

# **REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO**

## **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 Mettere la palla in gioco. Palla viva e palla morta.
- 6.00 Il battitore
- 7.00 Il corridore
- 8.00 Il lanciatore
- 9.00 L'arbitro
- 10.00 Il classificatore ufficiale

Edizione 2008

Traduzione ed adattamento a cura di: Alessandro Maestri, Anna Maria Painsi

# Premessa

Questa traduzione è tratta da “Official Baseball Rules – 2008 Edition” edito della Major League Baseball.

Tale regolamento è scritto per disciplinare il gioco del baseball delle squadre affiliate alla Federazione Italiana Baseball Softball.

È noto che molte organizzazioni amatoriali e non professionistiche giocano le gare in accordo con le norme di questo regolamento. E' bene ricordare che le specifiche di campi di gioco, equipaggiamento, ecc. possono essere modificate per adattarsi alle necessità di ogni federazione/lega.

Multe in denaro, sospensioni a lungo termine e simili penalità previste da questo regolamento, sono difficilmente applicabili da parti dei gruppi amatoriali ma responsabili e arbitri di tali organizzazioni dovranno insistere sulla 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 è diventato anche un gioco internazionale, giocato in più di 100 paesi. Questa sua popolarità aumenterà solo finché giocatori, managers, coaches, arbitri e dirigenti rispetteranno le norme di questo regolamento.

## **Importante**

Il Playing Rules Committee nella riunione del Dicembre 1977 ha deliberato di incorporare la sezione del “Notes/Case Book/Comments” direttamente al posto appropriato delle Regole Ufficiali di Gioco. 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.

Questo chiarimento è stato fatto per avere un accesso immediato al testo scritto di ogni specifica regola di gioco e pertanto al lettore non è richiesto far riferimento a sezioni diverse del Regolamento Tecnico di Gioco.

Le note del “Case Book” sono stampate in corsivo.

# **Modifiche per il 2008 al Regolamento Tecnico di Gioco**

**Il Playing Rules Committee ha apportato le seguenti modifiche prima della stagione 2006; le ha rese effettive per la stagione 2006 delle varie federazioni/leghe nazionali e per la stagione 2007 della Major League (e ulteriormente modificate in alcune regole).**

**Queste modifiche saranno applicate in tutti i campionati sotto l'egida della FIBS dall'anno 2008.**

- Cambi di stile nelle regole 1.09 e 6.05(h).
- Inserito riferimento allo schema del guanto da gioco (regola 1.14).
- Esclusa la cucitura dalla regola che governa il colore del guanto del lanciatore ed eseguito un cambio di stile (regola 1.15(a)).
- Rimosso il divieto dell'utilizzo del guanto multicolore e aggiunto il divieto dell'utilizzo di guanti che possano, in qualsiasi maniera, distrarre. Aggiunta la sanzione per gli inadempienti. (regole 1.15(a) e 1.15(c)).
- Aggiunta definizione e Commenti per "Sforzo Ordinario", uno standard evidenziato frequentemente nelle Regole Ufficiali per Classificare (regole 2.00).
- Rimosso il riferimento circa la preparazione delle palle da baseball (regola 3.01(c)).
- Modificate le regole attinenti alla responsabilità connesse al sacchetto di resina (regole 3.01(f) e 8.02(a)).

- Spostata la penalità per il lanciatore che rilascia una palla alterata dalla regola 3.02 alla regola 8.02(a). Riorganizzata la regola 8.02(a); cambiate le priorità per l'espulsione di un lanciatore che altera una palla da seconda a prima penalità; aggiunta una sospensione obbligatoria e aggiunto un commento che da all'arbitro la discrezionalità di non applicare la penalità automatica se pensa che il lanciatore non avesse l'intenzione di alterare le caratteristiche della palla (regole 3.02 e 8.02(a)).
- Rimossa la regola riguardante il giocatore avversario che attraversa le linee del box del ricevitore (regola 4.03(d)).
- Rivisto il commento alla regola dove si richiede ai coach di rimanere nel proprio box fino a che la palla battuta non li supera (regola 4.05).
- Modificata la regola sul punto vincente per specificare che la gara non finisce se, con due out, il punto vincente non ha raggiunto casa base prima che un corridore successivo ne sorpassi un altro in violazione delle regole (regola 4.11(c)).
- Modificato il Commento riguardante le gare protestate, che chiariscono che i protesti devono essere presentati prima del lancio successivo, gioco o tentativo di gioco ed aggiunto il caso del protesto maturato sull'ultimo gioco della partita (regola 4.19).
- Modificata la regola per le partite delle federazioni/leghe nazionali come la FIBS che assegna uno strike automatico come sanzione al battitore (invece di riprendere il gioco come se niente fosse accaduto) se il lanciatore non termina il lancio perché il battitore è uscito dal proprio box (regola 6.02(b)).
- Modificate le conseguenze per il battitore che rifiuta di entrare nel box di battuta: viene chiamato uno strike automatico, invece di richiedere al lanciatore di effettuare un lancio chiamato strike, senza verificarne la zona (regola 6.02(c)).

- Aggiunto un Commento che suggerisce agli arbitri di dare, dopo aver chiamato uno strike automatico al battitore che rifiuta di prendere posizione nel box di battuta, un lasso di tempo ragionevole al battitore stesso per prendere posizione nel proprio box prima di chiamare un successivo strike (regola 6.02(c)).
- Aggiunta la regola con cui si obbliga il battitore, eccettuate certe circostanze, a rimanere nel box durante il proprio turno in battuta; modificata la regola che prevede “palla morta” se si chiama uno strike automatico a seguito della regola; aggiunto un Commento che suggerisce agli arbitri di dare, dopo aver chiamato uno strike automatico, un lasso di tempo ragionevole al battitore per prendere posizione nel box prima di chiamarne uno successivo (regola 6.02(d)).
- Aggiunto un commento per le partite delle leghe nazionali come la FIBS che da all’arbitro la discrezionalità di avvisare (warning) il battitore invece di assegnargli uno strike automatico quando il battitore esce dal box di battuta senza motivo se tale violazione è la prima che si verifica nella partita e se a giudizio dell’arbitro è breve ed involontaria (regola 6.02(d)(1)).
- Rivisti i Commenti che chiariscono che un giocatore può raggiungere il dugout o altre aree non del terreno di gioco per effettuare una presa, ma non può entrare nel dugout o in altre parti non del terreno di gioco per farlo. (regole 6.05(a) e 7.04(c)).
- Rivisto il commento per chiarire che una palla battuta che colpisce accidentalmente un caschetto rimane viva ed in gioco solo se lo colpisce in territorio buono (regole 6.05(h)).
- Modificato il Commento che permette al battitore-corridore di uscire dalla corsia di 91 cm nell’immediate vicinanze della prima base al fine di toccare la base stessa (regola 6.05(k) Commento).

- Aggiunto un Commento per chiarire che un battitore sarà giudicato per aver “usato o tentato di usare” una mazza illegale se porta questa mazza nel box di battuta (regola 6.06(d)).
- Modificato il Commento sulle conseguenze dell’interferenza del ricevitore per concordare con la regola 7.07 (regola 6.08(c)).
- Modificate le regole sul battitore-corridore dopo il terzo strike non preso. Un battitore è dichiarato eliminato dopo un terzo strike non preso se oltrepassa il cerchio di terra rossa attorno a casa base e non sta tentando di raggiungere la prima (regole 6.09(b)).
- Modificata la regola dei due corridori che occupano la stessa base, aggiungendo il caso in cui il corridore che segue è forzato ad avanzare dal battitore diventato corridore (regola 7.03).
- Aggiunta la regola relativa alla palla lanciata toccata da una parte staccata dell’equipaggiamento, permettendo al battitore-corridore e ad altri corridori di avanzare di una base (regola 7.05(j)).
- Modificata la regola che definisce la corsia del corridore come la linea retta che va dal corridore alla base che tenta di raggiungere salvo (regola 7.08(a)).
- Modificata la regola sull’interferenza di un corridore che impedisce qualsiasi successivo gioco su un altro corridore, aggiungendo il caso dell’interferenza fatta da parte di un corridore che ha appena segnato il punto (regola 7.09(e)).
- Modificata la regola che dice che il lanciatore deve essere in contatto con la pedana (e non più sopra) quando riceve i segnali dal ricevitore (regola 8.01).

- Modificate le regole sulla posizione del piede di perno del lanciatore sulla pedana e del piede libero per permettere al lanciatore di avere solo una porzione del piede di perno, invece dell'intero piede, sulla pedana e per permettere, al piede libero, di essere ovunque nella Posizione di Caricamento. (regole 8.01(a) e 8.01(b)).
- Aggiunto un Commento che prevede che un lanciatore non è obbligato a fermarsi nella posizione fissa quando non ha corridori sulle basi; l'arbitro potrà giudicare il rilascio della palla come "immediato rilancio" se, a suo giudizio, il lanciatore rilascia la palla con il chiaro intento di cogliere il battitore impreparato (regola 8.01(b)).
- Aggiunta la penalità di un ball automatico e, se ci sono corridori sulle basi, un balk, se il manager della squadra in battuta non accetta il gioco che segue la violazione della regola riguardante il lanciatore che altera una palla (regola 8.02(a) Penalità(iv)).
- Modificato il limite di tempo per lanciare la palla richiesto ai lanciatori; il lancio deve avvenire entro 12 secondi quando non ci sono corridori in base, invece di 20 secondi (regola 8.04).
- Aggiunto un Commento che chiarisce la relazione fra le molte penalità nelle regole del lanciatore che ritarda una gara (regola 8.05(h)).
- Rivisto l'indice delle Regole per Classificare (regola 10).
- Cambi di stile ed aggiunti alcuni riferimenti incrociati (regola 10).
- Chiarito che la FIBS stabilisce in quali campionati sarà presente il Classificatore Ufficiale (regola 10.01(a)).
- Modificato il termine entro il quale il classificatore Ufficiale deve compilare il ruolino, diventato "il più presto possibile" dopo una gara. Modificati certi requisiti nel ruolino del Classificatore Ufficiale (regole

10.01(a), 10.01(a) Commento, 10.01(b)(3), 10.02(a)(17), 10.02(a)(18), 10.02(i), 10.02(j), 10.02(l), 10.02(l) Commento e 10.02(m)).

- Aggiunti Commenti per mettere le frazioni di inning lanciati dopo un gioco di appello e per spiegare out ed assistenze su giochi d'appello (regole 10.02(c)(1), 10.09(a)(2) e 10.10(a)(1)).

- Aggiunti commenti per mettere il punteggio “ufficiale” di 9-0 per forfait (regola 10.03(e)).

- Unite le regole 10.05 e 10.06 riguardanti le valide, in un'unica regola (regola 10.05).

- Aggiunto un Commento per determinare il valore della valida in un gioco che termina la gara nelle situazioni in cui il punto vincente può essere segnato appena prima che il battitore-corridore raggiunga una base extra (regola 10.06(f)).

- Aggiunto un Commento che obbliga il classificatore ufficiale a considerare la totalità delle circostanze della gara nel determinare “indifferenza della difesa” su tentativi di basi rubate (regola 10.07(g)).

- Sostituita la definizione “gioco perfetto” con “sforzo ordinario” nella spiegazione di come classificare le battute di sacrificio (regola 10.08(b)).

- Aggiunto il concetto di toccare una base (dopo aver preso una palla battuta o tirata) nella spiegazione di come classificare un out (regola 10.09(a)(2)).

- Chiarito che l'out automatico dato al ricevitore se il corridore rifiuta di avanzare a casa non è limitato al punto vincente (regola 10.09(b)(8)).

- Unite le regole 10.12 e 10.14, riguardanti come classificare gli errori, in un'unica regola (regola 10.12).

- Aggiunto un Commento per chiarire che un lancio pazzo o una palla mancata non possono essere addebitati se la squadra in difesa effettua un out prima che il corridore avanzi (regola 10.13).
- Corrette le parentesi per “escludere” (non “includere”) l’interferenza del ricevitore dagli errori nella ricostruzione degli inning allo scopo di calcolare i punti guadagnati. Incorporata l’interpretazione del trattamento dell’interferenza del ricevitore nel Commento (regole 10.16 e 10.16(a)).
- Aggiunti Commenti per dare una guida alla scelta del lanciatore di rilievo “più efficace” e giudicare un “inefficace e breve” apparizione di un lanciatore di rilievo nel determinare il lanciatore vincente (regole 10.17(b) e 10.17(c)).
- Separata la regola riguardante gli shutouts in una nuova (regola 10.18).
- Aggiunto un requisito per il lanciatore di rilievo che deve avere almeno 1/3 di inning lanciato per essere considerato nell’assegnazione della “salvezza”. Eliminati i requisiti di “efficacia” se un lanciatore di rilievo lancia 3 o più inning finendo la gara per essere considerato nell’assegnazione della “salvezza” (regole 10.1(c) e 10.19(d)(3)).
- Chiarito che le frazioni di un inning si contano al lanciatore per determinare la media dei Punti Guadagnati (regola 10.21(e)).
- Modificate le regole per essere inclusi nelle statistiche individuali dei campionati. Aggiunta la percentuale “On-Base” per battuta e bombardieri nella regola dei minimi PA. Aggiunto il concetto di 2.7 PA per gara (regole 10.22(a) e 10.22(b) Commento).
- Aggiunta l’ostruzione nella lista degli eventi che preservano la sequenza delle battute consecutive per gara (regola 10.23(a)).

- Aggiunta la definizione generale di RBI (regola 10.04), Validità (regola 10.05), Out (regola 10.09), Assistenza (regola 10.10), Errore (regola 10.12), Palla Mancata (regola 10.13) e Probabilità (regola 10.21(d)).
- Aggiunti esempi nei Commenti per chiarire quando addebitare errori, calcolare punti guadagnati, aggiungere PA nel determinare i campioni individuali di battuta; determinare i minimi di inning lanciati per i campioni individuali di lancio; addebitare ai battitori la battuta in doppio gioco; addebitare colto rubando e accreditare partite giocate (regole 10.12(a)(1), 10.12(a)(6), 10.16(a), 10.22(a), 10.22(b), 10.02(a)(17), 10.07(h) e 10.20).

# 1.00 - 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 la 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 seguenti istruzioni e integrate dagli schemi 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 schema n. 1. La distanza da casa base al recinto più vicino, tribuna od altro ostacolo in territorio buono deve essere almeno di m. 76,20. Lungo le linee di foul è preferibile una distanza di almeno m. 97,53, e all'esterno centro di almeno m. 121,92. 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 demarcazione, sono territorio buono mentre tutta l'altra zona è territorio foul.

È preferibile che la diagonale che congiunge casa base con la seconda base, passante per la pedana del lanciatore, abbia un orientamento est-nord-est.

Si raccomanda che la distanza tra casa base e rete d'arresto e quella tra linee delle basi ed il più vicino recinto, tribuna od altro ostacolo in territorio foul sia di almeno m. 18,25. (vedere schema 1).

Una volta stabilita la posizione di casa base misurare con un metro metallico m. 38,80 nella direzione desiderata per determinare la posizione della seconda base. Da casa base misurare m. 27,43 verso la prima base; dalla seconda base misurare m. 27,43 verso la prima base: l'intersezione di queste due rette determina la posizione della prima base. Da casa base misurare m. 27,43 verso la terza base; dalla seconda base misurare m. 27,43 verso la terza base: il punto di intersezione di queste rette determina la posizione della terza base. La distanza tra la prima e la terza base è di m. 38,80. Tutte le misure da casa base debbono essere prese dal punto nel quale si intersecano le rette della prima e della terza base.

Il box del ricevitore, i box dei battitori, i box dei suggeritori, così come la corsia di 91,44 cm. della prima base ed i box dei prossimi battitori debbono essere segnati come indicato negli schemi 1 e 2.

Le linee del foul e tutte le altre linee di gioco, indicate negli schemi 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 negli schemi, 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 schema n. 2). Deve essere ben fissata con i bordi superiori al livello del terreno, con la punta in corrispondenza dell'intersezione delle linee che uniscono Casa base alla prima e alla terza 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 di casa base debbono essere smussati e la base sarà fissata nel terreno a livello con la superficie stessa.

**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.

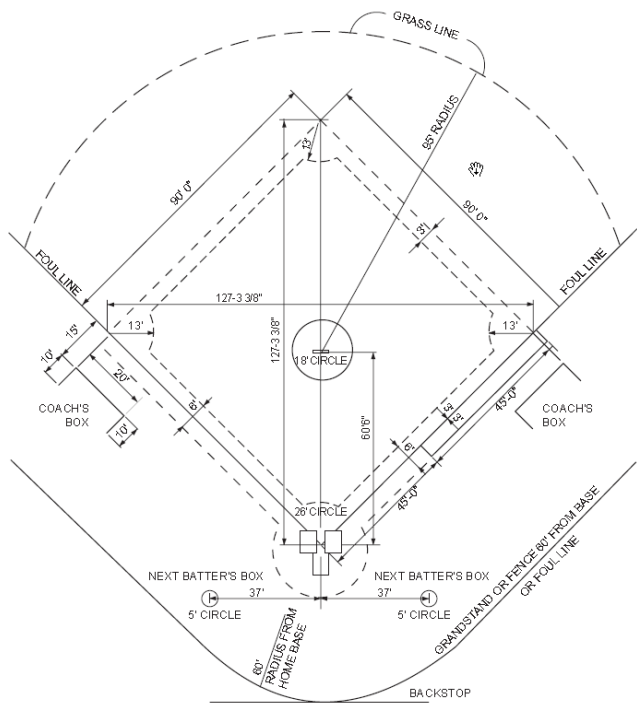


DIAGRAM NO. 1

LEGEND

- BATTER'S BOX, CATCHER'S BOX, FOUL LINE, PITCHER'S PLATE, COACH'S BOX
- NEXT BATTER'S BOX
- - - - BASE LINES
- - - - GRASS LINES



### Suggested Layout of Pitching Mound

This Diagram No. 3 supplements and, in cases of difference, supersedes Diagram No. 2.

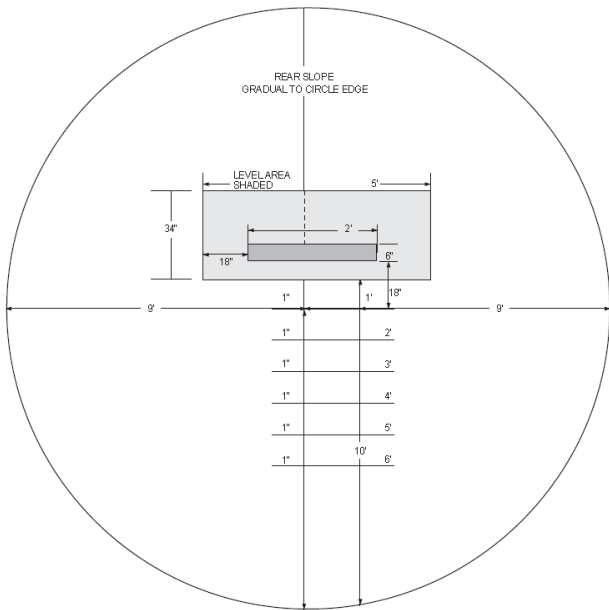


DIAGRAM NO. 3

**Pitching Mound:** An 18' diameter circle, center of which is 59' from back of home plate.

Locate front edge of rubber 18" behind center of mound.

Front edge of rubber to back point of home plate, 60'6".

Slope starts 6" from front edge of rubber.

The degree of slope from a starting point 6" in front of the pitcher's plate to a point 6" toward home plate shall be 1" to 1', and such degree of slope shall be uniform.

Level area surrounding rubber should be 6" in front of rubber, 18" to each side and 22" to rear of rubber. Total level area 5' x 34'.

**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 nello schema 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 peserà meno di 142 gr né più di 149 gr e non avrà una circonferenza inferiore a 22,9 cm e superiore a 23,5 cm.

#### **1.10**

(a) La mazza dovrà essere un bastone tondo e liscio di non più di 7 cm. di diametro nella parte più spessa e non più lungo di 1,06 m. La mazza deve essere formata da un solo pezzo di legno solido.

**NOTA:** nessuna mazza laminata o sperimentale sarà usata in un incontro di un qualsiasi campionato fino a quando il fabbricante non abbia ottenuto l'approvazione del design e del metodo di fabbricazione dalla FIBS.

(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 od 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 è stata utilizzata ciò non costituirà motivo per l'eliminazione del battitore o della sua espulsione.

- (d) In incontri ufficiali non possono essere usate mazze colorate salvo che siano autorizzate dalla FIBS.

## 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 dell'altezza minima di cm. 15,5.
  - (2) Qualunque parte visibile 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 FIBS 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 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) La FIBS può autorizzare che le divise dei membri delle squadre abbiano riportato sul retro delle casacche, il cognome del giocatore. 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, 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 punta 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'inforcatura 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'inforcatura del pollice all'orlo esterno 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 avere 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, pur 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. La connessione dovrà essere costituita 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 avere qualunque peso. Vedi schema n. 4.

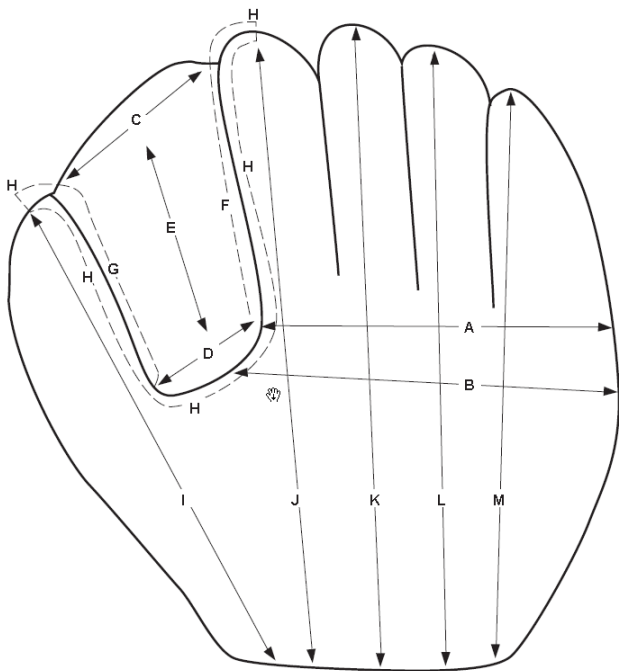


DIAGRAM NO. 4

- |  |  |
|--|--|
| (A) Palm width—7 $\frac{3}{4}$ "   | (H) Crotch seam—13 $\frac{3}{4}$ "                   |
| (B) Palm width—8"  | (I) Thumb top to bottom edge—7 $\frac{3}{4}$ "       |
| (C) Top opening of web—4 $\frac{1}{2}$ "<br>(webbing not to be wider<br>than 4 $\frac{1}{2}$ " at any point) | (J) 1st finger top to bottom edge—12"                |
| (D) Bottom opening of web—3 $\frac{1}{2}$ "  | (K) 2nd finger top to bottom edge—11 $\frac{3}{4}$ " |
| (E) Web top to bottom—5 $\frac{3}{4}$ "  | (L) 3rd finger top to bottom edge—10 $\frac{3}{4}$ " |
| (F) 1st finger crotch seam—5 $\frac{1}{2}$ "   | (M) 4th finger to bottom edge—9"                     |
| (G) Thumb crotch seam—5 $\frac{1}{2}$ "  |  |

### 1.15

- (a) Il guanto del lanciatore non potrà, ad eccezione delle cuciture, essere bianco o grigio, e neppure, a giudizio dell'arbitro distrarre in qualsiasi maniera.
- (b) Nessun lanciatore potrà applicare al guanto materiale estraneo di colore diverso dal guanto.
- (c) L'arbitro capo che trova un guanto che viola le regole 1.15(a) o 1.15(b) lo farà rimuovere dal gioco, sia di propria iniziativa che su rilievo di un altro arbitro o in seguito alla protesta, che l'arbitro capo ritenga fondata, fatta dal manager della squadra avversaria.

**1.16** La FIBS ha adottato la seguente regola riguardante l'uso dei caschetti di battuta:

- (a) Tutti i giocatori dovranno indossare il caschetto protettivo mentre sono alla battuta;
- (b) Tutti i giocatori dovranno indossare il caschetto con il doppio paraorecchie mentre sono alla battuta;
- (c) Tutti i ricevitori dovranno portare un caschetto protettivo da ricevitore, mentre occupano la loro posizione;
- (d) Tutti i bat-boys o ragazze dovranno portare un caschetto protettivo quando svolgono le loro funzioni.

*Regola 1.16 Commento: se l'arbitro rileva una qualsiasi infrazione a questa regola farà in modo che sia eliminata. Se la violazione non è eliminata in un tempo ragionevole, a giudizio dell'arbitro, questi espellerà il giocatore che ha commesso l'infrazione e, sarà raccomandato 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 forme illegali 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.

*Regola 2.00 (BALL) Commento: 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.*

**BALK** (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.

**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 della 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 turno in battuta finché lo stesso non sia eliminato o finché si concluda 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.

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

**CLASSIFICATORE UFFICIALE** (Official Scorer) Vedi regola 10.00

**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 rotolante verso il primo base che raccoglie e tocca la base (primo eliminato) quindi tira al secondo 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 terzo 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 previste in calendario o riprogrammate, disputate una dopo l'altra, senza risoluzione di continuità.

**DUGOUT** (dugout) vedi Panchina

**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 in difesa che prende posizione nel campo esterno. Tale campo esterno è definito come la zona del campo di gioco più distante da casa 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** (force play) è un gioco in cui un corridore perde legalmente il diritto di occupare una base a causa del battitore divenuto corridore.

*Regola 2.00 (force play) Commento: 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 sul 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 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, 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 effettuando 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 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, 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) 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 all'ultima base che, a giudizio dell'arbitro, avevano legalmente toccato al momento dell'interferenza, a meno che le regole prevedano diversamente.

*Regola 2.00(a) (Interference) Commento: 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 altro ostacolo ad eccezione di un difensore.

**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.

*Regola 2.00 (pitch) Commento: tutti gli 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 balk.**

**LANCIO PAZZO** (wild pitch) è un lancio talmente alto o basso, o a lato di 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 alla FIBS o 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 coach a svolgere determinati compiti in sua vece secondo il regolamento e ogni azione di tali rappresentanti

designati sarà ufficiale. Il manager rimarrà sempre responsabile del comportamento della propria squadra, dell'osservanza delle norme ufficiali e del rispetto verso gli arbitri.

- (c) Se il manager lascia il terreno di gioco, egli dovrà designare un giocatore o coach a fungere da suo sostituto. Su tale sostituto 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 ad un corridore di avanzare.

*Regola 2.00 (obstruction) Commento: se un difensore sta per ricevere una palla tirata e la palla è in volo verso di lui ed è così vicina che il difensore deve occupare la sua posizione per prenderla, si può considerare che "è nell'atto di prendere la palla". E' a giudizio dell'arbitro se il difensore "è nell'atto di prendere la palla". Dopo che un difensore ha tentato di prendere la palla e l'ha mancata, 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 e con tutta probabilità lo ha ostruito.*

**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 di foul, e non dalla posizione del difensore, sia questo in territorio buono o foul, nel momento in cui tocca la palla.

*Regola 2.00 (fair ball) Commento: se una volata cade nel campo interno tra casa base e prima o tra casa base e terza e poi rimbalza in zona di 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 di 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 lo sorvola; 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 del foul, compreso il palo di foul, e non dalla posizione del difensore, in territorio buono o foul, nel momento in cui tocca la palla.

*Regola 2.00 (foul ball) Commento: una palla battuta che, senza toccare un difensore, dopo aver colpito la pedana del lanciatore, rimbalza e va a finire in territorio foul tra casa base e prima o tra casa base e terza; 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 giocatori, 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 per violazione del regolamento, con il punteggio di 9-0 a favore della squadra danneggiata.

**PARTITA PARI** (tie game) è una partita regolamentare che è interrotta quando 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 il 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 e, come conseguenza, 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 completo controllo della stessa e che il rilancio della medesima è volontario e intenzionale.

*Regola 2.00 (catch) Commento: una presa è legale se la palla è definitivamente presa da un difensore anche se palleggiata o presa da un altro difensore prima che tocchi terra. I corridori possono lasciare le 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 una rete, una cancellata, una fune o nelle tribune per prendere una palla. Lo fa questo a suo rischio e pericolo.*

*Se un difensore, tentando una presa sul limite della panchina viene sostenuto per evitare 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 nell'ordine prima, seconda, terza e casa base.

**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 partita in cui le squadre si alternano in attacco ed in difesa e in cui ci sono tre eliminazioni per ogni squadra. Il turno alla battuta di ciascuna squadra costituisce una mezza ripresa.

**RITOCCHARE** (retouch) è l'atto di un corridore che fa ritorno ad 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) l'avanzata del battitore-corridore che guadagna una o più basi extra mentre il difensore,, giocando la battuta valida, tenta l'eliminazione di un corridore precedente;
- (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 attaccante che, mentre scivola verso una base, ma non quando avanza da casa base alla prima, perde il contatto con la base stessa.

**SFORZO ORDINARIO** (Ordinary Effort) è lo sforzo che un difensore di media abilità in una posizione, in quel campionato, dovrebbe esibire su un gioco, considerando sia le condizioni del campo che le condizioni atmosferiche.

*Regola 2.00 (Sforzo Ordinario) Commento: questo standard richiamato più volte nelle regole ufficiali per Classificare (es., regole 10.05(a)(3), 10.05(a)(4), 10.05(a)(6), 10.05(b)(3) (Valide); 10.08(b) (Sacrifici); 10.12(a)(1) Commento; 10.12(d)(2) (Errori), 10.13(a) e 10.13(b) (Lanci Pazzeschi e Palle Mancate)) e nelle regole ufficiali di baseball (es. regola 2.00 (Infield Fly)), è l'obiettivo standard per ogni difensore. Cioè anche se un difensore fa il suo sforzo migliore, se quello sforzo è meno di quello che un difensore medio in quella posizione in quel campionato avrebbe fatto nella stessa situazione, il classificatore ufficiale dovrebbe addebitare a quel difensore un errore.*

**SMORZATA** (bunt) Vedi Bunt.

**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 è "presa" e ogni sprizzata foul presa è uno strike e la palla rimane in gioco. Non è "presa" se questa 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 secondo le indicazioni date dalla FIBS.

**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 passa attraverso una qualsiasi parte della zona dello strike ed il battitore non tenta di batterla;
- (c) la palla è battuta foul dal battitore quando ha meno di due strike;
- (b) è smorzata foul;
- (c) tocca il battitore mentre egli tenta di batterla;
- (d) in volo tocca il battitore nella zona dello strike;
- (e) 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 corpo mentre ha sicuro e saldo possesso della palla nella mano o nel guanto; o mentre tiene la palla saldamente tocca un corridore con la palla, o con la mano o il guanto che tiene la palla.

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

**VOLATA** (fly ball) è una palla battuta che va alta 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 gli esterni, che si trovassero in campo interno durante tale gioco, dovranno essere considerati interni ai sensi di questa regola.

Nel momento in cui è evidente che la palla battuta può essere una volata interna l'arbitro deve immediatamente dichiararla "Infield Fly" affinché i corridori possano beneficiarne. Se la palla è vicino alle linee di foul, l'arbitro deve dichiarare "Infield Fly 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. Se la battuta è un foul ci si comporta come per una qualsiasi battuta foul.

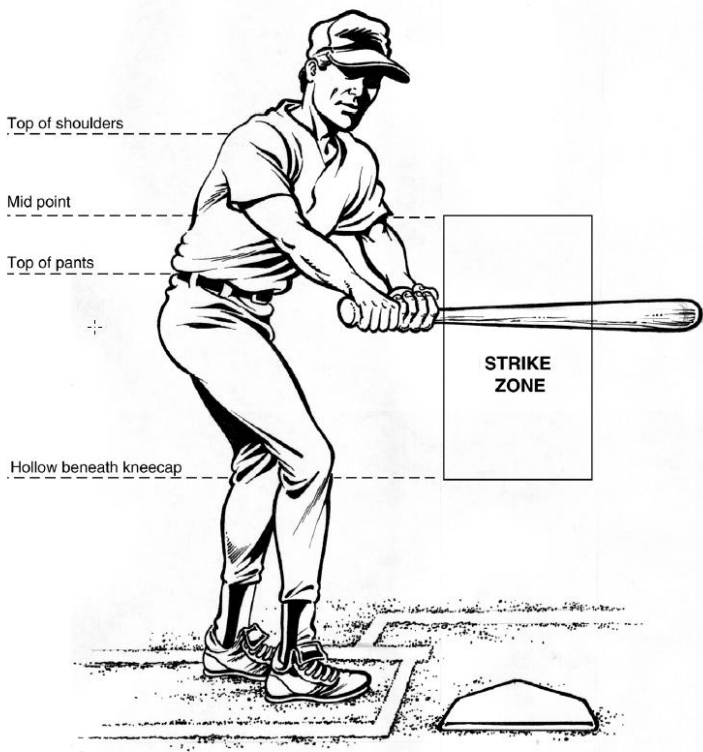
La palla dichiarata "volata interna" che, senza essere toccata, cade e finisce poi in territorio foul, prima di oltrepassare la prima o la terza base, è una palla foul. La palla dichiarata "volata interna" che, senza essere toccata, cade in territorio foul e finisce poi in territorio buono, prima della prima e della terza base, è una volata interna.

*Regola 2.00 (Infield Fly) Commento: 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 suo giudizio, la palla avrebbe potuto essere facilmente presa da un interno. La volata interna 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. Vedi lo schema di pagina seguente.

Ogni riferimento, in queste Regole Ufficiali del Baseball, a "lui" o "di lui" o "il suo" deve essere inteso anche come "lei" o "di lei" o "la sua", a seconda del caso, quando la persona è di sesso femminile.



## 3.00 - Preliminari della partita

**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 negli schemi 1 e 2) siano segnate con calce, gesso od altro materiale bianco facilmente distinguibile dal terreno o dall'erba.
- (c) ricevere dalla squadra di casa una dotazione di palle regolamentari il cui numero e tipo vengono stabiliti dalla FIBS. L'arbitro capo ispezionerà le palle ed assicurerà che siano palle regolamentari e che siano lavorate adeguatamente per essere utilizzate in partita. L'arbitro sarà l'unico a giudicare l'idoneità delle palle da impiegare.
- (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; provvederne il reintegro, quando è necessario, durante la partita. Tali palle di riserva devono 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 all'ulteriore impiego in partita;
  - (3) il lanciatore richiede una palla di riserva.

*Regola 3.01(e) Commento: l'arbitro non consegnerà una palla di riserva al lanciatore fino a che il gioco non sarà finito e la palla precedentemente usata non diventerà*

*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 finché il battitore che ha battuto il fuoricampo non ha attraversato il piatto.*

- (f) assicurarsi, prima dell'inizio dell'incontro, che sul terreno di gioco dietro la pedana del lanciatore sia posizionato un sacchetto di resina regolamentare.

**3.02** Nessun giocatore potrà intenzionalmente scolorire o danneggiare la palla strofinandola con terra, resina, paraffina, liquirizia, carta vetrata, carta smerigliata o altre sostanze estranee.

**PENALITÀ:** l'arbitro deve ritirare la palla ed espellere il colpevole dalla partita. In aggiunta il colpevole sarà sospeso per un periodo di tempo a giudizio della FIBS. Per le regole riguardanti il lanciatore che altera una palla, vedere regole 8.02(a) dalla (2) alla (6).

**3.03** Uno o più giocatori possono essere sostituiti durante la partita ogni qualvolta la palla è morta. Il sostituto deve prendere il posto del giocatore che ha sostituito nell'ordine di battuta della squadra. Il giocatore che è stato sostituito non può più rientrare in gara. 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 gara contemporaneamente il manager dovrà immediatamente, prima che prendano posizione in 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 è fatta immediatamente all'arbitro capo questi ha l'autorità di assegnare a tali sostituti il posto da occupare nell'ordine di battuta.

*Regola 3.03 Commento: un lanciatore può assumere un'altra posizione solamente una volta durante lo stesso inning. ESEMPIO: al lanciatore non sarà concesso di assumere una posizione diversa dal lanciatore per più di una volta nello stesso inning.*

*Ad ogni giocatore, eccetto il 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.

*Regola 3.04 Commento: questa regola ha lo scopo di impedire l'impiego di corridori di favore. A nessun giocatore sarà permesso di fungere da corridore di favore per il compagno di squadra. Un giocatore già impegnato in partita e sostituito non potrà rientrare come corridore di favore. Qualunque giocatore non incluso nell'ordine di battuta, se usato come corridore, sarà 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 4.01(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 è rimosso, il sostituto lanciatore deve lanciare al battitore in quel momento in battuta, o a qualsiasi eventuale sostituto battitore, fino a quando tale battitore è 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 si effettua 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 disposto da questa regola. Se ad un lanciatore irregolare è consentito 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.

*Regola 3.05(c) Commento: 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, potrebbe 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 occuperà nell'ordine di battuta.

*Regola 3.06 Commento: i giocatori sostituiti possono rimanere in 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 devono permettere ai giocatori sostituiti e che hanno il permesso di rimanere in 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, prende posizione sulla pedana di lancio;
- (2) se battitore, entra nel box del battitore;
- (3) se difensore, raggiunge la posizione normalmente occupata dal difensore che ha sostituito ed il gioco ha inizio;
- (4) se corridore, prende il posto del corridore che ha sostituito.

- (b) Qualsiasi azione di gioco eseguita o subita da uno 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 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 FIBS può autorizzare in via permanente la sospensione dell'applicazione di questa regola, sia per tutto il campionato sia per le ultime settimane, onde assicurare che i Campionati stessi siano regolarmente portati a termine ogni anno. Qualora nel corso delle ultime giornate di campionato, il rinvio di una partita e l'eventuale impossibilità di svolgimento successivo della stessa tra due Società influisca sulla classifica di qualche Società, la FIBS, su richiesta della Società stessa, può 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 gara 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 comunque 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.

*Regola 3.10(c) Commento: l'arbitro capo dovrà tuttavia cercare sempre di portare a termine l'incontro. L'autorità di far riprendere il gioco in seguito ad una o più sospensioni, di aumentare la sospensione oltre i trenta minuti, 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 avrà 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 è rimossa e il gioco 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 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** Nessuno può essere ammesso sul terreno di gioco durante la partita ad eccezione di: giocatori, allenatori in divisa, manager, fotografi autorizzati dalla squadra di casa, arbitri, agenti dell'ordine pubblico in divisa e steward o altri dipendenti della squadra di casa. Nel caso di interferenza non intenzionale con il gioco da parte delle persone citate, 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 7.11 e la regola 7.08(b).

*Regola 3.15 Commento: il dubbio fra interferenza intenzionale o non intenzionale deve essere deciso 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 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 una 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.

*Regola 3.16 Commento: c'è differenza tra una palla 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 altro modo con un giocatore. Nel secondo caso è chiaramente intenzionale, dovrà essere trattata come interferenza intenzionale così come stabilito dalla regola 3.15. Battitori e corridori saranno posti nella posizione in cui, a giudizio dell'arbitro, si sarebbero trovati se non ci fosse stata l'interferenza.*

*Non sarà riconosciuta interferenza se il difensore si sporge su una recinzione, rete o tribuna per prendere la palla. Egli lo fa 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, 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 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 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. Nessuno, ad eccezione di giocatori, sostituti, manager, suggeritori,

massaggiatori e raccatta mazze, potrà occupare la panchina nel corso della partita.

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

*Regola 3.17 Commento: 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 come riscaldare un lanciatore, ecc. A tali giocatori non sarà mai permesso entrare nella superficie di gioco durante la partita.*

**3.18** La squadra di casa deve provvedere ad un servizio di 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 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, che non potrà essere inferiore 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 il loro ingresso sul terreno di gioco cinque minuti prima dell'ora stabilita per l'inizio dell'incontro dirigendosi verso casa base ove incontreranno 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 i manager non potranno effettuare sostituzioni 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 gli unici responsabili del terreno di gioco e da quel momento solo loro hanno l'autorità di decidere quando una partita deve essere terminata, sospesa o ripresa a causa delle condizioni atmosferiche o del terreno di gioco.

*Regola 4.01 Commento: errori evidenti nell'ordine di battuta, che siano notati dall'arbitro capo prima che lui chiami "gioco", al fine di dare inizio alla partita, dovranno 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 l'arbitro si avvede di queste mancanze, egli provvederà a correggere detti errori prima di chiamare "gioco". Le squadre non devono essere messe in difficoltà, durante la partita, da qualche errore sfuggito all'attenzione degli arbitri e che poteva essere corretto prima che la partita iniziasse.*

**4.02** I giocatori della squadra di casa assumeranno la loro posizione difensiva; il primo battitore della squadra ospitata prenderà posto nel box del battitore, l'arbitro chiamerà "gioco" e la partita inizierà.

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

(a) Il ricevitore dovrà stare immediatamente dietro il piatto di casa base. Può lasciare la 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 stare con ambo i piedi entro le linee del box del ricevitore finché la palla non lascia la mano del lanciatore.

**PENALITÀ:** balk.

(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 i difensori possono occupare qualsiasi posizione in territorio buono.

**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, debbono (1) indossare la divisa della propria squadra; e (2) rimanere nel box dei suggeritori per tutto il tempo.

**PENALITÀ:** il trasgressore deve essere espulso dalla partita e lasciare il terreno di gioco.

*Regola 4.05 Commento: è stata per molti anni un'abitudine comune ad alcuni suggeritori di tenere un piede fuori del box o stare a cavalcioni o anche leggermente fuori delle linee del box. Ai coach non sarà permesso allontanarsi dal loro box per avvicinarsi a casa base o verso il territorio buono finché non vengano superati dalla palla battuta. Tuttavia 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 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 bat-boy può, dalla panchina, dal box del suggeritore, dal campo di gioco o altrove:
  - (1) incitare o cercare di incitare con parole o gesti una dimostrazione degli spettatori;
  - (2) usare un linguaggio che 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 parola, frase o compiere qualsiasi atto, con l'ovvio proposito di tentare di far commettere un balk al lanciatore;
  - (4) entrare intenzionalmente in contatto fisico con l'arbitro.
- (b) Nessun difensore può prendere posizione nel campo visivo del battitore e, con deliberato intento antisportivo, 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 balk, questo dovrà essere annullato.

**4.07** Quando un manager, giocatore, suggeritore o massaggiatore è 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.

*Regola 4.07 Commento: 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 e 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; o (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 abbia toccato casa base ed il battitore-corridore non abbia toccato la prima base.

*Regola 4.09(b) Commento: sarà fatta un'eccezione nel caso in cui i tifosi della squadra irrompano nel campo e impediscano 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 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.

*Regola 4.09 Commento: **NORMA APPROVATA:** nessun punto può essere segnato nel corso di un'azione nella quale la terza eliminazione è fatta sul battitore-corridore prima che raggiunga salvo la prima. **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 ommesso di toccare la prima base. La palla è tirata in prima, è fatto gioco d'appello e il battitore è 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 un fuori campo interno, 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 è 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 un fuori campo interno. Tutti e tre attraversano il piatto. Ma Colombo, avendo ommesso di toccare la terza base, è dichiarato eliminato su appello della difesa. Tre eliminati. I punti di Bianchi e del battitore sono invalidati su questa azione. In questo caso nessun punto è assegnato.*

***NORMA APPROVATA:** un eliminato, Colombo in terza base, Bianchi in seconda base, il battitore è out al volo dall'esterno centro. Secondo eliminato. Colombo segna il punto dopo la presa ed anche Bianchi segna su un tiro sbagliato a casa base. Ma Colombo, su appello, è 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 un fuori campo. Il battitore è dichiarato eliminato, su appello, per aver ommesso di toccare la prima base. Tre eliminati, nessun punto conta.*

*Si ha qui una norma di carattere generale che stabilisce:*

*In caso di presa al volo, se un corridore salta una base e un difensore con la palla in mano sta sulla base saltata, o sulla base originariamente occupata dal corridore e, si*

*appella all'arbitro, il corridore è eliminato se l'arbitro convalida l'appello; tutti i corridori possono segnare con la seguente eccezione: se viene fatto appello e ci sono due out, il corridore deve ritenersi eliminato nel momento stesso in cui ha saltato la base e pertanto i corridori seguenti non segneranno.*

**NORMA APPROVATA:** *un eliminato. Colombo in terza Bianchi in prima e il battitore è eliminato al volo dall'esterno destro. Due eliminati. Colombo ritocca la base dopo la presa e segna. Bianchi, cerca di ritornare in prima base, ma il tiro dell'esterno destro lo precede. 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 FIBS 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; o (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 i 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 una partita regolamentare è interrotta con il punteggio pari, diventerà una partita sospesa. Vedi regola 4.12.
- (e) Se la partita è interrotta prima che essa possa definirsi REGOLAMENTARE la stessa sarà dichiarata dall'arbitro "PARTITA NON VALIDA".
- (f) Il biglietto d'ingresso non sarà rimborsato per nessuna partita regolamentare o sospesa se la gara è progredita fino a, o oltre, uno dei punti descritti nella regola 4.10(c).

**4.11** Il punteggio di una partita regolamentare é 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 termina 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 in base hanno il diritto di segnare, nei modi previsti dalle norme che governano la corsa sulle basi, e la partita finisce 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 è dichiarato

eliminato per aver oltrepassato un corridore che lo precede. In tale caso la partita ha termine quando è segnato il punto della vittoria, a meno che non ci siano due eliminati e il corridore che segna il punto della vittoria non abbia ancora raggiunto casa base quando il battitore supera il corridore, nel qual caso la ripresa è terminata e contano solo i punti segnati prima del sorpasso.

- (d) Una partita interrotta ha termine nel momento in cui l'arbitro pone fine al gioco, a meno che diventi una partita sospesa per effetto della regola 4.12(a).

#### **4.12 PARTITE SOSPESE**

- (a) La FIBS adotterà le seguenti regole onde consentire il completamento, in data successiva, di una partita interrotta per una delle seguenti cause:
- (1) coprifuoco imposto dalla legge;
  - (2) limiti di tempi previsti dal regolamento della FIBS;
  - (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 l'espulsione dell'acqua);
  - (4) oscurità dipendente da disposizioni di legge che proibiscono il funzionamento dell'impianto di illuminazione;
  - (5) condizioni atmosferiche, se una partita regolare viene interrotta mentre è in corso un inning e questo non è stato completato, e la squadra ospitata ha segnato uno o più punti portandosi in vantaggio e la squadra di casa non ha pareggiato o non si è riportata in vantaggio. o
  - (6) è una partita regolamentare che è interrotto con il punteggio pari.

**NOTA:** Al fine di determinare se una partita interrotta sia da considerarsi sospesa, dovranno avere precedenza le valutazioni riguardanti le condizioni atmosferiche e similari (vedere regola 4.12(a) da (1) a (5)). Se una gara è terminata a causa delle condizioni atmosferiche e susseguente mancanza di luce o coprifuoco o limiti di tempo ne impediscono la continuazione, tale gara non sarà considerata sospesa. Se una gara è terminata per mancanza di luce e condizioni atmosferiche o condizioni del terreno ne impediscono la continuazione, la gara non sarà una gara sospesa. Una gara sarà considerata sospesa se terminata per una delle sei ragioni specificate nella regola 4.12(a).

- (b) Una partita sospesa sarà 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 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 completata prima dell'ultima gara di campionato prevista per le due squadre, la stessa sarà considerata una partita finita. Se alcune di queste partite sono finite e

- (i) sono progredite abbastanza per diventare “partita regolamentare”, la squadra che è in vantaggio sarà dichiarata vincente:
  - (ii) sono progredite a sufficienza per diventare “partita regolamentare” e il punteggio è pari, la gara sarà dichiarata “partita pari”. Una partita pari dovrà essere rigiocata interamente, a meno che la FIBS non determini che la gara non è necessaria al fine della classifica;
  - (iii) non sono progredite abbastanza per diventare “partita regolamentare”, la gara sarà dichiarata “Non giocata”. In questo caso, la gara sarà rigiocata interamente, a meno che la FIBS decida che non è necessario rigiocarla al fine della classifica.
- (c) Una partita sospesa deve essere ripresa dal punto esatto in cui è stata 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 non tesserato per la società quando la partita è stata 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.

*Regola 4.12(c) Commento: se immediatamente prima della sospensione di una partita è stato annunciato un sostituto lanciatore ma non ha rilevato il lanciatore o non*

*ha lanciato prima che il battitore diventasse corridore, tale lanciatore, quando la partita sospesa è poi ripresa può, ma non è obbligato, iniziare la parte restante della partita. Qualora non lo facesse sarà comunque considerato un sostituito e non potrà più essere utilizzato in quella partita.*

- (d) Il biglietto d'ingresso non sarà rimborsato per nessuna partita regolamentare o sospesa se la gara è progredita fino a, o oltre, uno dei punti della regola 4.10(c).

### **4.13 REGOLE 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 la FIBS, per ragioni particolari, ha accolto la richiesta della squadra ospitante per un maggior intervallo tra le due partite, l'arbitro-capo deve darne comunicazione al manager della squadra ospite. 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 d'orario o le condizioni atmosferiche lo permettono.
- (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 soddisfano 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 alla FIBS un rapporto scritto entro ventiquattro ore. Il mancato invio del rapporto non può influire sulla validità del forfait.

**4.19 PARTITE PROTESTATE** La FIBS 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 i "giudizi" degli arbitri. Per tutte le partite protestate la decisione della FIBS sarà definitiva.

Anche nel caso 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 la FIBS la decisione errata non abbia precluso la possibilità di vittoria della squadra che ha proposto il protesto.

*Regola 4.19 Commento: quando un manager chiede il protesto di una partita per l'errata applicazione delle regole, il protesto sarà riconosciuto solo se agli arbitri verrà notificato al momento in cui il gioco sotto protesta è avvenuto e prima del prossimo lancio, gioco o tentativo di gioco (vedere R.A.A.). In caso di un protesto maturato su un gioco che termina la gara, il manager dovrà notificare l'intenzione di fare protesto all'arbitro prima che egli esca dal terreno di gioco e dovrà presentarlo, all'arbitro stesso, entro mezz'ora (30 minuti) dalla fine della gara.*

## **5.00 - Mettere la 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 balk, un tiro pazzo, un'interferenza, una battuta-punto o altra battuta buona fuori del campo di gioco).

*Regola 5.02 Commento: 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.

*Regola 5.06 Commento: 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 balk; 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 lanciatore, oppure tocca un arbitro prima di aver oltrepassato un interno, escluso il lanciatore;

*Regola 5.09(f) Commento: 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 di lui 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.

*Regola 5.09(g) Commento: 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 FIBS 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 dugout 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 utilizzata fino a quel momento 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.

*Regola 6.02(b) Commento: 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 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", su 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" o qualsiasi altra causa.*

*Gli arbitri possono concedere "tempo" su richiesta del battitore una volta che egli sia nel box, ma devono impedirgli 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. Vedi la regola 6.02(d).*

*Le seguenti precisazioni sono ulteriore materiale della regola 6.02(b) Commento solo per le partite di Major League.*

*se il lanciatore indugia con il battitore nel box e l'arbitro ritiene che questo ritardo sia ingiustificato può permettere al battitore di uscire momentaneamente dal box.*

*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 balk. Entrambi hanno violato una regola; l'arbitro chiamerà tempo e sia il battitore sia il lanciatore riprenderanno il gioco come se nulla fosse accaduto.*

*La seguente precisazione è ulteriore materiale della regola 6.02(b) Commento per le partite delle leghe nazionali come la FIBS (al posto delle precedenti precisazioni che invece si applicano solo alle partite di Major League):*

*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 balk. Se l'uscita del battitore dal proprio box viola la regola 6.02(d)(1) e nessuna delle eccezioni riportate in tale regola può essere applicata, l'arbitro assegnerà uno strike automatico al battitore.*

(c) *Se il battitore rifiuta di prendere posto nel box durante il suo turno alla battuta, l'arbitro chiamerà uno strike al battitore. La palla è morta e nessun corridore può avanzare. Dopo la penalità, il battitore potrà riprendere il proprio posto ed il conteggio di ball e strike continuerà. Se non prende posizione prima che siano stati chiamati tre strikes, il battitore sarà dichiarato eliminato.*

*Regola 6.02(c) Commento: l'arbitro concederà al battitore un ragionevole lasso di tempo per prendere posizione nel box di battuta dopo che l'arbitro ha chiamato uno strike seguendo la regola 6.02(c) e prima che chiami un successivo strike seguendo la stessa regola.*

- (d)
- (1) Il battitore dovrà tenere almeno un piede nel box di battuta durante il suo turno alla battuta, a meno che non si possa applicare una delle seguenti eccezioni, nel qual caso il battitore potrà lasciare il box di battuta ma non la zona in terra rossa che circonda casa base:
- (i) il battitore gira a vuoto;
  - (ii) il battitore è obbligato ad uscire dal box di battuta a causa del lancio;
  - (iii) un membro di una delle due squadre chiede ed ottiene “Tempo”;
  - (iv) un difensore tenta un gioco su un corridore su qualsiasi base;
  - (v) il battitore finta un bunt;
  - (vi) si verifica un lancio pazzo o una palla mancata;
  - (vii) il lanciatore lascia la zona in terra rossa che circonda il monte di lancio dopo aver ricevuto la palla;
  - (viii) il ricevitore lascia il proprio box per dare segnali alla difesa.

Nonostante la regola 6.02(c), se il battitore intenzionalmente lascia il box di battuta e ritarda il gioco e non può essere applicata nessuna delle eccezioni elencate nella regola 6.02(d)(1) dalla (i) alla (viii), l'arbitro gli assegnerà uno strike senza che il lanciatore debba effettuare un lancio. La palla è morta e nessun corridore potrà avanzare. Se il battitore rimane fuori dal box di battuta, e di conseguenza ritarda il gioco, l'arbitro assegnerà uno strike addizionale senza che il lanciatore effettui un lancio.

*Regola 6.02(d)(1) Commento: l'arbitro ha discrezione nel dare un avvertimento al battitore invece di assegnargli uno strike automatico per la prima violazione alla regola 6.02(d)(1), a condizione che la suddetta violazione sia giudicata breve ed involontaria. L'arbitro darà al battitore un ragionevole lasso di tempo per prendere posizione nel box di battuta dopo che l'arbitro ha chiamato uno strike seguendo la regola 6.02(d)(1) e prima di chiamare uno strike successivo seguendo la stessa regola.*

- (2) Il battitore può lasciare il box del battitore e la zona in terra rossa che circonda casa base quando viene chiamato “Tempo” allo scopo di:
- (i) effettuare una sostituzione; o
  - (ii) se una delle due squadre effettua una consultazione.

*Regola 6.02(d) Commento: gli arbitri inviteranno il battitore successivo a prendere velocemente posizione nel box di battuta dopo che il precedente battitore ha raggiunto la base o è stato 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 è eliminato o diventa corridore.

**6.05 Un battitore è eliminato quando:**

- (a) la sua battuta buona o foul (esclusa la sprizzata foul) viene legalmente presa al volo da un difensore;

*Regola 6.05(a) Commento: un difensore può allungarsi, ma non entrare, nel dugout per effettuare una presa e se tiene saldamente la palla, la presa sarà convalidata. Un difensore, al fine di effettuare la presa di una palla battuta in foul vicina al dugout o altra area fuori dal terreno di gioco (come la tribuna), deve avere uno o entrambi i piedi a*

*contatto con la superficie di gioco (incluso il bordo del dugout) e nessuno dei piedi all'interno del dugout o in aree al di fuori del terreno di gioco. La palla è viva e in gioco, a meno che il difensore, dopo aver effettuato la presa legale, cada nel dugout o in altra area fuori dal terreno di gioco; nel qual caso la palla è morta. La situazione dei corridori sarà descritta nella regola 7.04(c) Commento.*

(b) il terzo strike è legalmente preso dal ricevitore.

*Regola 6.05(b) Commento: "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) la sua volata viene giudicata 'infield fly';

(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 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;

*Regola 6.05(h) Commento: se una mazza si rompe e parte di essa si trova in territorio buono ed è colpita da una palla battuta o parte di essa colpisce un corridore o un difensore, il gioco continua e non sarà chiamata nessuna interferenza. Se la palla battuta colpisce 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 effettuare un gioco, sarà chiamata l'interferenza, sia questa intenzionale o meno.*

*Nel caso in cui il caschetto del battitore venga accidentalmente colpito da una palla battuta o tirata in territorio buono, la palla rimane viva ed in gioco come se non avesse colpito l'elmetto.*

*Se una palla battuta colpisce un caschetto protettivo o qualunque altro oggetto estraneo al terreno mentre è 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 il caschetto 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 correndo verso la prima base, intenzionalmente devia, in qualunque modo, 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 questo gli è permesso per evitare un difensore che sta tentando la presa di una palla battuta;

*Regola 6.05(k) Commento: le linee che delimitano la corsia di 91 cm fanno parte della corsia stessa ed al battitore-corridore è richiesto di tenere entrambi i piedi all'interno della corsia o sulle linee che la delimitano. Al battitore-corridore è permesso uscire dalla*

*corsia per effetto di un salto, una spaccata, per raggiungere o scivolare nelle immediate vicinanze della prima base al solo scopo di toccarla.*

- (l) un interno lascia intenzionalmente cadere una volata o una radente quando, con meno di due eliminati, la prima base, o prima e seconda, o prima e terza, o prima, seconda e terza base sono occupate. 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;

*Regola 6.05(m) commento: 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 è eliminato per azione illegale quando:**

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

*Regola 6.06(a) Commento: 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 di battuta 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 un qualsiasi corridore che sta avanzando è eliminato o se il corridore che cerca di segnare il punto è eliminato per l'interferenza del battitore.

*Regola 6.06(c) Commento: se il battitore interferisce con il ricevitore, l'arbitro di casa base dovrà chiamare "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 è eliminato, si presume che non ci sia stata una vera interferenza e sarà eliminato quel corridore, non il battitore. Ogni altro corridore sulle basi può avanzare a suo rischio e pericolo poiché non vi è interferenza. 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 fargli compiere una completa rotazione e, a giudizio dell'arbitro, colpisce accidentalmente 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 è morta e nessun corridore potrà avanzare.*

- (d) usa o tenta di usare una mazza che a giudizio dell'arbitro è stata modificata o alterata per aumentare il fattore di distanza o determinare

una reazione innaturale sulla palla. Questa norma comprende le mazze che sono state riempite, appiattite, chiodate, svuotate, rigate o ricoperte con sostanze quali paraffina, cera ecc.

Non sarà consentito nessun avanzamento 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 FIBS.

*Regola 6.06(d) Commento: un battitore sarà giudicato per aver usato o aver tentato di usare una mazza illegale, qualora porti tale mazza nel box di battuta.*

## **6.07 BATTITORE FUORI TURNO**

- (a) Un battitore sarà eliminato, su appello, quando non batte al proprio 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 e il conto dei balls e degli strikes 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 sia effettuato il primo lancio ad un qualsiasi battitore successivo o prima che venga effettuato un gioco o un tentativo di gioco, l'arbitro deve (1) dichiarare eliminato il battitore regolare e (2) annullare ogni avanzamento 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 altra causa.

**NOTA:** se, mentre il battitore irregolare è alla battuta, un corridore avanza per base rubata, balk, lancio pazzo o palla mancata, il suo avanzamento è legale.

- (c) Quando un battitore irregolare diventa corridore od è eliminato e è effettuato un lancio ad un qualsiasi battitore successivo prima che sia fatto appello, 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 sarà colui il cui nome segue quello del battitore regolare dichiarato eliminato;
  - (2) quando un battitore irregolare diventa regolare perché non è stato fatto appello prima del successivo lancio, il prossimo battitore sarà 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.

*Regola 6.07 Commento: 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 regole 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 non è fatto appello 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 (b) 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 ma fa avanzare Carlo in terza. 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 avanzamento non è avvenuto perché il battitore irregolare ha battuto o è giunto in prima. Carlo deve ritornare in seconda base perché avanzato alla terza 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. Il battitore regolare è 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 ottiene base su ball ed Angelo va a battere. Dato che Dario era un battitore fuori turno, se è fatto l'appello prima del lancio ad Angelo, Angelo è eliminato, Dario è rimosso dalla base e Bruno diventa il battitore regolare. Se l'appello non viene

fatto e viene effettuato un lancio ad Angelo, l'avanzamento di Dario è legalizzato 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 base su ball. Carlo diventa il battitore regolare ed è eliminato al volo. Ora Dario è il battitore regolare ma egli, per il susseguirsi delle azioni 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;

*Regola 6.08(a) Commento: 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 al base saltata.*

(b) è 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 il lancio è nella zona dello strike quando tocca il battitore, tale lancio deve essere giudicato "strike", sia che il battitore tenti sia che non tenti di evitare di essere colpito. Se il lancio è fuori dalla zona dello strike quando tocca il battitore e lo stesso non ha fatto alcun tentativo per evitare di essere toccato, deve essere chiamato "ball".

**NORMA APPROVATA:** quando il battitore è colpito da una palla lanciata che non gli dà diritto alla prima base, la palla è 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 per una valida, un errore, una base su ball, un battitore colpito, o altro, e tutti gli altri corridori avanzano almeno una base, il gioco procederà senza riferimento all'interferenza.

*Regola 6.08(c) Commento: se l'interferenza del ricevitore è rilevata con un gioco in atto l'arbitro lascerà continuare l'azione 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 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 sugli esterni per effetto della 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;*

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 con un eliminato o avere un corridore in seconda base e uno in prima base.*

*Se un corridore tenta di segnare con una rubata o un gioco spremuto dalla terza base, considerare la penalità addizionale prevista nella regola 7.07. 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 questi casi l'arbitro chiamerà "tempo" e il lanciatore e il battitore riprenderanno il gioco come se nulla fosse avvenuto.*

(d) una palla battuta buona tocca un arbitro o un corridore in 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 viva e 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.

*Regola 6.09(b) Commento: quando un battitore diventa corridore su un terzo strike non preso dal ricevitore e non tenta di correre in prima base, sarà dichiarato out appena lascia la zona di terra rossa che circonda casa base.*

(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'incasta 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 FIBS 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 al posto del lanciatore partente e degli altri successivi lanciatori in ogni gara 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 l'utilizzazione del 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.

*Regola 7.01 Commento: 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 nell'ordine prima, seconda, terza e casa base. 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

- (a) Due corridori non possono occupare la stessa base, ma se, mentre la palla è viva, due corridori vengono a trovarsi nella condizione suddetta, il secondo corridore è eliminato quando viene toccato ed il primo corridore ha diritto a tale base, a meno che non venga applicata la regola 7.03(b).
- (b) Se un corridore è costretto ad avanzare a causa del battitore diventato corridore e due corridori stanno toccando la base a cui il secondo corridore è forzato, tale corridore ha diritto a tale base ed il primo corridore è eliminato quando viene toccato o quando un difensore con la palla saldamente in suo possesso tocca la base a cui il primo corridore è forzato ad avanzare.

**7.04 Ogni corridore, escluso il battitore, può avanzare di una base, senza pericolo di essere eliminato, quando:**

- (a) viene commesso un balk;
- (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.

*Regola 7.04(b) Commento: 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, per eccesso di zelo, supera la terza base andando verso casa base è eliminato, su un tiro, per toccata dal 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 aveva 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;

*Regola 7.04(c) Commento: se un difensore, dopo aver effettuato una presa legale, cade nella tribuna o fra gli spettatori o nel dugout o in ogni altra area al di fuori del terreno di gioco mentre è in possesso della palla dopo aver effettuato la presa legale, o cade in panchina dopo aver effettuato una presa legale, la palla è morta ed i corridori avanzano di una base senza pericolo di essere eliminati partendo dall'ultima base legalmente toccata nel momento in cui il difensore è caduto.*

- (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 qualsiasi 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 sono 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.

*Regola 7.05 da (b) a (e) Commento: 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 la 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.

*Regola 7.05(g) Commento: in alcune 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 in territorio buono e l'esterno, cercando di indirizzarla in prima, 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 si ferma in seconda base.*

*L'affermazione "nel momento in cui fu eseguito il tiro pazzo" è riferita al momento in cui la palla lascia la mano del giocatore e non al momento in cui la palla tirata colpisce il terreno, oltrepassa un difensore che la riceve o esce dal gioco verso le tribune.*

*La posizione del battitore-corridore nel 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 si verifica 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).*

**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 al 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 diritto alla 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 sarà concesso avanzare di una sola base. Inoltre sarà 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, sarà permesso avanzare 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.

*Regola 7.05(i) Commento: il fatto che ad un corridore sia 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 appello 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 sono concesse basi addizionali. Può ritoccare mentre la palla è morta e la concessione è quindi fatta dalla sua base originale.*

- (j) di una base, se un difensore deliberatamente tocca una palla lanciata con il cappello, maschera o parti dell'uniforme staccata dal proprio posto. La palla è in gioco e l'assegnazione è calcolata dalla posizione del corridore nel momento in cui la palla è stata toccata.

**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 è 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 vi fosse stata ostruzione. Al corridore ostruito deve essere 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.

*Regola 7.07(a) Commento: quando è fatto un gioco 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 è dato il segnale; tuttavia se una palla tirata è in volo prima che l'ostruzione sia 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, intrappolato tra la seconda e la terza base, è 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 assegnati 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.

*Regola 7.06(b) Commento: 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 arbitrario.*

**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 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 è eliminato quando:**

- (a)
- (1) Per evitare la toccata si allontana più di cm. 91 dalla linea retta tra una base e l'altra, a meno che tale deviazione sia fatta per evitare di interferire con un giocatore che sta prendendo una palla battuta. La linea fra le basi del corridore è stabilita quando avviene il tentativo di toccata ed è una linea retta dal corridore alla base che sta tentando di raggiungere salvo; 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.

*Regola 7.08(a) Commento: il corridore che dopo aver raggiunto la prima base lascia la linea di base e si dirige verso il dugout o lascia la sua posizione 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 out 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 nella seconda metà 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 automaticamente chiuda la partita, taglia attraverso il diamante dirigendosi verso la panchina mentre il battitore-corridore fa il giro delle basi. In questo caso il corridore sarebbe eliminato "per aver rinunciato a conquistare altre basi" e al battitore-corridore sarà permesso 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.*

**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 fa intendere che si ritiene eliminato, sarà dichiarato out per aver abbandonato le basi..*

(b) *Interferisce intenzionalmente con una palla tirata o impedisce ad un difensore di fare gioco su una palla battuta;*

*Regola 7.08(b) Commento: un corridore, giudicato responsabile di aver impedito ad un difensore di fare gioco su una palla battuta, sarà eliminato, sia la sua interferenza intenzionale o meno.*

*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 avvenuto in territorio buono o 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 deve dichiarare 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 è dichiarato out per interferenza offensiva l'arbitro rimanderà in seconda base il corridore arrivato in terza. Lo stesso principio si applica se si ha una trappola tra seconda e terza base ed il corridore successivo ha raggiunto la seconda (questo avviene perché nessun corridore può avanzare su*

*un'interferenza e si considera che un corridore occupi una base fino che non ha legalmente ottenuto la base successiva).*

- (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 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 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.

*Regola 7.08(d) Commento: su 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 è eliminato, il gioco forzato è rimosso ed il corridore deve essere toccato per essere eliminato. Il gioco forzato è 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, retrocede, per qualsiasi motivo, 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

*Regola 7.08(e) Commento: **GIOCO:** corridore in prima 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 su un interno che tenta di effettuare un doppio gioco. Il corridore in prima base arriva in seconda prima del tiro ma scivola oltre la base. Il rilancio è 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 in territorio buono 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 base quando viene colpito da una palla dichiarata "volata interna" non è eliminato, sebbene sia eliminato il battitore.

*Regola 7.08(f) Commento: se due corridori sono toccati dalla stessa palla battuta in territorio buono, solo il primo di essi 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.

*Regola 7.08(i) Commento: 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.

*Regola 7.08(j) Commento: 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 questa 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.

*Regola 7.08(k) Commento: 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) intenzionalmente, in qualsiasi maniera, devia il percorso di una palla battuta foul;
- (c) 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;
- (d) qualsiasi componente della squadra attaccante sosta o si raduna attorno a qualsiasi base verso la quale sta avanzando un corridore, per confondere, ostacolare o aumentare le difficoltà dei difensori. Tale corridore deve essere dichiarato eliminato per l'interferenza del compagno o dei compagni di squadra;
- (e) qualsiasi battitore o corridore, che è stato appena eliminato, o qualsiasi corridore che ha appena segnato il punto, ostacola o impedisce un qualsiasi gioco successivo su un corridore. Quest'ultimo deve essere dichiarato eliminato per l'interferenza del compagno di squadra;

*Regola 7.09(e) Commento: 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.*

- (f) 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;
- (g) 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;
- (h) 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;
- (i) 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;
- (j) 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;

*Regola 7.09(j) Commento: quando un ricevitore e un battitore-corridore che sta andando verso la prima base hanno 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.*

- (k) una palla battuta buona 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;

*Regola 7.10(a) Commento: "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.

*Regola 7.10(b) Commento: 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 gli 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.

*Regola 7.10 Commento: 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 balk 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 riceveranno i segnali dal ricevitore stando a contatto con la pedana.

*Regola 8.01 Commento: 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 starà con il corpo rivolto frontalmente al battitore; il piede di perno a contatto con la pedana e l'altro piede libero. Da questa posizione, qualsiasi movimento naturalmente associato al rilascio della palla al battitore lo impegna all'esecuzione del lancio senza interruzione o alterazione. Non deve sollevare l'uno o l'altro piede dal terreno, eccezion fatta per l'atto del rilascio della palla al battitore quando potrà fare un passo indietro o 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 a contatto con la pedana, e l'altro piede è libero, dovrà essere considerato in posizione di caricamento.

*Regola 8.01(a) Commento: mentre è in posizione di caricamento il lanciatore può tenere il piede libero sulla pedana, davanti, dietro o all'esterno della pedana.*

*Dalla posizione di Caricamento il lanciatore può:*

- (1) *lanciare la palla al battitore; o*

(2) *fare un passo e tirare ad una base nel tentativo di cogliere fuori un corridore; oppure*

(3) *scendere dalla pedana (nel far ciò 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 o di Stiramento. Se lo fa è un balk.*

- (b) **La Posizione Fissa.** La posizione fissa è assunta dal lanciatore quando prende posizione rivolto al battitore, con il piede di perno a contatto con la pedana di lancio, e l'altro piedi davanti alla pedana, tenendo la palla con ambo le mani di fronte al corpo e arrivando a un completo arresto. Da tale posizione Fissa egli può lanciare la palla al battitore, tirare ad un 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 preliminare, come quello normalmente definito "stiramento", ma se così decide dovrà comunque giungere alla posizione fissa prima di lanciare la palla al battitore. Dopo aver assunto la posizione fissa, qualsiasi movimento naturalmente associato al rilascio della palla al battitore gli impone l'esecuzione del lancio senza interruzione o alterazione.

Preliminari per assumere la posizione fissa: il lanciatore dovrà avere una mano lungo il fianco; da questa posizione andrà in Posizione Fissa come definito dalla regola 8.01 (b) senza nessuna interruzione e con un unico movimento continuo.

A conclusione del suo movimento di stiramento il lanciatore deve (a) tenere la palla con entrambe le mani di fronte al corpo e (b) giungere ad un completo 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".

*Regola 8.01(b) Commento: con nessun corridore sulle basi, al lanciatore non è richiesto di fare un completo arresto qualora sia in posizione fissa. Se, comunque, a giudizio dell'arbitro, un lanciatore rilascia la palla in un deliberato tentativo di cogliere il battitore di sorpresa, questo lancio sarà considerato "immediato rilancio", per il quale la penalità è un "ball". Vedere regola 8.05(e) Commento.*

- (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.

*Regola 8.01(c) Commento: il lanciatore deve fare il passo prima del tiro. Un tiro di scatto seguito dal passo in direzione della base è un balk.*

- (d) Un lancio illegale eseguito dal lanciatore con le basi vuote sarà chiamato "ball" a meno che il battitore raggiunga la prima base su battuta, errore, base su ball, battitore colpito o in altro modo.

*Regola 8.01(d) Commento: 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 un balk.*

- (e) Se il lanciatore stacca il piede di perno dalla pedana di lancio facendo con tale piede un passo indietro diventa un interno e se da tale posizione effettua un tiro pazzo, esso deve essere considerato come un tiro pazzo fatto da qualsiasi altro interno.

*Regola 8.01(e) Commento: 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 che circonda la pedana di lancio. **ECCEZIONE:** a condizione che entrambi i managers, 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 raggiunge la prima base per una battuta valida, un errore, colpito o in altro modo, 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) sputare sulla palla, sulle mani o sul guanto;
- (3) strofinare la palla sul guanto, sul corpo o sull'uniforme;
- (4) applicare alla palla sostanze estranee di qualsiasi genere;
- (5) deturpare la palla in qualunque modo;
- (6) lanciare una palla alterata come previsto dalla regola 8.02(a) da (2) a (5) o ciò che viene definito "palla lucida" (shine ball), "palla sputo" (spit ball), "palla fango" (mud ball), o "palla smerigliata" (emery ball). Al lanciatore, naturalmente, è permesso strofinare la palla tra le mani nude.

**PENALITÀ:** Per violazione di qualunque parte della regola 8.02 (a) da (2) a (6):

- (i) Il lanciatore sarà immediatamente espulso dal gioco e sarà automaticamente sospeso dal Giudice Unico Sportivo secondo il vigente codice di Giustizia Sportiva della FIBS.
- (ii) 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 scelta 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 altro, e se nessun altro corridore viene eliminato prima di avanzare almeno una base, il gioco prosegue come se la violazione non fosse avvenuta;
- (iii) anche nel caso in cui la squadra in attacco decida di accettare il gioco, la violazione sarà riconosciuta e le penalità prescritte nella sottosezione (a) avranno ancora effetto.
- (iv) Se il manager della squadra in battuta sceglie di non accettare il gioco, l'arbitro capo assegnerà un "ball" automatico e, se ci sono corridori in base, un "balk".
- (v) l'arbitro sarà l'unico a giudicare se una qualunque parte della presente regola è stata violata.

*Regola 8.02(a) da (2) a (6) Commento: se un lanciatore viola sia la regola 8.02(a)(2) o la regola 8.02(a)(3) e, a giudizio dell'arbitro, il lanciatore non aveva intenzione, con il suo gesto, di alterare le caratteristiche di una palla lanciata, l'arbitro può, a sua discrezione, ammonire il lanciatore invece di applicare la penalità prevista per la violazione della regola 8.02(a) da (2) a (6). Se il lanciatore persiste nella violazione di queste regole, l'arbitro applicherà allora, la penalità.*

*Regola 8.02(a) Commento: se in qualunque momento la palla colpisce il sacchetto della resina, 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 l'infrazione della presente sezione (b) la penalità dovrà essere l'immediata espulsione dalla gara. In aggiunta il lanciatore sarà automaticamente sospeso dal Giudice Unico Sportivo secondo il vigente codice di Giustizia Sportiva della FIBS;
- (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.

(La FIBS può prendere azioni addizionali sotto l'autorità prevista nella regola 9.05)

*Regola 8.02(d) Commento: lanciare alla testa del battitore è un gesto antisportivo e molto pericoloso. Questo gesto dovrebbe, ed è, 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. La FIBS 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 sono libere, il lanciatore deve lanciare la palla al battitore entro dodici secondi dopo averla ricevuta. L'arbitro deve chiamare un "Ball" ogni qualvolta il lanciatore ritarda la partita violando questa regola.

Il conteggio dei 12 secondi inizia quando il lanciatore è in possesso della palla ed il battitore è nel box, attento al lanciatore. Il conteggio termina quando il lanciatore rilascia la palla.

Lo scopo di questa regola è evitare 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 sanzionato dall'arbitro.

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

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

*Regola 8.05(a) Commento: 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;

*Regola 8.05(c) Commento: 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 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 balk. Naturalmente se il lanciatore esce dalla pedana ed effettua tale movimento, non si tratta di 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;

*Regola 8.05(e) Commento: un immediato rilancio è un lancio illegale. L'arbitro giudicherà se si tratta di un immediato rilancio 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 balk; con nessun corridore in base è un ball. Un immediato rilancio 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.

*Regola 8.05(b) Commento: la regola 8.05(b) non si applicherà quando un'ammonizione è comminata seguendo la regola 8.02(c) (che proibisce ritardi intenzionali di gioco tirando al difensore che non sta cercando di porre out un corridore). Se il lanciatore è espulso secondo la regola 8.02(c) per ripetuti ritardi di gara, verrà applicata anche la penalità della regola 8.05(b). La regola 8.04 (che stabilisce un tempo limite per lanciare la palla da parte del lanciatore, con le basi vuote) si applica solo quando non ci sono corridori sulle basi.*

- (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 balk.

**NORMA APPROVATA:** qualora un lanciatore commetta un balk 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.

*Regola 8.05 Commento: gli arbitri devono tenere a mente che lo scopo della regola del balk 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 balk;*
- (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 FIBS 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.

*Regola 8.06 Commento: 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) ci 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 ritornare sul monte, il manager sarà allontanato dalla partita e il lanciatore sarà tenuto a lanciare a quel battitore anche 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 FIBS 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 gli addetti alla manutenzione del campo, uscieri, fotografi, giornalisti, radiocronisti, ecc., e (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.

*Regola 9.02(a) Commento: 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 o il box del suggeritore per discutere su decisioni di BALLS e STRIKES. 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.

*Regola 9.02(c) Commento: il manager e il ricevitore possono richiedere all'arbitro di casa base di chiedere aiuto all'arbitro di base su una mezza sventola 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 protestare 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 malore 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 saranno:
- (1) assumere la piena direzione ed essere responsabile della regolare condotta della partita;
  - (2) chiamare e conteggiare i balls e gli strikes;

- (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 e stabilire il tempo 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 saranno:
- (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", balks, 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 autorità 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 12 ore dalla fine della partita, l'arbitro deve inviare alla FIBS 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 un allenatore, manager, suggeritore o giocatore è espulso per una trasgressione flagrante, quale l'uso di parole volgari od oscene o il trascendere a vie di fatto contro un arbitro, allenatore, manager, suggeritore o giocatore, l'arbitro deve, entro il termine stabilito, inviare un dettagliato rapporto alla FIBS.
- (c) Immediatamente dopo aver ricevuto il rapporto dell'arbitro dichiarante che un allenatore, manager, suggeritore o giocatore è stato espulso dalla partita la FIBS stabilirà la penalità che, a suo giudizio, ritiene giustificata e darà immediata comunicazione alla società per la quale la medesima è tesserata. Nel caso di imposizione di una multa, la persona colpevole dovrà pagare l'ammontare della multa alla FIBS entro il termine stabilito nella notifica. Il mancato pagamento di questa nel termine stabilito risulterà nel fatto di inibire alla persona colpevole di partecipare a qualsiasi partita e di sedere sulla panchina dei giocatori durante la partita medesima sino a quando la multa non sarà stata pagata.



# 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.*

*Tenete l'uniforme in buone condizioni. Siate pronti e attivi in campo.*

*Siate sempre cortesi con i dirigenti della squadra: evitate di visitare i locali del club ed eccessiva familiarità con gli accompagnatori delle squadre.*

*Quando entrate in campo il vostro solo compito è di dirigere una partita quale rappresentante della "FIBS".*

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

*Portate con voi 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.*

*Mantenete il gioco in continuo movimento.*

*Una partita di baseball è spesso migliorata da un lavoro energico e sollecito degli arbitri.*

*Siete i soli rappresentanti ufficiali della FIBS 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.*

*Senza dubbio commetterete degli errori ma non cercate mai "di compensarli" dopo averne commesso uno.*

*Prendete tutte le decisioni come le vedete dimenticando quale è la squadra di casa e quale quella ospite.*

*Tenete 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 omette di toccare una base. Non effettuate le chiamate troppo in fretta o non giratevi troppo velocemente per vedere il completamento di un doppio gioco. Guardare bene per una possibile palla caduta dopo aver chiamato out un corridore.*

*Non affrettatevi con le braccia su o giù per stabilire se un giocatore è eliminato o salvo. Aspettate 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. **Ma Ricordate:** 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 regola più importante per l'arbitro è **"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.*

# REGOLE PER CLASSIFICARE

## Indice

Appello su decisioni del  
classificatore, 10.01(a)

Assistenze, 10.10

Basi rubate, 10.07

Basi su Balls, 10.14

Battitore Fuori Turno, 10.01(b)(4),  
10.03(d)

Box Score, 10.02, 10.03(b)

Box Score, come provarlo,  
10.03(c)

Campioni individuali, come  
determinarli, 10.22

Classificatore Ufficiale, 10.01

Colto Rubando, 10.07(h)

Doppi giochi, 10.11

Errori, 10.12

Gare Forfait, 10.03(e)

Gare interrotte, 10.03(e)

Gare protestate, 10.03(b)(3)

Gare sospese, 10.01(b)(3), 10.23(d)

Indifferenza della difesa, 10.07(g)

Lanci pazzi, 10.13

Lanciatore vincente e perdente,  
10.17

Out, 10.09

Palla Mancata, 10.13

Palla Mancata, 10.13

Percentuali, come determinarle,  
10.21

Presidente della Lega, definizione,  
2.00

Punti battuti a casa, 10.04

Punti concessi, 10.16

Punti Guadagnati, 10.16

Ruolino, 10.02, 10.03

Sacrifici, 10.08

Salvezza per il lanciatore di rilievo,  
10.19

Scivolare oltre, definizione, 2.00

Sequenze, come determinarle,  
10.22

Sforzo Ordinario, definizione, 2.00

Shutouts, 10.18

Sostituti, 10.03(b)

Statistiche, 10.20

Strikeouts, 10.15

Triplo gioco, 10.11

Valide, 10.05, 10.06

Valide che pongono fine alla gara,  
10.06(f), 10.06(g)

Valide, determinare il valore, 10.06



## 10.00 - Il Classificatore Ufficiale

### 10.01 IL CLASSIFICATORE UFFICIALE (REGOLE GENERALI)

- (a) La FIBS designerà un classificatore ufficiale per tutte le partite del campionato o manifestazione previste. Il classificatore ufficiale osserverà l'incontro dal box della stampa. Il classificatore ufficiale sarà l'unico autorizzato a prendere tutte le decisioni che comportano un giudizio riguardanti l'applicazione della regola 10, come per esempio se l'arrivo di un battitore in prima sia il risultato di una valida o di un errore. Il Classificatore Ufficiale comunicherà questa decisione agli organi di stampa e telecomunicazione attraverso gesti o mediante 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 o sospensione della gara.

Dopo ogni gara, incluso le partite vinte per forfait, il classificatore ufficiale preparerà un report, su modello prescritto dalla FIBS, che includerà data e luogo dell'incontro, nomi delle squadre e degli arbitri, punteggio completo della gara e tutti i records individuali dei giocatori compilati secondo il sistema specificato in questa regola 10: il Classificatore Ufficiale invierà questo report alla FIBS appena possibile dopo la fine della gara. Il Classificatore Ufficiale invierà appena possibile anche il report di ciascuna gara sospesa, dopo la fine o dopo che è diventata una gara ufficiale perché non può essere completata come previsto dalla regola 4.12 (b)(4).

*Regola 10.01(a) Commento: il Classificatore Ufficiale trasmetterà il report del Classificatore Ufficiale all'Ufficio Statistico della FIBS. Nel caso di discrepanze nei record gestiti dall'ufficio statistico della FIBS e derivanti dal classificatore ufficiale il*

*report di questo classificatore ufficiale sarà controllato. L'ufficio statistico e il classificatore ufficiale dovranno cooperare per risolvere tutte le discrepanze.*

(b)

- (1) In tutti i casi il classificatore ufficiale non potrà prendere decisioni in conflitto con la regola 10 o con altre Regole Ufficiali di Baseball. Il Classificatore Ufficiale dovrà attenersi scrupolosamente alle regole contenute in questa regola 10. Il classificatore ufficiale non potrà prendere decisioni in conflitto con una decisione dell'arbitro. Il classificatore ufficiale avrà l'autorità di regolamentare ogni punto non specificatamente coperto da queste regole. La FIBS ordinerà di cambiare qualsiasi decisione che un classificatore ufficiale abbia preso contraddicendo le regole esposte in questa regola 10 ed intraprenderà le azioni necessarie per correggere le statistiche che necessitano correzione poichè risultato dell'errore del classificatore ufficiale
- (2) Se le squadre cambiano posizione prima di tre out, il classificatore ufficiale informerà immediatamente l'arbitro capo dell'errore.
- (3) Se la partita è protestata o sospesa, il classificatore ufficiale 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, il lineup delle due squadre ed i giocatori, per ogni squadra, rimossi dalla gara.

*Regola 10.01(b)(3) Commento: è importante che una gara sospesa riprenda esattamente con la stessa situazione esistente al momento della sospensione. Se è disposto che un incontro sotto protesto sia rigiocato dal momento del protesto, la gara deve riprendere con l'esatta situazione esistente immediatamente prima del gioco protestato.*

- (4) Se un giocatore sta battendo fuori turno, il classificatore ufficiale non può attirare l'attenzione degli arbitri o di qualsiasi membro delle squadre.
- (c) Il classificatore ufficiale è un rappresentante ufficiale della FIBS ed ha diritto al rispetto e alla dignità che gli competono, e avrà la piena protezione della FIBS. Il classificatore ufficiale farà un rapporto alla FIBS per ogni offesa recatagli da manager, giocatore, impiegato o dirigente di squadra nel corso, o come risultato, dell'espletamento delle sue mansioni.

## **10.02 RUOLINO DEL CLASSIFICATORE UFFICIALE**

Il ruolino ufficiale preparato dal classificatore ufficiale dovrà essere compilato nel modulo prescritto dalla FIBS e conterrà:

- (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, o
    - (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) Fuoricampo
- (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) Strikeouts
- (17) Numero delle battute in doppi giochi forzati e doppi giochi rovescio e

*Regola 10.02(a)(17) Commento: il classificatore ufficiale non addebiterà una battuta in doppio gioco al battitore se il battitore-corridore è posto out per interferenza di un corridore precedente.*

- (18) Numero delle volte Colto Rubando.
- (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 e

- (5) Numero dei tripli giochi a cui ha partecipato
- (c) le seguenti classifiche per ogni lanciatore

- (1) Numero degli inning lanciati

*Regola 10.02(c)(1) Commento: nel calcolare le riprese lanciate, il classificatore ufficiale conterà ogni eliminato come un terzo di inning. Per esempio se un lanciatore iniziale è rimpiazzato con un out nel sesto inning, il classificatore ufficiale accrediterà a quel lanciatore 5 1/3 di inning. Se un lanciatore iniziale è rimpiazzato con nessun out nel sesto inning il classificatore ufficiale accrediterà quel lanciatore di 5 inning, e annoterà che ha affrontato \_\_\_ battitori nel sesto annotando il numero dei battitore affrontati. Se un lanciatore di rilievo elimina due battitori ed è cambiato, il classificatore ufficiale accrediterà quel lanciatore di 2/3 di inning lanciati. Se il lanciatore di rilievo entra in gara e la sua squadra inizia un gioco d'appello che risulta in un out, il classificatore ufficiale accrediterà al rilievo 1/3 di inning lanciati.*

- (2) Numero totale di battitori affrontati
- (3) Numero di battitori ufficialmente in battuta contro il lanciatore, conteggiati in accordo alla regola 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 balls concesse
- (11) Lista separata di ogni base per balls 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; e
  - (4) Nome del lanciatore accreditato di una salvezza, se c'è.
- (e) numero di palle mancate da ogni ricevitore.
- (f) nome dei giocatori che hanno partecipato a doppi e tripli giochi.

*Regola 10.02(f) Commento: per esempio, un classificatore ufficiale annoterà: Doppi giochi - Jones, Roberts e Smith (2). Tripli giochi - Jones e Smith.*

- (g) numero di corridori lasciati in base da ciascuna squadra. Questo totale dovrà includere tutti i corridori lasciati in base che non abbiano segnato o che non siano stati eliminati. Il classificatore ufficiale includerà 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) numero degli out nel momento in cui il punto vincente è stato segnato, se la gara è stata vinta nell'ultimo mezzo inning.
- (j) il punteggio inning per inning di ogni squadra.
- (k) 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,

arbitro all'esterno sinistro (se presente) e arbitro all'esterno destro (se presente).

- (l) durata dell'incontro, dedotto eventuali ritardi dovuti a condizioni atmosferiche o a mancanza di luce o eventi tecnologici non in relazione ad azioni di gioco.

*Regola 10.02(l) Commento: un ritardo per curare la ferita di un giocatore, manager, coach o arbitro sarà conteggiato nella durata della gara.*

- (m) spettatori ufficiali, come comunicati dalla squadra di casa.

### **10.03 RUOLINO DEL CLASSIFICATORE UFFICIALE (Ulteriori regole)**

- (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 terminasse prima che si rechi alla battuta.

*Regola 10.03(a) Commento: 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 (per esempio se un seconda base si sposta all'esterno per fungere da quarto esterno o se il terza base prende posizione fra l'interbase e il seconda base) il classificatore ufficiale non elencherà questa nuova posizione.*

- (b) Il Classificatore ufficiale identificherà nell'ordine di battuta nel ruolino ufficiale ogni giocatore che entra in gara quale sostituto battitore o sostituto corridore, sia che in seguito rimanga o no in gara, con un simbolo speciale che farà riferimento ad una classifica separata di sostituti battitori e corridori. I record dei sostituti battitori descriveranno quello che il sostituto battitore ha fatto. I record di sostituti battitori e corridori includeranno il nome di ogni sostituto annunciato ma rimosso da un altro sostituto prima che entri in gara.

Ognuno di questi secondi sostituti sarà registrato come battitore o corridore per il primo sostituto annunciato.

*Regola 10.03(b) Commento: Si raccomandano le lettere minuscole come simboli per i sostituti battitori ed i numeri come simboli per sostituti corridori. Per esempio un ruolino del classificatore ufficiale annoterà "a-singolo per Abel nel terzo inning; b-Eliminato al volo per Baker nel sesto inning; c-gioco forzato per Charles nel settimo inning; d-Eliminato su rimbalzante per Daniel nel nono inning; 1-Ha corso per Edward nel nono inning. Se un sostituto è annunciato ma il sostituto è rilevato da un altro sostituto prima di entrare in partita, il ruolino registrerà come segue: "e-Annunciato come sostituto per Frank nel settimo inning."*

- (c) **COME BILANCIARE UN RUOLINO.** 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.
- (d) **QUANDO UN GIOCATORE BATTE FUORI TURNO.** Quando un giocatore batte fuori turno ed è out ed il battitore regolare è dichiarato eliminato prima che venga effettuato un lancio al successivo battitore, il classificatore ufficiale addebiterà al battitore regolare un turno alla battuta e segnerà l'eliminazione ed ogni assistenza come se si fosse 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, il classificatore ufficiale addebiterà al battitore regolare un turno alla battuta, accrediterà un out al ricevitore ed ignorerà tutto ciò che riguarda l'arrivo in base del battitore. Se più di un battitore batte fuori turno, il classificatore ufficiale segnerà tutte le azioni così come avvenute, saltando il turno alla battuta del giocatore o giocatori che non hanno battuto nel giusto ordine

(e) **PARTITE INTERROTTE E FORFAIT**

- (1) Se una partita regolare è interrotta, il classificatore ufficiale includerà i dati individuali e di squadra sino al momento in cui è terminata la partita, così come definito nelle regole 4.10 e 4.11. Se è una partita pari, il classificatore ufficiale non indicherà il lanciatore vincente o perdente.
- (2) Se una partita regolare è dichiarata forfait, il classificatore ufficiale includerà i dati individuali e di squadra sino al momento del forfait. Se la squadra che vince per forfait è in vantaggio al momento del forfait, il classificatore ufficiale inserirà 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 il punteggio è pari al momento del forfait, il classificatore ufficiale non indicherà il lanciatore vincente e perdente. Se la partita è dichiarata forfait prima di diventare una partita regolare, il classificatore ufficiale non indicherà dati e riporterà solo il motivo del forfait.

*Regola 10.03(e) Commento: il classificatore ufficiale non considererà che, per regola, il punteggio di una gara forfait è 9 a 0 (vedi regola 2.00 (Partite Forfait)) nonostante il risultato sul campo al momento del forfait.*

**10.04 PUNTI BATTUTI A CASA**

Un punto battuto a casa è una statistica accreditata ad un battitore la cui azione in battuta ha permesso la segnatura di uno o più punti, così come previsto in questa regola 10.04.

- (a) Il classificatore ufficiale accrediterà al battitore un punto battuto a casa per ogni punto segnato

- (1) senza l'aiuto di un errore e come parte di un gioco iniziato dalla battuta valida del battitore (incluso il fuori campo), da un bunt di sacrificio, da una volata di sacrificio, da un out in campo interno o scelta della difesa, salvo l'applicazione della regola 10.04(b);
  - (2) a causa del battitore divenuto corridore con le basi piene, (per una base per balls, o perché toccato da una palla lanciata, o per interferenza o ostruzione); o
  - (3) quando, prima di due out, è commesso un errore su un gioco nel quale un corridore dalla terza base avrebbe, normalmente, segnato.
- (b) Il classificatore ufficiale non accrediterà un punto battuto a casa
- (1) quando il battitore batte in doppio gioco forzato o doppio gioco forzato rovescio; o
  - (2) quando si addebita un errore ad un difensore che non trattiene un tiro in prima base che avrebbe completato un doppio gioco forzato.
- (c) Il giudizio del classificatore ufficiale deve determinare quando si accredita un RBI per un punto segnato se un difensore trattiene o tira la palla su una base sbagliata. Normalmente, se il corridore continua la corsa, il classificatore ufficiale accrediterà un RBI se il corridore si ferma e riprende la corsa quando si accorge dell'errore, il classificatore ufficiale accrediterà il punto come segnato su una scelta difesa.

## **10.05 BATTUTE VALIDE**

Una battuta valida è la statistica accreditata ad un battitore che raggiunge salvo la base, seguendo le specifiche di questa regola 10.05.

- (a) Il classificatore accrediterà ad un battitore una valida quando

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

*Regola 10.05(a)(2) Commento: il classificatore ufficiale accrediterà una valida se un difensore che tenta di prendere la palla non può effettuare un gioco, anche se questo difensore devia la palla o intralcia un altro difensore che avrebbe potuto eliminare un corridore.*

- (3) il 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 in modo che il difensore non possa giocarla con sforzo ordinario.
- (4) il 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
- (5) una palla buona che non è stata toccata da un difensore tocca un corridore o un arbitro, a meno che un corridore non sia out per essere stato toccato da un Infield Fly, nel qual caso il classificatore ufficiale non segnerà una valida o
- (6) un difensore tenta, senza successo, di eliminare un corridore precedente, e a giudizio del classificatore ufficiale il battitore-

corridore non avrebbe potuto essere eliminato in prima base con sforzo ordinario.

*Regola 10.05(a) Commento: applicando la regola 10.05(a), il classificatore ufficiale darà sempre al battitore il beneficio del dubbio. Buona norma per il classificatore ufficiale, è segnare una valida quando una presa eccezionale non ha come risultato un out.*

- (b) Il classificatore ufficiale non accrediterà una battuta valida quando:
- (1) un corridore è out forzato su una palla battuta, o lo sarebbe stato senza un errore difensivo;
  - (2) un battitore apparentemente batte valido e un corridore che è forzato ad avanzare a causa del battitore-corridore non tocca la prima base verso la quale stava avanzando ed è dichiarato out su appello. Il classificatore ufficiale addebiterà al battitore un turno alla battuta ma non una valida;
  - (3) 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 base originale, o avrebbe eliminato quel corridore con sforzo ordinario senza un errore. Il classificatore ufficiale addebiterà al battitore un turno alla battuta e non una valida;
  - (4) un difensore fallisce il tentativo di eliminare un corridore precedente, ed a giudizio del classificatore il battitore-corridore avrebbe potuto essere out in prima base, o

*Regola 10.05(b) Commento: non si applicherà la regola 10.05(b) se il difensore semplicemente guarda o finta verso un'altra base prima di tentare di fare l'out in prima base.*

- (5) 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.

## 10.06 DETERMINARE IL VALORE DELLE VALIDE

Il classificatore ufficiale nel segnare una valida da una base, due basi, tre basi o fuori campo, senza errori od eliminati, procederà come segue:

- (a) secondo le regole 10.06(b) e 10.06(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 ed 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 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;

*Regola 10.06 Commento: il classificatore ufficiale non accrediterà al battitore un triplo quando un corridore precedente è eliminato a casa base, o avrebbe potuto essere out senza errori. Il classificatore ufficiale non accrediterà 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. Il classificatore ufficiale comunque, con le eccezioni di cui sopra, non determinerà 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; un battitore può meritare solo un singolo anche se raggiunge la seconda ed una precedente corridore avanza di due basi. Per esempio*

*(1) Corridore in prima. Il battitore batte sull'esterno destro che tira in terza in un vano tentativo di eliminare il corridore, Il battitore raggiunge la seconda. Il classificatore ufficiale accrediterà 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. Il classificatore ufficiale accrediterà al battitore un doppio.*

*(3) Corridore in terza. Il battitore batte una alta volata buona. Il corridore si allontana, quindi torna 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. Il classificatore ufficiale accrediterà 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 un battitore-corridore scivola oltre ed è toccato prima che ritorni alla base salvo, gli verranno accreditate solo tante basi quante ne ha raggiunto salvo. Se un battitore-corridore scivola oltre la seconda base ed è toccato, il classificatore ufficiale accrediterà un singolo, se il battitore-corridore scivola oltre la terza base ed è toccato, il classificatore ufficiale accrediterà un doppio;

*Regola 10.06(c) Commento: se il battitore-corridore supera la seconda o la terza correndo ed è toccato mentre cerca di ritornare, il classificatore ufficiale accrediterà al battitore-corridore l'ultima base che ha toccato. Se il battitore-corridore supera la seconda dopo averla raggiunta correndo ed è toccato out mentre cerca di tornare, il classificatore ufficiale gli accrediterà un doppio. Se il battitore-corridore supera la terza dopo averla raggiunta correndo ed è toccato out mentre cerca di tornare, il classificatore ufficiale gli accrediterà un triplo.*

- (d) quando il battitore, dopo aver fatto una battuta valida, è eliminato per aver omesso di toccare una base, l'ultima base che ha raggiunto salvo determinerà se il classificatore ufficiale gli accrediterà un singolo, un doppio o un triplo. Se un battitore-corridore è eliminato per aver saltato casa base, il classificatore ufficiale accrediterà un triplo. Se un battitore-corridore è eliminato per aver saltato la terza base, il classificatore ufficiale gli accrediterà un doppio. Se il battitore-corridore è eliminato per aver saltato la seconda base, il classificatore

ufficiale gli si accrediterà un singolo. Se il battitore-corridore è eliminato per aver saltato la prima base, il classificatore ufficiale gli addebiterà un turno alla battuta ma nessuna valida;

- (e) quando al battitore-corridore sono concesse due basi, tre basi o un fuori campo come stabilito dalle regole 7.05 o 7.06 (a), il classificatore ufficiale accrediterà un doppio, un triplo o un fuori campo a seconda dei casi;
- (f) secondo la regola 10.06(g), quando il battitore termina una gara con una valida che fa entrare tanti punti quanti ne sono necessari per portare la squadra in vantaggio, il classificatore ufficiale accrediterà al battitore 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;

*Regola 10.06(f) Commento: il classificatore ufficiale applicherà questa regola anche quando al battitore potrebbero essere assegnate più basi a causa della concessione di una valida "automatica" da extra base secondo le regole 6.09 e 7.05.*

*Il classificatore ufficiale accrediterà al battitore una base toccata nel corso del gioco, anche se il punto vincente è stato segnato un attimo prima nello stesso gioco. Per esempio, il punteggio è pari nella seconda parte del nono inning con un corridore in seconda e il battitore batte sugli esterni una valida. Il corridore segna, dopo che il battitore ha toccato la prima e continua verso la seconda, ma un attimo prima che il battitore-corridore raggiunga la seconda. Se il battitore-corridore arriva in seconda, il classificatore ufficiale accrediterà al battitore un doppio.*

- (g) quando il battitore termina la gara con un fuori campo battuto fuori dal campo di gioco, il battitore e tutti i corridori in base hanno il diritto di segnare.

## **10.07 BASI RUBATE E COLTO RUBANDO**

Il classificatore ufficiale accrediterà al corridore una base rubata 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 risultato è un lancio pazzo o una palla mancata, il classificatore ufficiale accrediterà al corridore una base rubata e non indicherà lo sbaglio a meno che, come risultato dello sbaglio, il corridore che ruba avanzi di una base extra, o un altro corridore avanzi, in questo caso il classificatore ufficiale segnerà 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, il classificatore ufficiale accrediterà al corridore una base rubata. Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore a meno che il tiro pazzo permetta al corridore di avanzare una o più basi extra, o permetta ad un altro corridore di avanzare, nel qual caso il classificatore ufficiale accrediterà al corridore la base rubata ed addebiterà un errore al ricevitore;
- (c) quando un corridore, cerca di rubare, o dopo essere stato preso fuori base, evita di essere eliminato in un inseguimento ed avanza alla base successiva senza l'aiuto di un errore, il classificatore ufficiale accrediterà al corridore una base rubata. Se anche un altro corridore avanza sul gioco, il classificatore ufficiale accrediterà tutti e due i corridori con una base rubata. Se un corridore avanza mentre un altro, che sta rubando, evita di essere eliminato in un inseguimento e ritorna salvo, senza l'aiuto di un errore, alla base originariamente occupata, il classificatore ufficiale accrediterà 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, il classificatore ufficiale non gli accrediterà una base rubata;
- (f) quando a giudizio del classificatore un corridore che sta tentando di rubare è salvo a causa di una mancata presa, il classificatore ufficiale non accrediterà una base rubata. Il classificatore ufficiale accrediterà un'assistenza al difensore che ha effettuato il tiro, addebiterà un errore al difensore che ha mancato la presa ed addebiterà al corridore un "colto rubando";
- (g) il classificatore ufficiale non segnerà una base rubata quando un corridore avanza a causa dell'indifferenza della squadra in difesa. Il classificatore ufficiale segnerà una scelta della difesa;

*Regola 10.07(g) Commento: il classificatore considererà, nel giudicare se la squadra in difesa è rimasta indifferente all'avanzamento di un corridore, la somma delle circostanze, includendo l'inning ed il punteggio della gara; se la squadra aveva tenuto il corridore sulla base, se il lanciatore aveva fatto qualche tentativo di pick-off sul corridore prima che avanzasse, se il difensore che generalmente dovrebbe coprire la base a cui il corridore è avanzato ha fatto un movimento verso tale base, se la squadra in difesa ha un motivo strategico per non contrastare l'avanzamento del corridore o se la squadra in difesa vuole negare l'accREDITAMENTO di una base rubata al corridore. Per esempio, con corridori in prima e terza, il classificatore ufficiale dovrebbe generalmente accreditare una base rubata quando il corridore in prima avanza in seconda, se, a giudizio del classificatore, la squadra in difesa ha un motivo strategico - vale a dire, impedire al corridore di terza base di segnare sul tiro in seconda - per non contrastare l'avanzamento del corridore in seconda. Il classificatore ufficiale può concludere che la squadra in difesa sta cercando di negare l'accREDITAMENTO al corridore di una base rubata se, per esempio, la squadra in difesa non riesce a contrastare l'avanzamento di un corridore che si avvicina ad un record o ad un titolo statistico.*

- (h) il classificatore ufficiale addebiterà ad un corridore un “Colto Rubando” se è eliminato, o lo sarebbe stato senza errori, quando quel corridore:
- (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) o
  - (3) scivola oltre mentre sta rubando.

*Regola 10.07(h) Commento: nei casi in cui una palla lanciata sfugge al ricevitore e il corridore è eliminato mentre cerca di avanzare, il classificatore ufficiale non addebiterà un colto rubando. Il classificatore ufficiale non addebiterà colto rubando quando un corridore ha diritto alla base per ostruzione o quando un corridore è out a causa dell'interferenza del battitore. Il classificatore ufficiale non addebiterà al corridore un colto rubando se a quel corridore non sarebbe stata accreditata una base rubate se salvo (per esempio, quando un ricevitore fa out un corridore dopo che questi cerca di avanzare perché il ricevitore ha perso la palla lanciata)*

## **10.08 SACRIFICI**

Il classificatore ufficiale dovrà

- (a) segnare una battuta di sacrificio quando, prima di due out, 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, a meno che, a giudizio del classificatore ufficiale, il battitore avesse fatto un bunt per ottenere una valida e non per sacrificarsi facendo avanzare un corridore o i corridori, nel qual caso il classificatore ufficiale addebiterà al battitore un Turno in Battuta;

*Regola 10.08(a) Commento: nel determinare se il battitore si sia sacrificato allo scopo di far avanzare il corridore, il classificatore ufficiale dovrà dare al battitore il beneficio del dubbio. Il classificatore ufficiale considererà la somma delle circostanze del Turno in Battuta, incluso l'inning, il numero degli out ed il punteggio.*

- (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 corridore precedente che avanza una base, a meno che fallisca il tentativo di trasformare il bunt nell'out di un precedente corridore ed a giudizio del classificatore ufficiale uno sforzo ordinario non avrebbe portato all'eliminazione del battitore in prima: si accrediterà un singolo e non un sacrificio;
- (c) non segnare un bunt di sacrificio quando un qualsiasi corridore è eliminato cercando di avanzare una base: addebitare al battitore un Turno alla Battuta; e
- (d) Segnare una volata di sacrificio quando, prima di due out, il battitore batte una palla al volo giocata da un esterno o da un interno che stava correndo in campo esterno in territorio buono o foul 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 trattenuta.

*Regola 10.08(d) Commento: il classificatore ufficiale segnerà una volata di sacrificio secondo la regola 10.08(d)(2) anche se un altro corridore è out forzato a causa del battitore divenuto corridore.*

## **10.09 OUT**

Un eliminato è una statistica accreditata ad ogni difensore la cui azione provoca l'out del battitore-corridore o di un corridore, così come previsto in questa regola 10.09.

- (a) Il classificatore ufficiale accrediterà un out ad ogni difensore che:
  - (1) prende una volata o una radente, sia buona che foul;

- (2) prende una palla battuta o tirata e tocca una base eliminando un battitore o un corridore, o

*Regola 10.09(a)(2) Commento: il classificatore ufficiale accrediterà ad un difensore un out se quel difensore prende una palla tirata e tocca la base per fare un out su gioco d'appello*

- (3) tocca un corridore quando è fuori dalla base alla quale ha diritto.
- (b) Il classificatore ufficiale accrediterà un out automatico al ricevitore quando un

- (1) battitore è eliminato su strikes;
- (2) battitore è eliminato per palla battuta illegalmente;
- (3) battitore è eliminato per aver smorzato foul il suo terzo strike;

*Regola 10.09(b)(3) Commento: notare l'eccezione alla regola 10.15(a)(4).*

- (4) battitore è eliminato per essere stato toccato dalla palla da lui battuta;
- (5) battitore è eliminato per aver interferito con il ricevitore;
- (6) battitore è eliminato per aver omesso di battere al proprio turno;

*Regola 10.09(b)(6) Commento: vedi regola 10.03(d).*

- (7) battitore è eliminato per essersi rifiutato di toccare la prima base dopo aver ricevuto la base per ball, dopo essere stato colpito dal lancio o dopo un'interferenza del ricevitore; o
  - (8) corridore è eliminato per essersi rifiutato di avanzare dalla terza a casa base.
- (c) Il classificatore ufficiale accrediterà out automatici come segue (e non accrediterà assistenze se non specificato):

- (1) quando il battitore è eliminato per un Infield Fly non presa, il classificatore ufficiale accrediterà 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), il classificatore ufficiale accrediterà 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, il classificatore ufficiale accrediterà l'out al difensore che il corridore ha evitato;
- (4) quando un corridore è eliminato per aver sorpassato un altro corridore, il classificatore accrediterà un out al difensore vicino al punto del sorpasso;
- (5) quando un corridore è eliminato per aver corso in senso inverso sulle basi, il classificatore ufficiale accrediterà 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, il classificatore ufficiale accrediterà 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 il classificatore ufficiale accrediterà un out al difensore a cui era diretto il tiro e accrediterà un'assistenza al difensore che ha subito interferenza;
- (7) quando il battitore è eliminato a causa di un'interferenza di un corridore precedente, secondo la regola 6.05(m), il classificatore ufficiale accrediterà un out al prima base. Se il difensore interferito era nell'atto di tirare la palla, il classificatore ufficiale accrediterà a quel difensore un'assistenza, ma accrediterà solo un'assistenza per ogni gioco secondo quanto stabilito dalle regole 10.09(c)(6) e 10.09(c)(7).

## 10.10 ASSISTENZE

Un'assistenza è una statistica accreditata ad un difensore la cui azione contribuisce all'eliminazione del battitore-corridore o di un corridore come stabilito in questa regola 10.10.

(a) Il classificatore ufficiale accrediterà un'assistenza ad ogni difensore che:

- (1) tira o devia una palla battuta o tirata in modo da effettuare un out, o sarebbe stato effettuato se non fosse 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, o

*Regola 10.10(a)(1) Commento: il mero inefficace contatto con la palla non sarà considerata un'assistenza. "Deviare" significherà rallentare o cambiare direzione alla palla con l'effettiva assistenza all'eliminazione di un battitore o un corridore. Se un out risulta da un gioco d'appello nel normale corso del gioco, il classificatore ufficiale darà un'assistenza ad ogni difensore, ad eccezione del difensore che ha fatto l'out, che partecipa all'azione che porta all'out. Se un out risulta da un gioco d'appello iniziato dal lanciatore che tira ad un difensore prima che il gioco sia finito, il classificatore ufficiale accrediterà al lanciatore e solo al lanciatore un'assistenza.*

- (2) 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) Il classificatore ufficiale non accrediterà un'assistenza

- (1) al lanciatore su uno strike out, a meno che, il lanciatore giochi un terzo strike mancato e faccia un tiro il cui risultato è un out;
- (2) al lanciatore quando, come risultato di un lancio legale trattenuto dal ricevitore, il corridore è eliminato; 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, o

- (3) al difensore il cui tiro pazzo permette ad un corridore di avanzare, anche se successivamente il corridore è eliminato come risultato dell'azione continua. 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.

## **10.11 DOPPI GIOCHI – TRIPLI GIOCHI**

Il classificatore ufficiale accrediterà una partecipazione a doppio o triplo gioco ad ogni difensore che effettua un out o un'assistenza quando due o tre giocatori sono posti out tra il momento 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.

*Regola 10.11 Commento: il Classificatore ufficiale accrediterà un doppio o triplo gioco anche se un gioco d'appello risulta in un ulteriore out dopo che la palla è in possesso del lanciatore.*

## **10.12 ERRORI**

Un errore è una statistica addebitata ad un difensore la cui azione ha aiutato la squadra in attacco, come previsto in questa regola 10.12.

- (a) Il classificatore ufficiale addebiterà un errore ad ogni difensore
  - (1) il cui sbaglio (sfuggire, mancare o fare un tiro pazzo) prolunga il turno alla battuta del battitore, prolunga la presenza sulle basi di un corridore, o permette a un corridore di avanzare di una o più basi, a meno che, a giudizio del classificatore ufficiale, questo difensore permetta deliberatamente ad una volata foul di cadere

con un corridore in terza prima di due out in modo da non consentire a quel corridore di segnare dopo la presa;

*Regola 10.12(a)(1) Commento: il lento maneggio della palla che non involve sbagli meccanici non sarà considerato errore. Per esempio, il classificatore ufficiale non addebiterà ad un difensore un errore se questi prende una rimbalzante ma non tira in prima in tempo per porre out il battitore. 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 volata cade non toccata e a giudizio del classificatore il difensore avrebbe potuto giocarla con sforzo ordinario,, il classificatore addebiterà a quel difensore un errore. Per esempio, il classificatore ufficiale addebiterà un errore ad un interno se gli passa a lato una radente ed, a giudizio del classificatore ufficiale, un difensore in quella posizione con uno sforzo ordinario avrebbe potuto prenderla ed eliminare il corridore. Il classificatore ufficiale addebiterà un errore ad un esterno se quel difensore permette ad una volata di cadere, se a giudizio del classificatore, un esterno in quella posizione, facendo uno sforzo ordinario avrebbe potuto prendere quella palla. Se un tiro è basso, laterale o alto, o colpisce il terreno e un corridore raggiunge una base ma sarebbe stato out su quel tiro, il classificatore ufficiale addebiterà al giocatore che effettua il tiro un errore.*

*Il classificatore ufficiale non segnerà errori mentali o di giudizio come errori a meno che non specificatamente coperti nelle regole. Un errore mentale del difensore che conduce ad uno sbaglio fisico - come gettare la palla in tribuna o far rotolare la palla sul monte del lanciatore, pensando, erroneamente, che ci siano tre outs e quindi permettendo al corridore o ai corridori di avanzare - non sarà considerato un errore mentale ai fini di questa regola e il classificatore ufficiale addebiterà, al difensore che commette questo sbaglio, un errore. Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore se il lanciatore non riesce a coprire la prima base su un gioco, permettendo ad un battitore-corridore di raggiungere salvo la prima base. Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore ad un difensore che tira in modo errato alla base sbagliata su un gioco*

*Il classificatore ufficiale addebiterà un errore ad un difensore che induce un altro difensore ad un errore, per esempio buttando la palla fuori dal guanto dell'altro difensore. Su questo gioco, quando il classificatore ufficiale addebita un errore al difensore interferente, il classificatore ufficiale non addebiterà un errore al difensore ostacolato.*

- (2) 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;
- (3) 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;
- (4) quando prende una palla tirata o una radente in tempo per eliminare un corridore su gioco forzato e non tocca la base o il corridore;
- (5) il cui tiro pazzo permette al corridore di raggiungere una base salvo, quando, a giudizio del classificatore, un tiro perfetto avrebbe eliminato il corridore, a meno che il tiro pazzo sia stato fatto per evitare una base rubata;
- (6) il cui tiro pazzo, nel tentativo di evitare l'avanzamento di un corridore, permetta al corridore o ad altri corridori di avanzare di una o più basi oltre quella che avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo;
- (7) 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;

*Regola 10.12(a)(7) Commento: il classificatore ufficiale applicherà questa regola anche quando appare essere un'ingiustizia per il difensore il cui tiro era accurato. Per esempio, il classificatore ufficiale addebiterà un errore ad un esterno il cui tiro accurato in seconda colpisce la base e ritorna verso l'esterno, permettendo quindi al corridore o ai corridori di avanzare, perché ogni avanzamento deve essere giustificato.*

- (8) che non ferma, o non cerca di fermare, una palla tirata accuratamente che permette al corridore di avanzare, ovviamente se c'era l'occasione per il tiro. Se il tiro è fatto in seconda base, il

classificatore ufficiale determinerà se era compito del seconda base o dell'interbase fermare la palla e addebiterà un errore al giocatore negligente;

*Regola 10.12(a)(8) Commento: se a giudizio del classificatore ufficiale non c'era necessità del tiro, il classificatore ufficiale addebiterà un errore al difensore che ha tirato la palla.*

- (b) Il classificatore ufficiale addebiterà solo un errore su lancio pazzo, indipendentemente dal numero di basi avanzate da uno o più corridori
- (c) Quando l'arbitro assegna al battitore o a un qualsiasi corridore o corridori una o più basi a causa di un'interferenza o ostruzione, il classificatore ufficiale addebiterà al difensore che ha commesso l'interferenza o l'ostruzione un errore, non importa quante basi il battitore, il corridore o corridori, possano avanzare.

*Regola 10.12(c) Commento: il classificatore ufficiale non addebiterà un errore se, a giudizio del classificatore, l'ostruzione non cambia il gioco.*

- (d) Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore:
  - (1) 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;
  - (2) ad un difensore che fa un tiro pazzo se, a giudizio del classificatore, il corridore non avrebbe potuto essere eliminato con sforzo ordinario con un tiro preciso, 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;
  - (3) ad un difensore che 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 quel corridore avrebbe raggiunto se il tiro non fosse stato pazzo;

*Regola 10.12(d) Commento: quando un difensore manca una palla tirata che, se presa, avrebbe completato un doppio o triplo gioco, il classificatore ufficiale addebiterà un errore al difensore che manca la palla ed accrediterà un'assistenza al difensore che ha fatto il tiro.*

- (4) ad un difensore che, dopo essersi fatto sfuggire una radente o aver mancato una palla battuta che è in volo o, una palla tirata, recupera la palla in tempo per fare out un corridore forzato su qualsiasi base, o
  - (5) ad un difensore quando si segna un lancio pazzo o una palla mancata.
- (e) Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore quando al battitore è concessa la prima per quattro ball, quando gli è concessa la prima perché toccato da una palla lanciata, o quando raggiunge la prima a causa di un lancio pazzo o palla mancata.

*Regola 10.12(e) Commento: vedere regola 10.13 per regole aggiuntive in relazione a lanci pazzi e palle mancate*

- (f) Il classificatore ufficiale non addebiterà un errore quando un corridore o corridori avanzano a causa di una palla mancata o un lancio pazzo o di un balk:
- (1) quando il quarto ball chiamato è un lancio pazzo o una palla mancata, e come risultato
    - (i) il battitore-corridore avanza di una base oltre la prima;
    - (ii) qualsiasi corridore forzato ad avanzare per la base ball avanza più di una base, o

- (iii) qualsiasi corridore non forzato ad avanzare, avanza una o più basi, il classificatore ufficiale, segnerà la base su ball ed anche il lancio pazzo o la pazza mancata a seconda dei casi;
- (2) 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, il classificatore ufficiale segnerà lo strikeout, l'eliminato e l'assistenza, se c'è, ed accrediterà l'avanzamento dell'altro corridore o corridori come scelta della difesa.

*Regola 10.12(f) Commento: vedere regola 10.13 per regole aggiuntive in relazione a lanci pazzi e palle mancate*

## **10.13 LANCI PAZZI E PALLE MANCATE**

Un Lancio pazzo è definito nella regola 2.00 (Lancio Pazzo). Una palla mancata è una statistica a carico del ricevitore la cui azione ha permesso ad un corridore o a corridori di avanzare, così come indicato in questa regola 10.13.

- (a) Il classificatore ufficiale addebiterà al lanciatore un lancio pazzo 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. Il classificatore ufficiale addebiterà al lanciatore un lancio pazzo quando un rilascio legale della palla tocca il terreno o il piatto di casa prima di raggiungere il ricevitore e non è da lui trattenuta, permettendo quindi al corridore o ai corridori di avanzare. Quando il terzo strike è un lancio pazzo, che permette al battitore di raggiungere la prima base, il classificatore ufficiale segnerà uno strike out ed un lancio pazzo.
- (b) Il classificatore ufficiale addebiterà al ricevitore 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 ai corridori di avanzare. Quando il terzo strike è una palla mancata che permette al battitore di raggiungere la prima base, il classificatore ufficiale indicherà uno strikeout e una palla mancata

*Regola 10.13 Commento: il classificatore ufficiale non addebiterà un lancio pazzo o una palla mancata se la squadra in difesa fa un out prima dell'avanzamento dei corridori. Per esempio, se un lancio tocca terra ed elude il ricevitore con un corridore in prima, ma il ricevitore recupera la palla e tira in seconda in tempo per eliminare il corridore, il classificatore ufficiale non addebiterà al lanciatore un lancio pazzo. Il classificatore ufficiale accrediterà l'avanzamento di altri corridori come scelta della difesa. Se un ricevitore manca un lancio, per esempio, con un corridore in prima base, ma recupera la palla e tira in seconda, in tempo per eliminare il corridore, il classificatore ufficiale non addebiterà al ricevitore una palla mancata. Il classificatore ufficiale annoterà l'avanzamento di ogni altro corridore come avvenuto su scelta difesa.*

*Vedi regole 10.07(a), 10.12(e) e 10.12(f) per regole aggiuntive relative a lanci pazzi e palle mancate.*

## **10.14 BASI SU BALL**

La base su ball è definita nella regola 2.00 (Base su Ball)

- (a) Il classificatore ufficiale segnerà una base su ball quando al battitore è assegnata la prima base per quattro palle lanciate fuori dalla zona dello strike, ma quando il quarto ball tocca il battitore sarà segnato come “battitore colpito”

*Regola 10.14(a) Commento: vedere regola 10.16(b) per la procedura da seguire quando più di un lanciatore è coinvolto nella concessione della base su balls. Vedere anche la regola 10.15(b) che richiama le situazioni in cui un sostituto battitore riceve la base per balls.*

- (b) Il classificatore ufficiale segnerà una base per balls intenzionale quando il lanciatore non fa nessun tentativo di tirare l'ultimo lancio nella zona

dello strike ma tira appositamente la palla al ricevitore esternamente fuori dal box del ricevitore.

- (c) Se il battitore, a cui è stata concessa la base su balls, è out per essersi rifiutato di avanzare in prima base, il classificatore ufficiale non accrediterà una base per ball e addebiterà un turno alla battuta.

## **10.15 STRIKEOUTS**

Uno strikeout è una statistica accreditata al lanciatore e addebitata ad un battitore quando un arbitro chiama tre strikes sul battitore, così come specificato in questa regola 10.15.

- (a) Il classificatore ufficiale segnerà uno strikeout tutte le volte che un battitore
  - (1) è eliminato con un terzo strike preso dal ricevitore,
  - (2) è eliminato con un terzo strike non preso con corridore in prima e meno di due out,
  - (3) diventa corridore a causa di un terzo strike non preso, oppure
  - (4) effettua una smorzata foul su un terzo strike a meno che questo bunt sul terzo strike risulti una presa al volo in foul, nel qual caso, il classificatore ufficiale, non segnerà lo strikeout ed accrediterà 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, il classificatore ufficiale addebiterà 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, il classificatore ufficiale segnerà l'azione come avvenuta sul sostituto battitore

## 10.16 PUNTI GUADAGNATI E PUNTI CONCESSI

Un punto guadagnato è un punto per il quale il lanciatore è ritenuto responsabile. Nel determinare i punti guadagnati, il classificatore ufficiale ricostruirà l'inning senza errori (che esclude l'interferenza del ricevitore) e palle mancate, dando sempre il beneficio del dubbio al lanciatore nel determinare quali basi avrebbero raggiunto i corridori senza errori di gioco. Con lo scopo di determinare i punti guadagnati, una base per balls intenzionale, riguardo le circostanze, sarà considerata nello stesso modo di qualsiasi altra base per ball.

- (a) Il classificatore ufficiale addebiterà un punto guadagnato sul lanciatore 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 balls, 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. Per questa regola, un'interferenza difensiva sarà considerata opportunità difensiva. Un lancio pazzo è solo colpa del lanciatore e contribuirà al punto guadagnato così come una base su balls o un balk.

*Regola 10.16(a) Commento: esempi di punti guadagnati addebitati al lanciatore:*

- (1) *Peter lancia ed elimina Abel e Baker, i primi due battitori dell'inning. Charlie arriva in prima per l'errore di un difensore. Daniel batte un home run. Edward batte un home run. Peter elimina Frank per finire l'inning. Tre punti segnati ma nessun punto guadagnato addebitato a Peter, perché Charlie sarebbe stato il terzo out dell'inning ricostruito senza errori.*
- (2) *Peter lancia ed elimina Abel. Baker batte un triplo. Mentre lancia a Charlie, Peter fa un lancio pazzo, permettendo a Baker di segnare. Peter elimina Daniel e Edward. Un punto segnato, indicato come guadagnato su Peter, perché il lancio pazzo contribuisce al punto guadagnato.*

*In un inning nel quale un battitore-corridore raggiunge la prima base sull'interferenza del ricevitore, quel battitore-corridore non sarà considerato come*

guadagnato se successivamente segnerà. Il classificatore ufficiale non assumerà, comunque, che quel battitore sarebbe stato out se non ci fosse stata l'interferenza del ricevitore (diversamente, per esempio, in situazioni in cui un battitore-corridore raggiunge salvo la prima base a causa del cattivo gioco di una palla per un errore). Poiché tale battitore non ha mai avuto la possibilità di completare il suo turno in battuta, non si sa cosa avrebbe fatto senza l'interferenza del ricevitore. Confrontare i seguenti esempi:

- (3) *Con due out, Abel raggiunge la prima su un errore dell'interbase nel cattivo gioco di una rotolante. Baker batte un fuori campo. Charlie strikes out. Due corridori segnano, ma nessuno è guadagnato perché il Turno in battuta di Abel sarebbe stato il terzo out dell'inning, se ricostruito senza l'errore.*
- (4) *Con due out, Abel raggiunge la prima su interferenza del ricevitore. Baker batte un home run. Charlie strikes out. Due corridori hanno segnato ma uno (Baker) è guadagnato perché il classificatore ufficiale non può supporre che Abel sarebbe stato out finendo l'inning senza l'interferenza del ricevitore.*

- (b) Nessun punto sarà guadagnato se 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 presenza sulle basi è stata prolungata da un errore, se questo corridore poteva essere out con un gioco corretto senza errori.
- (d) Nessun punto sarà guadagnato quando l'avanzamento del corridore che segna è aiutato da un errore, una palla mancata, una interferenza difensiva o ostruzione, se a giudizio del classificatore ufficiale il punto non poteva essere segnato senza l'aiuto di questo sbaglio.

- (e) Nel conteggiare i punti guadagnati un errore del lanciatore è trattato esattamente allo stesso modo dell'errore commesso da qualsiasi altro difensore.
- (f) Se c'è 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 classificatore ufficiale non addebiterà al lanciatore di rilievo nessun punto (guadagnato o no) segnato da un corridore che era in base al momento in cui è entrato in gioco quel lanciatore di rilievo; e nemmeno punti segnati da corridori che raggiungono la base su scelta della difesa che pone out un corridore lasciato in base da lanciatori precedenti.

*Regola 10.16(g) Commento: è intento della regola 10.16(g) addebitare ad ogni lanciatore il numero di corridori posti in base, anziché i singoli corridori. Se un lanciatore mette corridori in base ed è rilevato, si addebiteranno tutti i punti segnati successivamente includendo il numero di corridori lasciati in base quando ha abbandonato il gioco; a meno che, qualche corridore non sia stato posto out senza azioni del battitore, (es. colto rubando, colto fuori base, o eliminato per interferenza quando il battitore corridore non raggiunge la prima base su un gioco) Per esempio:*

- (1) *Peter sta lanciando. Abel riceve la base balls. Roger rileva Peter. Baker è out su rimbalzante, mandando Abel in seconda. Charlie eliminato al volo, Daniel singolo, Abel segna. Il punto di Abel è addebitato a Peter*
- (2) *Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima per base balls. Roger rileva Peter. Baker fa eliminare su gioco forzato Abel in seconda. Charlie è out su rimbalzante, mandando Baker in seconda. Daniel singolo, Baker segna. Il punto di Baker è addebitato a Peter.*
- (3) *Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima per base balls. Roger rileva Peter. Baker singolo, Abel avanza in terza. Charlie rotolante sull'interbase con Abel out a casa base, Baker va in seconda. Daniel è eliminato al volo. Edward singolo, Baker segna. Il punto di Baker è addebitato a Peter*

- (4) *Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima su base balls. Roger rileva Peter. Baker riceve la base balls. Charlie è eliminato al volo. Abel è eliminato con un pick-off in seconda. Daniel doppio, Baker segna dalla prima. Il punto di Baker è addebitato a Roger.*
- (5) *Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima su base balls. Roger rileva Peter. Baker raggiunge la prima su base balls. Sierra rileva Roger. Charlie fa eliminare Abel in terza. Daniel fa eliminare Baker in terza. Edward batte un fuori campo, segnano tre punti. Il classificatore ufficiale addebiterà un punto a Peter, un punto a Roger ed uno a Sierra.*
- (6) *Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima su base balls. Roger rileva Peter. Baker raggiunge la prima base su base balls. Charlie singolo, riempie le basi. Daniel fa eliminare Abel a casa. Edward singolo, segnano Baker e Charlie. Il classificatore ufficiale addebiterà un punto a Peter ed uno a Roger.*
- (7) *Peter sta lanciando. Abel raggiunge la prima su base balls. Roger rileva Peter. Baker singolo, ma Abel è out cercando di arrivare in terza e Baker raggiunge la seconda sul tiro. Charlie singolo, Baker segna. Il punto di Baker è addebitato a Roger.*
- (h) Un lanciatore di rilievo non sarà giudicato responsabile quando il primo battitore a cui lancia raggiunge la prima base su quattro balls se questo battitore ha un vantaggio nel conteggio di ball e di strike quando sono cambiati i lanciatori.
- (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 balls, il classificatore ufficiale addebiterà il battitore e la base per balls al lanciatore precedente, non al lanciatore di rilievo.

- (2) Qualsiasi altra azione del battitore, che gli permetta di raggiungere la base su valida, errore, scelta della difesa, out forzato, o toccato dalla palla lanciata, causerà l'addebito del battitore al lanciatore di rilievo

*Regola 10.16(b)(2) Commento: le disposizioni della regola 10.16(b)(2) non saranno interpretate in modo da incidere od essere in conflitto con le disposizioni della regola 10.16(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,

il classificatore ufficiale addebiterà quel battitore e le sue azioni 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.

*Regola 10.16(i) Commento: è intento della regola 10.16(i) addebitare al lanciatore di rilievo i punti guadagnati per i quali quel lanciatore è il solo responsabile. In qualche caso, i punti addebitati come guadagnati sul lanciatore di rilievo possono essere addebitati come non guadagnati contro la squadra. Per esempio:*

- (1) *Con due out e Peter come lanciatore, Abel raggiunge la prima su base balls. Baker raggiunge la prima su errore. Roger rileva Peter. Charlie batte un fuoricampo, vengono segnati tre punti. Il classificatore ufficiale addebiterà due punti non guadagnati a Peter, un punto guadagnato a Roger e tre punti non guadagnati per la squadra (poiché l'inning sarebbe finito con 3 out quando Baker batte ed è stato commesso un errore).*

- (2) *Con due out e Peter che lancia, Abel e Baker ricevono la prima su base balls. Roger rileva Peter. Charlie raggiunge la prima su errore. Daniel batte un fuori campo, vengono segnati 4 punti. Il classificatore ufficiale addebiterà due punti non guadagnati a Peter e due punti non guadagnati a Roger (perché l'inning sarebbe finito con 3 out quando Charlie ha battuto ed è stato commesso un errore).*
- (3) *Con nessun out e Peter che lancia, Abel riceve la prima su base balls. Baker raggiunge la prima base su errore. Roger rileva Peter. Charlie batte un fuori campo, vengono segnati 3 punti. Daniel ed Edward strikeout. Frank raggiunge la prima su errore. George batte un fuori campo, vengono segnati due punti. Il classificatore ufficiale addebiterà due punti, uno dei quali guadagnato, a Peter, 3 punti, uno dei quali guadagnato a Roger e cinque punti, due dei quali guadagnati sulla squadra (perché solo Abel e Charlie avrebbero segnato in un inning ricostruito senza errori).*

## **10.17 LANCIATORE VINCENTE E PERDENTE**

- (a) Il classificatore ufficiale accrediterà la specifica vincente al lanciatore la cui squadra va in vantaggio con quel lanciatore in gioco o durante l'inning in attacco nel quale quel lanciatore è rimosso dalla gara e non perde la vittoria, a meno che:
- (1) questo lanciatore sia il lanciatore iniziale e venga applicata la regola 10.17(b); o
  - (2) sia applicata la regola 10.17(c).

*Regola 10.17(a) Commento: tutte le volte che il punteggio è pari, la gara diventa un nuovo contesto anche per ciò che riguarda il lanciatore vincente e perdente. Una volta che la squadra avversaria passa in vantaggio, tutti i lanciatori che hanno lanciato sino a quel momento e sono stati rimpiazzati sono esclusi dall'essere accreditati con una vittoria. Se il lanciatore che lancia contro la squadra opposta va in vantaggio e continua a lanciare sino a quando la sua squadra riconquista il vantaggio, mantenuto poi sino alla fine della gara, quel lanciatore sarà il lanciatore vincente.*

(b) Se il lanciatore, la cui squadra va in vantaggio quando è in gara, o durante l'inning in attacco nel quale è rimosso dalla gara, e non cede il vantaggio, è un lanciatore iniziale che non ha finito:

(1) 5 innings di una gara che dura 6 o più innings in difesa, o

(2) 4 innings di una gara che dura 5 inning in difesa,

il classificatore ufficiale accrediterà la specifica vincente al lanciatore di rilievo, se c'è solo un lanciatore di rilievo, o, se ci sono più lanciatori di rilievo, a quello che, a giudizio del classificatore ufficiale è stato il più efficace.

*Regola 10.17(b) Commento: è intento della regola 10.17(b) far sì che il lanciatore di rilievo lanci almeno un inning completo o lanci quando è effettuato l'out cruciale, nel contesto della gara (compreso il punteggio), affinché venga accreditato come lanciatore vincente. Se il primo lanciatore di rilievo lancia con efficacia, il classificatore ufficiale potrebbe non accreditare a quel lanciatore la vittoria, perché la regola richiede che la vittoria sia accreditata al lanciatore che è stato il più efficace e il lanciatore seguente potrebbe essere stato più efficace. Il classificatore ufficiale, nel determinare quale lanciatore di rilievo è stato il più efficace, considererà il numero di punti, di punti guadagnati e di corridori in base lasciati da ogni lanciatore di rilievo e dal contesto della gara nel momento in cui sono arrivati i lanciatori di rilievo. Se due o più lanciatori di rilievo fossero similmente efficaci, il classificatore ufficiale dovrebbe presumere che il primo lanciatore di rilievo sia il lanciatore vincente.*

(c) Il classificatore ufficiale non accrediterà una vittoria al lanciatore di rilievo che è inefficace in una breve apparizione, quando almeno un successivo lanciatore lancia efficacemente aiutando la sua squadra a mantenere il vantaggio. In questi casi, il classificatore ufficiale accrediterà la vittoria, a suo giudizio, al lanciatore di rilievo che è stato il più efficace.

*Regola 10.17(c) Commento: il classificatore ufficiale generalmente dovrebbe, ma non gli è richiesto, considerare la presenza di un lanciatore di rilievo inefficace e breve se*

*quel lanciatore lancia meno di un inning e permette di segnare uno o due punti guadagnati (anche se questi punti sono addebitati ad un precedente lanciatore). Il Commento alla regola 10.17(b) indica le guide per scegliere il lanciatore vincente fra più lanciatori di rilievo.*

- (d) Un lanciatore perdente è un lanciatore che è responsabile del punto che concede alla squadra che vince il definitivo vantaggio.

*Regola 10.17(d) Commento: tutte le volte che il punteggio è pari, la gara diventa un nuovo contesto per ciò che riguarda la determinazione del lanciatore perdente.*

### **10.18 “CAPPOTTO”**

Un “cappotto” è una statistica accreditata ad un lanciatore che non fa segnare punti. 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 zero out prima che la squadra avversaria abbia segnato nel primo inning, finisca la ripresa senza punti segnati e lanci il resto della gara senza permettere di segnare. Quando due o più lanciatori combinano per lanciare uno shutout l'ufficio statistico della FIBS farà un'annotazione che dovrà essere acclusa nelle statistiche ufficiali dei lanciatori.

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

Una salvezza è una statistica accreditata ad un lanciatore di rilievo, così come stabilito in questa regola 10.19.

Il classificatore ufficiale accrediterà al lanciatore una salvezza quando quel lanciatore rispecchia tutte e quattro le seguenti condizioni:

- (a) è il lanciatore finale nella partita vinta dalla sua squadra;
- (b) non è il lanciatore vincente;
- (c) gli si accredita almeno 1/3 di inning lanciato; e
- (d) soddisfa una delle seguenti condizioni:

- (1) entra in gara con un vantaggio di non più di tre punti e lancia almeno un inning, o
- (2) 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
- (3) lancia per almeno tre riprese.

## 10.20 STATISTICHE

La FIBS sceglierà un ufficio statistico ufficiale. Questi terrà statistiche cumulative per tutti i dati di battuta, difesa, corsa e lanci specificati nella regola 10.02 per ogni giocatore che appare nel campionato.

L'ufficio 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 alla FIBS. 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.

*Regola 10.20 Commento: il classificatore ufficiale accrediterà un giocatore con un gioco in difesa se quel giocatore è in campo per almeno 1 lancio o gioco. Se una gara è sospesa (per esempio, a causa della pioggia) dopo che un sostituto entra in campo ma prima che sia fatto un lancio o sia fatto un gioco, il classificatore ufficiale accrediterà a quel giocatore una partita giocata nelle statistiche di battuta ma non gli accrediterà*

*nessuna statistica difensiva. Se una gara è sospesa (per esempio, a causa della pioggia) dopo che un lanciatore di rilievo entra in campo ma prima che ci sia un lancio e prima di aver fatto un gioco, il classificatore ufficiale accrediterà a quel lanciatore una gara giocata nelle statistiche di battuta ma non accrediterà nessuna statistica difensiva o una gara lanciata*

Qualsiasi partita giocata per rompere una partita pari sarà inclusa nelle statistiche per la stagione di quel campionato.

## **10.21 DETERMINAZIONE DELLE MEDIE**

Per determinare

- (a) percentuale delle partite vinte e perse, dividere il numero delle partite vinte per la somma delle partite vinte e delle partite 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 regola 10.02(a);
- (c) percentuale bombardieri, dividere il totale delle basi su valida per il totale dei turni in battuta, come definito nella regola 10.02(a);
- (d) media difesa, dividere la somma di out ed assistenze, per la somma di out, assistenze ed errori (che saranno chiamate opportunità);
- (e) media punti guadagnati sul lanciatore, moltiplicare il totale dei punti guadagnati addebitati a quel lanciatore per 9, e dividere il risultato per il numero totale degli inning da lui lanciati, incluse le frazioni di inning; e

*Regola 10.21 Commento: per esempio 9 1/3 inning lanciati e 3 punti guadagnati è una media punti di 2.89 (3 ER per 9, divisi per 9 1/3 è uguale a 2.89).*

- (f) percentuale arrivi in base, dividere la somma di valide, basi per ball e colpiti dal lanciatore per la somma di Alla Battuta, basi per balls, colpiti dal lanciatore e volate di sacrificio.

*Regola 10.21(f) Commento: allo scopo di determinare la percentuale arrivi in base, ignorare il battitore che ha ricevuto la base per interferenza o ostruzione.*

## **10.22 MINIMI STANDARDS PER I CAMPIONI INDIVIDUALI**

Per assicurare uniformità nello stabilire i campioni di battuta, lancio e difesa della FIBS, ogni campione dovrà avere delle prestazioni minime stabilite dalla FIBS; di seguito riportiamo i minimi previsti per la Major League:

- (a) il campione individuale di battuta, bombardieri o arrivi in base sarà il giocatore con la più alta media battuta, media bombardieri o percentuale arrivi in base, purché al giocatore 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 e per 2.7 nel caso dei giocatori della National Association. Il totale delle presenze includerà gli Alla Battuta ufficiali, basi per balls, colpiti dal lanciatore, battute di sacrificio, volate di sacrificio e raggiungimento della prima per interferenza o ostruzione. Nonostante il requisito precedente delle apparenze minime al piatto, il giocatore che possieda un numero minore di apparenze richieste la cui media sarebbe più alta, se avesse il numero di apparenze richiesto sarà il campione di battuta, bombardieri o percentuale on-base, secondo le circostanze;

*Regola 10.22(a) Commento Per esempio: Se la Major League prevede 162 incontri per ogni squadra, 502 presenze in battuta qualificano (162 volte per 3.1 uguale 502) un giocatore per il campione di battuta, bombardieri e in base. Se una lega nazionale prevede 140 incontri per ogni squadra, 378 presenze in battuta qualificano (140 volte per 2.7 uguale 378) un giocatore per battuta, bombardieri e percentuale in base. Le frazioni di presenze in battuta devono essere arrotondate per eccesso o per difetto al numero intero più vicino. Per esempio 162 volte per 3.1 uguale 502.2, che è arrotondato per difetto a 502.*

*Se per esempio, Abel ha la più alta media battuta con 502 presenze in battuta in Major League con .362 di media battuta (181 valide in 500 AB) e Baker ha 490 P.A., 440 AB e 165 valide per una media battuta di .375, Baker sarà il campione di battuta,. Perché aggiungendo 12 AB al record di Baker, questi avrebbe ancora una media battuta più alta di Abel: .365 (165 valide in 452 AB) contro.362 di Abel.*

- (b) il campione individuale dei lanciatori nella Major League sarà il lanciatore con la più bassa media punti guadagnati, sempre che egli abbia lanciato, nelle gare del campionato della lega, almeno tanti inning quante sono le partite previste per la stagione della sua squadra nella sua lega. Il campione individuale dei lanciatori per la National Association sarà il lanciatore con la più bassa media punti guadagnati sempre che quel lanciatore abbia lanciato almeno tanti inning, nelle gare di campionato della lega, come l'80% del numero delle partite previste per ogni squadra della lega in quella stagione;

*Regola 10.22(b) Commento: per esempio, se un campionato di Major League prevede 162 gare per ogni squadra, 162 innings qualificano un lanciatore come campione dei lanciatori. Un lanciatore con 161 2/3 innings non si qualificherà. Se la National Association prevede 140 gare per ogni club, 112 inning qualificheranno un lanciatore per il campione dei lanciatori. Frazioni di inning per il richiesto numero di inning saranno arrotondati al più vicino terzo di inning. Per esempio, 80% di 144 gare è 115,2, così 115 1/3 di inning sarebbe il minimo richiesto per un campione dei lanciatori la National Association con 144 gare previste e 80% di 76 gare è 60,8, così 60% di inning saranno il minimo richiesto per un campione dei lanciatori la National Association con 76 gare previste.*

- (c) il campione individuale in difesa sarà il difensore con la media difesa più alta per ogni posizione:
- (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; e
- (3) un lanciatore deve aver lanciato almeno tanti innings quante sono il numero di gare previste per ogni squadra della lega in quella stagione, a meno che un altro lanciatore abbia una media difesa alta uguale o più alta ed ha avuto più occasioni in un numero minore di inning, in questo caso quest'ultimo lanciatore sarà il campione in difesa.

## 10.23 GUIDA PER I RECORD CUMULATIVI

- (a) **BATTUTE VALIDE CONSECUTIVE.** Una successione di battute valide non terminerà se la presenza in battuta del battitore ha come risultato una base per balls, un colpito dal lanciatore, un'interferenza difensiva o ostruzione o un bunt di sacrificio. Una volata di sacrificio terminerà la sequenza.
- (b) **SUCCESSIONE DI VALIDE IN PARTITE CONSECUTIVE.** Una successione di valide in partite consecutive non terminerà se tutte le presenze in battuta (una o più) in una gara risulta in una base per ball, battitore colpito, interferenza difensiva o bunt di sacrificio. La sequenza terminerà se il giocatore fa una volata di sacrificio e nessuna battuta.

Per un giocatore la successione individuale di valide in partite consecutive sarà determinato dalle partite consecutive in cui quel giocatore appare e non è determinato dagli incontri del suo club.

- (c) **SUCCESSIONE DI PARTITE GIOCATE CONSECUTIVE.** Una successione di partite giocate consecutive sarà esteso se un giocatore gioca un mezzo inning in difesa o se completa un turno alla battuta ricevendo la base o essendo eliminato. Un'apparizione come sostituto corridore interromperà la successione. Se un giocatore è

espulso dalla partita da un arbitro prima che possa completare la successione secondo quanto richiesto da questa regola 10.23(c), quel giocatore continuerà la successione.

- (d) **PARTITE SOSPESE.** Per gli effetti di questa regola 10.23, tutte le prestazioni avvenute nel completamento di una gara sospesa saranno considerate come effettuate nella data originale della gara.

# INDICE

Nota: per qualsiasi termine o argomento non menzionato in questo indice e per ulteriori informazioni, fate riferimento alla regola 2.00.

**Appello** — 6.07, 7.04(d) Nota, 7.05(i) Commento, 7.08(d, j-k), 7.10, 9.02(c).

**Arbitro** — 9.00;

Controllo degli addetti al campo di gioco 3.11;

Doveri prima della Partita 3.01;

Giudice delle condizioni di gioco 3.10(b-c), 4.01(d), 5.10(a);

Infortunio 5.10(c, h);

Luci artificiali 4.14, 5.10(a-b);

Referto alla Federazione/Presidente di Lega 2.00, 4.18, 9.05;

Toccato da un lancio o tiro 5.08, 5.09(g), 6.05(b) Commento, 7.05(i).

**Assegnazione delle basi** —

Appello 7.10;

Errore di tiro del lanciatore mentre è a contatto con la pedana 7.05(h), 7.05(g-i), 8.01(e);

Errore di tiro di un interno 7.05(g);

Interferenza di uno spettatore 3.16 Commento;

Ostruzione 7.06(a) Commento;

Regole di campo 3.13;

**Base** — 1.04, 1.06, 2.00;

Rimossa dalla sua posizione 7.08(c) regola approvata 1 e 2.

**Balk** — 4.03(a), 7.07, ed altre violazioni presenti nella regola 8.00;

Penalità 5.09(c), 7.04(a), 8.05.

**Base o Casa Base saltata** — 7.05(i) Commento, 7.08(k), 7.10(b, d);  
vedi anche **Appello** e **Corridore** (requisiti di toccata).

**Bat Boy/Girl** — 3.15, 3.17.

**Battitore/Battitore-Corridore** —

Colpito da un lancio 5.09(a), 6.05(f), 6.08(b), 2.00 (Ball, Strike);

Interferenza del 6.05(g-i, k), 6.06(c), 7.08(g), 7.09;

Non riesce a raggiungere la prima base 6.08, 6.09(b);

Posizione nel box di battuta 2.00, 6.02, 6.03, 6.06.

Subisce interferenza 6.08(c), 7.04(d);

**Battitore Designato** — 6.10.

**Battitore Fuori-Turno** — 6.07.

**Box di Battuta** — 1.04, 2.00, 6.02, 6.03, 6.06.

**Campo di Gioco** — 1.04.

**Caschetti** — 1.16, 6.05(h) Commento.

**Checked Swing/Mezza Sventola** — 9.02(c) Commento.

**Classificatore Ufficiale** — 3.03, 9.04(a)(8);

vedi anche la regola 10.00.

**Colpire illegalmente una palla viva con l'equipaggiamento** — 7.05(a-e, j).

**Condizioni di gioco e meteorologiche** — 3.10, 3.13, 4.01(d), 4.12(a), 4.13(d), 5.10(a), 6.02(b) Commento, 8.02(a)(1);

Condizioni Meteorologiche hanno la precedenza 4.12(a) Nota.

**Coprifuoco** — 4.12(a)(1), 4.12(a) Nota.

**Correre Oltre/Scivolare Oltre** —

a casa base 7.08(k), 7.10(d).

alla prima base, 7.08(c, j), 7.10(c);

**Corridore** —

Colpito da un lancio 5.09(h), 6.05(n);

Dritto ad una base 7.01, 7.03, 7.08(b) Commento;

Divieto a tornare indietro 5.06 Commento, 7.01 Commento, 7.10(b);

Divieto alla corsa inversa sulle basi 7.08(i);

Lascia la propria corsia per evitare una toccata 7.08(a)(1);

Requisiti di toccata 7.02, 7.08(c) regola approvata 2;

Requisiti per la ritoccata (tag up) 2.00, 7.08(d), 7.10(a), 2.00 (Infield Fly), 5.09(e), 7.05(i) Commento;

Sorpassa il corridore che lo precede 7.08(h);

vedi anche **Battitore-Corridore**.

**Corsia del Battitore-Corridore tra casa base e prima base** — 1.04, 6.05(k).

**Divise di Gioco** — 1.11, 1.17.

**Doppio Incontro** — 4.13.

**Dugout** — vedi Panchina.

**Equipaggiamento** —

Base 1.06;

Caschetto 1.16;

Casa Base 1.05;

Guanto 1.12, 1.13, 1.14, 1.15;

Mazza 1.10;

Palla da Gioco 1.09;

Panchina 1.08;

Pedana del Lanciatore 1.04, 1.07;

Pubblicità 1.17;

Uniformi 1.11.

**Espulsione** — 4.06, 4.07, 4.08, 9.01, 9.02, 9.05.

**Forfait** — 3.11, 3.18, 4.15, 4.16, 4.17, 9.04(a)(6), 10.03(e).

**Foul Ball** — 2.00, 5.09(e).

**Fuori Campo** — 6.09(d), 7.05(a).

**Gioco Forzato/Out Forzato** — 2.00, 7.08(e).

**Guanto** — 1.12, 1.13, 1.14, 1.15;

Tocca illegalmente una palla viva 7.05(a, c, e).

**Immediato Rilancio** — vedi **Lancio Illegale**.

**Incidente/Infortunio ad un giocatore o ad un arbitro** — 5.10(c, h).

**Infield Fly** — 2.00, 6.05(e, l), 7.08(f) Eccezione.

**Interferenza** —

Della Difesa 2.00, 6.08(c), 7.04(d), 7.07;

Dell'Attacco 2.00, 5.09(f-g), 6.05(h-i, m-n), 6.06(c), 6.08(d), 7.08(b, f-g), 7.09, 7.11; Intenzionale (Doppio Gioco) 7.09(f), 6.05(m), 7.08(b)

Commento;

Di uno Spettatore 2.00 (Interferenza(d)), 3.16;  
Di un Arbitro 2.00, 5.09(b, f), 6.08(d);  
Del personale autorizzato sul terreno di gioco 3.15;  
Swing dietro la testa del ricevitore, 6.06(c) Commento;  
vedi anche **Suggeritori di Base, Battitore e Ricevitore.**

**Interno cade fuori dal terreno di gioco** — 5.10(f), 7.04(c).

**Lanciare intenzionalmente addosso al battitore** — 8.02(d).

**Lanciatore** —

Diventa un interno 8.01(e);  
Lanci di riscaldamento 8.03, 8.06 Commento;  
Palla alterata 8.02(a)(6);  
Piede pivot 2.00, 8.01(a-b, e);  
Portare la mano alla bocca 8.02(a)(1);  
Posizione legale 8.01(a-b);  
Possedere oggetti o sostanze estranee 8.02(b);  
Rinuncia alla corsa sulle basi 6.08, 6.09(b) Commento, 7.08(a)(2),  
7.08(j), 7.10(c); Lancia addosso intenzionalmente al battitore 8.02(d);  
Tirare fuori dal terreno di gioco mentre è a contatto con la pedana del  
lanciatore 7.05(h).  
Visite da parte del manager o del coach 8.06;

**Lancio** —

Ball 2.00;  
Che colpisce il battitore 5.09(a), 6.05(f), 6.08(b), 2.00 (Ball, Strike).  
Che colpisce intenzionalmente il battitore 8.02(d);  
Che si incastra nell'equipaggiamento del ricevitore o dell'arbitro  
5.09(g), 7.05(i).  
Fuori dal terreno di gioco 7.05(h);  
Strike 2.00;

**Lancio Illegale** — 2.00 (Lancio Illegale e Immediato Rilancio), 8.01(b)  
Commento, 8.01(d), 8.05(e).

**Lancio Rimbalzante** — 2.00 (Ball).

**Limiti di Tempo** — 4.12(a)(2), 4.12(a) Note, 9.04(a)(7).

- Lista dei Giocatori Indisponibili** — 3.17 Commento.
- Malfunzionamento delle luci artificiali** — 4.12(a-b), 5.10(b).
- Mazza da Gioco** — 1.10;  
Alterata 6.06(d).
- Mazza Illegale** — 1.10, 6.06(d).
- Ordine di Battuta** — 3.03, 3.04, 3.05, 3.06, 3.07, 3.08, 4.01, 4.04, 6.01, 9.04(a)(8).
- Oscurità/Luci Artificiali** — 4.12(a)(4), 4.12(a) Nota, 4.14, 5.10(a-b).
- Ostruzione** — 2.00, 7.06, 7.09(j) Commento;  
di uno spettatore 4.09(b).
- Palla Battuta Illegalmente** — 5.09(d), 6.06(a).
- Palla Buona** — 2.00;  
Deviate fuori dal territorio di gioco 6.09(g-h), 7.05(a, f);  
Lasciata cadere intenzionalmente 6.05(l);  
Rimbalza fuori dal territorio di gioco 6.09(e-g), 7.05(f);  
Tocca un corridore o un arbitro 5.09(f) Commento, 6.08(d), 6.09(c), 7.04(b), 7.08(f), 7.09(k).
- Palla da Gioco** — 1.09;  
Palle da Gioco Ufficiali 3.01(c-e).  
Sfigurata/Rovinata 3.02, 8.02(a);
- Palla lasciata cadere intenzionalmente** — 6.05(l).
- Palla Morta (“Tempo”) e Rimessa in Gioco** — 3.12, 5.02, 5.10, 5.11, 6.02(b) Commento.
- Panchina/Dugout** — 1.08, 2.00;  
Occupanti 3.06 Commento, 3.17, 4.06, 4.07, 4.08, 9.05(c).  
Palla viva deviata dentro 7.05(h);  
Preso/Tentativo di Gioco 2.00 (“Preso” Commento), 5.10(f), 6.05(a) Commento, 7.04(c), 7.11; Equipaggiamento 3.14;
- Partita Pari** — 2.00, 4.10(d), 4.12.
- Partite Protestate** — 4.19, 9.02(b).
- Partita Regolamentare** — 1.03, 4.10, 4.11;  
Partita da 7 inning 4.10(a) Eccezione.

- Partite Sospese** — 4.12, 4.10(d);
- Pedana del lanciatore** — 1.04, 1.07.
- Pesta e Corri (Ritoccata)**—2.00 (Infield Fly, Ritoccata), 5.09(e), 7.05(i) Commento, 7.08(d), 7.10(a).
- Pinch Hitter/Runner** — vedi sostituzioni.
- Posizione dell'interno sul terreno di gioco** — 4.03.
- Posizione di Caricamento** — 8.01(a).
- Posizione Fissa** — 8.01(b).
- Presca** — 2.00, 6.05(a-b).
- Punteggio di una partita** — 4.11.
- Quarto out apparente** — 7.10.
- Regole di Campo** — 3.13, 9.04(a)(9).
- Regole di Classificazione (Classificatore Ufficiale)** — regola 10.00.
- Responsabilità al Rinvio** — 3.10.
- Restrizioni ai giocatori** —  
Condotta Generale 3.06 Commento, 4.06, 4.07, 4.08.  
Esclusione dagli spalti 3.09;  
Fraternizzazione 3.09;  
Rimanere in panchina 3.17;
- Ricevitore** —  
Interferenza del 2.00 (Interference (b)), 6.08(c), 7.04(d), 7.07;  
Palla bloccata nell'equipaggiamento 5.09(g), 7.05(i);  
Posizione, 4.03.  
Subisce Interferenza 6.06(c), 7.08(g);
- Rinuncia alla corsa sulle basi** — 6.08, 6.09(b) Commento, 7.08(a)(2), 7.08(j), 7.10(c).
- Ritardare una Partita** —  
Da parte di un battitore 6.02(c-d);  
Da parte del lanciatore 6.02(b) Commento, 8.02(c), 8.04, 8.05(h);  
Forfait per ritardo 4.15.
- Rimuovere una Base** — 7.08(c) regola approvata 1 e 2.
- Sacchetto della resina** — 3.01(f), 8.02(a).

**Scambio degli Ordini di Battuta** — 4.01.

**Scelta della difesa** — 2.00, 10.12(f)(2).

**Segnare i Punti** — 4.09, 5.06, 6.05(n), 7.04(b) Commento, 7.07, 7.08(g), 7.10 Commento, 7.12;

Appello del “Quarto Out” 7.10.

**Servizio di Ordine Pubblico** — 3.18.

**Sfigurare, Scolorire una palla da gioco** — 3.02, 8.02(a).

**Situazioni di Terzo Strike** — 2.00 (Ball), 5.09(g) Commento, 6.05(b-d, f, j, n), 6.09(b), 7.09(a).

**Sospensione per Pioggia** — 3.10(c).

**Sostituzioni** — 3.03 – 3.08, 4.04.

**Spettatori** — 3.09, 3.13, 3.15, 3.18, 4.06(a)(1-2), 5.10(f), 7.04(c), 9.01(e)(2);

Interferenza 2.00 (Interferenza (d)), 3.16.

**Sprizzata Foul** — 2.00, 5.09(g), 6.05(b) Commento, 7.08(d) Commento.

**Strike/Zona dello Strike** — 2.00, 6.08(b).

**Suggeritori di Base** — 4.05;

Interferenza 3.15, 5.08, 7.09(h-i), 7.11;

Restrizioni 3.17, 4.06(a).

**Terzo Strike Non Preso** — 2.00 (Ball), 5.09(g) Commento, 6.05(b-d, f, j, n), 6.09(b), 7.09(a).

**Tiro** — 2.00 (Lancio Commento e Tiro);

Interferisce con 5.08, 5.09(b), 6.05(h, k, m), 6.06(c), 7.05(e), 7.08(b), 7.09(j), 7.11.

Lanciatore 8.01(a-c, e), 8.02(c), 8.05(a-d, j), regola approvata, Commento (b);

**Tiro della palla fuori dal terreno di gioco** — 3.01(e) Commento, 7.05(g-i), 8.01(e);

Durante un'ostruzione 7.06(a) Commento;

Durante un tentativo di gioco di appello 7.10;

Interferenza di uno spettatore 3.16 Commento.

Regole di Campo 3.13;

**Toccata** — 2.00, 7.08(c, e);

Dopo aver corso oltre la prima base 7.08(c, j), 7.10(c);

Dopo aver omesso di toccare casa base 7.08(k) Commento, 7.10  
Commento;

Dopo la base ricevuta (palla viva) 6.08(a), 7.04(b);

Mentre due corridori toccano la stessa base 7.03.

**Visite al Lanciatore** — 8.06.