



Regolamento Tecnico Baseball



Edizione 2014

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

1.0- 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 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 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 disposto secondo le seguenti istruzioni. Il campo interno è un quadrato di m 27,43 di lato o meno. Il campo esterno sarà l'area compresa tra le due linee di foul, risultanti dal prolungamento di due lati del quadrato. La distanza da casa base alla più vicina recinzione, tribuna od altro ostacolo in territorio buono deve essere almeno di m 76,20. E' consigliabile una distanza di almeno m 97,53 lungo le linee di foul e m 121,92 all'esterno centro. Il campo interno ed esterno, comprese le linee di demarcazione, sono territorio buono mentre tutta l'altra zona è territorio foul. **Dimensioni campi per i campionati è stabilita dalla UISP**

Le linee di foul e tutte le altre linee di gioco indicate negli schemi con linee in grassetto, saranno marcate con pittura o gesso non tossico e non urticante o altro materiale bianco.

1.05 Casa Base sarà costituita da una lastra di gomma bianca di cinque lati ricavata da un quadrato di cm 43,18 di lato cui sono stati rimossi due angoli. Avrà così un lato di cm 43,18, i due lati ad esso adiacenti di cm 21,5 ed i due lati rimanenti formeranno una punta e misureranno cm 30,48. Deve essere ben fissata al terreno, con la punta in corrispondenza dell'intersezione delle linee che uniscono casa base alla prima e alla terza, con il lato di cm 43,18 rivolto verso la pedana del lanciatore ed i due lati di cm 30,48 in coincidenza delle linee di prima e terza base. I bordi superiori di casa base devono essere smussati e la base fissata nel terreno a livello con la superficie stessa. Casa base dovrà essere a filo di terreno, ovvero non deve sporgere dal terreno.

1.06 Prima, seconda e terza base saranno contrassegnate con sacchetti in tela bianca, o cuscini di gomma, saldamente fissati al terreno, come indicato nello schema. I sacchetti di prima e terza base devono essere posti interamente in campo interno mentre il sacchetto di seconda base sarà centrato in seconda base. I sacchetti saranno di forma quadrata, con lato di cm 38,10, di altezza non inferiore a cm 7,62 e non superiore a cm 12,70 ed imbottiti con materiale soffice.

1.07 La pedana del lanciatore è costituita da una lastra rettangolare di gomma bianca di cm 60x15. Essa deve essere assicurata al terreno come indicato nello schema; cosicché la distanza tra la pedana del lanciatore e casa base (la parte posteriore del piatto di casa) sia di m 18,44. **La distanza pedana per i campionati è stabilita dalla UISP**

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.

1.09 LA PALLA. 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 mucca strettamente cucite insieme. Non peserà meno di gr 142 né più di gr 149 ed avrà una circonferenza non inferiore a cm 22,9 e superiore a cm 23,5. **La palla ufficiale per i campionati è stabilita dalla UISP**

1.10 LA MAZZA (a) La mazza dovrà essere un bastone liscio, tondo con un diametro non superiore a cm 6,63 nella parte più spessa e non superiore a m 1,06 in lunghezza. La mazza dovrà essere costituita da un unico pezzo di legno solido. **Le mazze ufficiali per i campionati sono stabiliti dalla UISP**

1.11 LE DIVISE (a) (1) Tutti i giocatori di una squadra devono indossare divise identiche nel colore, aspetto e forma ed inoltre, ogni divisa dovrà portare sul dorso un numero distintivo dell'altezza minima di cm 15,5.

(2) Qualunque parte visibile della sottomaglia 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 sottomaglia.

(b) La UISP può stabilire che:

(1) ciascuna squadra indossa sempre una propria caratteristica divisa; oppure

(2) 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 UISP può autorizzare che le divise dei membri delle squadre abbiano riportato sul retro delle casacche, il cognome del giocatore. Nomi diversi dal cognome del giocatore devono essere approvati dalla UISP. Se adottato, tutte le divise della squadra dovranno avere i cognomi dei giocatori.

1.12 La UISP adotterà le seguenti regole riguardanti l'uso dei caschi:

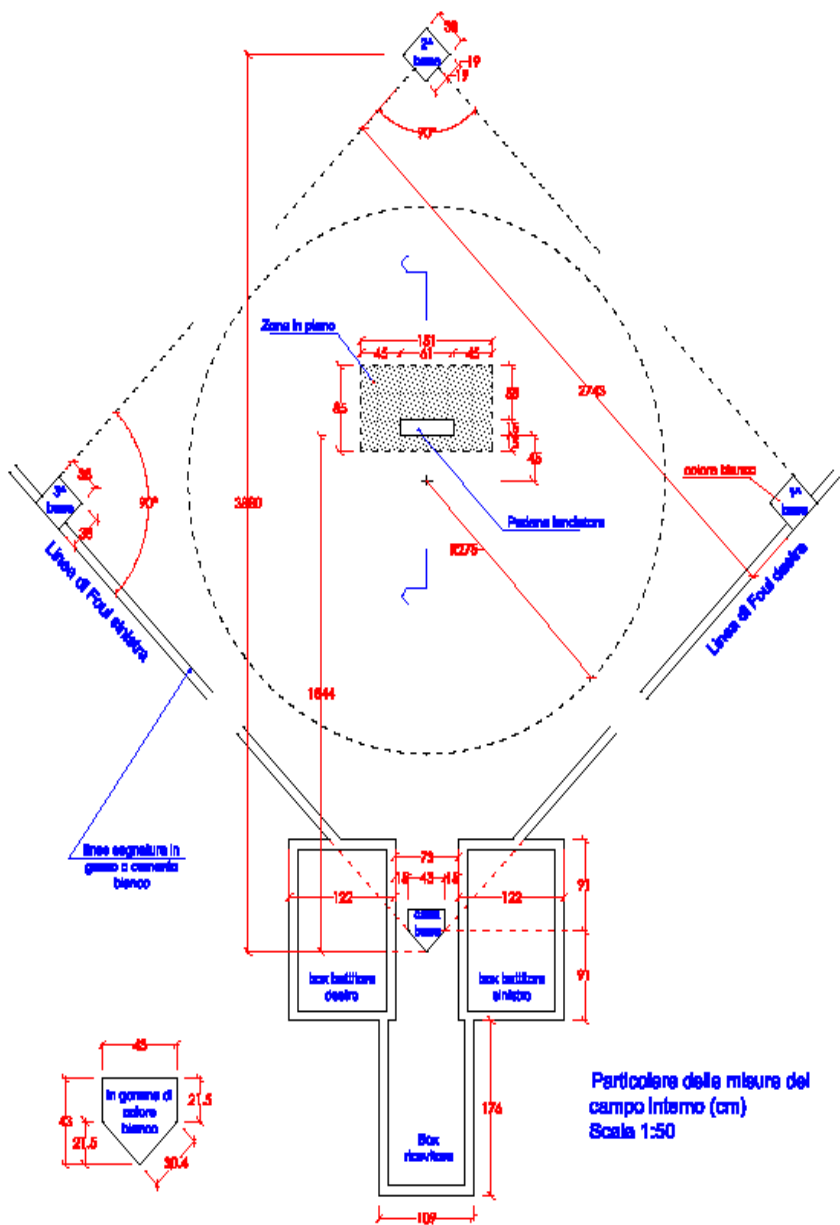
(a) Tutti i giocatori useranno il caschetto protettivo, mentre sono alla battuta e mentre sono in base.

(b) Tutti i ricevitori indosseranno il casco protettivo da ricevitore, mentre sono in campo nella loro posizione.

(c) Tutti i ragazzi e ragazze con compiti di “batboys/ballboys” indosseranno un casco protettivo con doppio paraorecchie mentre svolgono i loro doveri.

Regola 1.12 Commento: Se l'arbitro rileva una violazione a queste regole, farà in modo che sia eliminata. Se la violazione non è eliminata entro un tempo ragionevole, a giudizio dell'arbitro, questi espellerà il trasgressore dalla partita e sarà raccomandata l'azione disciplinare appropriata. 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 indebite commercializzazioni del prodotto.

L'identificazione apposta dal produttore di tali materiali deve essere di buon gusto come per la dimensione e il contenuto del simbolo del produttore o del marchio di fabbrica relativo a ciascun materiale.



2.00 - Definizioni dei termini (Tutte le definizioni 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 il lancio colpisce il terreno e rimbalza attraverso la zona dello strike, è un "ball". Se quel lancio tocca il battitore, a questi sarà assegnata la prima base. Se il battitore tenta di colpire quel 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 quel lancio, 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 devono essere toccati per poter segnare un punto; tale definizione identifica più comunemente i sacchetti di tela e il piatto di gomma che segnano i suddetti punti.

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 il 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 dal momento in cui ha concluso il turno in battuta sino alla sua eliminazione o finché termini 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 sventolata ma incontrata intenzionalmente con la mazza e colpita lentamente in campo interno.

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 squadra, 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 prima base che raccoglie e tocca la base (primo eliminato) quindi tira al seconda base o all'interbase per la seconda eliminazione (eliminazione per toccata del corridore).

Altro esempio : basi cariche, nessun eliminato; palla battuta rotolante verso il terza base che tocca la base (primo eliminato) e quindi tira al ricevitore per la seconda eliminazione (per toccata).

DOPPIO INCONTRO (double-header) è costituito da due partite previste in calendario o riprogrammate, disputate una dopo l'altra, senza risoluzione di continuità.

DUGOUT (dugout) vedi definizione di 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 difensore che prende posizione nel campo esterno, che è l'area del campo di gioco più distante da casa base.

GIOCO ("play") è l'ordine dell'arbitro per iniziare la partita o per far riprendere il gioco dopo una 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 è rimossa durante

l'azione. Esempio: corridore in prima e un eliminato; palla battuta seccamente sul prima base che la raccoglie e tocca subito la base eliminando il battitore-corridore.

Il gioco forzato cessa in questo istante ed il corridore che sta avanzando verso la seconda deve essere toccato. Se ci fosse stato un corridore in terza o in seconda base ed uno dei corridori fosse arrivato a casa base prima dell'eliminazione in seconda del corridore, per toccata, il punto conta. Se il prima base avesse tirato in seconda e la palla fosse poi stata rimandata in prima, il gioco in seconda sarebbe stato un'eliminazione forzata, facendo il secondo out ed il tiro di ritorno in prima base, 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) è un termine che indica che la palla è in gioco ed 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 l'atto della squadra in battuta che interferisce, ostacola, impedisce, intralcia o confonde un difensore che sta tentando un gioco. Se l'arbitro dichiara il battitore, il battitore-corridore o corridore, eliminato per interferenza, tutti gli altri corridori ritorneranno 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 (Interferenza (a)) Commento: nel caso in cui il battitore-corridore non abbia raggiunto la prima base, tutti i corridori dovranno ritornare all'ultima base occupata al momento del lancio; tuttavia, se nel corso di un gioco a casa base con meno di due out, il corridore segna e successivamente il battitore-corridore è eliminato per interferenza al di fuori della corsia, il corridore è salvo ed il punto conterà.

(b) Interferenza difensiva è l'atto di un difensore che intralcia od impedisce ad un battitore di battere la palla lanciata.

(c) L'interferenza arbitraria avviene (1) quando l'arbitro a casa ostacola, impedisce o intralcia il tiro di un ricevitore inteso a cogliere un corridore che sta rubando o eliminare un corridore su un gioco di pick-off, o (2) quando una palla buona tocca un arbitro in territorio buono prima di oltrepassare un difensore

Regola 2.00 (Interferenza (c)) Commento: l'interferenza dell'arbitro può verificarsi anche quando si interferisce con un ricevitore che rimanda la palla al lanciatore.

(d) L'interferenza degli spettatori avviene quando uno spettatore, sporgendosi dalla tribuna e sul terreno di gioco o recandosi sul campo di gioco (1) tocca la palla viva o (2) tocca un giocatore e gli proibisce di far gioco su una palla viva.

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

IN VOLO (in flight) dicasi 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 il 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 al battitore 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, che non può essere controllato dal ricevitore con uno sforzo ordinario.

LEGALE (legal or legally) in accordo con queste regole.

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 nome del proprio manager alla UISP o all'arbitro capo almeno 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 come suo sostituto e questo sostituto avrà i doveri, i diritti e le responsabilità proprie del manager. Se il manager dimentica o rifiuta 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 tocca o sorvola il territorio buono quando rimbalza al campo esterno, oltre la prima o la terza base, o tocca la prima, la seconda o la terza base; o tocca il terreno per la prima volta in territorio buono oltre la prima o la terza base; o che mentre tocca o sorvola il terreno buono, tocca un arbitro o 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 se il difensore, è in territorio buono o foul, nel momento in cui tocca la palla.

Regola 2.00 (fair ball) Commento: se una volata cade in 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 foul ball. Se una volata cade su o oltre la prima o la terza base e quindi rimbalza in territorio foul, è una battuta buona. Sempre più società stanno collocando pali di

foul più alti corredati da una rete metallica che dal palo si estende in terreno buono al di sopra della recinzione, 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 un arbitro o 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 legale, temporanea sospensione del gioco.

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) è una palla 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 esegue 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 o il guanto, prende sicuro possesso di una palla al volo e la tiene saldamente, purché nel prenderne

possesto 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 al volo che successivamente colpisce un membro della squadra in attacco o un arbitro e viene infine presa da un altro difensore. Per stabilire la validità della presa, il difensore deve tenere la palla per un tempo sufficiente a dimostrare che ne ha il completo controllo e che il suo rilancio è volontario e intenzionale. Se il difensore che ha effettuato la presa, perde la palla mentre è nell'atto successivo di tirarla, la palla sarà giudicata presa.

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. 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 quello 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 si schiera 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.

RITOC CARE (retouch) è l'atto di un corridore che fa ritorno a 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'avanzamento 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'avanzamento di un corridore (che non sia avvenuta per base rubata od errore) mentre un difensore tenta di eliminare un altro corridore; (c) l'avanzamento di un corridore ottenuta esclusivamente per l'indifferenza della squadra in difesa

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.

SMORZATA (bunt) Vedi Bunt.

SPRIZZATA FOUL (foul tip) è una palla battuta che schizza direttamente dalla mazza alle mani del ricevitore ed è legalmente presa. Non è una sprizzata foul se non è "presa", ogni sprizzata foul presa è uno strike e la palla rimane in gioco. Non è "presa" se avviene dopo un 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 è disputata la partita.

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

(a) Il battitore tenta di batterlo e lo manca;

(b) Non è battuto e qualunque parte della palla passa attraverso una parte della zona dello strike;

(c) È battuto foul dal battitore quando ha meno di due strike;

(d) È smorzato foul;

(e) Tocca il battitore mentre egli tenta di batterlo;

(f) tocca il battitore, in volo, nella zona dello strike;

(g) È una sprizzata foul.

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

SUGGERITORE DI BASE (base coach) è un membro in divisa della squadra che, dall'apposito box di prima o terza base, dirige il battitore o i corridori.

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 la zona del campo di gioco che include le 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 tocca un corridore con la mano o il guanto con cui tiene la palla saldamente. Non è una toccata, comunque, se simultaneamente o immediatamente dopo la toccata di una base o di un corridore, al difensore cade la palla. Nello stabilire la validità della toccata, il difensore dovrà tenere la palla abbastanza a lungo da provare che ne ha il completo controllo. Se il difensore ha compiuto una toccata e perde la palla mentre esegue

un tiro, dopo la toccata, questa sarà giudicata come effettuata.

TRIPLO GIOCO (triple play) è un gioco della difesa nel quale, senza soluzione di continuità, tre attaccanti sono eliminati, purché tra tali eliminazioni non siano 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. Ai sensi di tale regola, il lanciatore, il ricevitore e gli esterni, che si trovassero in campo interno durante tale gioco, dovranno essere considerati interni.

Nel momento in cui è evidente che la palla battuta può essere una volata interna, l'arbitro deve immediatamente dichiarare "Infield Fly" affinché i corridori possano beneficiarne. Se la palla è vicino alle linee di foul, l'arbitro deve dichiarare "Infield Fly se buona".

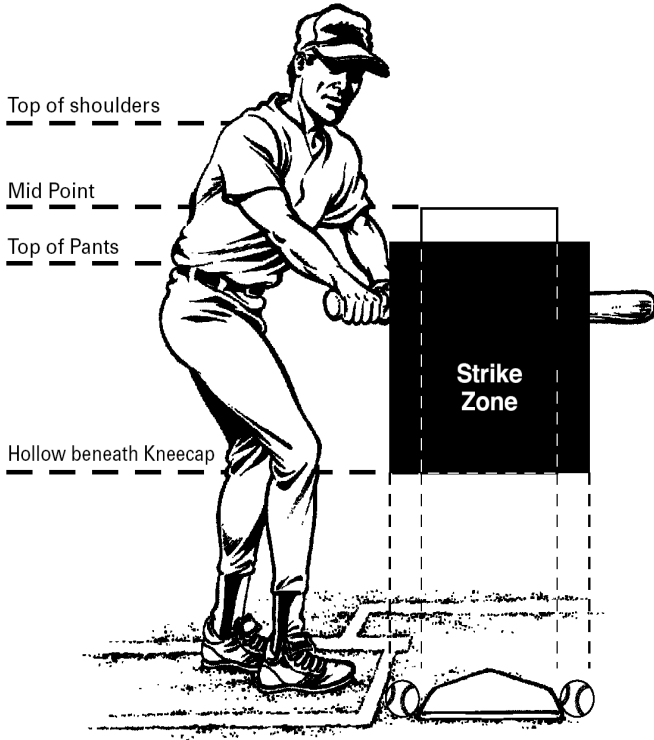
La palla è viva ed i corridori possono avanzare a rischio che la palla sia presa o ritoccare ed avanzare dopo che la palla è toccata come fosse una normale volata. Se la battuta è un foul ci si comporta come per una qualsiasi battuta foul.

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 sarebbe potuta 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 (I). La regola della volata interna ha la precedenza. Se c'è un'interferenza durante un Infield Fly, la palla rimane viva sino a quando non si determina se la palla è buona o foul. Se buona, sia il corridore che ha interferito con il difensore sia il battitore sono out. Se foul, anche se presa, il corridore è out ed il battitore ritorna a battere.

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 dello strike sarà determinata dalla posizione del battitore nel momento in cui si prepara a battere la palla lanciata.



3.00 - Preliminari della partita

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

(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 (vedi schemi) 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 sono stabiliti dalla UISP.

(d) Assicurarsi che la squadra di casa abbia una dozzina di palle regolamentari pronte per l'immediato impiego in caso di necessità.

(e) Avere almeno due palle di riserva; provvederne il reintegro, quando 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 cui avevano diritto. Dopo un fuori campo battuto oltre il 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.

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 UISP. Per le regole riguardanti il lanciatore che altera una palla, vedere regole 8.02(a) dalla (2) alla (6).

3.03 Un giocatore, o giocatori, può essere sostituito durante una partita ogni volta che la palla è morta. Un sostituto batterà nella posizione del giocatore sostituito nell'ordine di battuta della squadra. Un giocatore, una volta sostituito, non rientrerà in quella partita. Se un giocatore che è stato sostituito cerca di rientrare, o rientra, in gara qualsiasi posizione assuma, l'arbitro capo ordinerà al manager di rimuovere immediatamente il giocatore dalla gara non appena ne nota la presenza irregolare o non appena ne è informato, da altro arbitro o da uno dei manager. Se l'ordine di rimuovere il giocatore sostituito avviene prima che inizi il gioco con il giocatore sostituito irregolarmente in gara, allora il sostituto può entrare in partita. Se l'ordine avviene dopo l'inizio della gara con il giocatore sostituito in partita, allora il sostituto sarà ritenuto rimosso dalla partita (oltre alla rimozione del giocatore sostituito) e non potrà entrare in gara. Se un sostituto entra in gara al posto di un giocatore-manager, il manager può andare, a sua discrezione, a suggerire. Quando

due o più giocatori sono sostituiti contemporaneamente in difesa, il manager dovrà immediatamente, prima che essi prendano posizione in difesa, indicare all'arbitro capo le posizioni di tali giocatori nell'ordine di battuta della squadra e l'arbitro capo lo comunicherà al classificatore ufficiale. Se la comunicazione non sarà fatta immediatamente all'arbitro capo, questi avrà l'autorità di assegnare ai sostituti il posto nell'ordine di battuta.

Regola 3.03 Commento: un lanciatore può cambiare un'altra posizione solo una volta durante lo stesso inning; per esempio, al lanciatore non sarà permesso assumere una posizione diversa da quella di lanciatore più di una volta nello stesso inning. Ad un giocatore, che non sia il lanciatore, che sostituisce un giocatore infortunato, saranno permessi cinque lanci di riscaldamento. (Vedi Regola 8.03 per i lanciatori). Qualsiasi gioco che accade mentre un giocatore rientra in gioco dopo essere stato sostituito sarà legale. Se, a giudizio dell'arbitro, il giocatore è rientrato in gioco sapendo di essere stato rimosso, l'arbitro può espellere il manager.

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 fungere da corridore di favore per un 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 è eliminato o raggiunge la prima base, salvo che il lanciatore non subisca un infortunio o sia colto da malore, tale da renderlo, a giudizio dell'arbitro capo, inabile al lancio.

(b) Se il lanciatore è rimosso, il sostituto deve lanciare al battitore in quel momento in battuta, o a qualsiasi eventuale sostituto battitore, fino a quando è eliminato, raggiunge la prima base o ha termine la ripresa, salvo che il sostituto lanciatore subisca un infortunio o sia colto da malore, tale da renderlo, a giudizio dell'arbitro capo, inabile al lancio.

(c) Se si compie 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 al lanciatore irregolare è consentito lanciare, ogni gioco conseguente al lancio deve considerarsi legale. Il lanciatore irregolare diventa regolare non appena effettua il primo lancio al battitore o non appena un corridore è 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 regolare.

(d) Se un lanciatore che è già in partita attraversa la linea di foul per prendere posto in pedana di lancio iniziando la ripresa, deve lanciare al primo battitore fino a quando il medesimo è eliminato o raggiunge la prima base salvo che il battitore sia sostituito o il lanciatore non subisca un infortunio o sia colto da malore, tale da renderlo, a giudizio dell'arbitro capo, inabile al lancio. Se il lanciatore termina l'inning precedente in base o in battuta e non ritorna nel dugout dopo che l'inning è completo, il lanciatore non è obbligato a lanciare al primo battitore dell'inning salvo che non prenda contatto con la pedana per iniziare i lanci di riscaldamento.

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 squadra o "scaldare" i lanciatori. Se il manager è sostituito da un altro giocatore, egli può continuare a dirigere la squadra dalla panchina o dal box del suggeritore. Gli arbitri non dovranno permettere ai giocatori sostituiti e che hanno il permesso di rimanere in panchina, di indirizzare commenti a giocatori o manager avversari, o agli arbitri.

3.07 L'arbitro-capo, dopo averne avuta comunicazione, deve immediatamente annunciare o far annunciare ogni sostituzione.

3.08 (a) Se una sostituzione non è 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) La squadra di casa sarà l'unica che può decidere se una partita non deve iniziare a causa delle condizioni atmosferiche sfavorevoli o della impraticabilità del campo di gioco, fatta eccezione per la seconda partita di un doppio incontro. ECCEZIONE: la UISP può autorizzare a sospendere l'applicazione di questa regola per le ultime settimane della stagione di campionato per assicurare che il campionato sia regolarmente portato a termine ogni anno. Qualora nel corso delle ultime giornate di campionato, il rinvio di una partita e l'eventuale impossibilità di svolgimento successivo, influisca sulla classifica di qualche Società, la UISP, su richiesta della Società stessa, può avocare a sé il diritto che questa regola concede alla Squadra di casa;

(b) L'arbitro-capo della prima partita sarà l'unico a poter 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;

3.11 Quando l'arbitro sospende il gioco, chiama "tempo". Alla chiamata di "gioco" fatta dall'arbitro capo, la sospensione è rimossa ed il gioco riprende. Tra la chiamata di "tempo" e la chiamata di "gioco" la palla è morta.

3.12 Il manager della squadra di casa deve presentare all'arbitro capo ed al manager della squadra avversaria le particolari regole di campo che ritenga necessario adottare per sopperire agli inconvenienti derivanti, dalla vicinanza o presenza del pubblico sul campo di gioco, da una palla battuta o tirata tra gli spettatori a causa della vicinanza o da qualsiasi altra contingenza. Se tali regole sono accettate dal manager della squadra avversaria diventano legali. Se non sono accettate dal manager avversario, l'arbitro-capo deve prescrivere ed applicare tutte quelle regole speciali che ritenga necessario adottare per le caratteristiche del campo avendo cura che tali regole di campo non siano in contrasto con il presente regolamento.

3.13 Quando una squadra è alla battuta i suoi componenti devono 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.

3.14 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 effettuato da parte di persone autorizzate ad essere sul campo di gioco (ad eccezione di membri della squadra in battuta che stanno giocando o i suggeritori di base, ognuno dei quali interferisca con un difensore nel tentativo di prendere una palla battuta o tirata, o un arbitro) la palla è viva e in gioco. Se l'interferenza è intenzionale, la palla sarà morta nel momento dell'interferenza e l'arbitro dovrà imporre le penalità che, a suo giudizio, rendono nullo l'atto d'interferenza.

Regola 3.14 Commento: Per l'interferenza con un difensore che sta tentando di prendere una palla battuta o tirata di un membro della squadra alla battuta o dai suggeritori di base, che non rientrano nella Regola 3.15, vedi Regola 7.11. Vedi anche Regole 5.09(b), 5.09(f) e 6.08(d)(interferenza di un arbitro), e Regola 7.08(b) (interferenza di un corridore). Il dubbio fra interferenza intenzionale o non intenzionale deve essere decisa in base alle azioni della persona. Per esempio: se un batboy, 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. GIOCO: il battitore batte la palla all'interbase che la raccoglie ma tira oltre il 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. Se l'arbitro dovrà chiamare interferenza

da parte del suggeritore sarà a sua discrezione, se egli ha la sensazione che il suggeritore abbia fatto tutto il possibile per evitare di interferire con il gioco non è necessario chiamare l'interferenza. Se a suo giudizio il suggeritore ha finto di evitare di interferire l'arbitro chiamerà l'interferenza.

3.15 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 3.15 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 e dovrà essere trattata come tale, 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 accadrebbe se l'interferenza avvenisse a breve distanza da casa base.

3.16 Giocatori e sostituti di entrambe le squadre devono restare nel dugout della propria squadra salvo 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 batboys, 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 3.16 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 durante la gara, come riscaldare un lanciatore, ecc. A tali giocatori non è mai permesso entrare, qualsiasi motivo abbiano, sul terreno di gioco durante la partita.

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. Svolgeranno le seguenti formalità:

- (a) Prima il manager della squadra di casa, o un suo delegato, darà una copia dell'ordine di battuta all'arbitro-capo;
- (b) poi il manager della squadra ospite, o un suo delegato, darà una copia del proprio ordine di battuta all'arbitro capo;
- (c) Come atto di cortesia, il lineup presentato all'arbitro capo dovrebbe elencare la posizione in difesa di ogni giocatore. Se si utilizzerà un battitore designato, il lineup elencherà quale battitore avrà questo ruolo. (Vedi Regola 6.10(b)). Come atto di cortesia dovrebbero essere elencati anche i possibili sostituti, ma la loro mancanza non renderà tali giocatori ineleggibili all'ingresso in partita.
- (d) L'arbitro capo dovrà assicurarsi che gli originali e le copie degli ordini di battuta siano identici, e consegnarne una copia al manager avversario. La copia trattenuta dall'arbitro sarà l'ordine di battuta ufficiale. La consegna dell'ordine di battuta all'arbitro stabilirà l'ordine di battuta. Dopo di che i manager non potranno effettuare sostituzioni salvo quanto stabilito nelle regole.
- (e) Non appena l'ordine di battuta della squadra di casa è nelle mani dell'arbitro capo, gli arbitri diventano responsabili del terreno di gioco e da quel momento l'arbitro capo avrà l'autorità di determinare quando una partita deve essere interrotta, sospesa o ripresa a causa delle condizioni atmosferiche o della condizione del terreno di gioco. L'arbitro capo non concluderà la partita se non saranno trascorsi almeno 30 minuti dalla sospensione del gioco. L'arbitro capo può continuare la sospensione fino a quando ritenga vi sia una qualsiasi possibilità di riprendere il gioco.

Regola 4.01 Commento: errori evidenti nell'ordine di battuta, che vengano rilevati dall'arbitro capo prima di chiamare "Gioco" per di iniziare la partita, dovrebbero essere portati all'attenzione del manager o capitano della squadra in errore, affinché possano essere corretti prima che inizi la gara. Per esempio, se un manager ha elencato involontariamente solo otto uomini nel lineup o ha elencato due giocatori con lo stesso cognome ma senza l'iniziale del nome che li identifichi e gli errori sono notati dall'arbitro prima di chiamare "gioco", egli farà in modo che l'errore o gli errori siano corretti prima di chiamare "gioco" per dare inizio alla partita. Le squadre non dovrebbero essere "messe in difficoltà", in seguito, da qualche errore che era evidentemente dovuto a disattenzione e che poteva essere corretto prima dell'inizio della partita. L'arbitro capo tenterà sempre di completare una partita. La sua autorità di riprendere il gioco dopo una o più sospensioni di almeno 30 minuti ciascuna, sarà assoluta e terminerà la gara solamente quando apparirà impossibile completarla.

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 è 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 assumere qualsiasi posizione in territorio buono.

4.04 L'ordine di battuta deve essere seguito per tutta la partita salvo che un giocatore venga sostituito. In questo caso il sostituto prenderà il posto del giocatore sostituito nell'ordine di battuta.

4.05 (a) Durante il proprio turno alla battuta la squadra in attacco deve avere in campo due coach di base: uno vicino alla prima e l'altro vicino alla terza base.

(b) I coach di base devono essere soltanto due, devono (1) indossare la divisa della 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 coach, 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 box per avvicinarsi a casa base o al territorio buono finché non siano superati dalla palla battuta. Tuttavia il coach non sarà considerato fuori dal box salvo che il manager dell'altra squadra se ne lamenti; l'arbitro imporrà la regola e richiederà ai coach (di entrambe le squadre) di rimanere sempre nel loro box. È anche abitudine comune per un coach che ha un gioco sulla sua base, lasciare il box per segnalare al giocatore di scivolare, avanzare o tornare ad una base. Questo sarà permesso se il coach non interferisce con il gioco.

4.06 (a) Nessun manager, giocatore, sostituto, coach, massaggiatore o batboy 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, coach 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 dopo essersi rivestito con abiti civili lasciare lo stadio o prendere posto in tribuna, ben lontano dalla panchina o dal bullpen della propria squadra.

Regola 4.07 Commento: se un manager, coach o giocatore, è sotto sospensione non può stare 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 al colpevole di recarsi negli spogliatoi. Se non è in grado di individuare il colpevole o i colpevoli, 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 sarà segnato ogni volta che un corridore, avanzando legalmente, tocca prima, seconda, terza e casa base prima che tre uomini siano eliminati finendo la ripresa. **ECCEZIONE**: il punto non è valido qualora il corridore raggiunga casa base nel corso di un'azione in cui il terzo eliminato è (1) il battitore-corridore prima che tocchi la prima base; (2) un corridore forzato; o (3) un precedente corridore dichiarato eliminato perché ha omesso di toccare una base.

(b) Quando il punto della vittoria è 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, Jones in seconda base, Smith in prima base; il battitore, Brown, batte una lunga battuta buona. Jones segna, Smith è out sul tiro a casa base. Due eliminati. Brown ha però omesso di toccare la prima base. La palla è tirata in prima, è fatto gioco d'appello e Brown è eliminato. Tre eliminati. Poiché Jones 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 Jones non conta. NORMA APPROVATA : l'atto di un precedente corridore non può influire su un corridore che segue, salvo che vi siano già due eliminati. Esempio : un eliminato, Jones in seconda, Smith in prima ed il battitore Brown effettua un fuori campo interno, Jones omette di toccare la terza base nella sua corsa a casa; Smith e Brown segnano. La difesa passa la palla in terza base e si appella all'arbitro e Jones è eliminato. I punti di Smith e Brown sono validi. NORMA APPROVATA : due eliminati, Jones in seconda, Smith in prima ed il battitore, Brown, effettua un fuori campo interno. Tutti e tre attraversano il piatto. Ma Jones, avendo omesso di toccare la terza base, è eliminato su appello. Tre eliminati. I punti di Smith e Brown sono invalidati. Nessun punto è assegnato . NORMA APPROVATA : un eliminato, Jones in terza base, Smith in seconda base, il battitore, Brown, è out al volo dall'esterno centro. Due eliminati. Jones segna il punto dopo la presa e Smith segna su un tiro sbagliato a casa base. Ma Jones, 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 omesso di toccare la prima base. Tre eliminati, nessun punto conta. Si ha qui una norma di carattere generale che stabilisce:

Quando è effettuata una presa al volo ed un corridore omette di toccare una base ed il difensore, in possesso della palla, sulla base saltata o sulla base originariamente occupata dal corridore, chiede un gioco d'appello all'arbitro, tale corridore è out nel momento in cui l'arbitro accoglie la richiesta del difensore; tutti i corridori possono segnare con la seguente eccezione: se è fatto appello e ci sono due eliminati, il corridore è out nel momento in cui salta la base, pertanto i corridori seguenti non segneranno. NORMA APPROVATA : un eliminato. Jones in terza Smith in prima e il battitore, Brown, è eliminato al volo dall'esterno destro. Due eliminati. Jones ritocca la base dopo la presa e segna. Smith, cerca di ritornare in prima base, ma il tiro dell'esterno destro lo precede. Tre eliminati. Avendo Jones segnato prima che il tiro per eliminare Smith arrivasse in prima base, il punto deve ritenersi valido non trattandosi di gioco forzato.

4.10 (a) Una partita regolamentare è di nove riprese salvo che non sia 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 capo pone termine alla partita.

(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 in cinque inning completi;
 - (3) La squadra di casa, segnando uno o più punti nel corso della propria metà del quinto inning, riesce a pareggiare il punteggio.
- (d) Se 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 capo "PARTITA NON VALIDA".

4.11 Il punteggio di una partita regolamentare è dato dal totale dei punti segnati da ogni squadra quando termina la partita.

- (a) Se la squadra di casa è in vantaggio, la partita termina quando la squadra ospitata ha completato la propria metà del nono inning.
- (b) Se la squadra ospitata è in vantaggio, la partita termina quando è completato il nono inning.
- (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 è segnato. ECCEZIONE: se l'ultimo battitore della partita batte un homerun, 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, salvo 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, salvo che diventi una partita sospesa per effetto della regola 4.12(a).

4.12 PARTITE SOSPESE

(a) La UISP adotterà le seguenti regole per 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 UISP;
- (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, quando disposizioni di legge proibiscono il funzionamento dell'impianto di illuminazione;

(5) Condizioni atmosferiche, se una partita regolare è interrotta mentre è in corso un inning che non è ancora 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 interrotta con il punteggio pari.

Le gare terminate per coprifuoco (Regola 4.12(a)(1)), condizioni atmosferiche (Regola 4.12(a)(5)), limiti di tempo (Regola 4.12(a)(2)) o per punteggio pari (Regola 4.12(a)(6)) non saranno gare sospese salvo che non siano progredite abbastanza per essere regolari secondo la regola 4.10(c). Gare terminate, in qualsiasi momento dopo l'inizio, secondo le Regole 4.12(a)(3) o 4.12(a)(4) saranno considerate gare sospese.

4.13 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.

4.14 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 salvo 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 salvo che questa sia stata dichiarata dall'arbitro capo 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, salvo che l'arbitro-capo della prima partita non abbia prolungato l'intervallo.

4.15 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.

4.16 Una partita è vinta per forfait dalla squadra avversaria, quando una squadra non è in grado o rifiuta di schierare nove giocatori in campo.

4.17 Se l'arbitro capo dichiara una partita vinta per forfait, deve inviare alla UISP un rapporto scritto entro ventiquattro ore. Il mancato invio del rapporto non può

influire sulla validità del forfait.

4.18 PARTITE PROTESTATE La UISP 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 UISP sarà definitiva.

Anche nel caso si convenga che la decisione arbitrale è in contrasto con il regolamento tecnico di gioco, non sarà ordinata la ripetizione della partita salvo che, secondo la UISP la decisione errata non abbia precluso la possibilità di vittoria della squadra che ha proposto il protesto.

Regola 4.18 Commento: quando un manager chiede il protesto di una partita per l'errata applicazione delle regole, il protesto sarà riconosciuto solo se agli arbitri sarà notificato al momento in cui il gioco sotto protesto è avvenuto e prima del prossimo lancio, gioco o tentativo di gioco. 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 capo 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 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 ed 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 a casa base interferisce con il tiro del ricevitore che tenta di impedire una rubata in base o l'eliminazione di un corridore su pick-off; i corridori non possono avanzare.

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

Regola 5.09 (b) Commento: L'interferenza dell'arbitro può anche accadere quando un arbitro interferisce con un ricevitore mentre restituisce la palla al lanciatore.

(c) È commesso un balk; i corridori avanzano (vedere regole 8.05 - PENALITÀ);

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

(e) Una palla foul non è presa al volo; i corridori ritornano alle basi di partenza.

L'arbitro capo non rimetterà la palla in gioco finché tutti i corridori non avranno ritoccato le loro basi;

(f) Una palla battuta buona tocca un corridore o un arbitro in territorio buono prima di toccare un interno, incluso il lanciatore, o tocca un arbitro prima di oltrepassare un interno, escluso il lanciatore; i corridori avanzano, se forzati.

Se una palla buona supera, o oltrepassa, un interno, e nessun altro interno ha l'opportunità di giocare la palla e questa tocca un corridore immediatamente dietro all'interno che è stato superato, o oltrepassato, la palla è in gioco e l'arbitro non dichiarerà eliminato il corridore. Se una palla buona tocca un corridore dopo essere stata deviata da un interno, la palla è in gioco e l'arbitro non dichiarerà eliminato il corridore.

Regola 5.09(f) Commento: Se una palla buona tocca un arbitro che ha preso posizione in campo interno dopo aver oltrepassato o è rimbalzata sopra il 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 ed è poi presa da un interno, essa non sarà una presa, ma la palla rimarrà in gioco.

(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 ed il battitore non può essere eliminato. Si applica anche quando la 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 la palla rimbalza ed è presa da un difensore prima di toccare il terreno, il battitore non è eliminato sulla 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) un 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 seguire il gioco.

NOTA : la UISP 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 motivi simili;

(f) Un difensore, dopo aver preso una volata, cade nel dugout o in tribuna, o tra la folla, oltre la corda che l'arginava, quando vi sono spettatori sul campo. 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 salvo 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, salvo che ci sia un ritardo nell'azione di gioco o a giudizio degli arbitri le condizioni meteorologiche permettano un'eccezione. Gli arbitri non chiameranno «tempo», su richiesta del battitore o di componente 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: 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 lanciatore sia il battitore riprenderanno il gioco come se nulla fosse accaduto.

(c) Se il battitore rifiuta di prendere posto nel box durante il suo turno alla battuta, l'arbitro 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, salvo 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) Occorre 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.

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 aggiuntivo 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 suo box e la zona in terra rossa che circonda casa base quando è 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) è 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, salvo 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 è 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 è 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 toccare un difensore. Se il battitore è in posizione legale nel box del battitore, si veda Regola 6.03, e, a giudizio dell'arbitro, non vi era alcuna intenzione di interferire con il percorso della palla, la palla battuta che colpisce il battitore o la sua mazza sarà giudicata una palla foul;

(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; se il battitore si trova in una posizione legale nel box del battitore, si veda Regola 6.03, e non vi era, a giudizio dell'arbitro, alcuna intenzione di interferire con il percorso della palla, una palla battuta che colpisce il battitore o la sua mazza sarà giudicata una palla foul .

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 o foul 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 o foul, 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 delineano. 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 ed 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 un'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.

(o) Un membro della sua squadra (escluso un corridore) ostacola un difensore che sta tentando di effettuare una presa o di giocare una palla battuta. Vedi regola 7.11. Per l'interferenza di un corridore, vedi regola 7.08(b).

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 UISP

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 ed il conto dei balls e degli strikes raggiunto fino a quel momento dal battitore irregolare è 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 sia 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 ed 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 omissso 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 abbia 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 si 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 si 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 è 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 è 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 è fatto e è 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 è fatto appello prima del lancio a Bruno, Elio è eliminato e battitore regolare diventa Fausto. Non vi è alcun appello ed un lancio è 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 è 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 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 cui è assegnato e tenta di avanzare oltre quella base può essere eliminato toccando lui o la base saltata.

(b) È toccato da una palla lanciata che non ha tentato di battere salvo 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 da 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 è 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 sarà 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'incassa 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 UISP può decidere se applicare la regola 6.10(b), che sarà chiamata 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 secondo quanto applicato normalmente dalla squadra di casa;

(2) Nelle partite "All Star" sarà applicata solo se entrambe le squadre concordino sull'applicazione della regola.

(b) La regola del battitore designato stabilisce quanto segue:

Un battitore può essere designato a battere al posto del lanciatore partente e per tutti i successivi lanciatori in qualsiasi partita senza influire sulla posizione del lanciatore/i nella partita. Un battitore designato al posto del lanciatore, se presente, deve essere scelto prima dell'inizio della partita e deve essere indicato nell'ordine di battuta presentato all'arbitro capo. Se un manager elenca 10 giocatori nel lineup della sua squadra, ma non ne indica uno come battitore designato ed un arbitro o i manager (o un delegato dei manager che presenta l'ordine di battuta per la squadra) si rendono conto dell'errore prima che l'arbitro capo ordini "gioco" ed inizi la partita, l'arbitro capo ordinerà, al manager che aveva compiuto l'omissione, di designare quale dei nove giocatori, diverso dal lanciatore, sarà il battitore designato. Regola 6.10(b)(1) Commento: la dimenticanza di indicazione del battitore designato, quando 10 giocatori sono elencati nell'ordine di battuta, è un errore "ovvio" che può essere corretto prima dell'inizio della partita. Si veda Regola 4.01 Commento.

(2) Il battitore designato indicato nell'ordine di battuta iniziale deve presentarsi a battere almeno una volta, salvo che la squadra avversaria cambi i lanciatori.

(3) Non è obbligatorio per una squadra designare un battitore per il lanciatore, ma il non fare ciò prima della partita preclude l'uso di un battitore designato a quella squadra per quella partita.

(4) Possono essere usati dei sostituti battitori per un battitore designato. Qualsiasi sostituto battitore per un battitore designato diviene il battitore designato. Un battitore designato che sia stato sostituito non può rientrare nella partita in qualsiasi posizione.

(5) Il battitore designato può essere usato in difesa, continuando a battere nella stessa posizione nell'ordine di battuta, ma il lanciatore deve allora battere al posto del difensore sostituito, salvo che non sia fatta più di una sostituzione, nel qual caso il manager deve indicare i loro posti nell'ordine di battuta.

(6) Un corridore può essere un sostituto del battitore designato ed il corridore assume il ruolo di battitore designato. Un battitore designato non può essere usato come sostituto corridore.

(7) La posizione nell'ordine di battuta del battitore designato è "bloccata". Non può essere effettuata alcuna sostituzione multipla che alteri il turno in battuta del battitore designato.

(8) Se il lanciatore è spostato in un'altra posizione difensiva, la sua squadra perde la possibilità di usare il battitore designato per il resto della partita.

(9) Se un sostituto battitore batte al posto di un qualsiasi giocatore nell'ordine di battuta e poi assume il ruolo di lanciatore, la sua squadra perde la possibilità di usare il battitore designato per il resto della partita.

(10) Se il lanciatore batte al posto del battitore designato, la sua squadra perde la possibilità di usare un battitore designato per il resto della partita. Il lanciatore può entrare come sostituto battitore solo al posto del battitore designato.

(11) Se un manager elenca 10 giocatori nell'ordine di battuta della sua squadra, ma non ne indica uno come battitore designato ed il manager avversario porta all'attenzione dell'arbitro capo, dopo l'inizio della partita, il fatto che non è stato messo nell'elenco un battitore designato, allora

(i) Al lanciatore sarà richiesto di battere nell'ordine di battuta al posto del giocatore elencato che non ha assunto una posizione in difesa, se la squadra ha iniziato in difesa, o

(ii) Se la squadra non è ancora schierata in difesa, il lanciatore sarà messo nell'ordine di battuta al posto di qualsiasi giocatore, in base alla scelta dal manager di quella squadra (in difetto).

In entrambi i casi, si considererà che il giocatore che è sostituito dal lanciatore nell'ordine di battuta dovrà essere considerato come essere stato sostituito, e sarà rimosso dalla partita ed il ruolo di battitore designato per quella squadra sarà terminato per il resto della partita. Qualsiasi gioco avvenuto prima che la violazione sia stata portata all'attenzione dell'arbitro capo sarà mantenuto, fatto salvo quanto prescritto dalla Regola 6.07 (Battitore fuori turno).

(12) Se il battitore designato assume una posizione in difesa, la sua squadra perde la possibilità di usare un battitore designato per il resto della partita.

(13) Non è necessario che un sostituto del battitore designato sia annunciato prima che sia arrivato il turno di battuta del battitore designato.

(14) Se un giocatore in difesa va sul monte (cioè sostituisce il lanciatore), la sua squadra perde la possibilità di usare un battitore designato per il resto della partita.

(15) Il battitore designato non può stare nel bullpen salvo che non stia svolgendo la funzione di ricevitore nel bullpen .

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 è toccato ed il primo corridore ha diritto a tale base, salvo che non sia 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 cui il secondo corridore è forzato, tale corridore ha diritto a tale base ed il primo corridore è eliminato quando è toccato o quando un difensore con la palla saldamente in suo possesso tocca la base 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) È 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 è 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 ed 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 o 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.

(e) Un difensore tocca deliberatamente una palla lanciata con il suo cappello, maschera o qualsiasi altra parte della sua divisa distaccata dal proprio posto. La palla è viva e in gioco, e l'assegnazione della base è fatta dalla posizione del corridore nel momento in cui è stata toccata la palla.

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 è 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 è 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, saranno 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 arbitrale. 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 è 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 è 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 è 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 aggiuntive. Può ritoccare mentre la palla è morta e la concessione è quindi fatta dalla sua base originale.

7.06 Quando è 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 7.06(a) Commento: quando è fatto un gioco su 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 terzo base che va verso la terza mentre il tiro è in volo dall'interbase, se tale tiro va nel dugout, al corridore ostruito è assegnata la casa base. Ad ogni altro corridore in questa situazione saranno 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 arbitrale. NOTA : il ricevitore, che non è in possesso della palla, non ha diritto di bloccare la linea di corsa del corridore che tenta di segnare il punto. La linea delle basi appartiene al corridore e pertanto il ricevitore può sostare sulla corsia solo nel caso che stia per raccogliere la palla o che ne sia già in possesso.

7.07 Al lanciatore sarà 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 traiettoria di corsa utilizzata per raggiungere la base, salvo che tale deviazione sia fatta per evitare di interferire con un giocatore che sta prendendo una palla battuta. La traiettoria di corsa 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 traiettoria di corsa e si dirige verso il dugout o verso la sua posizione in difesa, pensando che non ci sia un ulteriore gioco, può essere dichiarato eliminato se l'arbitro giudica che l'azione del corridore è da considerarsi una rinuncia alla conquista di altre basi. Anche se è 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. Una apparente sprizzata foul non "presa" diventa una normale battuta foul e i corridori devono far ritorno alle loro basi.

(e) Egli o la base successiva sono toccati prima che lui tocchi la base successiva, dopo essere stato forzato ad avanzare a causa del battitore diventato corridore.

Tuttavia, se un corridore successivo è

eliminato su gioco forzato, la forzatura è rimossa ed il corridore deve essere toccato per essere eliminato. Tuttavia, se il corridore forzato, dopo aver toccato la base successiva, torna indietro, per qualsiasi ragione, verso l'ultima base che aveva occupato, il gioco forzato viene ripristinato e, può essere nuovamente eliminato se la difesa tocca la base a cui egli è forzato ad avanzare.

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 è 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 è eliminato, poiché la palla diventa immediatamente morta. Se una palla dichiarata "volata interna" colpisce un corridore staccato dalla propria base, sono eliminati sia il battitore che il corridore colpito.

(g) Con meno di due eliminati, egli tenta di segnare in un'azione nella quale il battitore interferisce con il gioco a casa base. Con due eliminati l'interferenza causa l'eliminazione del battitore e nessun punto conta.

(h) Sorpassa un corridore che lo precede prima che tale corridore sia eliminato.

(i) Dopo aver acquisito legale possesso di una base, egli corre in ordine inverso tra

le basi allo scopo di confondere la difesa e fare una farsa della partita. L'arbitro deve chiamare immediatamente tempo e dichiarare il corridore eliminato.

Regola 7.08(i) Commento: se un corridore tocca una base non occupata pensando che la palla sia stata presa e quindi, è 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.

(l) La difesa sta facendo un gioco su di lui e un membro della sua squadra (escluso un corridore) ostacola un difensore che sta tentando di giocare una palla tirata. Vedi regola 7.11. Per l'interferenza di un corridore vedi regola 7.08(b).

7.09 Il battitore o il corridore commettono interferenza quando:

(a) Dopo un terzo strike ostacola chiaramente il ricevitore che tenta di giocare la palla; il battitore- corridore è eliminato, la palla è morta e tutti i corridori ritornano alla base che occupavano al momento del lancio.

Regola 7.09(a) Commento: se la palla lanciata è deviata dal catcher o dall'arbitro e in seguito tocca il battitore-corridore, non è da considerarsi come un'interferenza, salvo che, secondo il giudizio arbitrale, il battitore-corridore, chiaramente, ostacoli il catcher mentre tenta di giocare la palla deviata.

(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 premeditatamente 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 e hanno un contatto mentre il ricevitore sta giocando la palla, generalmente non si ha violazione del regolamento e non deve essere chiamato nulla. Sarà 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). 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 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 è 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, non compie alcun tentativo di ritornarvi e casa base 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 termina 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 è 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 devono lasciare libero lo spazio (comprese entrambe le trincee o panchine) che necessita ad un difensore per prendere una palla battuta o tirata. Se un membro della squadra in attacco (escluso un corridore) ostacola un difensore che sta tentando di compiere una presa o di giocare una palla battuta, la palla è morta, il battitore è eliminato e tutti i corridori ritornano alle basi che occupavano al momento del lancio. Se un membro della squadra in attacco (escluso un corridore) ostacola un difensore che sta tentando di giocare una palla tirata, la palla è morta, il corridore su cui si sta facendo gioco è eliminato e tutti i corridori ritornano all'ultima base che avevano legalmente toccato al momento dell'interferenza.

7.12 Salvo 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.

7.13 1) Un corridore che tenta di segnare il punto non può deviare dal suo percorso diretto verso il piatto allo scopo di cercare il contatto con il ricevitore (o un altro giocatore che sta coprendo il piatto di casa base). Se, a giudizio dell'arbitro, un corridore che tenta di segnare il punto cerca il contatto con il ricevitore (o un altro giocatore che copre il piatto di casa base), l'arbitro deve dichiarare out il corridore (anche se il giocatore che copre il piatto perde la palla). In questa circostanza, l'arbitro chiama palla morta e tutti gli altri corridori tornano all'ultima base toccata al momento della collisione.

Commento: la constatazione che il corridore non compie lo sforzo di toccare il piatto, oppure abbassa la spalla oppure ancora spinge con le mani, i gomiti o le braccia, sarà alla base della decisione che il corridore devia dal suo percorso per cercare il contatto con il catcher in violazione della regola 7.13. Se il corridore scivola a casa base nel modo appropriato non si giudicherà violata la regola 7.13. Nel caso di scivolata con i piedi in avanti, questa sarà giudicata "appropriata" se i glutei e le gambe del corridore toccano terra prima del contatto con il catcher. Nel caso di scivolata con la testa avanti, l'azione sarà giudicata corretta se il corpo del corridore tocca terra prima del contatto con il catcher.

2) Se non è in possesso della palla, il catcher non può bloccare il percorso del corridore che tenta di segnare il punto. Se, a giudizio dell'arbitro, il catcher che non è in possesso di palla blocca il percorso del corridore, l'arbitro dichiarerà salvo il corridore. Tuttavia, non si considererà violazione della regola 7.13 il fatto che il catcher blocchi la linea di corsa del corridore mentre sta cercando di prendere una palla tirata, e l'arbitro giudica che il catcher non avrebbe potuto prendere la palla senza bloccare il percorso del corridore e che il contatto con il corridore era inevitabile.

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 mentre sono 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 piede 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 una base o scendere dalla pedana 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" salvo 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 tiro è il tiro di un difensore e si applicano le regole relative alla palla tirata da un difensore.

(f) Il lanciatore deve indicare chiaramente all'arbitro capo, al battitore e a tutti i corridori, la mano con cui intende effettuare il lancio, questo può essere fatto indossando il guanto sull'altra mano nel momento in cui il lanciatore entra a contatto con la pedana. Al lanciatore non sarà permesso di lanciare con l'altra mano fino a quando il battitore non sia eliminato, il battitore diventi corridore, termini la ripresa, il battitore sia sostituito da un sostituto battitore o il lanciatore incorra in un infortunio. Nel caso in cui il lanciatore cambi la mano con cui effettua il lancio durante il turno di un battitore, a causa di un infortunio, non gli sarà più consentito, fino al termine della partita, lanciare con la mano utilizzata inizialmente. Al lanciatore non sarà consentito effettuare alcun lancio di riscaldamento dopo aver cambiato la mano con cui lancia la palla. Ogni cambio di mano con cui è effettuato il lancio deve essere indicato chiaramente all'arbitro capo.

8.02 Il lanciatore non potrà:

(a) (1) Mentre si trova all'interno del cerchio di m 5,50 che circonda la pedana di lancio, toccare la palla dopo essersi toccato la bocca o le labbra (con la mano con cui lancia) o toccare la bocca o le labbra mentre è a contatto con la pedana di lancio. Questo sarà consentito, dentro il cerchio, se il lanciatore si asciugua chiaramente le dita della mano di lancio prima di toccare la palla o la pedana.

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 della regola 8.02(a)(1) l'arbitro deve immediatamente chiamare un ball. Tuttavia, qualora il lancio sia effettuato ed il battitore raggiunga 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):

(a) Il lanciatore sarà immediatamente espulso dal gioco e sarà automaticamente sospeso dal Giudice secondo il vigente codice di Giustizia Sportiva della UISP.

(b) 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 è eliminato prima di avanzare almeno una base, il gioco prosegue come se la violazione non fosse avvenuta;

(c) 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.

(d) 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.

(e) 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.

(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.

Se, a giudizio dell'arbitro, la circostanza lo giustifichi, entrambe le squadre possono essere ufficialmente avvertite prima della partita e in qualsiasi momento della gara.

Regola 8.02(d) Commento: Regola 8.02(d) Commento: I componenti della squadra, i dirigenti e gli accompagnatori non possono entrare in campo per discutere o contestare un warning dell'arbitro capo a norma dell'articolo 8.02(d)(2). Se un manager, allenatore o un giocatore lascia la panchina o la sua posizione per contestare un warning, dovrebbe essere avvertito di smettere. Se egli continua, è soggetto a espulsione. 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. 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 salvo che non tiri in seconda in un gioco di pick-off.

(b) Il lanciatore, mentre tocca la pedana, finge un tiro in prima o in terza 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 alla 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. Il lanciatore deve fare un passo verso la base prima di tirare alla base ed è tenuto a farlo (a parte in seconda base) perché ha fatto il passo. E' un balk se, con corridori in prima e terza, il lanciatore fa un passo verso la terza e non tira, semplicemente per fare una finta che tenga il corridore in terza, poi vedendo che il corridore in prima inizia la rubata in seconda, si gira, fa un passo e tira in prima base. E' legale per il lanciatore fare una finta in seconda base.

(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(h) Commento: la regola 8.05(h) 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, sarà applicata anche la penalità della regola 8.05(h). 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, accidentalmente o intenzionalmente, fa scivolare o cadere la palla dalla mano o fuori dal guanto;
- (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 ed ogni corridore avanza di una base senza pericolo di essere eliminato salvo 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 è 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 UISP 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 rimuovere il lanciatore dalla partita.

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) è come 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 saranno 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 UISP 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 altra 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 devono 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 è contestata, l'arbitro che prende la decisione può interpellare un altro arbitro, per conferma, prima di prendere una decisione finale. Nessun arbitro deve criticare, cercare di cambiare o interferire con la decisione di un altro arbitro, sempre che non gli sia richiesto dall'arbitro che ha preso tale decisione. Se gli arbitri si consultano, dopo un gioco, e modificano la decisione,, hanno poi l'autorità di adottare tutte le decisioni che riterranno necessarie, a loro discrezione, ad eliminare i risultati e le conseguenze della loro chiamata precedente che essi stanno revocando, ivi compreso: collocare i corridori nelle basi dove ritengono sarebbero stati alla fine del gioco, come se la chiamata corretta fosse stata fatta nel

preciso istante in cui è invece occorsa la chiamata errata, tralasciando interferenze od ostruzioni occorse durante il gioco; impossibilità dei corridori di ritoccare la base dovuta alla chiamata iniziale; corridori che superano altri o saltano delle basi; etc..., il tutto a discrezione degli arbitri. A nessun manager o coach sarà permesso contestare l'esercizio della discrezionalità degli arbitri nel risolvere il gioco pena l'espulsione.

Regola 9.02(c) Commento: ad un manager è permesso di chiedere un chiarimento del gioco agli arbitri e su come gli arbitri hanno esercitato la loro discrezione per eliminare i risultati e le conseguenze di una decisione precedente che gli arbitri stanno revocando. Tuttavia, una volta che gli arbitri chiariscono il risultato del gioco, a nessuno è permesso di sostenere che gli arbitri avrebbero dovuto esercitare diversamente la loro discrezione. 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 devono 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 all'eventuale mezza sventolata. Se l'arbitro di base riterrà il lancio un strike, prevarrà il giudizio di strike. I corridori sulle basi devono essere pronti all'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 l'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, salvo 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 nell'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). Dovrà essere considerato arbitro capo.

(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 abitualmente 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 è 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 (salvo che un altro arbitro sia stato designato dall'Organo 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 UISP 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 sono espulsi 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 UISP.

(c) Immediatamente dopo aver ricevuto il rapporto dell'arbitro dichiarante che un allenatore, manager, suggeritore o giocatore sono stati espulsi dalla partita la UISP 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 UISP 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 devono 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 "UISP". 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 UISP 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 qual 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. 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 dovette 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.

INDICE

Regole dalla 1.00 alla 9.00

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

Addetti alla manutenzione del campo – 3.11, 4.01(e), 4.16.

Arbitro — 9.00;

Cambiare la decisione dopo una consultazione arbitrale 9.02(c), 9.02(c) Commento;

Colpito da una palla battuta 5.09(f), 6.08(d), 6.09(c), 7.04(b);

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 scritto alla UISP 4.18, 9.05;

Toccatto 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;

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

Penalità 5.09(c), 7.04(a), 8.05.

Base — 1.04, 1.06, 2.00;

Rimossa dalla posizione 7.08(c) Norma Approvata (1) e (2).

Bat Boy/Girl — 1.16(f), 3.15, 3.17.

Battitore/Battitore-Corridore —

Back-swing che colpisce il ricevitore, 6.06 (c)

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

Colpito dalla palla battuta 5.09(f), 6.05(g), 7.09(k)

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

Non raggiunge 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.

Box del ricevitore – 1.04 (Schema 2), 2.00, 4.03(a), 8.05(l)

Campo di Gioco — 1.04.

Casa base o base saltata – 7.05(i) Commento, 7.08(k), 7.10(b, d)

Vedi anche giochi di Appello e Corridore (Requisiti di toccata)

Caschetti — 1.16, 6.05(h) Commento.

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

Coach – 2.00, 2.00 (Manager (b)), 3.15 Commento, 4.05, 5.08, 7.09(h-i), 7.11

Colpire una palla viva con l'equipaggiamento — 7.04(e), 7.05(a-e).

Condizioni di gioco e meteorologiche — 3.10, 3.13, 4.01(e), 4.01(e) Commento, 4.12(a)(5), 4.12 Commento, 4.13(d), 5.10(a), 6.02(b) Commento, 8.02(a)(1);

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

Correre Oltre/Scivolare Oltre — casa base 7.08(k), 7.10(d). prima base, 7.08(c, j), 7.10(c);

Corridore —

Abbandona la traiettoria di corsa per evitare una toccata 7.08(a)(1);

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

Colpito dalla palla battuta (dopo che ha superato il difensore) 5.09(f), 7.09(k)

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);

Infortunio 5.10(c)(1)

Interferisce mentre è a contatto con una base 7.08(b) Commento

Interferisce dopo aver segnato 7.09(e)

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

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

Rinuncia alla corsa sulle basi 6.08, 6.09(b) Commento, 7.08(a)(2), 7.08(j), 7.10(c)

Sorpassa il corridore che lo precede 7.08(h);

Toccato da una palla lanciata 5.09(h), 6.05(n);

“Troppo Zelante” 7.04(b) **vedi anche Battitore-Corridore** .

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

Difensore - Cade fuori dal terreno 5.10(f), 7.04(c):

Maniche 1.11(c)

Posizione nel terreno di gioco 4.03

Tirare il guanto verso una palla (equipaggiamento distaccato) 7.04(e), 7.05(a-e)

Divise di Gioco — 1.11, 1.17.

Doppio Incontro — 3.10(b), 4.13.

Dugout — vedi Panchina.

Equipaggiamento —

Base 1.06;

Caschetto 1.16;

Casa Base 1.05;

Distaccato- 7-04(e). 7.05 (a-e)

Guanto/Muffola 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.

Equipaggiamento tocca illegalmente una palla viva – 7.04€, 7.05(a-e)

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

Finta di pick-off terza-prima – 8.05(c) Commento

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), 6.05(h). Foul Tip – 2.00, 5.09(g), 6.05(b) Commento, 7.08(d) Commento

Fraternizzazione - 3.09

Fuori Campo — 6.09(d), 7.05(a).

Giochi d'appello — 6.07, 7.04(d) Nota, 7.05(i) Commento, 7.08(d, j-k), 7.10, 9.02(c).

Gioco Forzato/Out Forzato - 2.00, 7.08(e). Ripristino "Forzatura" 7.08(e).

Guanto/Muffola — 1.12, 1.13, 1.14, 1.15;

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

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

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 —

Back-Swing dietro la testa del ricevitore, 6.06(c) Commento;

Dei Coach 3.15 Commento, 5.08, 7.09(h);

Del Battitore 6.05(h), 6.06(c), 7.08(g), 7.09(c);

Del Ricevitore 6.08(c), 7.04(d), 7.07;

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

Dell'Attacco 2.00, 3.15, 5.09(f-g), 6.05(h-i, m-n-o), 6.06(c), 6.08(d), 7.08(b, f-g, l), 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;

Mentre è in contatto con la base 7.08(b) Commento vedi anche Suggeritori di Base, Battitore e Ricevitore Interferenza "Back-Swing" sulla testa del ricevitore – 6.06(c) Commento Lanciare intenzionalmente al battitore — 8.02(d).

Lanciatore —

Ambidestro 8.01 (f)

Diventa un interno 8.01(e);

Infortunato 3.03 Commento, 3.05(a-b), 8.01(f), 8.03;

Lanci di riscaldamento 8.03, 8.06 Commento;

Lancia intenzionalmente al battitore 8.02(d);

Maniche 1.11(c)

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, e));
Possedere oggetti o sostanze estranee 8.02(b);
Tirare fuori dal terreno di gioco mentre è a contatto con la pedana del lanciatore 7.05(h).

È sostituito e diventa difensore 3.03 Commento

Visite da parte del manager o del coach 8.06;

Lanciatore ambidestro – 8.01(f)

Lancio —

Ball 2.00;

Colpisce il battitore 5.09(a), 6.05(f), 6.08(b), 2.00 (Ball, Strike).

Colpisce intenzionalmente il battitore 8.02(d);

Colpisce il corridore che tenta di segnare 5,09 (h), 6,05 (h).

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 viva — 2.00;

Deviata 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;

Equipaggiamento 3.14;

Occupanti 3.06 Commento, 3.17, 4.06, 4.07, 4.08, 9.05(c).

Palla viva deviata dentro 7.05(h);
Presa/Tentativo di Gioco 2.00 (“Presa” Commento), 5.10(f), 6.05(a) Commento, 7.04(c), 7.11;
Partita Pari — 2.00, 4.10(d), 4.12.
Partite Protestate — 4.18, 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).
Posizione di Caricamento — 8.01(a).
Posizione Fissa — 8.01(b).
Presa — 2.00, 6.05(a-b).
Punteggio di una partita — 4.11.
Punti che terminano la partita – 4.09(b), 4.11(c), 7.08(a) Commento, 7.10 Commento
Quarto out apparente — 7.10 — 7.10(d).
Regole di Campo — 3.13, 9.04(a)(9).
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 2.00 (Interferenza (b)), 6.08(c), 7.04(d), 7.07;
Palla bloccata nell'equipaggiamento 5.09(g), 7.05(i);
Posizione, 4.03.
Subisce Interferenza 2.00 (Interferenza(c)), 5.09(b), 6.06(c), 7.08(g);
Rimuovere una base – 7.08(c) Norma Approvata (1) e (2)
Rimuovere volontariamente l'equipaggiamento – 7.04(e), 7.05(a-e)
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.
Ritardi a causa delle condizioni atmosferiche – 4.01(e), 4.01(e) Commento
Sacchetto della resina — 3.01(f), 8.02(a).
Salto di Base o Casa Base — 7.05(i) Commento, 7.08(k), 7.10(b, d); vedi anche
Appello e Corridore (requisiti di toccata).
Scambio degli Ordini di Battuta — 4.01.
Scelta della difesa — 2.00.

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).

Sostituzioni — 3.03 - 3.08, 4.04.

Sostituto Battitore/Corridore — vedi sostituzioni.

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.

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

Suggeritori di Base — 4.05;

Caschetto 1.16(e);

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.

Trucco della palla nascosta — 8.05(i) Uniformi — 1.11, 1.17

Visita del manager al Lanciatore — 8.06