitare o cercare di incitare con parole o gesti una dimostrazione degli spettatori;
  - (2) Usare un linguaggio che in qualsiasi maniera si riferisca direttamente o indirettamente ad un arbitro, ad un giocatore avversario o a qualsiasi spettatore;
  - (3) Mentre la palla è viva ed in gioco chiamare "tempo", usare qualsiasi altra parola, frase o compiere qualsiasi atto, con l'ovvio proposito di tentare di far commettere un fallo al lanciatore;
  - (4) Entrare intenzionalmente in qualsiasi maniera in contatto fisico con l'arbitro.
- b) Nessun difensore può prendere posizione nel campo visivo del battitore con deliberato intento antisportivo, o agire in maniera da distrarlo.

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

**4.07** Quando un manager, giocatore, suggeritore o massaggiatore viene espulso dalla partita deve lasciare immediatamente il terreno di gioco e non può più partecipare alla gara stessa. Egli dovrà restare negli spogliatoi o lasciare lo stadio o prendere posto in tribuna, dopo essersi rivestito con abiti civili, avendo però cura di scegliersi un posto distante dalla panchina della propria squadra.

Se un manager, suggeritore o giocatore, è sotto sospensione non può sostare nel dugout o nella tribuna stampa durante una partita.

**4.08** Quando gli occupanti di una panchina disapprovano violentemente una decisione arbitrale, l'arbitro deve avvisarli che tale condotta deve cessare. Qualora la dimostrazione continuasse:

**PENALITÀ:** l'arbitro deve ordinare agli offensori di recarsi negli spogliatoi. Se non è in grado di individuare l'offensore o gli offensori, può fare allontanare dalla panchina tutti i sostituti. Il manager della squadra colpevole ha il diritto di richiamare in campo nel corso della partita solo i giocatori necessari per effettuare le sostituzioni.

**4.09** MODO DI SEGNARE I PUNTI:

a) Un punto viene segnato ogni volta che un corridore, avanzando legalmente, tocca prima, seconda, terza, casa base prima che tre uomini siano eliminati ed abbia quindi termine la ripresa.

**ECCEZIONE:** il punto non è valido qualora il corridore raggiunga casa base nel corso di una azione in cui il terzo eliminato è:

- (1) il battitore corridore prima che tocchi la prima base;
- (2) un qualsiasi corridore forzato;
- (3) un precedente corridore dichiarato eliminato perché ha omesso di toccare una base.

b) Quando il punto della vittoria viene segnato nell'ultima metà dell'ultima ripresa di una partita regolamentare, o nell'ultima metà di una ripresa supplementare, ed è il risultato di una base su ball, battitore colpito o qualsiasi altro gioco che con le basi piene forza il corridore in terza base ad avanzare, l'arbitro non deve dichiarare finita la partita fino a quando il corridore forzato ad avanzare dalla terza base non ha toccato casa base ed il battitore corridore non ha toccato la prima base. Una eccezione verrà fatta nel caso

in cui i tifosi della squadra irrompono nel campo e impediscono fisicamente al corridore di toccare casa base o al battitore di toccare la prima base. In questi casi gli arbitri assegneranno la base per l'ostruzione dei sostenitori.

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

**NORMA APPROVATA:** nessun punto può essere segnato nel corso di un'azione nella quale la terza eliminazione viene fatta sul battitore corridore prima che egli raggiunga salvo la prima base. Esempio: un eliminato, Bianchi in seconda base, Colombo in prima base; il battitore batte una lunga battuta buona. Mentre Bianchi arriva facilmente a casa base, la difesa riesce ad eliminare Colombo che sta per raggiungerla. Due eliminati. Il battitore aveva però omesso di toccare la prima base. La palla viene tirata in prima base, viene fatto gioco d'appello e il battitore viene dichiarato eliminato. Terzo eliminato. Poiché Bianchi ha segnato il suo punto nel corso di un gioco in cui il terzo out è fatto sul battitore corridore prima che abbia raggiunto la prima base, il punto di Bianchi non conta

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

**Esempio:** un eliminato, Colombo in seconda, Bianchi in prima e il battitore effettua una battuta punto all'interno del campo, Colombo

omette di toccare la terza base nella sua corsa a casa; Bianchi e il battitore segnano. La difesa passa la palla in terza base e si appella all'arbitro. Colombo viene dichiarato eliminato. I punti di Bianchi e del battitore sono validi.

**NORMA APPROVATA:** due eliminati, Colombo in seconda, Bianchi in prima ed il battitore effettua una battuta punto all'interno del campo. Tutti e tre corridori attraversano il piatto. Ma Colombo, avendo omesso di toccare la terza base, viene dichiarato eliminato su appello della difesa. Tre eliminati. I punti di Bianchi e del battitore vengono invalidati su questa azione. In questo caso nessun punto viene assegnato.

**NORMA APPROVATA:** un eliminato, Colombo in terza base, Bianchi in seconda base, il battitore viene eliminato al volo dall'esterno centro. Secondo eliminato. Colombo segna il punto dopo la presa ed anche Bianchi segna su un tiro a casa base. Ma Colombo, su appello, viene eliminato per essersi staccato dalla terza base prima della presa. Tre eliminati. Nessun punto è valido.

**NORMA APPROVATA:** due eliminati, basi piene. Il battitore effettua una battuta punto oltre la cinta del campo. Il battitore è dichiarato eliminato, su appello, per aver omesso di toccare la prima base. Tre eliminati, nessun punto conta.

Si ha qui una norma di carattere generale che stabilisce: quando un corridore salta una base e un difensore tiene la palla sulla base saltata, o sulla base originariamente occupata dal corridore se una palla battuta è presa al volo, e si appella all'arbitro per la decisione, il corridore è eliminato quando l'arbitro convalida l'appello; tutti i corridori possono segnare, se è possibile, con l'eccezione seguente: nel caso vi fossero due eliminati, il corridore deve ritenersi eliminato nel momento stesso in cui ha saltato la base—se viene fatto appello—e pertanto i corridori seguenti non segneranno.



**NORMA APPROVATA:** un eliminato, Colombo in terza, Bianchi in prima e il battitore viene eliminato al volo dall'esterno destro. Due eliminati. Colombo ritocca la base dopo la presa e segna il punto. Bianchi, cerca di ritornare in prima base, ma il tiro dell'esterno destro lo precede sulla base. Tre eliminati. Avendo, Colombo segnato il punto prima che il tiro effettuato per eliminare Bianchi arrivasse in prima base, il punto stesso deve ritenersi valido non trattandosi, in questo caso, di gioco forzato.

#### 4.10

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

**ECCEZIONE:** la F.I.B.S. può stabilire che una o entrambe le partite di un doppio incontro vengano giocate su sette riprese. In tali partite le norme del presente regolamento relative al nono inning devono intendersi applicabili al settimo inning.

- b) Se dopo nove inning completi, il punteggio è pari, il gioco deve continuare finché:
- (1) la squadra ospitata non ha segnato un numero maggiore di punti della squadra di casa alla fine di un inning completo;
  - (2) la squadra di casa segna il punto della vittoria in un inning incompleto.
- c) Una partita interrotta è una partita regolamentare se:
- (1) sono stati completati cinque inning;
  - (2) la squadra di casa in quattro inning o quattro inning e mezzo, ha segnato più punti di quanti ne abbia segnati la squadra ospitata in cinque inning completi;

- (3) la squadra di casa, segnando uno o più punti nel corso della propria metà del quinto inning, riesce a pareggiare il punteggio.
- d) Se entrambe le squadre hanno segnato lo stesso numero di punti quando la partita ha termine, l'arbitro dichiarerà la stessa "PARTITA PARI".
- e) Se la partita viene interrotta prima che essa possa definirsi REGOLAMENTARE la stessa sarà dichiarata dall'arbitro "PARTITA NON VALIDA".
- f) Il biglietto d'ingresso non verrà rimborsato per nessuna partita regolamentare o sospesa se la gara è progredita fino a, o oltre, uno dei punti della regola 4.10 (c) descritta.

**4.11** Il punteggio di una partita regolamentare è dato dal numero complessivo dei punti segnati da ogni squadra nel momento in cui la partita ha termine.

- a) La partita ha termine quando la squadra ospitata ha completato la propria metà del nono inning, se la squadra di casa è in vantaggio.
- b) La partita ha termine quando viene completato il nono inning, se la squadra ospitata è in vantaggio.
- c) Se la squadra di casa segna il punto della vittoria nella propria metà del nono inning (o nella propria metà di un inning supplementare dopo un pareggio), la partita dovrà considerarsi terminata non appena tale punto viene segnato.

**ECCEZIONE:** se l'ultimo battitore della partita batte la palla fuori dal campo di gioco, il battitore corridore e tutti i corridori già sulle basi hanno il diritto di segnare il punto nei modi previsti dalle norme che governano la corsa sulle basi. In tale caso la partita avrà termine nel momento in cui il battitore corridore tocca il piatto di casa base.

**NORMA APPROVATA:** il battitore realizza la vittoria per la propria

squadra battendo la palla fuori del campo di gioco nel corso dell'ultima metà del nono inning o di un inning supplementare ma viene dichiarato eliminato per aver oltrepassato un corridore che lo precede. In tale caso la partita ha termine quando viene segnato il punto della vittoria.

- d) Una partita interrotta ha termine nel momento in cui l'arbitro pone fine al gioco.

**ECCEZIONE:** se la partita viene interrotta mentre è in corso e non è stato completato un inning, la partita viene considerata **SOSPESA** in ognuna delle seguenti situazioni:

- (1) La squadra ospitata ha segnato uno o più punti per portare in parità la partita e la squadra di casa non ha segnato;
- (2) La squadra ospitata ha segnato uno o più punti portandosi in vantaggio e la squadra di casa ha pareggiato o si è riportata in vantaggio. La F.I.B.S. può anche adottare la seguente regola per le partite sospese in aggiunta alla 4.11 d) 1) e 2) sopra citate. Se la F.I.B.S. applica tali regole, non verranno applicate le regole 4.10 c) d) e).
- (3) La gara non sarà considerata regolare (4 inning e mezzo con la squadra di casa in vantaggio o 5 inning con la squadra ospitata in vantaggio o in parità);
- (4) Qualsiasi gara regolamentare pari in un momento del gioco è terminata a causa del maltempo, coprifuoco o altra ragione.
- (5) Se una gara è sospesa prima che sia una gara regolamentare e viene continuata prima di un'altra gara regolarmente in calendario, la gara regolarmente in calendario sarà limitata a sette inning.

- (6) Se una gara è sospesa dopo che sia diventata una gara regolamentare, e viene continuata prima di un'altra gara regolarmente in calendario, la gara regolarmente in calendario sarà di nove riprese.

**ECCEZIONE:** le sezioni di cui sopra 3) 4) 5) e 6) non saranno applicate all'ultima gara in calendario fra le due squadre durante il campionato, o durante i play-off. Qualunque gara sospesa non completata prima dell'ultima gara in calendario fra le due squadre durante il campionato, diventerà una partita interrotta.

#### 4.12 PARTITE SOSPESE

- a) La F.I.B.S. adotterà le regole che seguono onde consentire il completamento, in data successiva, di una partita cui sia stato posto termine per una delle seguenti cause:
- (1) coprifuoco imposto dalla legge;
  - (2) limiti di tempi previsti dal regolamento della F.I.B.S.;
  - (3) mancanza di luce artificiale o mancato funzionamento di altre eventuali attrezzature meccaniche del campo controllate dalla squadra di casa. (Le attrezzature meccaniche del campo comprendono i teloni impermeabili automatici e l'equipaggiamento per la espulsione dell'acqua);
  - (4) oscurità dipendente da disposizioni di legge che proibiscono il funzionamento dell'impianto di illuminazione;
  - (5) condizioni atmosferiche, se la partita viene interrotta mentre è in corso un inning e questo non è stato completato, e si verifica una delle seguenti situazioni:
    - (i) la squadra ospitata ha segnato uno o più punti portando in parità il punteggio e la squadra di casa non ha segnato;
    - (ii) la squadra ospitata ha segnato uno o più punti portandosi in vantaggio e la squadra di casa non ha

pareggiato il punteggio o non si è riportata in vantaggio.

- b) Tali partite sono considerate sospese. Una partita interrotta a causa del coprifuoco, delle condizioni atmosferiche o per limiti di tempo, non sarà considerata sospesa se si è prolungata a sufficienza così da risultare regolare per quanto disposto dalla regola 4.10.

Una partita finita per i motivi elencati nella regola 4.12 a) (3) e (4) è una partita sospesa a prescindere da quanto sia riuscita a progredire.

**NOTA:** al fine di determinare se una partita interrotta sia da considerare sospesa, dovranno avere precedenza le valutazioni riguardanti le condizioni atmosferiche e similari (vedere art. 4.12 (a) da 1 a 5). Una gara può essere considerata sospesa solo se tale gara viene interrotta a causa di uno qualsiasi dei cinque motivi specificati nella sezione (a). Qualsiasi partita regolamentare interrotta per maltempo con situazione di punteggio pari, va considerata come partita regolamentare pari (a meno che non prevalga la situazione descritta in 4.12 (a) punto (5) lettera "i") e deve essere giocata nuovamente per intero.

- c) Una partita sospesa viene ripresa e completata come segue:
- (1) immediatamente prima del prossimo incontro singolo in programma tra le due squadre sul medesimo campo; oppure
  - (2) immediatamente prima del prossimo doppio incontro in programma tra le due squadre sul medesimo campo, se nessun altro incontro singolo rimane in calendario; oppure
  - (3) se sullo stesso campo non è previsto alcun ulteriore incontro, trasferendola e giocandola sul campo della squadra avversaria e, ove ci sia possibile:

- (i) immediatamente prima del prossimo incontro singolo in programma; oppure
  - (ii) immediatamente prima del prossimo doppio incontro in programma se nessun altro incontro singolo è in calendario.
- (4) Se una partita sospesa non è stata ripresa e completata entro l'ultima giornata di calendario prevista per le due squadre, la stessa sarà considerata una partita finita.
- d) Una partita sospesa deve essere ripresa dal punto esatto nel quale venne sospesa la partita originale. Il completamento di una partita sospesa è la continuazione della partita originale. L'elenco dei giocatori e l'ordine di battuta di entrambe le squadre debbono essere esattamente gli stessi in vigore al momento della sospensione e sono soggetti alle regole che governano le sostituzioni. Qualunque giocatore può essere sostituito da un giocatore che non aveva preso parte al gioco prima della sospensione. Nessun giocatore sostituito prima della sospensione può rientrare e prendere parte al gioco. Un giocatore che non era cartellinato per la società quando la partita fu sospesa, può essere impiegato come sostituto, anche se prende il posto di un giocatore che non appartiene più alla società e che per essere stato rimosso dalla partita prima che la stessa venisse sospesa non avrebbe avuto il diritto di giocare. Se immediatamente prima della sospensione di una partita un sostituto lanciatore stato annunciato ma non ha rilevato il lanciatore o non ha lanciato prima che il battitore diventi corridore, tale lanciatore, quando la partita sospesa viene poi ripresa può, ma non è obbligato, iniziare la parte restante della partita. Qualora non lo facesse verrà comunque considerato un sostituto e non potrà più essere utilizzato in quella partita.
- e) Il biglietto d'ingresso non verrà rimborsato per nessuna

partita regolamentare o sospesa se la gara è progredita fino a, o oltre, uno dei punti della regola 4.10.

#### 4.13 REGOLA RIGUARDANTE I DOPPI INCONTRI

- a)
- (1) Nello stesso giorno possono essere giocate solo due partite di campionato. Il completamento di una partita sospesa non viola questa regola.
  - (2) Se, a causa di una variazione, il calendario prevede che debbano esser giocate consecutivamente due partite nello stesso giorno, la prima delle due è quella regolare per quel giorno.
- b) Dopo l'inizio della prima partita di un doppio incontro, la stessa deve essere completata prima che possa aver inizio la seconda.
- c) La seconda partita di un doppio incontro deve iniziare venti minuti dopo la fine della prima partita a meno che l'arbitro capo decida che l'intervallo tra le due partite debba essere più lungo (non superiore comunque ai trenta minuti) e comunichi la sua decisione ai manager alla fine della prima partita.

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

- d) L'arbitro deve iniziare la seconda partita di un doppio incontro se vi è la minima possibilità di farlo ed il gioco deve continuare fino a che le condizioni del terreno, le locali restrizioni di orario o le condizioni atmosferiche lo permettano.

- e) Quando, per qualsiasi causa, un doppio incontro regolarmente programmato inizia in ritardo, quella delle due partite che si inizia è la prima partita del doppio incontro.
- f) Quando una partita da rigiocare fa parte di un doppio incontro, tale partita deve essere la seconda partita, mentre la prima partita sarà quella stabilita dal calendario per quella giornata.

**4.14** L'arbitro capo deve ordinare l'accensione dell'impianto di illuminazione quando, a suo giudizio, l'oscurità rende rischioso proseguire il gioco alla luce naturale.

**4.15** L'arbitro può dichiarare una partita vinta per forfait dalla squadra avversaria quando una squadra:

- a) non si presenta in campo o trovandosi sul campo rifiuta di iniziare la partita entro cinque minuti dalla chiamata di "gioco" data dall'arbitro all'ora fissata per l'inizio della partita a meno che tale ritardo, a giudizio dell'arbitro, sia dovuto a cause di forza maggiore;
- b) impiega tattiche palesemente tendenti a ritardare od abbreviare la partita;
- c) rifiuta di continuare il gioco durante una partita a meno che la partita sia stata dichiarata dall'arbitro sospesa o finita;
- 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 continua a violare una qualsiasi regola di gioco;
- f) entro un ragionevole periodo di tempo, non ottempera all'ordine dell'arbitro di espulsione di un giocatore dalla partita,
- g) non si presenta in campo per la seconda partita di un doppio incontro entro 20 minuti dalla fine della prima partita, a



meno che l'arbitro capo della prima partita non abbia prolungato l'intervallo.

- 4.16** La partita deve essere dichiarata vinta per forfait della squadra ospitata se, dopo essere stata sospesa, gli addetti alla manutenzione del campo non adempiono le disposizioni dell'arbitro intese a far ripristinare il campo stesso, per la ripresa del gioco.
- 4.17** Una partita è vinta per forfait dalla squadra avversaria, quando una squadra non è in grado o rifiuta di schierare nove giocatori in campo.
- 4.18** Se l'arbitro dichiara una partita vinta per forfait, deve inviare all'organo federale competente un rapporto scritto entro ventiquattro ore. Il mancato invio del rapporto non può influire sulla validità del forfait.

#### **4.19** PARTITE PROTESTATE

La F.I.B.S. stabilisce la procedura da seguire per mettere sotto protesta una partita quando il manager reclama che una decisione dell'arbitro è in contrasto con il regolamento. Nessun protesto è ammesso contro le decisioni di giudizio degli arbitri.

Per tutte le partite protestate la decisione del competente Organo sarà definitiva. Anche nel caso che si convenga che la decisione arbitrale è in contrasto con il regolamento tecnico di gioco, non verrà ordinata la ripetizione della partita a meno che, secondo l'Organo competente la decisione errata non abbia precluso la possibilità di vittoria della squadra che ha proposto il protesto.

Quando un manager chiede il protesto di una partita per l'errata applicazione delle regole, il protesto sarà riconosciuto so-

lo se agli arbitri verrà notificato al momento in cui il gioco sotto protesta è avvenuto e prima del prossimo lancio o dell'eliminazione di un corridore (vedere R.A.A.).

## **5.00 Messa della palla in gioco. Palla viva**

- 5.01** All'ora stabilita per l'inizio della partita l'arbitro deve chiamare "gioco".
- 5.02** Dopo la chiamata di "gioco" dell'arbitro, la palla è viva ed in gioco e tale rimane fino a quando non diventa morta per un motivo stabilito da questo regolamento o per la chiamata di "tempo" da parte dell'arbitro che sospende il gioco. Mentre la palla è morta nessun giocatore può essere eliminato, nessuna base può essere conquistata e nessun punto può essere segnato, eccezion fatta per i corridori che possono avanzare di una o più basi per effetto di azioni verificatesi mentre la palla era viva, (come, ad esempio ma non limitatamente, nel caso di un fallo (balk), un tiro pazzo, un'interferenza, una battuta punto o altra battuta buona fuori del campo di gioco). Se una palla dovesse aprirsi parzialmente durante una partita, essa è in gioco finché il gioco non è concluso.
- 5.03** Il lanciatore esegue il lancio al battitore, che può scegliere di battere o lasciar passare la palla a sua preferenza.
- 5.04** L'obiettivo della squadra all'attacco è che il battitore diventi corridore e che i corridori avanzino.
- 5.05** L'obiettivo della squadra in difesa è di impedire che gli attaccanti diventino corridori e di evitare che questi avanzino sulle basi.
- 5.06** Quando un battitore diventa corridore e tocca legalmente tutte le basi, egli segna un punto per la propria squadra. Un punto legalmente segnato non può essere annullato da una

successiva azione dello stesso corridore che, ad esempio, effettui un tentativo di ritornare in terza base nel convincimento di aver lasciato tale base prima di una presa al volo.

- 5.07** Quando tre attaccanti sono legalmente eliminati, la loro squadra prende posizione di difesa in campo e la squadra avversaria diventa la squadra in attacco.
- 5.08** Se una palla tirata colpisce accidentalmente un suggeritore di base o una palla lanciata o tirata colpisce un arbitro, essa è viva ed in gioco. Tuttavia, se il suggeritore interferisce con una palla tirata il corridore è eliminato.
- 5.09** La palla diventa morta e i corridori avanzano di una base o ritornano alle loro basi, senza pericolo di essere eliminati, quando:
- a) una palla lanciata tocca il battitore od i suoi indumenti, mentre egli è in posizione legale di battuta; i corridori, se forzati, avanzano;
  - b) l'arbitro capo interferisce con il tiro del ricevitore; i corridori non possono avanzare.

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

- c) viene commesso un fallo; i corridori avanzano (vedere regole 8.05 - PENALITÀ);
- d) una palla è battuta illegalmente; i corridori ritornano;
- e) una palla battuta foul non è presa al volo; i corridori ritornano. L'arbitro non rimetterà la palla in gioco finché tutti i corridori non avranno ritoccato le loro basi;
- f) una palla battuta buona tocca in territorio buono un corridore od un arbitro prima di toccare un interno, incluso il lan-

ciatore, oppure tocca un arbitro prima di aver oltrepassato un interno, escluso il lanciatore; se una palla battuta buona tocca un arbitro che ha preso posizione nel campo interno dopo che essa ha oltrepassato o è rimbalzata al di sopra del lanciatore, la palla è morta. Se una palla battuta è deviata da un difensore in territorio buono e colpisce un corridore o un arbitro mentre è ancora in volo e quindi viene presa da un interno, questa non sarà una presa, ma la palla rimarrà in gioco. Se una palla battuta buona oltrepassa un interno e tocca un corridore immediatamente dietro allo stesso o tocca un corridore dopo essere stata deviata da un interno, la palla è in gioco e l'arbitro non deve dichiarare eliminato tale corridore. Nel prendere questa decisione l'arbitro deve essere convinto che la palla aveva oltrepassato l'interno e che nessun altro interno aveva la possibilità di giocarla; i corridori avanzano se forzati.

- g) una palla lanciata si incastra nella maschera o nell'equipaggiamento protettivo dell'arbitro o del ricevitore, rimanendo così fuori dal gioco, i corridori avanzano di una base. Se una sprizzata foul colpisce l'arbitro ed è presa da un difensore sul rimbalzo la palla è morta e il battitore non può essere eliminato. Lo stesso si applica quando una tale sprizzata foul si incastra nella maschera o nell'equipaggiamento dell'arbitro. Se un terzo strike (non una sprizzata foul) oltrepassa il ricevitore e colpisce l'arbitro la palla è in gioco. Se tale palla rimbalza ed è presa da un difensore prima che essa tocchi il terreno il battitore non è eliminato su tale presa, ma la palla rimane in gioco ed il battitore può essere eliminato in prima base o toccato con la palla per l'eliminazione. Se una palla lanciata si incastra nella maschera o nell'equipaggiamento dell'arbitro o del ricevitore e rimane fuori dal gioco, sul terzo strike o quarto ball, il battitore ha diritto alla prima

base e tutti i corridori avanzano di una base. Se il conto sul battitore è meno di tre ball, i corridori avanzano di una base.

- h) qualsiasi lancio legale tocca un corridore mentre tenta di segnare il punto: i corridori avanzano.

**5.10** La palla diventa morta quando un arbitro chiama "tempo". L'arbitro chiamerà "tempo" quando:

- a) a suo giudizio le condizioni atmosferiche, l'oscurità o simili situazioni rendono impossibile il proseguimento immediato del gioco;
- b) un'interruzione all'impianto di illuminazione rende difficile o impossibile all'arbitro di seguire il gioco.

**NOTA:** la F.I.B.S. potrà adottare regole proprie riguardanti gli incontri interrotti per mancanza di luce.

- c) un infortunio rende inabile un giocatore o un arbitro;
  - (1) se l'infortunio ad un corridore è tale da impedirgli di raggiungere la base alla quale ha legalmente diritto, come nel caso di una battuta punto oltre la recinzione, oppure nella concessione di una o più basi, si deve permettere ad un sostituto corridore di completare l'azione del gioco;
- d) un manager chiede "tempo" per una sostituzione o per conferire con i suoi giocatori;
- e) l'arbitro desidera esaminare la palla, conferire con uno dei manager o per qualsiasi altro motivo simile;
- f) un difensore, dopo aver preso una volata, cade nel dugout o in tribuna, o tra la folla, quando vi sono spettatori sul campo, oltre la corda che l'arginava. Per ciò che riguarda i corridori prevarrà quanto stabilito dalla regola 7.04 c). Se un difensore, dopo aver effettuato la presa entra nel du-

gout e non cade, la palla resta viva ed in gioco ed i corridori possono avanzare a loro rischio.

- g) un arbitro espelle un giocatore o qualsiasi altra persona dal terreno di gioco;
- h) L'arbitro non deve chiamare tempo mentre è in corso un'azione di gioco, fatta eccezione per i casi contemplati nei paragrafi b) e c) 1) di questa regola.

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

## 6.00 Il battitore

### 6.01

- a) Ogni giocatore della squadra all'attacco deve battere secondo l'ordine in cui il suo nome appare nell'ordine di battuta della propria squadra.
- b) Il primo battitore di ogni ripresa dopo la prima è quel giocatore il cui nome segue quello dell'ultimo giocatore che ha legalmente completato il suo turno alla battuta nella ripresa precedente.

### 6.02

- a) Il battitore deve prendere immediatamente posizione nel box quando è giunto il suo turno di battuta.
- b) Il battitore non deve lasciare la sua posizione nel box dopo che il lanciatore ha assunto la posizione fissa o ha iniziato il movimento di lancio.

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

Il battitore esce dal suo box con il rischio che gli venga lanciato e chiamato uno strike a meno che non chieda all'arbitro di chiamare "tempo". Il battitore non è libero di entrare ed uscire dal box a suo piacimento. Una volta che il battitore ha preso posizione nel box non gli sarà permesso di uscirne per usare il sacchetto o lo straccio della resina, a meno che ci sia un ritardo nell'azione di gioco o a giudizio degli arbitri le condizioni meteorologiche permettano una eccezione.

Gli arbitri non chiameranno tempo a richiesta del battitore o di un



membro della sua squadra una volta che il lanciatore ha iniziato il caricamento o ha raggiunto la posizione fissa anche se il battitore dichiara: "polvere negli occhi", "occhiali appannati", "non ho visto i segnali" e per qualsiasi altra causa. Gli arbitri possono concedere "tempo" a richiesta del battitore una volta che egli sia nel box, ma devono impedire al battitore di uscire dal box senza motivo. Se gli arbitri non sono indulgenti, i battitori capiranno che una volta nel box devono restarci finché la palla viene lanciata. Se il lanciatore indugia con il battitore nel box e l'arbitro ritiene che questo ritardo sia ingiustificato può permettere al battitore di uscire dal box momentaneamente. Se il lanciatore, dopo aver iniziato il caricamento o aver raggiunto la posizione fissa con i corridori in base, non termina il lancio perché il battitore è uscito dal box, non potrà essere chiamato un fallo (balk). Sia il lanciatore sia il battitore hanno violato una regola e l'arbitro chiamerà tempo e sia il battitore sia il lanciatore riprenderanno il gioco come se nulla fosse accaduto.

- c) Se il battitore rifiuta di prendere posto nel box durante il suo turno alla battuta, l'arbitro deve ordinare al lanciatore di lanciare e deve chiamare "strike" ciascuno di tali lanci. Il battitore può prendere posto dopo uno qualunque di tali lanci e il conteggio dei ball e degli strike continuerà regolarmente ma se egli non entra nel box prima che tre strike siano stati chiamati egli sarà dichiarato eliminato.

**6.03** La posizione del battitore è legale quando egli si trova con entrambi i piedi nel box del battitore.

**NORMA APPROVATA:** Le linee che delimitano il box devono intendersi comprese nel box stesso.

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

#### 6.05 UN BATTITORE E' ELIMINATO QUANDO:

- a) la sua battuta buona o foul (esclusa la sprizzata foul) viene legalmente presa al volo da un difensore;
- b) il terzo strike è legalmente preso dal ricevitore.

**"LEGALMENTE PRESO"** significa che la palla va nel guanto del ricevitore prima di toccare il terreno. Non è una presa legale quando una palla si incastra fra i suoi indumenti o le sue protezioni, o se essa colpisce l'arbitro ed è presa dal ricevitore di rimbalzo. Se una sprizzata foul prima colpisce il guanto del ricevitore e quindi è presa con entrambe le mani contro il suo corpo o pettorina prima che la palla tocchi il terreno, è uno strike, e se è il terzo strike, il battitore è eliminato. Se viene bloccata contro il corpo o la pettorina, la presa è valida purché la palla abbia in precedenza toccato il guanto o la mano del ricevitore.

- c) il terzo strike non è preso dal ricevitore quando la prima base è occupata prima che vi siano due eliminati;
- d) smorza foul al terzo strike;
- e) viene chiamata una volata interna;
- f) egli tenta di battere un terzo strike e la palla lo tocca;
- g) la sua palla battuta buona lo tocca prima di aver toccato un difensore;
- h) dopo aver battuto o smorzato una palla buona, la sua mazza colpisce una seconda volta la palla su territorio buono. La palla è morta e nessun corridore può avanzare. Se il battitore corridore lascia cadere la mazza e la palla vi si rotola contro in territorio buono, e a giudizio dell'arbitro, non vi era in ciò alcuna intenzione di interferenza con il percorso della stessa, la palla resta viva e in gioco; se una mazza si rompe e una parte di essa si trova in territorio buono ed è colpita da una palla battuta o una parte di essa colpisce un corridore o un difensore, il gioco continua e nessu-

na interferenza viene chiamata. Se la palla battuta colpisce una parte della mazza rotta in territorio foul, è un foul. Se una mazza intera è gettata in territorio buono e interferisce con un difensore che tenta di fare un gioco verrà chiamata l'interferenza, sia questa intenzionale o meno. Nel caso in cui l'elmetto del battitore venga accidentalmente colpito da una palla battuta o tirata, la palla rimane in gioco come se non avesse colpito l'elmetto. Se una palla battuta colpisce un elmetto di battuta o qualunque altro oggetto estraneo al terreno in territorio foul è una palla foul e la palla è morta. Se, a giudizio dell'arbitro, c'è l'intenzione da parte di un corridore di interferire con una palla battuta o tirata lasciando cadere l'elmetto o gettandolo verso la palla allora il corridore sarà eliminato, la palla è morta e i corridori ritorneranno all'ultima base legalmente toccata.

- i) dopo aver battuto o smorzato in foul una palla egli correndo verso la prima base, intenzionalmente devia in qualunque maniera la traiettoria della palla. La palla è morta e nessun corridore può avanzare.
- j) dopo un terzo strike o dopo una sua battuta buona, il battitore stesso o la prima base sono toccati prima che egli riesca a raggiungerla;
- k) nel percorrere la seconda metà della distanza fra casa base e prima base, mentre la palla viene giocata, in prima, egli corre fuori (a destra) della corsia del corridore o all'interno (a sinistra) della linea del foul e, a giudizio dell'arbitro nel far ciò interferisce con il difensore che sta ricevendo il tiro in prima base, con l'eccezione che può correre fuori (a destra) della corsia del corridore o all'interno (a sinistra) della linea del foul per evitare un difensore che sta tentando la presa di una palla battuta;
- l) un interno lascia intenzionalmente cadere una volata o una radente quando la prima base, o prima e seconda, o prima

e terza, o prima e seconda e terza base sono occupate, prima che vi siano due eliminati. La palla è morta e il corridore o i corridori devono ritornare alla loro base o basi originali.

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

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

Lo scopo di questa regola è di penalizzare la squadra attaccante per l'ingiustificata ed antisportiva azione di un corridore che lascia la linea delle basi, con l'evidente proposito di scontrarsi con l'uomo di perno di un doppio gioco, piuttosto che tentare di raggiungere la base. Evidentemente questa è una azione il cui giudizio spetta all'arbitro.

- n) con due eliminati, un corridore in terza base e due strike sul battitore, il corridore tenta di rubare casa base su un lancio legale e la palla tocca il corridore stesso nella zona dello strike. L'arbitro deve chiamare strike tre, il battitore è eliminato e il punto non dovrà essere convalidato; prima che vi siano due eliminati l'arbitro chiamerà strike tre, la palla è morta ed il punto conta.

#### **6.06 UN BATTITORE E' ELIMINATO PER AZIONE ILLEGALE QUANDO:**

- a) effettua una battuta avendo uno od entrambi i piedi posati a terra, completamente fuori dal suo box. Se un battitore

batte una palla buona o foul mentre è fuori dal box dovrà essere eliminato. Gli arbitri devono prestare particolare attenzione alla posizione dei piedi del battitore se cerca di battere la palla mentre gli viene concessa intenzionalmente la prima base. Un battitore non può saltare fuori o fare un passo fuori dal suo box e colpire la palla.

- b) passa dall'uno all'altro box del battitore mentre il lanciatore è in posizione pronto a lanciare;
- c) uscendo dal box di battuta o facendo un qualsiasi movimento, interferisce con il ricevitore che sta prendendo o tirando una palla, impedendogli così il gioco a casa base.

**ECCEZIONE:** il battitore non è eliminato se qualsiasi corridore che sta avanzando viene eliminato o se il corridore che cerca di segnare il punto è eliminato per l'interferenza del battitore. Se il battitore interferisce con il ricevitore, l'arbitro di casa base dovrà chiamare l'interferenza. Il battitore è eliminato e la palla è morta. Nessun corridore può avanzare su tale interferenza (interferenza offensiva) e tutti i corridori devono tornare all'ultima base legalmente conquistata, a giudizio dell'arbitro, al momento dell'interferenza. Se, tuttavia, il ricevitore fa un gioco e un corridore che tenta di avanzare viene eliminato, si presume che non c'è stata una vera interferenza e quel corridore sarà eliminato, non il battitore. Ogni altro corridore sulle basi può avanzare poiché non vi è interferenza se un corridore viene eliminato. In questo caso il gioco procede come se non fosse stata chiamata nessuna violazione. Se un battitore tenta di colpire una palla e la manca e gira la mazza così forte da far compiere ad essa una completa rotazione e a giudizio dell'arbitro colpisce incidentalmente il ricevitore o la palla dietro di lui nel completamento della sventolata, prima che il ricevitore abbia sicuro possesso della stessa, sarà chiamato solo strike (non interferenza). La palla sarà morta e nessun corridore potrà avanzare.

- d) Usa o tenta di usare una mazza che a giudizio dell'arbitro sia stata modificata o alterata per aumentare il fattore di distanza o determinare una reazione innaturale sulla palla. Questa norma comprende le mazze che siano state riempite, appiattite, chiodate, svuotate, rigate o ricoperte con sostanze quali paraffina, cera ecc. Non sarà consentito di avanzare sulle basi e ogni eliminazione compiuta durante un gioco rimane convalidata. Oltre ad essere eliminato, il giocatore sarà espulso e potrà essere soggetto ad ulteriori sanzioni previste dalla F.I.B.S.

#### **6.07 BATTITORE FUORI TURNO:**

- a) Un battitore deve essere eliminato, su appello, quando non batte al suo turno ed un altro battitore completa il turno alla battuta al suo posto;
- (1) il battitore regolare può entrare al posto del battitore irregolare in qualsiasi momento, purché lo faccia prima che quest'ultimo diventi corridore o sia eliminato. Il conto dei ball e degli strike raggiunto fino a quel momento dal battitore irregolare viene assunto dal battitore regolare.
- b) Quando un battitore irregolare diventa corridore o è eliminato e la squadra in difesa si appella all'arbitro, prima che venga effettuato un gioco o un tentativo di gioco, o prima che il primo lancio sia effettuato ad un qualsiasi battitore successivo dell'una o dell'altra squadra, l'arbitro deve
- (1) dichiarare eliminato il battitore regolare e
- (2) annullare ogni avanzata o punto realizzati per effetto della battuta del battitore irregolare o perché tale battitore giunge in prima base su battuta, errore, base su ball, battitore colpito o qualsiasi altra causa.

**NOTA:** se mentre il battitore irregolare è alla battuta un corridore avanza per base rubata, fallo, lancio pazzo o palla mancata, la sua avanzata è legale.

- c) Quando un battitore irregolare diventa corridore o è eliminato e viene effettuato un lancio ad un qualsiasi battitore successivo prima che l'appello sia fatto, il battitore irregolare diventa regolare ed i risultati del suo turno alla battuta diventano legali.
- d)
  - (1) Quando il battitore regolare è eliminato perché ha ommesso di battere al proprio turno, il battitore successivo è colui il cui nome segue quello del battitore regolare dichiarato eliminato;
  - (2) Quando un battitore irregolare diventa regolare perché non viene fatto appello prima del successivo lancio, il prossimo battitore deve essere colui il cui nome segue quello del battitore irregolare diventato regolare. Nel momento in cui le azioni del battitore irregolare diventano legali, l'ordine di battuta prosegue con il battitore, il cui nome segue quello del battitore irregolare diventato regolare. L'arbitro non deve far notare la presenza nel box di un battitore irregolare. Questa regola è concepita per esigere la costante vigilanza da parte dei giocatori e managers di entrambe le squadre. Ci sono due cose fondamentali da tenere a mente: quando un giocatore batte fuori turno, il battitore regolare è il giocatore eliminato. Se un battitore irregolare batte e raggiunge la base o è eliminato e nessun appello viene fatto prima di un lancio al successivo battitore o prima di un gioco o di un tentativo di gioco si considera che quel battitore irregolare ha battuto nel turno regolare e stabilisce l'ordine che dovrà essere seguito.

**NORME APPROVATE:** Per chiarire le varie situazioni che possono insorgere a causa di un battitore fuori turno, presumiamo che dalla prima ripresa l'ordine di battuta sia il seguente: Angelo - Bruno - Carlo - Dario - Elio - Fausto - Gianni - Ippolito - Leone.

**GIOCO:** (1) Alla battuta Bruno. Quando egli ha due ball ed uno strike: a) la squadra in attacco si accorge dell'errore o la squadra in difesa si appella.

**NORMA:** in entrambi i casi Angelo prende il posto di Bruno con due ball e uno strike.

**GIOCO:** (2): Bruno batte un "doppio". La squadra in difesa s'appella: a) immediatamente o b) dopo un lancio a Carlo.

**NORMA:** a) Angelo è dichiarato eliminato e Bruno è il battitore regolare; b) Bruno rimane in seconda e Carlo è il battitore regolare.

**GIOCO:** (3) Angelo e Bruno vanno in base su ball. Carlo fa eliminare Bruno su gioco forzato. Elio batte (fuori turno) al posto di Dario. Mentre Elio è alla battuta. Angelo segna il punto e Carlo raggiunge la seconda base su lancio pazzo. Elio batte una rimbalzante ed è eliminato in prima base ma fa avanzare Carlo in terza base. La squadra in difesa si appella: a) immediatamente o b) dopo un lancio a Dario.

**NORMA:** a) il punto di Angelo conta e Carlo è autorizzato a stare in seconda base giacché il loro avanzare non è avvenuto perché il battitore irregolare ha battuto o è giunto in prima base. Carlo deve ritornare in seconda base perché avanzato alla terza base per la battuta del battitore irregolare. Dario è eliminato ed Elio diventa il battitore regolare: b) il punto di Angelo conta e Carlo rimane in terza base. Il battitore regolare Fausto.

**GIOCO:** (4) Con tutte le basi occupate e due eliminati, Ippolito batte



al posto di Fausto un triplo e vengono segnati tre punti. La squadra in difesa s'appella: a) immediatamente o b) dopo un lancio a Gianni.

**NORMA:** a) Fausto è dichiarato eliminato e nessun punto conta. Gianni è il regolare battitore che inizierà la seconda ripresa; b) Ippolito rimane in terza ed i tre punti sono validi. Leone è il battitore regolare.

**GIOCO:** (5) proseguendo il gioco 4 b) Gianni continua a battere. a) Ippolito colto fuori base è il terzo eliminato o b) Gianni è eliminato al volo e non viene fatto appello. Quale è il regolare battitore che inizierà la seconda ripresa?

**NORMA:** a) Leone. Egli diventa il regolare battitore non appena avviene il primo lancio a Gianni che legalizza il triplo di Ippolito; b) Ippolito. Quando non viene fatto appello, il primo lancio al battitore che inizia la nuova ripresa legalizza il turno alla battuta di Gianni.

**GIOCO:** (6) Dario va in base su ball ed Angelo va a battere. Dato che Dario era un battitore fuori turno, se viene fatto l'appello prima del lancio ad Angelo, Angelo è eliminato, Dario viene rimosso dalla base e Bruno diventa il battitore regolare. L'appello non viene fatto e viene effettuato un lancio ad Angelo. L'avanzata di Dario è pertanto legalizzata ed Elio diventa il battitore regolare. Elio può sempre prendere il posto di Angelo purché lo faccia prima che quest'ultimo sia eliminato o divenga corridore. Elio non lo fa, Angelo batte ed è eliminato al volo; viene a battere Bruno. Angelo era un battitore irregolare e se viene fatto appello prima del lancio a Bruno, Elio è eliminato e battitore regolare diventa Fausto. Non vi è alcun appello ed un lancio viene effettuato a Bruno. L'eliminazione di Angelo è ora legalizzata ed il battitore regolare è ora Bruno. Bruno ottiene la base su ball. Carlo diventa il battitore regolare e viene eliminato al volo. Ora Dario è il battitore regolare ma egli, per il susseguirsi delle azio-

ni descritte, si trova in seconda base: chi è, a questo punto, il battitore regolare?

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

**6.08** IL BATTITORE DIVENTA CORRIDORE ED HA DIRITTO ALLA PRIMA BASE, SENZA PERICOLO DI ESSERE ELIMINATO (PURCHÉ EGLI AVANZI E TOCCHI LA PRIMA BASE) QUANDO:

a) L'arbitro ha chiamato quattro ball;

Un battitore a cui è assegnata la prima base a causa di una base su ball deve andare in prima base e toccarla prima che gli altri corridori siano forzati ad avanzare. Questo si applica quando le basi sono piene e quando un sostituto corridore entra in gioco. Se nell'avanzare il corridore pensa che ci sia un gioco e scivola oltre la base, prima o dopo averla toccata, egli può essere eliminato per toccata. Se omette di toccare la base a cui è assegnato e tenta di avanzare oltre quella base può essere eliminato toccando lui o la base saltata.

b) viene toccato da una palla lanciata che non ha tentato di battere a meno che:

(1) la palla sia nella zona dello strike quando tocca il battitore;

(2) il battitore non compia alcun tentativo per evitare di essere toccato dalla palla. Se la palla è nella zona dello strike quando tocca il battitore, essa deve essere giudicata "strike", che il battitore tenti o no di evitare di essere colpito dalla stessa. Se la palla è fuori dalla zona dello strike quando tocca il battitore e lo stesso non ha fatto alcun tentativo per evitare di essere toccato, essa deve essere chiamata "ball".

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

- c) Il ricevitore o qualsiasi difensore gli fa interferenza. Se nonostante l'interferenza si attua un gioco, il manager della squadra all'attacco può comunicare all'arbitro capo che egli preferisce rinunciare alla penalità prevista per l'interferenza e accettare il gioco. Tale scelta deve essere fatta immediatamente alla fine della stessa azione di gioco. In ogni modo se il battitore raggiunge salvo la prima base per una battuta, un errore, una base su ball, battitore colpito, o in altro modo, e tutti gli altri corridori avanzano almeno di una base, il gioco procederà senza riferimento all'interferenza. Se l'interferenza del ricevitore viene chiamata con un gioco in atto l'arbitro lascerà continuare il gioco poiché il manager può scegliere di accettare il gioco. Se il battitore corridore omette di toccare la prima base o un corridore omette di toccare la sua base successiva si considererà che abbia raggiunto la base come stabilito nella nota alla regola 7.04 d).

Esempi di gioco che il manager può scegliere:

- (1) Corridore in terza, un eliminato. Il battitore batte una volata esterna sulla quale il corridore segna ma viene chiamata l'interferenza del ricevitore. Il manager della squadra in attacco può scegliere di tenere il punto e il battitore eliminato o il corridore in terza e il battitore in prima base di diritto;
- (2) Corridore in seconda, il ricevitore interferisce con il battitore mentre con una smorzata di sacrificio manda il corridore in terza. Il manager può scegliere di avere un corridore in terza base con un eliminato o avere un cor-

ridore in seconda base e uno in prima base. Nelle situazioni in cui il manager vuole che la penalità dell'interferenza venga applicata verrà fatta la seguente interpretazione della 6.08 c). Se il ricevitore (o qualsiasi difensore) interferisce con il battitore, al battitore verrà assegnata la prima base. Se, su tale interferenza un corridore tenta di segnare con una rubata o un gioco spremuto dalla terza base, la palla è morta, il corridore in terza base segna e al battitore è assegnata la prima base. Se il ricevitore interferisce con il battitore con nessun corridore che tenti di avanzare dalla terza su rubata o gioco spremuto allora la palla è morta, al battitore viene assegnata la prima base e i corridori che sono forzati ad avanzare avanzano. I corridori che non tentano di rubare o non sono forzati ad avanzare rimangono sulla base che occupavano al momento dell'interferenza. Se il ricevitore interferisce con il battitore prima che il lanciatore lanci la palla non verrà considerata interferenza al battitore secondo la regola 6.08 (c). In questo caso l'arbitro chiamerà "tempo" e il lanciatore e il battitore riprendono il gioco come se nulla fosse avvenuto.

- d) Una palla battuta buona tocca un arbitro o un corridore su territorio buono prima di toccare un difensore. Se una palla buona tocca un arbitro dopo aver oltrepassato un difensore, escluso il lanciatore, o dopo aver toccato un difensore, incluso il lanciatore, la palla è in gioco.

#### **6.09 IL BATTITORE DIVENTA CORRIDORE QUANDO:**

- a) effettua una battuta buona;
- b) il terzo strike chiamato dall'arbitro non è preso purché:
  - 1) la prima base sia libera o
  - 2) la prima base sia occupata e vi siano due eliminati.

Quando un battitore diventa corridore su un terzo strike non preso dal ricevitore e si avvia verso la panchina o verso la sua posizione difensiva e in un secondo momento si rende conto della situazione e cerca di raggiungere la prima base, non è eliminato a meno che egli o la prima base siano toccati prima che lui raggiunga la prima base. Se invece ha effettivamente raggiunto la panchina o i gradini della panchina, non può tentare di arrivare in prima base ed è eliminato.

- c) una palla battuta buona, dopo aver oltrepassato un difensore, escluso il lanciatore, o dopo essere stata toccata da un difensore, incluso il lanciatore, colpisce un arbitro o un corridore su territorio buono;
- d) una volata buona esce dal campo di gioco ad una distanza minima da casa base di m. 76,20. Tale battuta dà diritto al battitore ad una battuta punto se egli avrà legalmente toccato tutte le basi. Una volata buona che esce dal campo di gioco ad una distanza inferiore ai m. 76,20 da casa base dà diritto al battitore di avanzare solo fino alla seconda base;
- e) una palla battuta buona, dopo aver toccato il terreno, rimbalza nelle tribune, passa attraverso, sopra o sotto un recinto; passa sotto o attraverso il tabellone del punteggio, siepi, arbusti o piante, qualora facciano parte del recinto stesso. In tal caso il battitore ed i corridori hanno diritto di avanzare di due basi;
- f) qualsiasi palla battuta buona, sia prima sia dopo aver toccato il terreno, passa attraverso o sotto un recinto o il tabellone del punteggio; attraverso una qualsiasi apertura del recinto o del tabellone del punteggio; attraverso o sotto le siepi o piante del recinto; s'incastri nella recinzione o nel tabellone del punteggio; in tal caso il battitore ed i corridori hanno diritto di avanzare di due basi.
- g) Qualsiasi palla battuta buona rimbalzante è deviata da un

difensore entro le tribune o sopra o sotto un recinto su territorio buono o foul; in tal caso il battitore e tutti i corridori hanno diritto di avanzare di due basi;

- h) qualsiasi volata buona è deviata da un difensore entro le tribune o al di là di un recinto foul; nel qual caso il battitore ha diritto di avanzare sino alla seconda base; ma se la palla è deviata entro le tribune o al di là di un recinto in territorio buono il battitore ha diritto ad una battuta punto. In ogni modo se tale volata buona è deviata ad una distanza inferiore a m. 76,20 da casa base, il battitore ha diritto a due sole basi.

**6.10** La F.I.B.S. potrà stabilire l'applicazione della regola del Battitore Designato.

- a) in caso di competizioni fra squadre di Società appartenenti a Federazioni (Leghe) che applicano la regola del battitore designato a squadre di Società appartenenti a Federazioni (Leghe) che non applicano la regola del Battitore Designato, la regola sarà applicata come segue:
- (1) in partite di esibizione la regola sarà applicata o no a seconda di quanto applicato normalmente dalla squadra di casa;
  - (2) nelle partite "All Star" sarà applicata solo se entrambe le squadre e entrambe le Federazioni (Leghe) concordino sull'applicazione della Regola.
- b) La regola stabilisce quanto segue: un battitore può essere designato per battere in sostituzione del lanciatore partente e degli altri successivi lanciatori in ciascuna partita con ciò senza influire sulla posizione del lanciatore o dei lanciatori nella partita. Un Battitore Designato per il lanciatore deve essere indicato prima dell'inizio della partita e deve essere incluso nell'ordine di battuta presentato all'arbitro capo. Il Battitore Designato indicato nell'ordine di battuta

iniziale deve presentarsi alla battuta almeno una volta, a meno che la squadra avversaria cambi i lanciatori. Non è obbligatorio per una squadra designare un battitore per il lanciatore ma la mancata indicazione prima dell'inizio della partita preclude la possibilità di usare il Battitore Designato per quella partita. E' possibile usare un sostituto battitore per il Battitore Designato. Il sostituto del Battitore Designato diventa il Battitore Designato. Un Battitore Designato che sia stato sostituito non può rientrare in gioco. Il Battitore Designato può essere utilizzato in posizione difensiva continuando a battere nello stesso ordine di battuta ma il lanciatore deve prendere in battuta il posto del difensore rimpiazzato a meno che non siano effettuate più di una sostituzione nel qual caso il manager deve indicare i rispettivi posti nell'ordine di battuta. Un corridore di rilievo può sostituire il Battitore Designato nel qual caso tale corridore assume il ruolo di Battitore Designato. Un Battitore Designato non può sostituire un corridore. Un Battitore Designato è vincolato alla sua posizione nell'ordine di battuta. Non potranno essere effettuate sostituzioni multiple che alterino la rotazione in battuta del Battitore Designato. Nel caso in cui un lanciatore sia spostato dal monte di lancio in un'altra posizione difensiva cesserà l'utilizzazione del Battitore Designato per il resto della partita. Se un sostituto battitore batte per qualsiasi giocatore nell'ordine di battuta e successivamente entra a lanciare, questo farà cessare l'utilizzazione del Battitore Designato per il resto della partita. Se il lanciatore batte per il Battitore Designato questo determinerà la cessazione dell'utilizzazione del Battitore Designato per il resto della partita. (Il lanciatore della partita può battere come sostituto solo per il Battitore Designato). Se un Battitore Designato assume una posizione difensiva questo spostamento farà cessare il suo ruolo di

Battitore Designato per il resto della partita. Non è necessario che sia annunciata la sostituzione del Battitore Designato fino a quando non è il turno alla battuta del Battitore Designato.



## **7.00 Il corridore**

- 7.01** Il corridore acquisisce il diritto ad una base libera quando la tocca prima di essere eliminato. Egli ha diritto ad essa finché non è eliminato o forzato a lasciarla libera per un altro corridore che ha legalmente diritto a quella base. Il corridore che ha già acquisito legalmente il diritto di occupare una base non può ritornare ad una base che occupava in precedenza, dopo che il lanciatore ha assunto la posizione di lancio.
- 7.02** Nell'avanzare, il corridore deve toccare prima, seconda, terza casa base nell'ordine. Se è costretto a ritornare deve ritoccare tutte le basi nell'ordine inverso, salvo che la palla non sia morta per quanto stabilito dalla regola 5.09. In tali casi egli può raggiungere direttamente la base da cui è partito.
- 7.03** Due corridori non possono occupare la stessa base, ma se, mentre la palla viva, due corridori vengono a trovarsi nella condizione suddetta, il secondo corridore è eliminato quando viene toccato. Il primo corridore ha diritto a tale base.
- 7.04** OGNI CORRIDORE, ESCLUSO IL BATTITORE, PUÒ AVANZARE DI UNA BASE, SENZA PERICOLO DI ESSERE ELIMINATO, QUANDO:
- a) viene commesso un fallo;
  - b) il battitore, che avanza senza pericolo di essere eliminato, obbliga il corridore a lasciare la sua base, oppure quando la palla battuta buona dal battitore tocca un altro corridore o un arbitro prima che tale palla sia toccata da un difensore o sia passata oltre lo stesso, purché il corridore sia forzato ad avanzare. Un corridore, forzato ad avanzare senza

pericolo di essere eliminato, può a proprio rischio e pericolo, continuare la sua avanzata oltre la base cui ha diritto. Se tale corridore, forzato ad avanzare viene eliminato ed è la terza eliminazione, prima che un corridore che lo precede anch'egli forzato ad avanzare, tocchi il piatto di casa base, il punto è valido.

**GIOCO:** Due eliminati, basi piene, il battitore ottiene la prima base per ball, ma il corridore in seconda base per eccesso di zelo supera la terza base andando verso casa base ed è eliminato con un tiro del ricevitore. Sebbene, vi siano già due eliminati il punto sarà valido perché il corridore che ha segnato era forzato a causa dalla base su ball ed era nel diritto di toccare la base successiva.

- c) Un difensore, dopo aver effettuato una presa al volo, cade in panchina o in tribuna, o inciampando nella corda di recinzione, cade tra gli spettatori che si trovano ai margini del campo, trattenuti dalla corda suddetta; un difensore o un ricevitore può raggiungere o fare un passo o entrare nella zona della panchina con uno o con entrambi i piedi per effettuare una presa e se prende la palla, la presa è valida. La palla rimane in gioco. Se il difensore o il ricevitore dopo aver effettuato una presa legale cade nella tribuna o fra gli spettatori o nella panchina mentre effettua una presa, o cade nella panchina dopo aver effettuato una presa legale, la palla è morta ed i corridori avanzano di una base senza pericolo di essere eliminati.
- d) Mentre sta tentando di rubare una base, il ricevitore o qualsiasi altro difensore commette interferenza al battitore.

**NOTA:** il corridore che avendo acquisito il diritto di avanzare ad una base senza pericolo di essere eliminato omette di toccare tale base e, mentre la palla è in gioco, oppure mentre è previsto da una qual-

siasi regola che essa ritorni in gioco dopo che il corridore raggiunge la base che gli era stata assegnata, tenta di avanzare alla base successiva, perde il diritto all'immunità dell'eliminazione e può quindi essere eliminato quando il corridore medesimo o la base saltata vengono toccati prima che egli faccia ritorno alla base stessa.

**7.05 CIASCUN CORRIDORE, INCLUSO IL BATTITORE CORRIDORE, PUÒ SENZA PERICOLO DI ESSERE ELIMINATO, AVANZARE:**

- a) fino a casa base, segnando un punto, quando una palla buona esce in volo dal terreno di gioco ed egli tocca legalmente tutte le basi; o quando, a giudizio dell'arbitro, una palla buona sarebbe uscita in volo dal terreno di gioco se non fosse stata deviata dall'azione di un difensore che ha tirato il guanto, cappello od altro oggetto dell'equipaggiamento;
- b) di tre basi, se un difensore tocca intenzionalmente una palla battuta buona con il berretto, la maschera o qualsiasi altra parte della divisa, staccati dal loro posto sulla persona. La palla è in gioco ed il battitore può avanzare sino a casa base a proprio rischio;
- c) di tre basi, se un difensore tira intenzionalmente il guanto verso una palla battuta buona e la tocca. La palla è in gioco ed il battitore può avanzare a casa base a proprio rischio;
- d) di due basi, se un difensore tocca intenzionalmente una palla tirata con il berretto, maschera o qualsiasi altra parte della divisa staccati dal loro posto sulla sua persona. La palla è in gioco;
- e) di due basi, quando un difensore tira intenzionalmente il guanto verso una palla tirata e la tocca. La palla è in gioco. Nell'applicazione delle voci b), c), d), e) l'arbitro deve essere convinto che il guanto tirato o il cappello o la maschera

staccati dal loro posto abbiano toccato la palla. Non vi è penalità se l'oggetto tirato non tocca la palla. La penalità riportata in c) ed e) non è applicabile se il guanto del difensore è asportato dalla mano dalla violenza di una palla battuta o tirata, o quando il guanto stesso si sfilava dalla mano mentre il difensore sta compiendo un ovvio sforzo per effettuare una legittima presa.

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

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

Esempio: con un corridore in prima, il battitore batte una corta volata sulla destra; il corridore si ferma tra la prima e la seconda base ed il battitore supera la prima base e si porta alle spalle del corridore. La palla cade su territorio buono e l'esterno, indirizzandola in prima base, erroneamente la tira nelle tribune.

**NORMA APPROVATA:** poiché nessun corridore, quando la palla è morta, può avanzare oltre la base cui ha diritto, il corridore originariamente in prima va in terza mentre il battitore è fermato in seconda base. L'affermazione "nel momento in cui fu eseguito il tiro pazzo" è riferita alla palla mentre lascia la mano del giocatore e non quando la palla tirata colpisce il terreno, oltrepassa un difensore che la riceve o esce dal gioco nelle tribune. La posizione del battitore corridore al momento in cui il tiro pazzo ha lasciato la mano del giocatore è la chiave per decidere le basi da concedere. Se il battitore corridore non aveva raggiunto la prima base, verranno concesse due basi al momento del lancio a tutti i corridori. La decisione se il battitore corridore ha raggiunto la prima base prima del tiro è un giudizio arbitrario. Se avviene un gioco non comune in cui il primo tiro di un interno finisce nelle tribune o nel dugout ma il battitore non diventa corridore (ad esempio un ricevitore che tira la palla nelle tribune nel tentativo di eliminare un corridore della terza che tenta di segnare su palla mancata o lancio pazzo) la concessione delle due basi sarà dalla posizione dei corridori al momento del tiro (per la regola 7,05 g), il ricevitore è considerato un interno.

**Esempio di gioco:** corridore in prima base, il battitore batte verso l'interbase che tira in seconda troppo tardi per eliminare il corridore in seconda e il seconda base tira alla prima base dopo che il battitore ha raggiunto la prima base. Il corridore in seconda segna il punto. (In questo gioco il battitore corridore avrà la terza base solo se è oltre la prima base quando viene fatto il tiro).

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

**NORMA APPROVATA:** quando un lancio pazzo od una palla mancata sfugge al ricevitore o devia rimbalzando sul ricevitore e finisce direttamente nel dugout o nelle tribune od oltre la recinzione o in qualunque area ove la palla è morta, ai corridori verrà concesso l'avanzamento di una sola base. Inoltre verrà permesso al corridore od ai corridori di avanzare di una sola base se il lanciatore, mentre è a contatto con la pedana, tira ad una base e la palla termina direttamente in tribuna od in qualunque area ove la palla è morta. Se tuttavia, la palla lanciata o tirata sorpassa o si allontana oltre il ricevitore o l'interno, ma rimane nel campo e viene successivamente calciata o in ogni caso deviata nel dugout, nelle tribune o in qualunque zona dove la palla morta, verrà permesso l'avanzamento di due basi dalla posizione originaria dei corridori al momento del lancio o tiro.

- i) Di una base, se il battitore diventa corridore per effetto di un quarto ball o di un terzo strike non preso quando la palla lanciata, sfuggendo al controllo del ricevitore, si incastra nell'equipaggiamento protettivo dell'arbitro o nella sua maschera. Se il battitore diventa corridore su di un lancio pazzo che dà diritto agli altri corridori di avanzare di una base, al battitore corridore sarà assegnata solamente la prima base. Il fatto che ad un corridore venga concessa una o più basi senza pericolo di essere eliminato non lo solleva dall'obbligo di toccare la base che gli era stata concessa e tutte le basi intermedie. Per esempio: il battitore batte una rimbalzante che un interno tira nelle tribune ma il battitore corridore salta la prima base. Può essere eliminato su ap-

pello per avere saltato la prima base dopo che la palla viene messa in gioco anche se gli era stata assegnata la seconda base. Se un corridore è forzato a tornare ad una base dopo una presa, deve ritoccare la sua base originale anche, se a causa di qualche regola, gli vengono concesse basi aggiuntive. Può ritoccare mentre la palla è morta e la concessione viene quindi fatta dalla sua base originale.

**7.06** Quando viene commessa un'ostruzione, l'arbitro deve chiamare o segnalare "Ostruzione".

- a) Se è in corso un'azione di gioco sul corridore ostruito o se l'ostruzione viene commessa sul battitore corridore prima che egli abbia toccato la prima base, la palla è morta e tutti i corridori potranno avanzare, senza pericolo di essere eliminati, fino alla base che, a giudizio dell'arbitro, avrebbero in ogni modo raggiunto se non vi fosse stata ostruzione. Al corridore ostruito deve venire assegnata almeno una base oltre a quella legalmente toccata prima dell'ostruzione. I corridori che precedono, se forzati ad avanzare per effetto di tale assegnazione, avanzeranno senza pericolo di essere eliminati. Quando viene fatto un gioco su di un corridore ostruito l'arbitro segnalerà l'ostruzione nello stesso modo con cui chiama "tempo" con entrambe le braccia sollevate verso l'alto. La palla è immediatamente morta quando viene dato il segnale; tuttavia se una palla tirata è in volo prima che l'ostruzione venga chiamata dall'arbitro, ai corridori saranno concesse quelle basi su tiro pazzo che sarebbero state concesse se l'ostruzione non si fosse verificata. In un gioco in cui un corridore è intrappolato tra la seconda e la terza base viene ostruito dal terza base che va verso la terza mentre il tiro è in volo dall'interbase, se tale tiro va nel dugout al corridore ostruito viene assegnata la casa base. Ad ogni altro corridore in questa situazione verranno

assegnate due basi dalla base che avevano legalmente toccato prima che l'ostruzione fosse chiamata.

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

Secondo la 7.06 b) quando la palla non è morta su una ostruzione e un corridore ostruito avanza oltre la base che, a giudizio dell'arbitro, gli sarebbe stata assegnata a causa della ostruzione, lo fa a suo rischio e può essere eliminato per toccata. Ciò costituisce un giudizio arbitrale.

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

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

**7.08** QUALSIASI CORRIDORE E' ELIMINATO QUANDO:

- a)
- (1) Per evitare la toccata si allontana più di cm. 91 dalla linea retta tra una base e l'altra, eccetto che tale deviazione sia fatta per evitare di interferire con un giocatore che sta prendendo una palla battuta; oppure



- (2) Dopo aver toccato la prima base, si allontana dalla linea di base, dando ovvia dimostrazione di rinunciare all'iniziativa di conquistare la base successiva. Il corridore che dopo aver raggiunto la prima base lascia la linea delle basi andando verso il dugout o la sua posizione difensiva pensando che non ci sia un ulteriore gioco può essere dichiarato eliminato se l'arbitro giudica che l'azione del corridore deve essere considerata una rinuncia alla conquista di altre basi. Anche se viene chiamato eliminato la palla rimane in gioco per gli altri corridori. Questa regola si applica anche nei seguenti e simili casi: meno di due eliminati, punteggio pari alla fine del nono inning, corridore in prima, il battitore batte la palla fuori del campo realizzando il punto della vittoria, il corridore in prima oltrepassa la seconda e pensando che il fuoricampo pone automaticamente fine alla partita, taglia attraverso il diamante verso la sua panchina mentre il battitore fa il giro delle basi. In questo caso il corridore sarà eliminato "per aver rinunciato alla conquista di altre basi" e al battitore corridore sarà permesso di continuare il giro delle basi per rendere valido il suo fuoricampo. Se ci sono due eliminati il fuoricampo non conta (vedi regola 7.12). Questo non è un gioco d'appello.

**Esempio di gioco:** un corridore credendo di essere stato eliminato per toccata in prima o terza base si avvia verso il dugout percorrendo una certa distanza che indichi che si ritiene eliminato, sarà dichiarato eliminato per aver abbandonato le basi. Nei due giochi di cui sopra si considera che i corridori abbiano realmente abbandonato la corsa sulle basi e sono trattati in modo diverso dal battitore messo strike-out come descritto nella NORMA APPROVATA della regola 7.08 a).

**NORMA APPROVATA:** al battitore che, diventato corridore per un terzo strike non preso, si avvia verso la propria posizione difensiva in campo o verso la panchina, sarà concesso di avanzare e conquistare la prima base finché egli non sia entrato nel dugout. Per eliminarlo la difesa deve toccare lui o la prima base prima che questi la tocchi.

- b) Interferisce intenzionalmente con una palla tirata o impedisce ad un difensore di fare un gioco su una palla battuta; un corridore, giudicato responsabile di aver impedito ad un difensore di fare un gioco su una palla battuta, verrà eliminato, sia intenzionale o meno la sua interferenza. Se tuttavia il corridore nel momento in cui intralcia il difensore è a contatto con una base legalmente occupata egli non deve essere dichiarato eliminato salvo che, a giudizio dell'arbitro, tale atto d'intralcio, che avvenga in territorio buono o che avvenga in territorio foul, sia ritenuto intenzionale. Se l'arbitro dichiara intenzionale l'azione di intralcio, si deve applicare la seguente penalità: con meno di due eliminati l'arbitro deve dichiarare eliminati sia il corridore che il battitore. Con due eliminati l'arbitro dichiara eliminato il battitore. Se in una trappola tra la terza base e casa base, il corridore successivo è avanzato fino alla terza base mentre il corridore in trappola chiamato out per interferenza offensiva l'arbitro rinvierà in seconda base il corridore che era arrivato in terza. Lo stesso principio si applica se si ha una trappola tra la seconda e la terza base ed il corridore successivo ha raggiunto la seconda base (questo avviene perché nessun corridore può avanzare su un'interferenza e si considera che un corridore occupi una base fino che non ha ottenuto la base successiva legalmente).
- c) Con palla viva, è toccato mentre si trova staccato dalla base.

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

**NORMA APPROVATA:** (1) se l'urto di un corridore contro una base strappa il sacchetto dal suo ancoraggio, su tale corridore in tale base non può essere fatto gioco alcuno se egli aveva raggiunto salvo la base stessa.

**NORMA APPROVATA:** (2) se in una azione di gioco una base si stacca dalla sua posizione, si considererà che ogni corridore successivo, nel corso della medesima azione, abbia legalmente toccato od occupato tale base se, a giudizio dell'arbitro, il corridore stesso avrà toccato od occupato il punto originariamente contrassegnato dal sacchetto staccato.

- d) Non ritocca la sua base dopo che una palla buona o in foul è stata legalmente presa prima che egli o la sua base siano stati toccati da un difensore. Egli non può essere dichiarato eliminato per non aver ritoccato la sua base dopo un lancio, gioco o un tentativo di gioco. Questo è un gioco d'appello. Su di una sprizzata foul i corridori non hanno l'obbligo di ritoccare e possono rubare. Un'apparente sprizzata foul non "presa" diventa una normale battuta foul e i corridori debbono far ritorno alle loro basi.
- e) Dopo essere stato forzato ad avanzare a causa del battitore diventato corridore, egli non raggiunge la base successiva prima che egli o tale base siano toccati da un difensore. Se un corridore che lo segue viene eliminato, il gioco forzato viene rimosso ed il corridore deve essere toccato per essere eliminato. Il gioco forzato viene rimosso non appena il corridore ha raggiunto la base verso cui era forzato; se scivola oltre o corre oltre tale base, egli deve essere toccato

per essere eliminato. Se tuttavia il corridore forzato, dopo aver toccato la base successiva per qualsiasi motivo retrocede verso la base originariamente occupata, il gioco forzato è ripristinato e nuovamente egli può essere eliminato se la difesa tocca la base alla quale egli è forzato.

**GIOCO:** corridore in prima base e conteggio di tre ball sul battitore: il corridore ruba sul lancio successivo che è un quarto ball ma, dopo aver toccato la seconda base scivola oltre o, nella corsa, la supera. Il tiro del ricevitore lo coglie prima che possa ritornare. La regola è che il corridore è out (il gioco forzato è rimosso). Scivolare oltre o correre oltre una base sono situazioni che accadono su tutte le basi eccetto la prima. Per esempio: prima che vi siano due eliminati, con corridori in prima e seconda, o prima, seconda e terza, la palla è battuta ad un interno che tenta di effettuare un doppio gioco. Il corridore in prima base arriva in seconda base prima del tiro ma scivola oltre la base. Il rilancio viene effettuato in prima base ed il battitore corridore è eliminato. Il prima base, vedendo il corridore in seconda fuori della base effettua un tiro di ritorno in seconda ed il corridore è toccato fuori base. Nel frattempo alcuni corridori avevano toccato il piatto di casa base. Il problema è: questo è un caso di gioco forzato? Il gioco forzato è stato rimosso quando il battitore-corridore è stato eliminato in prima base? Sono validi i punti segnati durante questo gioco prima che il terzo giocatore sia stato eliminato in seconda base? Risposta: i punti sono validi. Non è un gioco forzato ma un gioco per toccata.

- f) È toccato da una palla battuta buona prima che la palla abbia toccato o oltrepassato un interno. La palla è morta, nessun punto può essere segnato ed i corridori non possono avanzare, salvo quelli forzati.

**ECCEZIONE:** se un corridore è a contatto con la sua base quando

viene colpito da una palla dichiarata "volata interna" non è eliminato, sebbene sia eliminato il battitore. Se due corridori sono toccati dalla stessa palla battuta in territorio buono, solo il primo di essi è eliminato, poiché la palla diventa immediatamente morta. Se una palla dichiarata "volata interna" colpisce un corridore staccato dalla propria base, sono eliminati sia il battitore che il corridore colpito.

- g) Con meno di due eliminati, egli tenta di segnare in un'azione nella quale il battitore interferisce con il gioco a casa base. Con due eliminati l'interferenza causa l'eliminazione del battitore e nessun punto conta.
- h) Sorpassa un corridore che lo precede prima che tale corridore sia eliminato.
- i) Dopo aver acquisito legale possesso di una base, egli corre in ordine inverso tra le basi allo scopo di confondere la difesa e fare una farsa della partita. L'arbitro deve chiamare immediatamente tempo e dichiarare il corridore eliminato. Se un corridore tocca una base non occupata pensando che la palla sia stata presa e quindi, viene intrappolato nel ritornare alla base che ha toccato per ultima, può essere eliminato mentre sta correndo indietro ma se raggiunge salvo la base precedentemente occupata non può essere eliminato mentre è a contatto con questa base.
- j) Omette di ritornare immediatamente in prima base, dopo aver corso oltre o essere scivolato oltre tale base. Se fa un tentativo di correre in seconda, egli è eliminato quando è toccato. Se, dopo aver corso oltre o essere scivolato oltre la prima base, egli si incammina verso il dugout o verso la sua posizione ed omette di ritornare immediatamente in prima base, è eliminato su appello quando egli o la base sono toccati. Un corridore che tocca la prima base e la oltrepassa ed è dichiarato salvo ha, secondo la regola 4.09 a), "raggiunto la prima base" e ogni punto segnato su que-

sta azione è valido anche se il corridore successivamente diventa il terzo eliminato per aver mancato di tornare immediatamente come previsto nella regola 7.08 j).

- k) Nel correre o nello scivolare a casa base egli omette di toccare la casa base e non compie alcun tentativo di ritornare alla base stessa qualora un difensore, in possesso della palla, tocchi casa base e si appelli all'arbitro per la decisione. Questa regola si applica solo quando il corridore si avvia verso la panchina ed al ricevitore si richiederebbe di raggiungerlo per toccarlo. Non si applica in condizioni normali quando il corridore manca il piatto e quindi tenta immediatamente di toccare il piatto prima di essere toccato. In questo caso il corridore deve essere toccato.

**7.09** Il battitore o il corridore commettono interferenza quando:

- a) dopo un terzo strike ostacola il ricevitore che tenta di giocare la palla;
- b) dopo aver battuto o smorzato una palla buona, la sua mazza colpisce una seconda volta la palla su territorio buono. La palla è morta e nessun corridore può avanzare. Se il battitore corridore lascia cadere la mazza e la palla vi rotola contro su territorio buono e, a giudizio dell'arbitro, non vi era in ciò alcuna intenzione d'interferire con il percorso della palla stessa, la palla resta viva ed in gioco;
- c) intenzionalmente, in qualsiasi maniera, devia il percorso di una palla battuta foul;
- d) prima che ci siano due eliminati e con un corridore in terza base, il battitore ostacola un difensore nel fare un gioco a casa base; il corridore è eliminato;
- e) qualsiasi componente della squadra attaccante sosta o si raccoglie attorno a qualsiasi base verso la quale sta avanzando un corridore, per confondere, ostacolare o aumenta-

re le difficoltà dei difensori. Tale corridore deve essere dichiarato eliminato per l'interferenza del compagno o dei compagni di squadra;

- f) qualsiasi battitore o corridore, che è stato appena eliminato, ostacola o impedisce un qualsiasi gioco successivo su un corridore. Quest'ultimo deve essere dichiarato eliminato per l'interferenza del compagno di squadra; se un battitore o un corridore continua ad avanzare dopo essere stato eliminato, non dovrà considerarsi che con tale atto confonda, impedisca o ostacoli i difensori.
- g) se, a giudizio dell'arbitro, un corridore, volontariamente e deliberatamente interrompe un doppio gioco, o interferisce con una palla battuta o con un difensore che è nell'atto di giocare una palla battuta, la palla è morta. L'arbitro dichiarerà il corridore eliminato per l'interferenza ed eliminerà anche il battitore corridore per l'azione del compagno di squadra. In nessun caso potranno essere conquistate basi o segnati punti a causa di una tale azione commessa dal corridore.
- h) Se, a giudizio dell'arbitro, un battitore-corridore, deliberatamente e premeditadamente interrompe un doppio gioco, o interferisce con una palla battuta o con un difensore che nell'atto di giocare una palla battuta, la palla è morta. L'arbitro dichiarerà il battitore-corridore eliminato per interferenza ed eliminerà anche il corridore più vicino a casa base, indipendentemente dalla posizione ove il doppio gioco avrebbe potuto realizzarsi. A causa di tale atto del battitore corridore in nessun caso potranno essere conquistate basi o segnati punti.
- i) A giudizio dell'arbitro il suggeritore di prima o di terza base, toccando o trattenendo un corridore, lo aiuta fisicamente a ritornare o a lasciare la prima o la terza base.
- j) Con un corridore in terza base, il suggeritore di base esce

dal proprio box e si comporta in modo tale da provocare un tiro di un difensore.

- k) Nel percorrere la seconda metà della distanza tra casa base e prima base, mentre si sta giocando la palla in prima base, egli corre all'esterno (a destra) della corsia del corridore o all'interno (a sinistra) della linea foul e, a giudizio dell'arbitro, interferisce con il difensore che sta ricevendo il tiro in prima base o sta tentando la presa della palla battuta. La linea che delimita la corsia (91 cm) fa parte della corsia ma il corridore deve avere tutti e due i piedi entro la corsia o sulle linee che delimitano la corsia stessa, questa è l'interpretazione da fare.
- l) Non evita un difensore che sta tentando la presa di una palla battuta, o interferisce intenzionalmente con una palla tirata. Se tuttavia due o più difensori stanno tentando la presa di una palla battuta ed il corridore viene a contatto con uno o più di essi, l'arbitro deve stabilire quale dei difensori ha diritto di beneficiare di questa regola e non deve quindi dichiarare eliminato il corridore per esser venuto a contatto con un difensore diverso da quello che, a giudizio dell'arbitro, aveva diritto alla presa di tale palla; quando un ricevitore e un battitore corridore che sta andando verso la prima base si scontrano mentre il ricevitore sta giocando la palla, generalmente non si ha violazione del regolamento e non deve essere chiamato nulla. Verrà chiamata "ostruzione" solo in casi molto violenti ed intenzionali perché il regolamento concede al difensore un diritto di precedenza ma, ovviamente, tale diritto di precedenza non dà il permesso, per esempio, di fare uno sgambetto al corridore anche se si sta giocando la palla. Se il ricevitore sta giocando la palla ed il prima base o il lanciatore fa ostruzione sul corridore che sta andando in prima base, sarà chiamata ostruzione ed al corridore sarà assegnata la prima base.



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

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

**7.10** Qualsiasi corridore è eliminato su appello quando:

- a) dopo che una palla battuta è stata presa al volo, omette di ritoccare la sua base di origine prima che egli stesso o la base di origine siano state toccate. "Ritoccare", in questa regola, significa iniziare la corsa da una posizione a contatto con la base dopo che la palla è stata presa. Al corridore non è permesso effettuare una partenza in corsa partendo da una posizione situata dietro la base.
- b) con la palla in gioco, mentre sta avanzando o ritornando ad una base, egli omette di toccare ogni base, nell'ordine, prima che egli o la base saltata siano toccati;

**NORMA APPROVATA:**

- (1) Nessun corridore può tornare a toccare una base saltata dopo che un corridore che lo segue ha segnato il punto.
- (2) Con palla morta, nessun corridore può tornare a toccare una base saltata od una che ha lasciato troppo presto se egli è

già avanzato ed ha toccato la base successiva a quella saltata.

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

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

Questi sono giochi d'appello.

- c) correndo oltre o scivolando oltre la prima base, non ritorna immediatamente sul sacchetto prima che egli o tale base siano toccati;
- d) omette di toccare casa base e, mentre egli non compie alcun tentativo di ritornarvi, la casa è toccata. Qualsiasi appello in applicazione di questa regola deve essere fatto prima del successivo lancio, gioco o tentativo di gioco. L'appello deve essere fatto prima che la squadra in difesa lasci il campo di gioco, quando l'infrazione avviene durante un gioco con il quale si conclude la mezza ripresa. Un appello non va interpretato come un gioco od un tentativo di gioco. Appelli consecutivi non possono essere effettuati su un corridore sulla stessa base. Se la difesa commette un errore nel suo primo appello, la richiesta di un secondo appello sullo stesso corridore sulla stessa base non dovrà essere

accolta dall'arbitro (la frase sopra citata "commette un errore", si riferisce al caso in cui la squadra in difesa, nell'effettuare un gioco di appello, tiri la palla fuori del gioco. Ad esempio qualora il lanciatore, per un appello, tiri in prima base e la palla finisca fuori del campo o in tribuna, un secondo appello non dovrà essere permesso). I giochi d'appello possono richiedere ad un arbitro il riconoscimento di un quarto eliminato apparente. Quando la terza eliminazione avviene durante un gioco in cui viene anche fatto un appello su un altro corridore, la decisione sull'appello ha la precedenza nel determinare l'eliminato. Quando viene fatto più di un appello nel corso di un gioco che pone termine ad una mezza ripresa, la squadra in difesa può scegliere la terza eliminazione più conveniente. Ai fini di questa regola, si intende che la squadra in difesa "ha lasciato il campo" quando il lanciatore e tutti gli interni sono usciti dal territorio buono per dirigersi verso la panchina o gli spogliatoi. Se due corridori arrivano a casa base quasi contemporaneamente ed il primo corridore non tocca il piatto mentre il secondo tocca legalmente il piatto, il primo corridore sarà chiamato out su appello. Se vi sono due eliminati ed il primo corridore toccato nel suo tentativo di tornare indietro per toccare la base o è chiamato out su gioco di appello, sarà considerato eliminato prima che il secondo corridore abbia segnato il punto, e sarà il terzo out. Il punto segnato dal secondo corridore non vale come previsto dalla regola 7.12. Se il lanciatore commette un fallo mentre sta facendo gioco di appello, questa azione sarà considerata un gioco. Un appello sarà considerato chiaramente come "appello" sia se si tratta di una richiesta verbale da parte di un giocatore sia un atto che senza possibilità di errore indichi all'arbitro che si tratta di un gioco di appello. Un giocatore che inavvertitamente tocca la base con un piede con la palla in

mano, non costituisce appello. Non è "tempo" mentre è in corso un gioco di appello.

- 7.11** I giocatori ed i suggeritori della squadra all'attacco debbono lasciare libero lo spazio (comprese entrambe le trincee o panchine) che necessita ad un difensore per prendere una palla battuta o tirata.

**PENALITÀ:** deve essere chiamata l'interferenza e il battitore o il corridore su cui si stava facendo gioco deve essere dichiarato eliminato.

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

## 8.00 Il lanciatore

### 8.01 LANCIO LEGALE DELLA PALLA

Vi sono due posizioni legali di lancio: la "Posizione di Caricamento" e la "Posizione Fissa" ed entrambe possono essere assunte in qualsiasi momento. I lanciatori devono ricevere i segnali dal ricevitore stando in pedana. I lanciatori possono lasciare la pedana dopo aver preso i segnali ma non possono salire velocemente sulla pedana e lanciare. Questo può essere giudicato dall'arbitro un immediato lancio. Quando il lanciatore lascia la pedana deve lasciare cadere le braccia ai lati del corpo. Ai lanciatori non sarà permesso lasciare la pedana dopo aver preso ciascun segnale.

a) La Posizione di Caricamento. Il lanciatore deve prendere posizione completamente rivolto al battitore; il piede di perno deve stare interamente sopra o davanti la pedana di lancio, a contatto con la medesima, e non sporgere lateralmente da essa. L'altro piede è libero. Da questa posizione, qualsiasi movimento naturalmente associato al passaggio della palla al battitore lo impegna all'esecuzione del lancio senza interruzione o alterazione. Egli non deve sollevare l'uno o l'altro piede dal terreno, con l'eccezione che, nell'effettivo passaggio della palla al battitore, gli è permesso fare un passo indietro ed un passo avanti con il piede libero. Quando il lanciatore tiene la palla davanti a sé con entrambe le mani ed il piede di perno è interamente sopra o davanti la pedana di lancio, a contatto con la medesima, senza sporgere dalla stessa, e l'altro piede è libero, dovrà essere considerato in posizione di caricamento. Il lanciatore può tenere un piede, non quello di perno, staccato dalla pedana, alla distanza che preferisce, dietro l'estensione

del bordo posteriore della pedana, senza però superare i lati della pedana stessa. Con il suo piede "libero" il lanciatore può fare un passo indietro e in avanti ma in nessun caso in altre direzioni, vale a dire verso il lato della pedana verso prima base o terza base. Se il lanciatore tiene la palla con entrambe le mani davanti al suo corpo, con il piede di perno interamente sopra, o davanti, toccando la pedana ma non oltre il suo limite, e l'altro piede libero, egli sarà considerato in posizione di caricamento.

Da questa posizione il lanciatore può:

- (1) lanciare la palla al battitore;
  - (2) fare un passo e tirare ad una base nel tentativo di cogliere fuori un corridore; oppure
  - (3) scendere dalla pedana (nel fare questo deve lasciar cadere le mani lungo i fianchi). Nell'uscire dalla pedana il lanciatore deve prima fare un passo con il piede di perno e non con il piede "libero". Dalla posizione di caricamento non può passare alla posizione fissa. Se lo fa è un fallo (balk).
- b) La Posizione Fissa. La posizione fissa è assunta dal lanciatore quando prende posizione rivolto al battitore, con il piede di perno interamente sopra la pedana di lancio, o di fronte e a contatto con la pedana di lancio, mai staccato dalle estremità di questa. Il lanciatore deve tenere la palla con ambo le mani di fronte al corpo e fare un unico completo e ben riconoscibile arresto prima di lanciare la palla. Da tale posizione egli può lanciare la palla al battitore, tirare ad una base o scendere dalla pedane facendo un passo indietro con il piede di perno. Prima di assumere la posizione fissa, il lanciatore può fare qualsiasi movimento na-

turale preliminare, come quello normalmente definito "stiramento", ma se decide di farlo egli deve assumere la posizione fissa prima di lanciare la palla al battitore. Dopo aver assunto la posizione fissa, qualsiasi movimento naturalmente associato al passaggio della palla al battitore l'impegna all'esecuzione del lancio senza interruzione o alterazione.

Preliminari per assumere la posizione fissa: prima di arrivare in posizione fissa, il lanciatore deve avere una mano lungo il fianco; da questa posizione andrà nella sua posizione fissa come definito dalla regola 8.01 b) senza nessuna interruzione e con un movimento continuo. L'intera larghezza del piede a contatto con la pedana deve essere sulla pedana. Un lanciatore non può lanciare dall'estremità della pedana con una parte del piede che sporga da uno dei lati della pedana. A conclusione del suo movimento di stiramento il lanciatore deve

- (1) tenere la palla con entrambe le mani di fronte al corpo e
  - (2) giungere ad un completo e riconoscibile arresto, questo deve essere imposto. Gli arbitri dovranno prestare molta attenzione; i lanciatori cercano costantemente di "violare la regola" al fine di mantenere i corridori sulle basi quindi, ogni qualvolta un lanciatore non si arresta completamente, come richiesto dalla regola, l'arbitro deve immediatamente chiamare un "balk".
- c) Durante i movimenti preliminari, e finché la propria naturale sequenza di movimenti connessi al lancio non lo impegna ad eseguire il lancio stesso, il lanciatore può tirare a qualsiasi base, purché faccia un passo direttamente verso tale base prima di effettuare il tiro. Il lanciatore deve fare il passo prima del tiro. Un tiro di scatto seguito dal passo in direzione della base è un fallo (balk).

- d) Un lancio illegale eseguito dal lanciatore con le basi non occupate deve essere chiamato "ball" a meno che il battitore raggiunga la prima base su battuta, errore, base su ball, battitore colpito o in altro modo. Una palla che scivola dalla mano del lanciatore e attraversa la linea del foul sarà chiamata ball; altrimenti il lancio non sarà valido. Con uomini in base è fallo.
- e) Se il lanciatore stacca il piede di perno dalla pedana di lancio facendo con tale piede un passo indietro diventa un interno. Se da tale posizione effettua un tiro pazzo, esso deve essere considerato come il tiro pazzo fatto da qualsiasi altro interno. Mentre è fuori pedana il lanciatore può tirare a qualsiasi base. Se effettua un tiro pazzo, tale è il tiro di un difensore e si applicano le regole relative alla palla tirata da un difensore.

#### **8.02** Al lanciatore non sarà permesso:

- a)
  - (1) portare la mano con cui lancia a contatto con la bocca o le labbra mentre egli si trova all'interno del cerchio di m. 5,50 di diametro che circonda la pedana di lancio.

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

**PENALITÀ:** in caso di violazione di questa parte della presente regola l'arbitro deve immediatamente chiamare un ball. Tuttavia, qualora il lancio venga effettuato ed il battitore raggiunga la prima base per una battuta valida, un errore, per essere stato colpito o altrimenti, e nessun altro corridore viene eliminato prima che avanzi di almeno una base, il gioco proseguirà senza riferimento alla violazione. Coloro che contravvengono ripetutamente



alla presente regola, saranno soggetti a provvedimenti disciplinari.

- (2) applicare alla palla sostanze estranee di qualsiasi specie;
- (3) sputare sulla palla, sulle mani o sul guanto;
- (4) strofinare la palla sul guanto, persona o vestiario;
- (5) sfigurare la palla in qualunque modo;
- (6) lanciare ciò che viene definito "palla lucida" (shine ball), "palla sputo" (spit ball), "palla infangata" (mud ball), o "palla smerigliata" (emery ball). Al lanciatore, naturalmente, è permesso sfregare la palla tra le mani nude.

**PENALITÀ:** in caso di violazione di qualunque parte di questa regola 8.02 a) - (punti dal 2 al 6 compreso) l'arbitro dovrà:

- a) chiamare il lancio un ball, ammonire il lanciatore ed annunciare al pubblico, possibilmente tramite il sistema di diffusione, la ragione della decisione;
- b) in caso di una seconda violazione nella stessa partita da parte dello stesso lanciatore, questi sarà espulso;
- c) nel caso che alla violazione chiamata dall'arbitro, faccia seguito gioco, il manager della squadra in attacco ha la facoltà di informare l'arbitro capo che egli accetta il gioco, così come avvenuto. Tale decisione dovrà essere manifestata immediatamente alla fine del gioco. Tuttavia, se il battitore raggiunge la prima base su battuta valida, errore, base su ball, battitore colpito o altrimenti, e se nessun altro corridore viene eliminato prima di essere avanzato di almeno una base, il gioco prosegue come se la violazione non abbia avuto luogo;
- d) anche nel caso in cui la squadra in attacco decida di accettare il gioco, la violazione sarà riconosciuta e le penalità prescritte ai punti a) e b) dovranno essere applicate ugualmente.

- e) l'arbitro sarà l'unico a giudicare se una qualunque parte della presente regola sia stata violata.

Tutti gli arbitri devono portare con sé il sacchetto ufficiale della resina. L'arbitro capo è responsabile della posa di tale sacchetto sul terreno, dietro la pedana del lanciatore. Se in qualunque momento la palla colpisce tale sacchetto, essa rimane in gioco. In caso di pioggia o quando il terreno è bagnato, l'arbitro può autorizzare il lanciatore a tenere il sacchetto nella tasca posteriore dei pantaloni. Il lanciatore può usare il sacchetto per applicare la resina sulla mano o sulle mani nude. Né il lanciatore né altri giocatori possono impolverare direttamente la palla con il sacchetto di resina, né possono applicare la resina dal sacchetto al guanto o impolverare con essa qualsiasi parte della divisa.

- b) avere addosso od essere in possesso di una qualsiasi sostanza estranea. Per una tale infrazione della presente sezione la penalità dovrà essere l'immediata espulsione dalla gara;
- c) ritardare intenzionalmente la partita quando il battitore è in posizione, tirando la palla ad altro giocatore che non sia il ricevitore, se non allo scopo di tentare l'eliminazione di un corridore;

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

d) lanciare intenzionalmente addosso al battitore. Se a giudizio dell'arbitro avviene una tale violazione, l'arbitro può decidere se:

- (1) espellere il lanciatore, o il manager ed il lanciatore, dal gioco oppure,
- (2) ammonire il lanciatore ed il manager di entrambe le squadre che un ulteriore lancio del genere avrà come risultato l'immediata espulsione di quel lanciatore (o la sostituzione) e del manager. A giudizio dell'arbitro, se le circostanze lo giustificano, entrambe le squadre possono essere ufficialmente avvertite prima della partita e in qualsiasi momento della gara.

**Lanciare alla testa del battitore è un gesto antisportivo e molto pericoloso. Questo gesto va condannato da chiunque. Gli arbitri dovranno agire senza esitazioni per far rispettare questa regola.**

**8.03** Al lanciatore che prende posizione all'inizio di ogni ripresa, o che rileva un altro lanciatore, sarà permesso di effettuare non più di otto lanci preparatori al suo ricevitore durante l'effettuazione dei quali il gioco deve essere sospeso. L'Organo Federale competente può di propria iniziativa limitare il numero dei lanci preparatori a meno di otto. Tali lanci non devono richiedere più di un minuto di tempo. Se un'improvvisa ragione di emergenza causasse l'immissione in partita di un lanciatore che non ha avuto alcuna opportunità di scaldarsi, l'arbitro capo consentirà che il lanciatore effettui il numero di lanci che l'arbitro stesso ritenga necessari.

**8.04** Quando le basi non sono occupate, il lanciatore deve lanciare la palla al battitore entro venti secondi dopo averla ricevuta. L'arbitro deve chiamare un ball ogni qualvolta il lanciatore ritarda la partita violando questa regola. Lo scopo di questa regola è di eliminare ogni ritardo ingiustificato. L'arbitro deve pretendere che il ricevitore restituisca prontamente la palla al lanciatore e che questi, altrettanto prontamente, prenda posizione sulla pedana. Ogni ovvio ritardo da parte del lanciatore deve essere immediatamente penalizzato dall'arbitro.

**8.05** Se vi sono uno o più corridori in base è un fallo quando:

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

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

- b) il lanciatore, mentre tocca la pedana, finge un tiro in prima base, senza completare il tiro;
- c) il lanciatore, mentre tocca la pedana, non fa un passo direttamente verso una base prima di tirare a quella base;

Al lanciatore si richiede, mentre tocca la pedana, di fare un passo direttamente verso la base prima di tirare su quella base. Se il lanciatore ruota o slancia il suo piede libero in avanti senza fare realmente un passo, o se gira il suo corpo e tira prima di aver effettuato il passo, è fallo (balk). Un lanciatore deve fare un passo direttamente verso la base prima di tirarvi ma non deve necessariamente tirare (eccetto in prima base) solo perché ha fatto il passo. È possibile, per il lanciatore, con corridore in prima e terza base fare un passo verso la terza e non tirare, fintando il tiro per costringere il corridore

a stare sulla terza base, quindi iniziare la seconda rotazione, fare un passo verso la prima e tirarvi. Questa azione è legale. Tuttavia se con corridori in prima e terza base, il lanciatore mentre è a contatto con la pedana fa un passo verso la terza e quindi immediatamente e praticamente con lo stesso movimento ruota su se stesso e tira in prima base, evidentemente è un tentativo di ingannare il corridore in prima base e con questo movimento è praticamente impossibile fare un passo direttamente verso la prima base prima di effettuare il tiro e quindi sarà chiamato fallo (balk). Naturalmente se il lanciatore esce dalla pedana ed effettua tale movimento, non si tratta di fallo (balk).

- d) il lanciatore, mentre tocca la pedana, tira o finge il tiro ad una base non occupata se non allo scopo di fare un gioco;
- e) il lanciatore effettua un lancio illegale; un rilancio immediato è un lancio illegale. L'arbitro giudicherà se si tratta di un rilancio immediato quando la palla viene rilasciata prima che il battitore abbia avuto un tempo ragionevole per disporsi nel box di battuta. Con corridori in base, la penalità prevista è un fallo (balk); con nessun corridore in base è un ball. Un rilancio immediato è pericoloso e non dovrebbe essere permesso.
- f) il lanciatore lancia la palla al battitore mentre non è rivolto verso il battitore stesso;
- g) il lanciatore fa un qualsiasi movimento naturalmente associato al lancio mentre non tocca la pedana;
- h) il lanciatore ritarda inutilmente la partita.
- i) il lanciatore, senza essere in possesso della palla, sta sulla pedana o a cavallo della stessa o mentre è fuori pedana finge un lancio;
- j) il lanciatore, dopo aver assunto la posizione legale di lancio, toglie una mano dalla palla se non allo scopo di effettuare realmente un lancio o di tirare ad una base;

- k) il lanciatore, mentre tocca la pedana, lascia cadere, accidentalmente od intenzionalmente, la palla;
- l) il lanciatore, nel concedere intenzionalmente una base su ball, lancia quando il ricevitore non è nel suo box;
- m) il lanciatore esegue un lancio dalla posizione fissa senza fermarsi completamente.

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

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

**NORMA APPROVATA:** un corridore che omette di toccare la base più vicina verso la quale sta avanzando e che viene eliminato su appello, deve essere considerato come se fosse avanzato di una base agli effetti di questa regola. Gli arbitri devono tenere a mente che lo scopo della regola del fallo è di impedire al lanciatore di ingannare deliberatamente i corridori in base. Se c'è un dubbio nella mente dell'arbitro, l'intenzione del lanciatore avrà valore. Tuttavia alcuni casi specifici vanno tenuti a mente:

- a) stare a cavallo sulla pedana senza la palla deve essere interpretato come un'intenzione di ingannare e chiamato fallo;
- b) con un corridore in prima base il lanciatore può fare una girata completa senza esitazione verso la prima base, e tirare in seconda. Questo non deve essere interpretato come un tiro ad una base non occupata.

- 8.06** La F.I.B.S. adatta la seguente regola riguardante i colloqui del manager o di un suggeritore con il lanciatore:
- a) questa regola limita il numero di volte che un manager o suggeritore può utilizzare per recarsi presso ciascun lanciatore nel corso di ciascuna ripresa;
  - b) una seconda visita allo stesso lanciatore nel corso della medesima ripresa causa la rimozione automatica di quel lanciatore (dalla partita);
  - c) al manager o ad un suggeritore è vietato fare una seconda visita sul monte del lanciatore mentre è alla battuta lo stesso giocatore;
  - d) se tuttavia un sostituto battitore rimpiazza questo battitore, il manager o un suggeritore possono effettuare una seconda visita sul monte, ma in questo caso devono sostituire il lanciatore. Si considera che un manager o un suggeritore abbia concluso la visita sul monte quando egli esce dal cerchio di m. 2,75 di raggio che circonda la pedana del lanciatore. Se il manager o il suggeritore va dal ricevitore o da un interno e quel giocatore poi va sul monte o il lanciatore va da lui nella sua posizione prima che ci sia un gioco (un lancio o altro) sarà lo stesso che se il manager o il suggeritore fossero andati sul monte. Ogni tentativo di evadere o sfuggire questa regola da parte del manager o del suggeritore, che vada dal ricevitore o da un interno e quel giocatore va sul monte a conferire col lanciatore costituirà una visita sul monte. Se il suggeritore va sul monte e sostituisce un lanciatore e successivamente il manager va sul monte a parlare con il nuovo lanciatore, essa costituirà una visita al nuovo lanciatore in quell'inning. Nel caso in cui il manager abbia già fatto la sua prima visita al monte e poi ritorni sul monte per la seconda volta nello stesso inning con lo stesso lanciatore e lo stesso battitore alla battuta, dopo essere stato avvertito dall'arbitro che non poteva ri-

tornare sul monte, il manager sarà allontanato dalla partita e il lanciatore sarà tenuto a lanciare a quel battitore finché questi è eliminato o arriva in base. Dopo che il battitore è eliminato o diventa corridore il lanciatore sarà rimosso dalla partita. Il manager dovrà essere avvisato che il suo lanciatore sarà rimosso dalla partita dopo che avrà lanciato ad un battitore, affinché possa scaldare un sostituto lanciatore. Al sostituto lanciatore verranno concessi otto lanci preparatori o più se a giudizio dell'arbitro le circostanze lo giustificano.



## 9.00 L'arbitro

### 9.01

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

## 9.02

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

Non sarà consentito ai giocatori di lasciare la loro posizione in campo o sulle basi né ai manager e ai suggeritori di lasciare la panchina per discutere su decisioni di ball e strike. Essi debbono essere ammoniti se si avviano verso il piatto per protestare sulla decisione. Se continuano, saranno espulsi dalla partita.

- b) Se sussiste il ragionevole dubbio che una qualsiasi decisione arbitrale sia in contrasto con il regolamento, il manager può reclamare e chiedere l'esatta applicazione delle regole. Tale reclamo deve essere fatto soltanto all'arbitro che ha preso la decisione che si contesta.
- c) Se una decisione viene contestata, l'arbitro che ha preso la decisione può interpellare un altro arbitro prima di prendere la decisione finale. Nessun arbitro potrà criticare, tentare di modificare od interferire con la decisione di un altro arbitro, a meno che ciò non gli sia richiesto dall'arbitro che ha preso la decisione.

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

re su una chiamata di ball o strike, simulando di chiedere informazioni su una mezza sventolata. Richiesta di appello su una mezza sventolata può essere richiesta solo su una chiamata di ball e solo se richiesto. L'arbitro di casa base deve rivolgersi all'arbitro di base per chiedergli un suo giudizio in merito alla eventuale mezza sventolata. Se l'arbitro di base riterrà il lancio uno strike, prevarrà il giudizio di strike. I corridori sulle basi debbono essere pronti alla eventualità che l'arbitro di base, in caso di appello, possa cambiare il giudizio di ball in strike nel qual caso il corridore corre il rischio di essere eliminato da un tiro del ricevitore. Anche il ricevitore deve essere pronto in una possibile situazione di rubata se una chiamata di ball è cambiata in strike dall'arbitro di base su appello dell'arbitro di casa base. In caso di appello su una mezza sventolata, la palla è in gioco. Su una mezza sventolata se il manager esce per discutere con 1' arbitro di prima base o di terza base e se dopo essere stato ammonito insiste nelle proteste può essere espulso in quanto in questo caso sta discutendo su una chiamata di ball o strike.

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

### **9.03**

- a) Se c'è un solo arbitro, egli avrà completa giurisdizione nella applicazione del regolamento. Egli può prendere sul campo di gioco la posizione che meglio gli permetta di assolvere il suo compito (usualmente dietro il ricevitore ma talvolta, se vi sono corridori, dietro il lanciatore).
- b) Ogni qualvolta a dirigere una partita sono assegnati più arbitri, uno di essi deve essere designato arbitro capo e arbitri di base gli altri.

## 9.04

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

tà dell'arbitro capo nell'applicare e far rispettare il regolamento e nel mantenere la disciplina.

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

#### **9.05**

- a) Entro il termine stabilito a partire dalla fine della partita, l'arbitro deve inviare all'Organo Federale competente un rapporto su tutte le violazioni del regolamento e gli altri incidenti degni di menzione, compresi i motivi delle espulsioni e delle ammonizioni di manager, giocatori, suggeritori o massaggiatori.
- b) Quando una qualsiasi persona è espulsa per una trasgressione flagrante, quale l'uso di parole volgari od oscene o il trascendere a vie di fatto contro un arbitro, giocatore, manager, suggeritore o massaggiatore, l'arbitro deve, entro il termine stabilito, inviare un dettagliato rapporto all'Organo Federale competente.
- c) Immediatamente dopo aver ricevuto il rapporto dell'arbitro dichiarante che un manager, suggeritore, giocatore è stato espulso dalla partita l'Organo Federale competente deve stabilire la penalità che, a suo giudizio, ritiene giustificata e ne deve dare immediata comunicazione alla persona interessata ed alla Società per la quale la medesima è tesserata. Nel caso di imposizione di una multa o del mancato pagamento di questa nel termine stabilito dalla notifica, a tale

persona e finché la multa non sia stata pagata, sarà inibito di partecipare a qualsiasi partita e di sedere sulla panchina dei giocatori durante la partita medesima.

## **ISTRUZIONI GENERALI PER GLI ARBITRI**

Gli arbitri, in campo, non debbono indulgere in conversazioni con i giocatori. Stare fuori del box del suggeritore e non parlare con il coach nello svolgimento delle sue funzioni.

Tenere l'uniforme in buone condizioni.

Essere pronti e attivi in campo.

Essere sempre cortesi con i dirigenti della squadra: evitare di visitare i locali del club ed eccessiva familiarità con gli accompagnatori delle squadre. Quando l'arbitro entra in campo il suo solo compito è di dirigere una partita quale rappresentante della "F.I.B.S."

Tenersi fuori da situazioni cui si discutono interpretazioni di regola che possono condurre al protesto della partita.

Portare con se il regolamento di gioco.

E' meglio consultare il Regolamento fermando il gioco dieci minuti per decidere su una situazione controversa che dover far ripetere una partita per un gioco protestato.

Mantenere il gioco in continuo movimento.

Una partita di baseball è spesso migliorata da un lavoro energico e sollecito dell'arbitro.

L'arbitro è il solo rappresentante ufficiale della F.I.B.S. in campo. È in una posizione che richiede molta pazienza e buone capacità di giudizio ma non bisogna dimenticare che la dote essenziale per uscire da situazioni difficili è una notevole dose di autocontrollo. È possibile commettere degli errori ma occorre evitare di compensarli dopo averne commesso uno.

Prendere tutte le decisioni come le vede dimenticando quale è la squadra di casa e quale quella ospite.

Tenere gli occhi costantemente sulla palla mentre questa è in gioco.

È più importante vedere dove cade una palla al volo o dove termina un tiro che se un corridore omettesse di toccare una base. Non effettuare delle chiamate troppo affrettate o girarsi troppo velocemente per vedere il completamento di un doppio gioco. Guardare bene per una possibile palla caduta dopo aver chiamato out un corridore. Non affrettarsi con le braccia su o giù per stabilire se un giocatore è eliminato o salvo.

Aspettare che il gioco sia completato prima di fare qualsiasi movimento con le braccia.

Ogni gruppo di arbitri dovrebbe elaborare dei semplici segnali in modo che l'arbitro nella migliore posizione possa correggere una decisione errata. Se siete sicuri della vostra decisione non dovete lasciare che i giocatori vi invitino a chiedere agli altri arbitri.

Se non siete sicuri, chiedete ai vostri collaboratori.

Non esagerate ma siate pronti a fare il vostro gioco.

Ricordare: la cosa più importante è prendere decisioni corrette. Nel dubbio non esitate a consultare i vostri colleghi. La dignità dell'arbitro è importante ma niente è più importante che far bene.

La cosa più importante per l'arbitro è di essere sempre in posizione per vedere ogni situazione.

Anche se la vostra decisione è sicura al 100% i giocatori possono sollevare obiezioni se sentono che siete in una posizione che non vi consente di vedere chiaramente il gioco.

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

## 10.00 Il Classificatore Ufficiale

### 10.01

- a) Il Presidente della Lega designerà un classificatore ufficiale per tutte le partite del campionato della Lega. Il classificatore ufficiale osserverà l'incontro dal box della stampa. Il classificatore sarà il solo ad avere l'autorità di prendere tutte le decisioni che comportano un giudizio su come l'avanzamento di un battitore in prima base sia il risultato di una valida o di un errore. Comunicherà questa decisione agli organi di stampa e telecomunicazione attraverso segnali fatti con la mano o per mezzo di un megafono e, se richiesto, informerà lo speaker. Il classificatore ufficiale dovrà prendere tutte le decisioni riguardanti i giudizi entro ventiquattro (24) ore dalla conclusione ufficiale della partita. Dopo non potrà essere cambiata nessuna decisione, salvo inoltrare immediata istanza al Presidente della Lega, cui il classificatore può richiedere un cambio, citandone le ragioni. In ogni caso, al classificatore ufficiale non è permesso prendere decisioni in conflitto con le regole di classificazione. Dopo ogni gara, incluso le partite vinte per forfait, il classificatore preparerà un report, su modello prescritto dal Presidente della Lega, che includerà data e luogo dell'incontro, i nomi delle squadre e degli arbitri, il punteggio completo della gara e tutti i record individuali dei giocatori compilati secondo il sistema specificato in queste Regole Ufficiali di Classificazione. Invierà questo report all'ufficio della lega entro 36 ore dalla fine della gara. Invierà anche il report di ciascuna gara sospesa, sempre entro 36 ore dalla sua fine o dopo che è diventata una gara ufficiale perché non può



essere completato in accordo alle Regole Ufficiali del Gioco.

b)

- (1) Per avere uniformità nelle registrazioni delle partite del campionato, il classificatore dovrà attenersi strettamente alla Regole Ufficiali di Classificazione. Il classificatore avrà l'autorità di regolamentare ogni punto non specificatamente coperto da queste regole.
- (2) Se le squadre cambiano posizione prima di tre out, il classificatore informerà immediatamente l'arbitro dell'errore.
- (3) Se la partita è protestata o sospesa, il classificatore dovrà prendere nota dell'esatta situazione al momento del protesto o della sospensione includendo il punteggio, il numero di out, la posizione di ciascun corridore ed il conteggio di ball e strike sul battitore.

NOTA: è importante che una partita sospesa riprenda esattamente con la stessa situazione esistente al momento della sospensione. Se è disposto che un incontro protestato venga rigiocato dal momento del protesto, deve riprendere con l'esatta situazione esistente immediatamente prima del gioco protestato.

- (4) Il classificatore non può prendere nessuna decisione in contrasto con le Regole Ufficiali di Gioco, o con una decisione dell'arbitro.
- (5) Il classificatore non può attirare l'attenzione dell'arbitro o di qualsiasi membro delle squadre se un giocatore sta battendo fuori turno.

c)

- (1) Il classificatore è un rappresentante ufficiale della Lega, ed ha diritto al rispetto e alla dignità che gli competono, e avrà la piena protezione del Presidente della Lega. Il

classificatore farà un rapporto al Presidente per ogni offesa recatagli da un manager, giocatore, impiegato o dirigente di squadra nel corso, o come risultato, dell'espletamento delle sue mansioni.

**10.02** Il ruolino ufficiale prescritto dal Presidente della lega dovrà contenere le informazioni riportate sotto, in una forma conveniente per la compilazione delle statistiche permanenti.

a) I seguenti dati per ciascun battitore e corridore

- (1) Numero di volte che ha battuto, eccetto quando non si addebiterà turno alla battuta perché:
  - (i) Fa una smorzata o una volata di sacrificio,
  - (ii) Ottiene la prima base per quattro ball chiamati,
  - (iii) È colpito da una palla lanciata,
  - (iv) Ottiene la prima base per interferenza o ostruzione.
- (2) Numero di punti segnati
- (3) Numero di battute valide
- (4) Numero di punti battuti a casa
- (5) Battute da due basi
- (6) Battute da tre basi
- (7) Fuori campo
- (8) Totale delle basi conseguite su valida
- (9) Basi rubate
- (10) Battute di sacrificio
- (11) Volate di sacrificio
- (12) Numero totale delle basi su ball
- (13) Lista separata delle basi su ball intenzionali
- (14) Numero delle volte che è stato colpito da una palla lanciata
- (15) Numero delle volte in cui ha ricevuto la prima base per interferenza o ostruzione
- (16) Strikeout

- b) Le seguenti notizie per ogni difensore:
- (1) Numero degli eliminati
  - (2) Numero delle assistenze
  - (3) Numero degli errori
  - (4) Numero dei doppi giochi a cui ha partecipato
  - (5) Numero dei tripli giochi a cui ha partecipato
- c) Le seguenti classifiche per ogni lanciatore
- (1) Numero degli inning lanciati

**NOTA:** nel calcolare le riprese lanciate, contare ogni eliminato come un terzo di inning. Se un lanciatore iniziale è rimpiazzato con un out nel sesto inning, accreditare questo lanciatore 5 1/3 di inning. Se un lanciatore iniziale è rimpiazzato con nessun out nel sesto inning accreditare quel lanciatore di 5 inning, e annotare che ha affrontato \_\_\_ battitori nel sesto. Se il lanciatore di rilievo elimina due battitori ed è rimpiazzato, accreditare al lanciatore 2/3 di inning lanciati.

- (2) Numero totale di battitori affrontati
- (3) Numero di battitori ufficialmente in battuta contro il lanciatore, conteggiati in accordo alla 10.02 (a) (1)
- (4) Numero di valide concesse
- (5) Numero di punti concessi
- (6) Numero di punti guadagnati concessi
- (7) Numero di fuori campo concessi
- (8) Numero di battute di sacrificio concesse
- (9) Numero di volate di sacrificio concesse
- (10) Numero totale delle basi per ball concesse
- (11) Lista separata di ogni base per ball intenzionale concessa
- (12) Numero dei battitori colpiti da palle lanciate
- (13) Numero di strikeouts
- (14) Numero di lanci pazzi

- (15) Numero di balks
- d) I seguenti dati aggiuntivi:
- (1) Nome del lanciatore vincente
  - (2) Nome del lanciatore perdente
  - (3) Nomi del lanciatore iniziale e finale di ogni squadra.
  - (4) Nome del lanciatore accreditato di una salvezza.
- e) Numero di palle mancate da ogni ricevitore.
- f) Nome dei giocatori che hanno partecipato a doppi e tripli giochi.

**ESEMPIO:** Doppi giochi - Jones, Roberts and Smith (2). Tripli giochi - Jones and Smith.

- g) Numero di corridori lasciati in base da ciascuna squadra. Questo totale dovrà includere tutti i corridori lasciati in base per qualunque motivo, sia che non abbiano segnato sia che non siano stati eliminati. Includere in questo totale un battitore corridore la cui palla battuta fa sì che un altro corridore sia eliminato essendo il terzo out.
- h) Nomi dei battitori che hanno effettuato un fuori campo a basi piene.
- i) Nomi dei battitori che hanno battuto rimbalsanti in doppio gioco forzato e in doppio gioco forzato rovescio.
- j) Nomi dei corridori colti rubando.
- k) Numero degli eliminati quando è segnato il punto della vittoria, se la partita è vinta nell'ultimo mezzo inning.
- l) Il punteggio inning per inning di ogni squadra.
- m) Nomi degli arbitri, elencati in questo ordine (1) arbitro capo, (2) arbitro di prima base, (3) arbitro di seconda base, (4) arbitro di terza base.
- n) Durata dell'incontro, dedotto eventuali ritardi dovuti a condizioni atmosferiche o a mancanza di luce.

### 10.03

- a) Nel compilare il ruolino ufficiale, il classificatore, elencherà il cognome ed il nome di ogni giocatore, e la sua posizione, o le sue posizioni in difesa, nell'ordine in cui ha battuto o avrebbe battuto se l'incontro termina prima che si rechi alla battuta.

**NOTA:** Quando un giocatore non scambia la posizione con un altro difensore, ma viene semplicemente spostato in una zona diversa del campo a causa di un particolare battitore, non elencare questa nuova posizione.

**ESEMPIO:** (1) Il seconda base si sposta all'esterno per fungere da quarto esterno. (2) Il terza base prende posizione tra l'interbase e la seconda base.

- b) Qualsiasi giocatore entri in partita quale sostituto battitore o sostituto corridore, sia che in seguito rimanga o no in partita, sarà identificato nell'ordine di battuta da un simbolo speciale che farà riferimento ad una classifica separata di sostituti battitori e corridori. Le lettere minuscole sono raccomandate come simboli per i sostituti battitori ed i numeri come simboli per sostituti corridori. La classifica dei sostituti battitori descriverà ciò che il sostituto battitore ha fatto.

**ESEMPIO:** "a singolo per \_\_\_ nel terzo inning; b Eliminato al volo per \_\_\_ nel sesto inning; c Ha forzato \_\_\_ per \_\_\_ nel settimo inning; d Eliminato su rimbalzante per \_\_\_ nel nono inning; 1 Ha segnato per \_\_\_ nel nono inning. La classifica dei sostituti battitori e corridori includerà il nome di ogni sostituto annunciato, ma che è rimosso a causa di un secondo sostituto prima di entrare effettivamente in partita. Tale sostituzione sarà registrata come segue: "e Annunciato come sostituto per \_\_\_ nel settimo inning." Qualsiasi se-

condo sostituto sarà registrato come battitore o corridore per il primo sostituto annunciato.

### **COME BILANCIARE UN RUOLINO**

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

### **QUANDO UN GIOCATORE BATTE FUORI TURNO**

- d) Quando un giocatore batte fuori turno ed è posto out, ed il battitore regolare è dichiarato out prima che una palla sia lanciata al prossimo battitore, addebitare al battitore regolare un turno alla battuta e segnare l'eliminazione ed ogni assistenza come se fosse stato seguito l'ordine di battuta corretto. Se un battitore irregolare diventa corridore e il battitore regolare è posto out per non aver battuto al proprio turno, addebitare al battitore regolare un turno alla battuta, accreditare un out al ricevitore ed ignorare tutto ciò che riguarda l'arrivo in base del battitore. Se più di un battitore batte fuori turno in successione, segnare tutte le azioni così come avvenute, saltando il turno alla battuta del giocatore o giocatori che non hanno battuto nel giusto ordine

### **PARTITE INTERROTTE E FORFAIT**

- e)
- (1) Se una partita regolare è interrotta, includere le classifiche di tutte le azioni individuali e di squadra sino al momento in cui la partita termina, così come definito nelle Regole 4.10 e 4.11. Se è una partita pari, non indicare il lanciatore vincente o perdente.

- (2) Se una partita regolare è dichiarata forfait, includere le classifiche di tutte le azioni individuali e di squadra sino al momento del forfait. Se la squadra che vince per forfait è in vantaggio al momento del forfait, inserire come lanciatori vincenti e perdenti quelli che sarebbe stati così qualificati se la partita fosse stata interrotta al momento del forfait. Se la squadra vincente per forfait è in svantaggio o pari al momento del forfait, non indicare il lanciatore vincente e perdente. Se la partita è dichiarata forfait prima di diventare una partita regolare, non indicare nessuna statistica. Riportare solo il motivo del forfait.

## **PUNTI BATTUTI A CASA**

### **10.04**

- a) Accreditare al battitore un punto battuto a casa per ogni punto che raggiunge casa base per valida di un battitore, battuta di sacrificio, volata di sacrificio, eliminazione in campo interno o scelta della difesa; o che sia forzato a casa base perché il battitore diventa corridore con le basi piene (su base per ball, o raggiunge la prima base perché toccato da una palla lanciata, o per interferenza o ostruzione).
- (1) accreditare un punto battuto a casa per il punto segnato dal battitore che batte un fuori campo. Accreditare un punto battuto a casa per ogni corridore che è in base quando è battuto il fuori campo e che segna prima del battitore che ha battuto il fuori campo;
- (2) Accreditare un punto battuto a casa per il punto segnato quando, prima di due out, è commesso un errore su un gioco in cui un corridore dalla terza base potrebbe normalmente segnare.
- b) Non accreditare un punto battuto a casa quando il battitore

batte in doppio gioco forzato o doppio gioco forzato rovescio.

- c) Non accreditare un punto battuto a casa quando ad un difensore è addebitato un errore perché perde un tiro in prima base che avrebbe completato un doppio gioco forzato.
- d) Il giudizio del classificatore deve determinare quando sarà accreditato un punto battuto a casa per un punto segnato quando un difensore trattiene la palla o tira su una base sbagliata. Normalmente, se il corridore continua la corsa, accreditare un punto battuto a casa; se il corridore si ferma e riprende la corsa quando si accorge dell'errore, accreditare il punto come segnato su una scelta difesa.

## **BATTUTE VALIDE**

**10.05** Una battuta valida sarà segnata nei seguenti casi:

- a) Quando un battitore raggiunge salvo la prima base (o qualsiasi base successiva) su una palla buona che si posa sul terreno o tocca uno steccato prima di essere toccata da un difensore, o che supera uno steccato;
- b) Quando un battitore raggiunge salvo la prima base su una palla battuta buona con tale forza, o così lentamente, che nessun difensore che cerca di giocarla ne ha l'opportunità.

**NOTA:** Una valida deve essere segnata se un difensore che tenta di prendere la palla non può effettuare un gioco, anche che questo difensore devia la palla o intralcia un altro difensore che avrebbe potuto eliminare un corridore.

- c) Quando un battitore raggiunge salvo la prima base su una palla buona che prende un rimbalzo innaturale così che un difensore non può giocarla con sforzo ordinario, o che tocca la pedana del lanciatore o qualsiasi base, (inclusa case base), prima di essere toccata da un difensore e rimbalza



così che il difensore non possa giocarla con sforzo ordinario.

- d) Quando un battitore raggiunge salvo la prima base su una palla buona che non è stata toccata da un difensore e che è in territorio buono quando raggiunge il campo esterno a meno che a giudizio del classificatore avrebbe potuto essere giocata con sforzo ordinario
- e) Quando una palla buona che non è stata toccata da un difensore tocca un corridore o un arbitro.

**ECCEZIONE:** non segnare una valida quando un corridore è posto out per essere stato toccato da un Infield Fly.

- f) Quando un difensore tenta senza successo di eliminare un corridore precedente, e a giudizio del classificatore il battitore corridore non avrebbe potuto essere eliminato in prima base con sforzo ordinario.

**NOTA:** Applicando le regole sopra, dare sempre al battitore il beneficio del dubbio. Una buona norma da seguire è segnare una valida quando una eccezionale presa non ha come risultato un out.

**10.06** Una battuta valida non sarà accreditata nei seguenti casi:

- a) Quando un corridore è out forzato su una palla battuta, o lo sarebbe stato senza un errore difensivo;
- b) Quando il battitore apparentemente batte valido e un corridore che è forzato ad avanzare dal battitore diventato corridore non tocca la prima base alla quale stava avanzando ed è dichiarato out su appello. Addebitare al battitore un turno alla battuta ma non una valida;
- c) Quando il lanciatore, il ricevitore od un interno maneggia una palla battuta ed elimina un corridore precedente che sta cercando di avanzare di una base o di ritornare alla ba-

se originale, o avrebbe eliminato quel corridore con sforzo ordinario senza un errore. Addebitare al battitore un turno alla battuta e non una valida;

- d) Quando un difensore fallisce il tentativo di eliminare un corridore precedente, e a giudizio del classificatore il battitore corridore avrebbe potuto essere out in prima base.

**NOTA:** non si applicherà se il difensore semplicemente guarda o finta verso un'altra base prima di tentare di fare l'out in prima base.

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

## **DETERMINARE IL VALORE DELLE VALIDE**

**10.07** Una battuta sarà segnata come valida, doppio, triplo o fuori campo, quando non risulteranno errori o eliminati, sarà determinata come segue:

- a) Secondo la regola 10.07 (b) e (c), è una valida da una base se il battitore si ferma in prima base, è da due basi se il battitore si ferma in seconda base, è da tre basi se il battitore si ferma in terza base, è un fuori campo se il battitore tocca tutte le base e segna.
- b) Quando, con uno o più corridori in base, il battitore avanza più di una base su una battuta salva e la squadra in difesa cerca di eliminare un corridore precedente, il classificatore dovrà determinare se il battitore ha fatto una legittima valida da due o tre basi, o se è avanzato oltre la prima su una scelta della difesa.

**NOTA:** Non accreditare al battitore un triplo quando un corridore precedente è eliminato a casa base, o avrebbe potuto essere out

senza errori. Non accreditare al battitore un doppio quando un corridore precedente che cerca di avanzare dalla prima è eliminato in terza base, o lo sarebbe stato senza un errore. Comunque, con le eccezioni di cui sopra, non determinare il valore della battuta valida dal numero di basi avanzate dal corridore precedente. Un battitore può meritare un doppio anche se un corridore precedente avanza una o nessuna base; può meritare solo un singolo anche se raggiunge la seconda ed una precedente corridore avanza di due basi.

**ESEMPI:** (1) Corridore in prima, il battitore batte sull'esterno destro che tira in terza in un tentativo, senza successo, di eliminare il corridore, Il battitore raggiunge la seconda. Accreditate al battitore un singolo. (2) Corridore in seconda. Il battitore batte una volata buona. Il corridore aspetta per vedere se la palla è presa ed avanza solo in terza base mentre il battitore raggiunge la seconda. Accreditate al battitore un doppio. (3) Corridore in terza. Il battitore batte una alta volata buona. Il corridore si allontana, quindi ritorna e ritocca, pensando che la palla sia presa. La palla cade salva, ma il corridore non può segnare, anche se il battitore ha raggiunto la seconda. Accreditate al battitore un doppio.

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

**NOTA:** se il battitore corre oltre la seconda o la terza ed è toccato cercando di ritornare, gli sarà accreditata l'ultima base che ha toccato. Se corre oltre la seconda dopo averla raggiunta correndo, cercando di ritornare ed è toccato, sarà accreditato di un doppio. Se

corre oltre la terza dopo averla raggiunta correndo, cercando di ritornare ed è toccato, sarà accreditato con un triplo.

- d) Quando il battitore, dopo aver fatto una battuta salva, è eliminato per aver omesso di toccare una base, l'ultima base che ha raggiunto salvo determinerà se sarà accreditato con un singolo, un doppio o un triplo. Se è eliminato dopo aver saltato casa base, sarà accreditato con un triplo. Se è eliminato per aver saltato la terza base, gli si accrediterà un doppio. Se è eliminato per aver saltato la seconda base, gli si accrediterà un singolo. Se è eliminato per aver saltato la prima base, gli si addebiterà un turno alla battuta ma nessuna valida.
- e) Quando al battitore corridore sono concesse due basi, tre basi, o un fuori campo sotto quanto stabilito dalle Regole 7.05 o 7.06 (a), sarà accreditato con un doppio, un triplo o un fuori campo a seconda dei casi.

### **BATTUTE CHE TERMINANO UNA GARA**

- f) Secondo la regola 10.07 (g), quando il battitore termina una gara con una battuta salva che fa entrare tanti punti quanti ne sono necessari per portare la squadra in vantaggio, gli saranno accreditate solo tante basi su valida quante ne è avanzato il corridore che segna il punto della vittoria, e questo solo se il battitore corre su tante basi quante ne è avanzate il corridore che segna il punto vincente.

**NOTA:** Applicare questa regola anche quando al battitore potrebbero essere assegnate più basi a causa della concessione di una valida "automatica" da extra base secondo la regola 6.09 e 7.05.

- g) Quando il battitore termina la gara con un fuori campo battuto fuori dal campo di gioco, egli e tutti i corridori sulle basi hanno il diritto di segnare.

## **BASI RUBATE**

**10.08** Una base rubata sarà accreditata al corridore se avanza di una base senza l'aiuto di una battuta, un out, un errore, un out forzato, una scelta della difesa, una palla mancata, un lancio pazzo o un balk, come segue:

- a) Quando un corridore parte per la base successiva prima che il lanciatore lasci la palla e il lancio che risulta è un lancio pazzo o una palla mancata, accreditare al corridore una base rubata e non indicare il cattivo gioco.

**ECCEZIONE:** se, come risultato del cattivo gioco, il corridore che ruba avanza di una base extra, o un altro corridore avanza, segnare il lancio pazzo o la palla mancata così come la base rubata.

- b) Quando un corridore sta rubando ed il ricevitore, dopo aver ricevuto il lancio, fa un tiro pazzo cercando di prevenire la base rubata, accreditare una base rubata. Non addebitare un errore a meno che il tiro pazzo permetta al corridore di avanzare una o più basi extra, o permette ad un altro corridore di avanzare, nel qual caso accreditare la base rubata ed addebitare un errore al ricevitore.
- c) Quando un corridore, sta rubando, o dopo essere stato preso fuori base, non è eliminato in un inseguimento ed avanza alla prossima base senza l'aiuto di un errore, accreditare al corridore una base rubata. Se anche un altro corridore avanza sul gioco, accreditare a tutti e due i corridori una base rubata. Se un corridore avanza mentre un altro, che sta rubando, evita di essere posto out in un inseguimento e ritorna salvo, senza l'aiuto di un errore, alla base originariamente occupata, accreditare una base rubata al corridore che avanza.
- d) Quando si tenta una doppia o tripla rubata ed un corridore è eliminato su tiro prima di raggiungere e tenere la base

che sta rubando, a nessun altro corridore sarà accreditata una base rubata.

- e) Quando un corridore è toccato dopo essere scivolato oltre una base, mentre stava cercando o di ritornare su quella base o di avanzare alla base successiva, non sarà accreditato di una base rubata.
- f) Quando a giudizio del classificatore un corridore che sta tentando di rubare è salvo a causa di una mancata presa, non accreditare una base rubata. Accreditate un'assistenza al difensore che ha effettuato il tiro, addebitare un errore al difensore che ha mancato la presa, ed addebitare al corridore un "colto rubando".
- g) Non si segnerà una base rubata quando un corridore avanza per esclusivo merito dell'indifferenza della squadra in difesa. Segnarla come una scelta della difesa.

### **COLTO RUBANDO**

- h) Ad un corridore addebiteremo un "Colto Rubando" se è eliminato, o sarebbe stato eliminato senza errori di gioco quando:
  - (1) cerca di rubare,
  - (2) è colto fuori base e cerca di avanzare (qualsiasi movimento verso la base successiva sarà considerata un tentativo di avanzare),
  - (3) scivola oltre mentre sta rubando.

**NOTA:** Nei casi dove una palla lanciata sfugge al ricevitore e il corridore è eliminato mentre cerca di avanzare, non sarà addebitato un colto rubando. Nessun colto rubando sarà addebitato quando un corridore ha diritto alla base per ostruzione

### **SACRIFICI**

#### **10.09**

- a) Segnare un bunt di sacrificio quando, prima di due elimina-

ti, il battitore fa avanzare uno o più corridori con un bunt ed egli è eliminato in prima base, o sarebbe stato eliminato senza un errore difensivo.

- b) Segnare un bunt di sacrificio quando, prima di due out, i difensori giocano un bunt senza errori in un inutile tentativo di porre out un precedente corridore che avanzava.

**ECCEZIONE:** Quando fallisce un tentativo di trasformare un bunt nell'eliminazione di un corridore precedente ed a giudizio del classificatore un gioco perfetto non avrebbe eliminato il battitore in prima, al battitore sarà accreditato un singolo e non un sacrificio.

- c) Non segnare un bunt di sacrificio quando un qualsiasi corridore è eliminato cercando di avanzare una base sul bunt. Addebitare al battitore un Turno alla Battuta.
- d) Non segnare un bunt di sacrificio quando, a giudizio del classificatore, il battitore effettua un bunt per ottenere una valida e non con lo scopo di far avanzare un corridore o corridori. Addebitare al battitore un Turno alla Battuta.

**NOTA:** Applicando la regola, dare sempre al battitore il beneficio del dubbio.

- e) Segnare una volata di sacrificio quando, prima di due eliminati, il battitore batte una palla al volo o una linea giocata da un esterno o da un interno che stava correndo in campo esterno che:
- (1) è presa, ed il corridore segna dopo la presa, o
  - (2) è mancata, ed il corridore segna, se a giudizio del classificatore, il corridore avrebbe segnato, dopo la presa, se la volata fosse stata presa.

**NOTA:** Segnare una volata di sacrificio secondo la regola 10.09 (e)

(2) anche se un altro corridore è out forzato a causa del battitore divenuto corridore.

## **OUT**

**10.10** Un eliminato sarà accreditato ad ogni difensore che

- (1) prende una volata o una radente, sia buona che foul,
  - (2) prende una palla tirata ed elimina un battitore o un corridore, o
  - (3) tocca un corridore quando è fuori dalla base alla quale ha legale diritto.
- a) Out automatici saranno accreditati al ricevitore come segue:
- (1) Quando il battitore è eliminato per palla battuta illegalmente;
  - (2) Quando il battitore è eliminato per aver smorzato foul il suo terzo strike;

**NOTA:** eccezione 10.17 (a) (4).

- (3) Quando il battitore è eliminato per essere stato toccato dalla palla da lui battuta;
  - (4) Quando il battitore è eliminato per aver interferito con il ricevitore;
  - (5) Quando il battitore è eliminato per aver omesso di battere al proprio turno (vedere 10.03 (d));
  - (6) Quando il battitore è eliminato per essersi rifiutato di toccare la prima base dopo aver ricevuto la base per ball;
  - (7) Quando un corridore è eliminato per essersi rifiutato di avanzare dalla terza a casa base con il punto della vittoria:
- b) Altri out automatici saranno accreditati come segue (Non accreditare assistenze se non specificato):
- (1) Quando il battitore è eliminato in un Infield Fly non pre-



- so, accreditare l'out al difensore che il classificatore giudica avrebbe potuto effettuare la presa;
- (2) Quando un corridore è eliminato per essere stato toccato da una palla buona (inclusa un Infield fly), accreditare l'out al difensore più vicino alla palla;
  - (3) Quando un corridore è eliminato per aver corso fuori dalla corsia per evitare di essere toccato, accreditare l'out al difensore che il corridore ha evitato;
  - (4) Quando un corridore è eliminato per aver sorpassato un altro corridore, accreditare un out al difensore vicino al punto del sorpasso;
  - (5) Quando un corridore è eliminato per aver corso sulle basi in senso inverso, accreditare l'out al difensore che copre la base che ha lasciato cominciando la corsa all'inverso;
  - (6) Quando un corridore è eliminato per aver interferito con un difensore, accreditare l'out al difensore con cui ha interferito il corridore, a meno che il difensore non fosse nell'atto di tirare la palla quando è occorsa l'interferenza, nel qual caso accreditare un out al difensore a cui era diretto il tiro, e accreditare un'assistenza al difensore il cui tiro ha subito un'interferenza;
  - (7) Quando il battitore è eliminato a causa di un'interferenza di un precedente corridore, secondo la regola 6.05 (m), accreditare un out al primabase. Se il difensore interferito era nell'atto di tirare la palla, accreditargli un'assistenza, ma accreditare solo un'assistenza per ogni singolo gioco secondo quanto stabilito da 10.10 (b) (6) e (7)

## **ASSISTENZE**

- 10.11** Un'assistenza sarà accreditata ad ogni difensore che tira o devia una palla battuta o tirata in modo da risultare un out, o

lo sarebbe risultato se non fosse stato per un susseguente errore di un difensore. Solo un'assistenza e non più di una sarà accreditata ad ogni difensore che tira o devia la palla in un gioco di trappola che termina con un out, o lo avrebbe determinato, se non per un susseguente errore. NOTA: Il mero inefficace contatto con la palla non sarà considerata un'assistenza. "Devviare" significherà rallentare o cambiare direzione alla palla e a causa di ciò effettivamente assistere nell'eliminare un battitore o un corridore.

- (a) Accreditarlo un'assistenza ad ogni difensore che tira o devia la palla durante un gioco il cui risultato è un corridore out per interferenza, o per aver corso fuori dalla linea
- (b) Non accreditare un'assistenza al lanciatore su uno strike out.

**ECCEZIONE:** accreditare un'assistenza se il lanciatore gioca un terzo strike mancato e fa un tiro il cui risultato è un out.

- (c) Non accreditare un'assistenza al lanciatore quando, come risultato di un lancio legale ricevuto dal ricevitore, il corridore è eliminato, così come quando il ricevitore coglie un corridore fuori della base, tira ed elimina un corridore che cerca di rubare, o tocca un corridore che tenta di segnare.
- (d) Non accreditare un'assistenza al difensore il cui tiro pazzo permette ad un corridore di avanzare, anche se susseguentemente il corridore è eliminato come risultato di un'azione continuata. Un gioco che segue uno sbaglio (sia esso errore o no) è un nuovo gioco, e il difensore che fa uno sbaglio non sarà accreditato con un'assistenza a meno che non prenda parte al nuovo gioco.

## **DOPPI GIOCHI - TRIPLI GIOCHI**

**10.12** Accreditarlo una partecipazione a doppio o triplo gioco per

ogni difensore che effettua un out o un'assistenza quando due o tre giocatori sono posti out tra il tempo del rilascio del lancio e il momento in cui la palla successivamente diventa morta o è di nuovo in possesso del lanciatore in posizione di lancio, a meno che fra gli eliminati non intervenga un errore o uno sbaglio.

**NOTA:** Accreditare il doppio o triplo gioco anche in un gioco d'appello dopo che la palla è in possesso del lanciatore se il risultato è un ulteriore out.

## **ERRORI**

**10.13** Un errore sarà addebitato per ogni sbaglio (sfugge la palla, manca o fa un tiro pazzo) che prolunga il turno alla battuta del battitore o che prolunga la vita di un corridore, o che permette a un corridore di avanzare di una o più basi.

**NOTA (1)** Il lento maneggio della palla che non involve sbagli meccanici non sarà considerato come un errore.

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

**NOTA (3)** Errori mentali o di giudizio non sono segnati come errori a meno che non specificatamente coperti nelle regole.

a) Un errore sarà addebitato ad ogni difensore quando manca una volata foul, che prolunga il turno in battuta del battitore sia che il battitore successivamente raggiunga la prima base o sia posto out.

- b) Un errore sarà addebitato ad ogni difensore quando prende una palla tirata o una radente in tempo per eliminare il battitore corridore e non tocca la prima base o il battitore corridore.
- c) Un errore sarà addebitato ad ogni difensore quando prende una palla tirata o una radente in tempo per eliminare qualsiasi corridore su gioco forzato e non tocca la base o il corridore.
- d)
  - (1) Un errore sarà addebitato ad ogni difensore il cui tiro pazzo permette al corridore di raggiungere una base salvo, quando a giudizio del classificatore un tiro buono avrebbe eliminato il corridore.

**ECCEZIONE:** nessun errore sarà addebitato secondo questa sezione se il tiro pazzo è fatto cercando di evitare una base rubata.

- (2) Un errore sarà addebitato ad ogni difensore il cui tiro pazzo, nel tentativo di evitare un avanzamento di un corridore, permette che al corridore o ad altri corridori di avanzare una o più basi oltre quella che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo.
- (3) un errore sarà addebitato ad ogni difensore il cui tiro ha un rimbalzo innaturale, o tocca una base o il piatto del lanciatore, o tocca un corridore, un difensore o un arbitro, che permette a ciascun corridore di avanzare.

**NOTA:** Applicare questa regola anche quando appare essere un'ingiustizia per il difensore il cui tiro era accurato. Ogni base avanzata da un corridore deve essere giustificata.

- (4) Addebitare solo un errore su tiro pazzo, senza guardare il numero delle basi avanzate da uno o più corridori.

- e) Un errore sarà addebitato ad ogni difensore la cui mancanza di fermare, o cercare di fermare, un'accurata palla tirata permetta al corridore di avanzare, ovviamente se c'era l'occasione per il tiro. Se tale tiro è fatto in seconda base, il classificatore determinerà se era compito del seconda base o dell'interbase fermare la palla, e un errore sarà addebitato al giocatore negligente.

**NOTA:** Se a giudizio del classificatore non c'era necessità del tiro, un errore sarà addebitato al difensore che ha tirato la palla.

- f) Quando l'arbitro assegna al battitore ad a qualsiasi corridore o corridori una o più basi a causa di un'interferenza o ostruzione, addebitare al difensore che ha commesso l'interferenza o l'ostruzione un errore, non importa quante basi il battitore, il corridore o corridori, possano avanzare.

**NOTA:** Non addebitare un errore se, a giudizio del classificatore, l'ostruzione non cambia il gioco.

#### **10.14** Nessun errore sarà addebitato nei seguenti casi:

- a) nessun errore sarà addebitato al ricevitore quando dopo aver ricevuto il lancio, effettua un tiro pazzo cercando di evitare una base rubata, a meno che il tiro pazzo permetta al corridore che stava rubando di avanzare una o più basi extra, o permette a qualsiasi altro corridore di avanzare una o più basi.
- b) Nessun errore sarà addebitato ad un difensore che fa un tiro pazzo se a giudizio del classificatore il corridore non avrebbe potuto essere eliminato con sforzo ordinario, a meno che questo tiro pazzo permetta a qualsiasi corridore di avanzare oltre la base che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo.

- c) Nessun errore sarà addebitato ad un difensore quando fa un tiro pazzo nel tentativo di completare un doppio o triplo gioco, a meno che questo tiro pazzo permetta ad un corridore di avanzare oltre la base che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo.

**NOTA:** Quando un difensore manca una palla tirata che, se presa, avrebbe completato un doppio o triplo gioco, addebitare un errore al difensore che manca la palla ed accreditare un'assistenza al difensore che ha fatto il tiro.

- d) Nessun errore sarà addebitato ad un difensore che, dopo che gli è sfuggita una radente o aver mancato una volata, una linea o una palla tirata, recupera la palla in tempo per fare out un corridore forzato su qualsiasi base.
- e) Nessun errore sarà addebitato ad un difensore che permette a una volata foul di cadere salva con un corridore in terza base, prima di due out, se a giudizio del classificatore il difensore deliberatamente si rifiuta di prenderla affinché il corridore in terza non segni dopo la presa.
- f) Poiché lanciatore e ricevitore maneggiano la palla più degli altri difensori, certi sbagli sul lancio sono definiti nella regola 10.15 come lanci pazzi e palle mancate. Nessun errore sarà addebitato quando verrà segnato un lancio pazzo o una palla mancata.
- (1) Nessun errore sarà addebitato quando al battitore è concessa la prima per quattro ball o perché è stato toccato da una palla lanciata, o quando raggiunge la prima a causa di un lancio pazzo o palla mancata.
- (i) Quando un terzo strike è un lancio pazzo che permette al battitore di raggiungere la prima base, segnare uno strikeout e un lancio pazzo.
- (ii) Quando il terzo strike è una palla mancata, che per-

mette al battitore di raggiungere la prima base, segnare uno strikeout ed una palla mancata.

- (2) Nessun errore sarà addebitato quando un corridore o corridori avanzano quale risultato di una palla mancata, un lancio pazzo o un balk.
  - (i) Quando un quarto ball chiamato è un lancio pazzo o una palla mancata, e come risultato
    - (a) il battitore corridore avanza di una base oltre la prima,
    - (b) qualsiasi corridore forzato ad avanzare per la base ball avanza più di una base, o
    - (c) qualsiasi corridore non forzato ad avanzare, avanza una o più basi, segnare la base su ball, ed anche il lancio pazzo o la palla mancata a seconda dei casi;
  - (ii) Quando il ricevitore recupera la palla dopo un lancio pazzo o una palla mancata al terzo strike, ed elimina con un tiro il battitore corridore in prima base, o tocca out il battitore corridore, ma un altro corridore o corridori avanzano, segnare lo strikeout, l'eliminato e l'assistenza, se c'è, ed accreditare l'avanzamento dell'altro corridore o corridori come avvenuto nel gioco.

## **LANCI PAZZI - PALLE MANCATE**

### **10.15**

- a) Un lancio pazzo sarà addebitato quando un rilascio legale della palla è così alto, o così a lato, o così lento che il ricevitore non può fermare e controllare la palla con sforzo ordinario, permettendo quindi ad un corridore o corridori di avanzare.
  - (1) Un lancio pazzo sarà addebitato quando un rilascio legale della palla tocca il terreno prima di raggiungere

casa base e non è trattenuta dal ricevitore, permettendo al corridore o corridori di avanzare.

- b) Al ricevitore sarà addebitata una palla mancata quando manca di trattenere o controllare una palla legalmente lanciata che avrebbe potuto essere presa o controllata con sforzo ordinario, permettendo quindi al corridore o corridori di avanzare.

## **BASI SU BALLS**

### **10.16**

- a) Una base su ball sarà segnata quando al battitore è assegnata la prima base per quattro palle lanciate fuori dalla zona dello strike, ma quando la quarta di queste palle tocca il battitore sarà segnato un "battitore colpito" (Vedere 10.18 (h) per la procedura quando più di un lanciatore è coinvolto nella concessione della base su ball. Vedere anche 10.17 (b) in relazione alla sostituzione del battitore che riceve la base per ball)
- b) Una base per ball intenzionale sarà segnata quando il lanciatore non fa nessun tentativo di tirare l'ultimo lancio nella zona dello strike ma di proposito tira la palla al ricevitore esternamente fuori dal box del ricevitore.
  - (1) Se il battitore a cui è stata concessa la base su ball è out per essersi rifiutato di avanzare alla prima base, non accreditare una base per ball. Addebitare un turno alla battuta.

## **STRIKEOUTS**

### **10.17**

- a) Uno strikeout sarà segnato tutte le volte che
  - (1) Un battitore è eliminato da un terzo strike preso dal ricevitore,



- (2) Un battitore è eliminato da un terzo strike non preso con corridore in prima, prima di due out,
- (3) Un battitore diventa corridore a causa di un terzo strike non preso,
- (4) Un battitore effettua una smorzata foul su un terzo strike.

**ECCEZIONE:** Se questo bunt sul terzo strike è una palla presa al volo in zona foul, non segnare lo strikeout. Accreditare al difensore che ha preso questa volata foul un out.

- b) Quando un battitore esce dal gioco con due strikes a suo carico, e il sostituto battitore ottiene uno strikeout, addebitare lo strikeout ed il turno alla battuta al primo battitore. Se il sostituto battitore completa il turno alla battuta in qualsiasi altro modo, inclusa la base per balls, segnare l'azione come avvenuta sul sostituto battitore

## **PUNTI GUADAGNATI**

**10.18** Un punto guadagnato è un punto per il quale il lanciatore è ritenuto responsabile. Nel determinare i punti guadagnati, la ripresa dovrà essere ricostruita senza errori (che include anche l'interferenza del ricevitore) e palle mancate, e il beneficio del dubbio dovrebbe sempre essere dato al lanciatore nel determinare quali basi avrebbero raggiunto senza errori di gioco. Con lo scopo di determinare i punti guadagnati, una base per ball intenzionale sarà considerata nello stesso modo di qualsiasi altra base per ball.

- a) Un punto guadagnato sarà addebitato ogni volta che un corridore raggiunge casa base con l'aiuto di una valida, un bunt di sacrificio, una volata di sacrificio, una base rubata, un out, una scelta della difesa, una base su ball, un battitore colpito, un balk o lanci pazzi (incluso un lancio pazzo su

terzo strike che permette al battitore di raggiungere la prima) prima che siano state offerte le opportunità difensive di eliminare la squadra avversaria. Allo scopo di questa regola, una interferenza difensiva sarà considerata come opportunità difensiva.

- (1) Una lancio pazzo è solo colpa del lanciatore, e contribuisce al punto guadagnato così come una base su ball o un balk
- b) Nessun punto guadagnato sarà segnato da un corridore che raggiunge la prima base
  - (1) su valida o altro dopo che il suo turno alla battuta è stato prolungato da una mancata presa foul,
  - (2) a causa di interferenza o ostruzione o
  - (3) a causa di qualsiasi errore difensivo.
- c) Nessun punto sarà guadagnato se segnato da un corridore la cui vita è stata prolungata da un errore, se questo corridore sarebbe stato out con un gioco corretto.
- d) Nessun punto sarà guadagnato quando l'avanzamento di un corridore è aiutato da un errore, una palla mancata, una interferenza difensiva o ostruzione, se il classificatore giudica che il punto non sarebbe stato segnato senza l'aiuto di questo sbaglio.
- e) Un errore del lanciatore è trattato esattamente allo stesso modo dell'errore di qualsiasi altro difensore nel conteggiare i punti guadagnati.
- f) Se capita un errore difensivo, al lanciatore sarà dato il beneficio del dubbio nel determinare a quale base ogni corridore sarebbe avanzato se il gioco della squadra in difesa fosse stato senza errori.
- g) Quando si cambia il lanciatore durante un inning, il lanciatore di rilievo non sarà addebitato di nessun punto (guadagnato o no) segnato da un corridore che era in base al momento in cui è entrato in gioco, e nemmeno di punti segna-

ti da qualsiasi corridore che raggiunge la base su scelta della difesa che pone out un corridore lasciato in base dal precedente lanciatore.

**NOTA:** E' intento di questa regola addebitare ad ogni lanciatore il numero di corridori posti in base, anziché i singoli corridori. Quando un lanciatore mette un corridore in base, ed è rilevato, gli saranno addebitati tutti i punti successivamente segnati includenti il numero di corridori che ha lasciato in base quando ha lasciato il gioco, a meno che qualche corridore non sia stato posto out senza azioni del battitore, per esempio colto rubando, colto fuori base, o eliminato per interferenza quando il battitore corridore non raggiunge la prima base sul gioco.

**ECCEZIONE:** vedere esempio 7.

**ESEMPI:**

- (1) P1 concede la base ball ad A ed è rilevato da P2. B è out su rimbalzante, mandando A in seconda. C eliminato al volo, D singolo, A segna. Addebitare il punto a P1.
- (2) P1 concede la base ball ad A ed è rilevato da P2. B fa eliminare su gioco forzato A in seconda. C è out su rimbalzante, mandando B in seconda. D singolo, B segna. Addebitare il punto a P1.
- (3) P1 concede la base ball ad A ed è rilevato da P2. B singolo, mandando A in terza. C rotolante sull'interbase ed A è out a casa, B va in seconda. D è eliminato al volo. E singolo, B segna. Addebitare il punto a P1.
- (4) P1 concede la base ball ad A ed è rilevato da P2. B riceve la base balls. C è eliminato al volo. A è eliminato con un pick off in seconda. D doppio, B segna dalla prima. Addebitare il punto a P2.
- (5) P1 concede la base ball ad A ed è rilevato da P2. P2 concede la base ball a B ed è rilevato da P3. C fa eliminare A in terza. D fa

eliminare B in terza. E batte un fuori campo, segnano tre punti. Addebitare un punto a P1, un punto a P2 ed un punto a P3.

- (6) P1 concede la base ball ad A ed è rilevato da P2, P2 concede la base ball a B. C singolo, riempiendo le basi. D fa eliminare A a casa. E singolo, segnano B e C. Addebitare un punto a P1 ed un punto a P2.
- (7) P1 concede la base ball ad A, ed è rilevato da P2. P2 concede a B un singolo, ma A è out cercando di arrivare in terza. B raggiunge la seconda sul tiro. C singolo, B segna. Addebitare un punto a P2.
- h) Non sarà considerato lanciatore di rilievo quando il primo battitore a cui lancia raggiunge la prima base su quattro ball se questo battitore aveva un netto vantaggio nel conteggio di ball e di strike quando il lanciatore è stato cambiato.
- (1) Se, quando i lanciatori sono cambiati, il conto è: 2 balls, nessuno strike; 2 balls, 1 strike; 3 balls, nessuno strike; 3 balls, 1 strike; 3 balls, 2 strikes, e il battitore riceve la base per ball, addebitare il battitore e la base per ball al lanciatore precedente, non al lanciatore di rilievo.
- (2) Qualsiasi altra azione di quel battitore, sia che raggiunga la base su valida, errore, scelta della difesa, out forzato, o toccato dalla palla lanciata, sarà causa di addebito del battitore al lanciatore di rilievo.

**NOTA:** i provvedimenti della 10.18 (h) (2) non saranno interpretati in modo da influire od essere in conflitto con i provvedimenti della 10.18 (g).

- (3) Se, quando i lanciatori sono cambiati, il conto è: 2 balls, 2 strikes; 1 ball, 2 strikes; 1 ball, 1 strike; 1 ball, nessuno strike; nessun ball, 2 strikes; nessun ball, 1 strike, addebitare quel battitore e la sua azione al lanciatore di rilievo.
- i) Quando i lanciatori sono cambiati durante un inning, il lanciatore

di rilievo non avrà il beneficio, nella determinazione dei punti guadagnati, di precedenti opportunità di out non ottenuti.

**NOTA:** E' intento di questa regola addebitare ai lanciatori di rilievo i punti guadagnati per i quali essi sono i soli responsabili. In qualche caso, i punti addebitati come guadagnati sul lanciatore di rilievo possono essere addebitati come non guadagnati contro la squadra.

### **ESEMPI:**

- (1) Con due out, P1 concede la base ad A. B raggiunge la base su errore. P2 rileva P1. C1 batte un fuori campo, vengono segnati tre punti. Addebitare due punti non guadagnati a P1, un punto guadagnato a P2.
- (2) Con due out, P1 concede la base ball ad A e B ed è rilevato da P2. C raggiunge la base su errore. D batte un fuori campo, vengono segnati 4 punti. Addebitare due punti non guadagnati a P1, due punti non guadagnati a P2.
- (3) Con nessun out, P1 concede la base ball ad A, B raggiunge la base su errore. P2 rileva P1. C batte un fuori campo, vengono segnati 3 punti. D ed E strikeout. F raggiunge la base su errore. G batte un fuori campo, vengono segnati due punti. Addebitare due punti, uno guadagnato, a P1. Addebitare tre punti, uno guadagnato a P2.

### **LANCIATORE VINCENTE E PERDENTE**

#### **10.19**

- a) Accreditare al lanciatore partente una partita vinta solo se ha lanciato almeno cinque inning completi e la sua squadra non solo è in testa quando egli è rimpiazzato ma resta in vantaggio per il resto della partita
- b) La regola "deve lanciare 5 inning completi" rispetto al lanciatore iniziale sarà effettiva per tutte le partite di 6 o più inning. In una gara di 5 inning, accreditare il lanciatore inizia-

le con una partita vinta se ha lanciato almeno 4 riprese complete e la sua squadra non solo è in vantaggio quando è rimpiazzato ma resta in vantaggio per il resto della partita.

- c) Quando il lanciatore iniziale non può essere accreditato di una vittoria a causa della regola 10.19 (a) o (b) e sono stati usati più di un lanciatore di rilievo, la vittoria sarà accreditata secondo le seguenti regole:
- (1) Quando, durante il periodo del lanciatore iniziale, la squadra vincente va in vantaggio e lo mantiene fino alla fine della gara, accreditare la vittoria al lanciatore di rilievo giudicato dal classificatore più efficace.
  - (2) Ogni volta che il punteggio è pari la partita diventa una nuova gara per ciò che riguarda il lanciatore vincente e perdente;
  - (3) Una volta che la squadra opposta va in vantaggio tutti i lanciatori che hanno lanciato sino a quel momento sono esclusi dall'essere accreditati con la vittoria a meno che il lanciatore contro cui la squadra opposta ha preso il vantaggio continui a lanciare finché la sua squadra ritorna in vantaggio, e vi resta fino alla fine della gara, quel lanciatore sarà il lanciatore vincente;
  - (4) Il lanciatore vincente di rilievo sarà quello che è il lanciatore sul monte quando la sua squadra va in vantaggio e lo mantiene fino alla fine della gara.

**ECCEZIONE:** Non accreditare una vittoria ad un lanciatore di rilievo che è inefficace per un breve periodo, quando un successivo lanciatore di rilievo lancia con più efficacia aiutando la sua squadra a mantenere il vantaggio. In questo caso, accreditare al lanciatore di rilievo successivo la vittoria.

- d) Quando un lanciatore è rimosso da un sostituto battitore o

sostituito corridore, tutti i punti segnati dalla sua squadra nel tempo in cui è rimosso saranno accreditati a lui nel determinare il lanciatore in pedana quando la sua squadra assume il vantaggio.

- e) Senza guardare quanti inning ha lanciato il primo lanciatore, gli sarà addebitata una partita persa se è rimpiazzato quando la sua squadra è in svantaggio, o passa in svantaggio per punti a lui addebitati dopo che è stato rimpiazzato, e la sua squadra non riesce più a pareggiare o andare in vantaggio.
- f) Nessun lanciatore dovrà essere accreditato con un “cappotto” (shutout) a meno che non lanci l'intera partita, o a meno che entri in gioco con nessun out prima che la squadra opposta abbia segnato nel primo inning, finisca la ripresa senza punti segnati e lanci il resto della gara. Quando due o più lanciatori combinano per lanciare uno shutout un'annotazione dovrà essere acclusa nelle statistiche ufficiali.
- g) In alcune gare non di campionato (come le All Star Game della Major League) è stabilito in anticipo che un lanciatore dovrà lanciare un numero iniziale di inning, generalmente due o tre. In queste gare, è abitudine segnare la vittoria al lanciatore che lancia, se è partente o rilievo, quando la squadra va in vantaggio e lo mantiene fino alla fine della gara, a meno che quel lanciatore sia sostituito dopo che la squadra vincente abbia un notevole vantaggio, e il classificatore crede che un successivo lanciatore meriti la vittoria.

## **SALVEZZA PER I LANCIATORI DI RILIEVO**

**10.20** Accreditare un lanciatore con una salvezza quando ha tutte e tre le seguenti condizioni:

- (1) E' il lanciatore finale nella partita vinta dalla sua squadra, e

- (2) non è il lanciatore vincente, e
- (3) si qualifica sotto una delle seguenti condizioni:
  - a. entra in gara con la squadra in vantaggio di non più di tre punti e lancia per almeno un inning, o
  - b. entra in gara, non importa il punteggio, con il punto del potenziale pareggio in base, o in battuta o nel cerchio (cioè, il potenziale punto del pareggio e già in base oppure è uno dei primi due uomini che affronta) o
  - c. lancia efficacemente per almeno tre riprese. Non più di una salvezza può essere accreditata in ogni gara

## **STATISTICHE**

**10.21** Il Presidente sceglierà uno statistico ufficiale. Lo statistico terrà statistiche cumulative per tutti i dati di battuta, difesa, corsa e lanci specificati nella 10.02 per ogni giocatore che appare nel campionato della lega. Lo statistico preparerà un report alla fine della stagione che includa tutte le statistiche individuali e di squadra per ogni gara del campionato, e sottometterà questo report al Presidente. Questo report identificherà ogni giocatore con il Cognome e Nome e indicherà per ogni battitore se batte destro o mancino o in tutti e due i modi, così come per ogni difensore o lanciatore, se tira destro o mancino. Quando un giocatore elencato nel lineup iniziale della squadra ospite è sostituito prima di giocare in difesa, non sarà elencato nelle statistiche difensive a meno che non giochi in quella posizione durante un incontro. Tutti questi giocatori, comunque, saranno accreditati di una partita giocata (nelle statistiche alla battuta) tutte le volte che sono annunciati nel gioco o elencati nel lineup ufficiale. Qualsiasi partita giocata per rompere una partita pari sarà inclusa nelle statistiche per la stagione di quel campionato.



## DETERMINAZIONE DELLE MEDIE

### 10.22 Per determinare

- a) percentuale delle partite vinte e perse, dividere il numero delle partite vinte per il totale partite vinte e perse;
- b) media battuta, dividere il numero totale delle valide (non il totale delle basi su valida) con il totale dei turni in battuta come definiti nella 10.02 (a);
- c) percentuale bombardieri, dividere il totale delle basi su valida per il totale dei turni in battuta, come definito nella 10.02 (a);
- d) media difesa, dividere il totale out ed assistenze, per il totale di out, assistenze ed errori;
- e) media punti guadagnati sul lanciatore, moltiplicare il totale dei punti guadagnati addebitatigli per 9, e dividere il risultato per il numero totale degli inning da lui lanciati;

**NOTA:** la media punti guadagnati sarà calcolata sulla base del totale degli inning lanciati incluse le frazioni di inning.

**ESEMPIO:** 9 1/3 inning lanciati e 3 punti guadagnati è una media punti guadagnati di 2.89 (3 ER per 9, divisi per 9 1/3 è uguale a 2.89).

- f) percentuale arrivi in base, dividere il totale delle valide, tutte le basi per ball e i colpiti dal lanciatore per il totale di turni alla battuta, basi per balls, colpiti dal lanciatore e volate di sacrificio.

**NOTA:** allo scopo di determinare la percentuale arrivi in base, ignorare gli arrivi in base per interferenza o ostruzione.

## MINIMI PER I CAMPIONI INDIVIDUALI

**10.23** Per assicurare uniformità nello stabilire i campioni di battuta,

lancio e difesa delle leghe professionistiche, ogni campione dovrà avere queste prestazioni minime:

- a) il campione individuale di battuta o bombardieri sarà il giocatore con la più alta media battuta o media bombardieri, purché sia accreditato con presenze in battuta pari o maggiori del numero di incontri stabiliti per ogni squadra nella sua lega in quella stagione, moltiplicato per 3.1 nel caso di giocatori della major league.

**ECCEZIONE:** comunque, se c'è qualche giocatore con un numero di presenze in battuta minore di quello richiesto, la cui media è la più alta, se fosse stato accreditato con il numero richiesto di presenze in battuta allora quel giocatore sarà accreditato del titolo di campione in battuta o bombardieri.

**ESEMPIO:** Se la major league prevede 162 incontri per ogni squadra, 502 presenze in battuta qualificano (162 volte per 3.1 uguale 502). Se una lega nazionale prevede 140 incontri per ogni squadra, 378 presenze in battuta qualificano (140 volte per 2.7 uguale 378). Il totale delle presenze in battuta include i turni in battuta, più le basi per ball, più i colpiti dal lanciatore, le battute di sacrificio, le volate di sacrificio e le volte che ha raggiunto la prima per interferenza o ostruzione.

- b) il campione individuale dei lanciatori sarà il lanciatore con la più bassa media punti guadagnati, sempre che egli abbia lanciato almeno tanti inning quante sono le partite previste per la stagione della sua squadra nella sua lega.

**ECCEZIONE:** tuttavia i lanciatori nelle leghe nazionali saranno qualificati come campioni di lancio avendo la più bassa media punti guadagnati ed avendo lanciato almeno tanti inning pari all'80% del numero delle partite previste per ogni squadra della lega in quella stagione.

- c) il campione individuale in difesa sarà il difensore con la media difesa più alta per ogni posizione secondo:
- (1) un ricevitore deve aver partecipato come ricevitore in almeno metà delle gare previste per ogni squadra della lega in quella stagione;
  - (2) un interno od esterno deve aver partecipato nella sua posizione ad almeno due terzi del numero delle gare previste per ogni squadra della sua lega in quella stagione.
  - (3) un lanciatore deve aver lanciato almeno tanti inning quante sono il numero di gare previste per ogni squadra della lega in quella stagione.

**ECCEZIONE:** se un altro lanciatore ha una media difesa alta uguale o più alta ed ha avuto più occasioni in un numero minore di inning, egli sarà il campione in difesa.

## **GUIDA PER I RECORD CUMULATIVI**

### **10.24**

#### **BATTUTE VALIDE CONSECUTIVE.**

- a) una successione di battute valide non sarà terminata se la presenza in battuta termina con una base per balls, colpito dal lanciatore, interferenza difensiva o bunt di sacrificio. Una volata di sacrificio terminerà la sequenza.

#### **SUCCESSIONE DI VALIDE IN PIU' PARTITE.**

- b) Una successione di valide in più partite non terminerà se tutte le presenze in battuta (una o più) risulta in una base per ball, battitore colpito, interferenza difensiva o bunt di sacrificio. La sequenza terminerà se il giocatore ha una volata di sacrificio e non una battuta. La successione di valide in più partite sarà determinato dalle partite consecutive in cui il giocatore appare e non è determinato dagli incontri del suo club.

### **SUCCESSIONE DI PARTITE GIOCATE.**

- c) Una successione di partite giocate sarà esteso se il giocatore gioca un mezzo inning in difesa, o se completa un turno alla battuta ricevendo la base o essendo eliminato. Una apparizione come sostituto corridore interromperà la successione. Se un giocatore è espulso dalla partita da un arbitro prima che possa completare la successione secondo questa regola, la successione continuerà.

### **PARTITE SOSPESE.**

- d) Allo scopo di questa regola, tutte le prestazioni nel completamento di una gara sospesa saranno considerate come effettuate nella data originale della gara.

# INDICE

**APPELLO** – 6.07 b). 7.10

**ARBITRO** – regola 9.00

Ispezione all'equipaggiamento ed alla segnatura del campo 3.01.

Giudizio sulla possibilità di gioco 3.10 b),c), 5.10.

Controllo sul personale addetto alla manutenzione del campo 3.11.

Controllo sull'impianto di illuminazione 4.14.

Controllo sui giornalisti e fotografi 9.01 e).

Limiti di tempo 0.04 a) 7)

Interferenza arbitrale 5.09 b) e) f), 6.08 d).

Arbitro toccato da palla lanciata o tirata 5.08, 5.09 h) 7.05 i).

**BASE SALTATA** – 7.02, 7.04 nota, 7.08 k), 7.10 b), 7.12, 8.05

Penalità norma approvata.

**BATTITORE** – regola 6.00.

Diventa corridore 6.08, 6.09.

Interferenza del battitore 6.05 h), 6.06 c), 7.08 g), 7.09.

Battitore eliminato 6.02 c), 6.05, 6.06, 6.07, 7.09, 7.11 penalità

Interferenza al battitore 6.09 c), 7.04 d)

Battitore designato 6.10

**BATTITORE FUORI TURNO** – 6.07.

**BOX DEL BATTITORE** – 2.00, 6.03, 6.06 b).

**CAMPIONI** (come si determinano) – 10.23

**CAMPO DI GIOCO** – 1.04 e diagrammi

**CLASSIFICATORE UFFICIALE** – 10.00

**COMPORTEMENTO ANTISPORTIVO** – 4.06 b).

**CORRERE OLTRE LA PRIMA BASE** – 7.08 c), 7.08 j), 7.10 c).

**CORRIDORE** – regola 7

Diritto alla base 7.01, 7.03.

Requisiti per la toccata 7.02, 7.09 d) 7.10.

Due corridori non possono occupare la stessa base 7.03.

Avanzata del corridore 7.04, 7.05, 7.06.

Divieto di correre sulle basi in senso inverso 7.08 i)

Corridore eliminato 7.08, 7.09, 7.10, 7.11.

Correre fuori corsia 6.05, k) 7.09 a)

**DEFINIZIONE DEI TERMINI** – regola 2.00

**DEFORMAZIONE, ALTERAZIONE, SCOLORIMENTO DELLA**

**PALLA** – 3.02, 8.02 a)

**DIFENSORE CHE CADE NELLA TRINCEA O PANCHINA** – 5.10

f), 7.04 c).

**DISCIPLINA DEI COMPONENTI LA SQUADRA** – 3.14, 4.06, 4.07,

4.08, 4.15, 9.01 b), 9.01 d), 9.05.

**DOPPIO INCONTRO** – 4.13

**EQUIPAGGIAMENTO**

Basi	1.06
Casa base	1.05
Divise	1.11
Elmetti	1.16
Guanti	1.12, 1.13, 1.14, 1.15
Mazze	1.10
Palla	1.09
Panchine	1.08
Pedana del lanciatore	1.07
Piastra copripunta del lanciatore	1.11 g)

**EQUIPAGGIAMENTO TIRATO VERSO LA PALLA** – 7.05 a), 7.05

e).

**FALLO**

Palla morta 5.09 c) 8.05

Penalità 7.04 a), 7.07, 8.05.

Rinuncia alla penalità 8.05

**FORFAIT** – 4.15, 4.16, 4.17, 4.18.

**INFORTUNIO A UN GIOCATORE O AD UN ARBITRO** – 5.10 c)

5.10 h)

## **INTERFERENZA**

Arbitrale 2.28 c), 5.09 b), 5.09 f) 6.08 d)  
Difensiva 2.28 b) 6.08 c) 7.04 d) 7.07  
Offensiva 2.28 a), 5.09 f) 5.09 g), 6.05 h), 6.05 i), 6.05 m), 6.05 n), 6.06 c), 6.08 d), 7.08 b), 7.08 f), 7.08 g), 7.09, 7.11.  
Di uno spettatore 2.28 d), 3.16.

## **LANCIATORE – Regola 8.00**

Il lanciatore diventa un interno 8.01 e)  
Lanciatore che tira ad una base 7.05 h), 8.01 c).  
Lancio contro il battitore 8.02 d)  
Lanci preparatori 8.03  
Posizione legale 8.01 a), 8.01 b)  
Visite del manager o suggeritore 8.06

## **LANCIO ILLEGALE – 2.33, 8.01 d), 8.05 e).**

## **LIMITI DI TEMPO – 9.04 a) 7).**

## **MANCANZA DI ILLUMINAZIONE – 4.12 a), 4.12 b), 5.10 b).**

## **ORDINE DI BATTUTA – 4.01, 4.04, 6.01, 6.04.**

## **OSTRUZIONE – 2.38, 7.06.**

## **PALLA**

Dimensioni 1.09  
Giudizio sul “ball” 2.03  
Palla morta 3.12, 5.02, 5.09, 5.10.  
Palla regolamentare 3.01 c)  
Palla viva 5.02, 5.11.

## **PALLA BATTUTA ILLEGALMENTE – 2.39, 6.06 a).**

## **PALLA BUONA CHE RIMBALZA FUORI CAMPO – 6.09 e), 6.09f), 6.09 g), 7.05 f).**

## **PALLA LASCIATA CADERE INTEZIONALMENTE – 6.05 l)**

## **PARTITE PROTESTATE – 4.19.**

## **PARTITA REGOLAMENTARE – 4.10, 4.11, di 7 riprese 4.10 a) eccezione.**

## **PARTITE SOSPESSE – 4.12**

## **PENALITA' – 2.50**

**POSIZIONE DEI GIOCATORI** – 4.03  
**POSIZIONE DEL RICEVITORE** – 4.03 a)  
**PROTEZIONE FORZA PUBBLICA** – 3.18.  
**PUNTEGGIO DELLA PARTITA** – 4.11.  
**REGOLA DI CAMPO** – 3.13, 9.04 a) 9)  
**REGOLE PER CLASSIFICA** – 10.00  
**RESPONSABILITA' DEL RINVIO DELLA PARTITA** – 3.10.  
**RESTRIZIONI PER GIOCATORI**  
    Divieto di fraternizzare 3.09  
    Divieto di stare in tribuna 3.09  
    Obbligo di stare in panchina 3.17  
**RICEVITORE**  
    Interferenza al ricevitore 6.06 c)  
    Interferenza del ricevitore 6.08 c), 7.04 d), 7.07  
**RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA PALLA MORTA** – 5.11.  
**RITARDARE LA PARTITA**  
    Da parte del battitore 6.02 c)  
    Da parte del lanciatore 8.02 c)  
    Forfait per ritardi 4.15  
**SCELTA DELLA DIFESA** – 2.63, 10.14 f) (2 – ii)  
**SEGNATURA DEI PUNTI** – 4.09, 6.05 n), 7.07, 7.12  
**SOSTITUZIONI** – 3.03, 3.04, 3.05, 3.06, 3.07, 3.08, 4.04  
**SPETTATORI**  
    Divieto di stare in campo 3.15  
    Spettatore che tocca una palla battuta o tirata 3.16  
**STRIKE** – 2.69, 6.08 b) Zona dello strike 2.82  
**SUGGERITORI DI BASE**  
    Numero 4.05  
    Interferenza 5.09 g), 7.09 i), 7.09 j)  
    Interferenza non intenzionale 5.08  
    Restrizioni 3.17, 4.05 b)  
**TIRI PAZZI** – 5.08, 7.05 g), 7.05 h), 7.05 i)  
**VOLATA INTERNA** – 2.81, 6.05 e), 6.05 l), 7.08 f)