FEDERAZIONE ITALIANA BASEBALL SOFTBALL

Liceo Scientifico “F.Lussana”

A.s. 2011-2012

SOFTBALL
il regolamento di gioco in palestra

a cura di

Andrea FABBRI
Aprile 2012

Con la collaborazione degli alunni della classe 5 L
Del Liceo Scientifico "F.Lussana"

Premessa

In questa dispensa si intendono dare indicazioni e suggerimenti per apprendere e utilizzare le regole di gioco del softball che si utilizzano in una palestra.
Il testo non contiene nessuna indicazione relativa alla tecnica dei fondamentali individuali o di squadra, perché intendo lasciare a tutti gli alunni la ricerca delle soluzioni tecniche e anche tecniche più opportune, sulla base di quello che si riesce a sperimentare e a risolvere personalmente e di squadra, durante le lezioni.
Obiettivo di questa unità di apprendimento è quello di far proprie le regole mediante la pratica del gioco e il suo arbitraggio.
Nel testo vengono presente e spiegate le regole di gioco distintamente per la fase di attacco e la fase di difesa.
Quando un termine specifico o una regola sono introdotti per la prima volta, vengono segnati in *corsivo* per richiamare l'attenzione sulla novità.
Il paragrafo intitolato "**regole**", viene introdotto di tanto in tanto per spiegare le regole di gioco più complesse.
Le "**indicazioni metodologiche**", richiamano l'attenzione del lettore su alcune regole o particolari azioni che si possono verificare. Lo scopo è quello di chiarire quelle situazioni che frequentemente creano confusione nella comprensione.
I richiami alla **sicurezza durante il gioco**, sono fondamentali per evitare incidenti che in alcuni casi potrebbero essere anche di grave entità.

Scopo del gioco

Per l'***ATTACCO*** lo scopo è di realizzare più punti dell'avversario, battendo la palla e conquistando le basi.
Per la ***DIFESA*** lo scopo è di evitare che l'attacco realizzi i punti prendendo la palla che ha battuto l'attacco ed effettuando con questa le *eliminazioni* (= "*out*")

Attrezzatura del Softball.

In questa sezione si esamina la strumentazione utilizzata nell'attività didattica e nei Campionati Sportivi Scolastici del softball studentesco.

Guanto: Il guanto da softball è un grande guanto in pelle indossato dai giocatori quando si trovano nella fase difensiva del gioco; viene utilizzato per afferrare in modo più efficace la palla, sia su passaggio di un compagno di squadra sia in seguito ad una battuta da parte di un avversario. È indossato dai giocatori destri nella mano sinistra e dai mancini nella mano destra in modo da lasciare libera la mano che ha

una maggiore precisione nell'eseguire i passaggi. Esistono tuttavia diverse tipologie di guanto in base al ruolo che si occupa durante la partita: il ricevitore possiede un guanto con maggiore imbottitura per afferrare le palle lanciate dal lanciatore senza ledersi le mani; il difensore in prima base indossa un guanto di maggiori dimensioni, chiamato "manopola", per prendere nel migliore dei modi, le palle tirate dagli interni nelle azioni difensive; i guanti dei giocatori in seconda base, terza base e interbase sono notevolmente più piccoli, anche se in ogni ruolo la dimensione cambia (tra i tre il guanto più grande è del terza base, il guanto da interbase è il più piccolo); i giocatori esterni indossano guanti di dimensioni più grandi per facilitare la presa al volo; il guanto del lanciatore ha invece dimensioni medie.

A scuola non abbiamo guanti speciali, come quello del ricevitore o del prima base in quanto non necessari, perché la pallina utilizzata é molto più morbida; abbiamo invece tutte le misure dei guanti degli altri giocatori, per poter essere utilizzati in tutti i ruoli. Nella scelta del guanto, si dovrà tener presente che per una mano piccola é più comodo utilizzare un guanto piccolo, mentre una mano grande può trovarsi meglio con un guanto grande. La cosa consigliata è quella di provare le varie misure fino a trovare il guanto più adatto.

Palla: La palla da softball è una palla di dimensioni maggiori rispetto quella da baseball. Presenta, infatti, una circonferenza di 12 pollici (30,5 centimetri) e quindi un diametro di 3,8 pollici. La composizione interna è costituita da un centro in sughero o gomma circondato da vari strati di materiali di natura filamentosa quali lana, spaghi o, più raramente, cotone. Esternamente è chiusa da due frammenti di pelle, che sono incollati alle fibre concentriche interne e assemblati a vicenda tramite 108 cuciture composte dalla medesima fibra in cotone che garantisce stabilità alla palla. Per quanto riguarda il gioco in palestra è utilizzata una palla chiamata “Incrediball”, in gomma ricoperta da stoffa o vinile per il campo all'aperto, della misura di 11” pollici.

Mazza: La mazza da softball è un bastone di legno massiccio o di metallo cavo utilizzato nel gioco per colpire la palla. Ve ne sono di vari tipi, pesi e misure, ma non ha mai un diametro maggiore di 7 centimetri

nella parte più larga e non misura più di 90 cm di lunghezza. Il giocatore che la impugna, con ambo le mani, e che cerca di colpire la palla per iniziare il gioco, è chiamato '***Battitore***'.

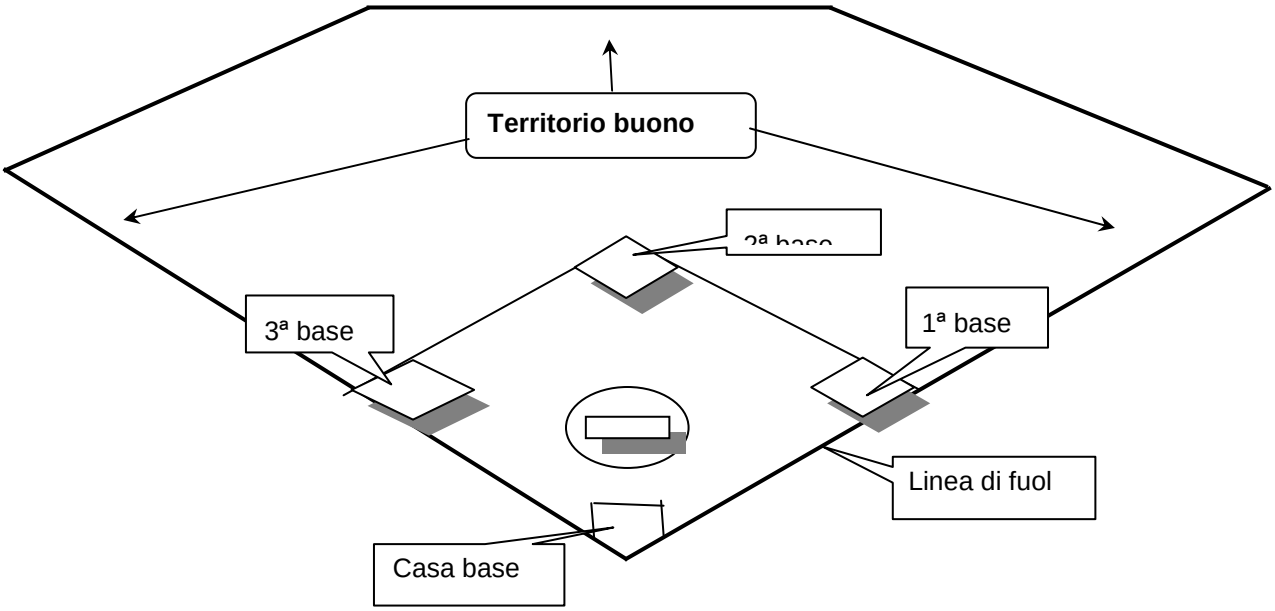
Caschetto del Battitore: Il caschetto è un indumento protettivo obbligatorio utilizzato dal battitori per proteggersi dall'eventuale rischio di essere colpiti dalla palla lanciata del lanciatore o dai passaggi tra i difensori con il rischio di subire gravi danni alla testa. Il caschetto ricopre interamente il capo e la fronte e garantisce la protezione delle orecchie. La regione esterna è costituita da una plastica estremamente dura, ma allo stesso tempo flessibile e maneggevole. La regione interna presenta due strati di composizione differente di natura gommosa, che hanno lo scopo principale di attutire gli urti.

Questo caschetto é obbligatorio con l'utilizzo della palla dura, ma in palestra non viene utilizzato in quanto la palla di gomma non mette a rischio l'incolumità dei giocatori che venissero colpiti con un lancio alla testa.

Maschera del Ricevitore: La maschera garantisce la protezione del viso e del collo nel momento del lancio della palla. È costituita da un esterno in metallo rigido e da un'imbottitura interna.
Questa deve essere obbligatoriamente utilizzata anche in palestra per proteggere particolarmente gli occhi del ricevitore.

Pettorina del Ricevitore: La pettorina serve a proteggere il petto ed il busto del ricevitore nel momento del lancio della palla. È composta da un materiale spugnoso ed imbottito di una sorta di gomma e si allaccia dietro la schiena del ricevitore.
Questa protezione a scuola non é obbligatoria, in quanto il lancio soprattutto nei primi due anni non é effettuato dall'avversario (vedere regolamento).

Il campo di gioco



Regolamento

Ricordiamo che per l'***ATTACCO*** lo scopo è di realizzare più punti dell'avversario, battendo la palla e ritornare a casa base .

Regola dell'attacco (rA): *il battitore si posiziona nel "box di battuta", vicino a casa base e deve colpire la palla mandandola in territorio buono, all'interno delle linee di foul.*

Se la palla, con la battuta, viene mandata al di fuori delle linee di "foul", la battuta deve essere ripetuta.

Casa base non deve esser toccata mentre si batte la palla.

(**rA)**: *il battitore per guadagnare un punto deve toccare in ordine le tre basi e raggiungere "casa base".*

(rA) *Il corridore può decidere di fermarsi su una qualunque base libera,* ma per poterla lasciare e andare a conquistarne altre, dovrà attendere che un suo compagno di squadra vada a sua volta in battuta e colpisca la palla e quindi

(rA) *l'attaccante può lasciare la base solo dopo che il battitore ha toccato la palla.*

Altre due regole che l'attacco deve rispettare sono:

- **(rA)** *due corridori non si possono sorpassare.*
-**(rA)** *due corridori non possono sostare sulla stessa base.*

Quando tutti i componenti della squadra in attacco avranno battuto, andranno in difesa e la squadra in difesa andrà a sua volta in attacco ("*cambio*").

Questa regola verrà modificata successivamente con l'introduzione dei "tre outs e dei cinque punti".
Vince la squadra che a pari opportunità di numero di battitori ha segnato più punti.

Per la ***DIFESA*** invece lo scopo è quello di evitare che l'attacco realizzi i punti, prendendo la palla battuta ed realizzando le *eliminazioni* (= "*out*")

Iniziamo a vedere come la difesa può eliminare gli attaccanti.

Regola della difesa- (rD) *presa al volo* della palla (prendere la palla battuta prima che tocchi terra); questa azione *elimina solo il battitore*, la palla diventa morta (il gioco si ferma) e *i corridori* partiti dalle basi *devono ritornare alla base di partenza* (questa regola parziale è valida fino alla successiva introduzione della regola definitiva).

Azione pericolosa! Attenzione alla sicurezza: l'azione di prendere la palla al volo è a rischio di scontro tra i compagni di squadra, soprattutto quando la palla scende perpendicolarmente e più di un giocatore ha la possibilità di prenderla.

Per evitare questo bisogna imparare e ricordarsi di "chiamare la palla" per segnalare il proprio intervento su di essa.

Sicurezza durante il gioco - porre attenzione!

Fin dal primo momento in cui viene consegnata la mazza in mano al battitore c'è il rischio d'infortunio!!!
Le indicazioni relative alla sicurezza, quindi, devono essere chiare prima di prendere in mano gli attrezzi.
Le situazioni che sono particolarmente a rischio in questa prima fase del gioco, in relazione all'utilizzo della mazza sono:

1°- quando si utilizza senza guardare chi potrebbe sostare dietro le spalle!!!

2°- quando, alla fine della battuta, la mazza può essere lanciata verso gli alunni che stanno al di fuori del campo di gioco.
Di conseguenza le misure da adottare, per evitare dei contatti accidentali con la mazza, sono:

1° - **non sostare mai dietro le spalle** di chi ha in mano la mazza;

2° - **la panchina** della squadra in attacco **deve essere posizionata il più lontano possibile dalla zona di battuta.**

Indicazioni metodologiche

In questa prima fase si vuole rendere l'approccio alla disciplina più facile possibile, per questo motivo le regole proposte sono semplificate rispetto al regolamento ufficiale.
Per esempio, un aspetto che può essere modificato secondo lo spazio che si ha a disposizione è la distanza tra le basi e cioè:

a) per dare un vantaggio all'attacco si riduce tale distanza;
b) per dare un vantaggio alla difesa si aumenta tale distanza.

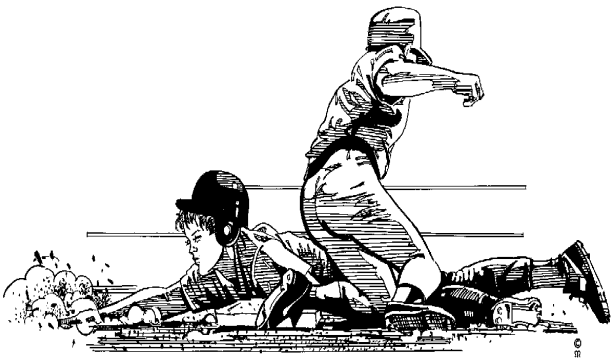
Le posizioni difensive devono essere cambiate per affrontare differenti situazioni di gioco e trovare quella più idonea alle proprie capacità.

(r D)- *"toccata" del corridore*: il difensore, in possesso di palla, tocca il corridore prima che abbia raggiunto una qualunque base.

Il contatto tra il difensore e il corridore deve avvenire con la mano che tiene la palla.

Se nel contatto con l'attaccante, il difensore perde la palla, l'eliminazione non è valida.

Tirare la palla addosso al corridore non elimina l'attaccante.



(rA) *Il corridore non è libero di correre dove vuole per evitare di essere toccato con la palla da un difensore ma deve spostarsi tra una base e 'altra, percorrendo il più breve percorso possibile, e seguendo la "naturale traiettoria di corsa".*

Per "naturale traiettoria di corsa" si intende quel *corridoio* immaginario rettilineo tra una base e l'altra e curvilineo quando collega più basi. La larghezza del corridoio è di circa 90 centimetri.

Spostarsi per più di 40/50 centimetri a destra o a sinistra durante la corsa per cercare di evitare l'eliminazione, comporta l'eliminazione.

(**rA)** Il corridore nel tentativo di raggiungere la base, *non può ostacolare volontariamente la presa della palla da parte della difesa*, se lo fa è eliminato e il gioco si ferma (palla "morta").

Non è eliminato invece se, a causa di uno scontro avvenuto all'interno della corsia mentre sta correndo verso la base, il difensore perde la palla, o se viene colpito da un passaggio tra difensori; l'azione continua (palla "viva").

(rD)- *“toccata” della base*: il difensore in possesso della palla, per eliminare l'attaccante, tocca la base prima dell'arrivo del corridore. Il contatto tra il difensore e la base può avvenire con qualunque parte del corpo.

Ripetiamo: se un difensore nel passare la palla a un compagno, colpisce un corridore mentre sta per raggiungere la base, questi non è eliminato e l'azione può continuare.

(rD) Se il difensore vicino base, entrando in contatto con il corridore, perde la palla, non effettua l'eliminazione (la palla rimane "viva") .

La difesa può eliminare più attaccanti nella stessa azione di gioco, effettuando *un gioco difensivo* (presa al volo, toccata della base, toccata del corridore) *su ciascuno di essi*.

Azione pericolosa! Attenzione alla Sicurezza Questa nuova regola ("toccata della base") ha alte probabilità di infortunio.

Si possono, infatti, verificare facilmente degli scontri, tra l'attaccante che sta correndo verso la base e il difensore che si trova sulla stessa, pronto a ricevere la palla per l'eliminazione.

Per mettere nella condizione di controllare e gestire progressivamente gli spazi necessari a tale situazione, si divide la base in due metà con una linea. Lo scopo è di richiamare l'attenzione su una parte precisa della base, destinata metà al difensore e metà al corridore.

E comunque, sia il difensore sia l'attaccante sono tenuti, nel rispetto dello spirito di gioco, a non urtare volontariamente l'avversario, rivolgendo la loro azione a una piccola parte della base.

Indicazioni tecnico-tattiche

Una volta che la difesa ha recuperato la palla battuta, deve decidere su quale base effettuare il gioco o l’eliminazione e, quanti più saranno i corridori in campo tanto più difficile potrebbe essere la scelta; questo rende arduo il compito dei difensori che devono individuare e realizzare nel minor tempo possibile la soluzione opportuna.

È importante ragionare sulle scelte tattiche più convenienti in base ai tempi e agli spazi a disposizione in palestra.

Qui di seguito sono indicate alcune frequenti azioni che la difesa si può trovare ad affrontare contemporaneamente, l'ordine con cui eseguirle deve essere stabilito dalla *strategia di gioco della squadra,* ma anche dall'opportunità *di portare a termine un obiettivo:*

1)- eliminare il corridore più vicino al punto;

2)- eliminare il corridore più vicino alla palla, cioè più facile da eliminare;

c)- eliminare su base forzata piuttosto che per toccata.

Strategie di gioco

Quando apprendiamo le *strategie di gioco,* dobbiamo tenere presenti alcune considerazioni relative a quelli che sono i tempi di elaborazione mentale delle informazioni.

Decidere su quale base tirare la palla, comporta necessariamente un rallentamento dei tempi esecutivi dell'azione, in quanto dobbiamo scegliere il gioco difensivo da realizzare, ma visto il pochissimo tempo a disposizione per la rapidità dell'azione, gli *errori difensivi risultano molto frequenti.*

Questo accade perché, per esempio, quando il giocatore si accorge di essere in ritardo sull'attaccante ormai prossimo alla base, cerca di recuperare tempo sul movimento di tiro della palla, effettuando il passaggio al compagno con tutta la forza che riesce ad esprimere. Il risultato è un tiro imprendibile per il compagno di squadra, in quanto, non si è ancora possesso del corretto e coordinato gesto tecnico, adeguato sia al campo di gioco sia alla palestra. Questo favorisce l'attaccante permettendogli di proseguire la corsa verso le altre basi.

Tali errori saranno superati solo nel tempo, con la padronanza della tecnica, della tattica e del regolamento di gioco nel loro insieme.

Quindi è indispensabile, per la forza della SQUADRA, che i più dinamici e abili nell'individuare la scelta più opportuna, sappiano consigliare con modi adeguati i propri compagni.

Vi ricordo che, come spesso dico in palestra, il primo giocatore ad accorgersi di aver sbagliato è colui che compie l'azione, quindi, è assolutamente controproducente, per la SQUADRA appunto, gridare ed inveire contro il "malcapitato". Oltre ad essere fortemente inopportuno.

Introduciamo ora le due ultime regole principali della disciplina.

(rD) La prima riguarda in modo particolare la difesa e, visto che parliamo di difesa ripassiamo le modalità di eliminazione:

1- presa al volo della palla;

2- "toccata" del corridore;

3- e infine la nuova regola che completa la *"toccata" della base* introducendo la postilla *se questa è "forzata",* praticamente il difensore in possesso di palla, tocca la base forzata prima che sia arrivato il corridore.

Che cosa è una base forzata?

Per capirlo dobbiamo ricordarci che il battitore una volta che ha colpito la palla deve correr verso la prima base e deve trovarla libera.
Per base forzata si intende quindi quella base che deve essere raggiunta obbligatoriamente da un attaccante. Tale obbligo si esaurisce una volta che il corridore raggiunge la base successiva a quella di partenza. Quindi in questo caso la prima base.
Sono quindi il battitore e i corridori sulle basi che determinano questa situazione.
Se questa condizione non sussiste, il difensore deve ricorrere all'eliminazione per "toccata" del corridore.

Per meglio comprendere il significato di base "forzata", dobbiamo riprendere queste tre regole già introdotte in precedenza:

1) il battitore, dopo la sua battuta, deve obbligatoriamente andare in 1ª base e la deve trovare libera, perché:

2) due attaccanti non si possono fermare sulla stessa base e,

3) due attaccanti non si possono sorpassare.

Per questo motivo un eventuale corridore in 1ª base, al sopraggiungere del battitore, è obbligato ad andare in 2ª base.
Da quanto detto si deduce che:

a) la 1ª base è sempre forzata;

b) la 2ª base è forzata quando, con il battitore pronto a battere, un corridore è in 1ª base pronto a correre.

c) la 3ª base è forzata: quando con il battitore pronto a battere ci sono un corridore in 1ª e uno in 2ª base, pronti a correre;

d) "casa base" è forzata: quando con il battitore pronto a battere ci sono un corridore in 1ª, uno in 2ª e uno in 3ª base, pronti a correre.

Una definizione che sintetizza la regola della "base forzata" è la seguente: una base è forzata quando tutte le basi precedenti sono occupate da corridori, al momento della battuta.

La seconda regola principale che è anche chiamata, per sintetizzarne il concetto, regola del "*pesta e corri"*

È la regola completa relativa alla *presa al volo che elimina il battitore ma non interrompe l'azione* per gli altri attaccanti come si è fatto fino ad ora. Vediamo nel dettagli cosa comporta:

(rA) nel caso in cui la battuta venga *presa al volo*, l'attaccante che parte dalla base deve:

a) - *ritornare alla base di partenza*, se questa è stata lasciata prima che la palla sia entrata nel guanto del difensore (cioè *effettivamente presa)*, oppure

b) - *attendere sulla base* che il difensore prenda la palla e poi eventualmente partire verso la successiva base.

Che cosa cambia per la difesa?

Il difensore, dopo la presa al volo può eliminare nella stessa azione di gioco uno o più attaccanti che non rispettano la regola sopra citata (a), nei due seguenti modi:

(rD)1- toccando la base dalla quale è partito il corridore e non ancora rientrato,

(rD) 2- toccando il corridore, prima che ritorni sulla base dalla quale è partito al momento della battuta.

Indicazioni didattico metodologiche

Le regole definitive relative alla base "forzata" e alla "presa al volo", creano frequenti confusioni durante il gioco, sia per gli attaccanti sia per i difensori sia per gli arbitri.

Sarà la pratica del gioco ripetuta nel tempo il migliore strumento per l'apprendimento delle regole.

PROGRESSIONE NELLA BATTUTA

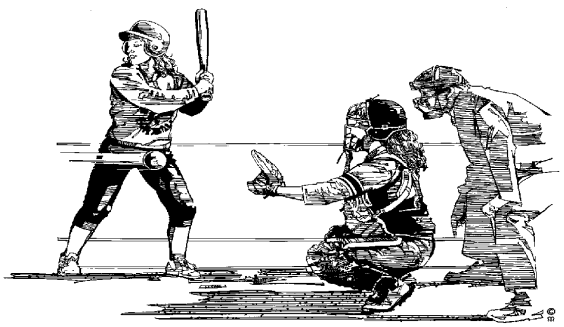
Vengono qui di seguito proposte quattro modalità di battuta:

1- palla sul "T" (piedistallo);

2- palla "alzata" (da un compagni di squadra);

3- palla lanciata da un compagno di squadra;

4- palla lanciata da un avversario.



Nei primi due anni del Liceo, verrà utilizzato il lancio effettuato da un compagno di squadra (situazione numero 3); solo durante il terzo anno viene introdotto il lanciatore vero e proprio (situazione numero 4).

Questa scelta, voluta dal docente, è dovuta al fatto di semplificare e aumentare le opportunità di battuta per il battitore e sviluppare il gioco sia offensivo, ossia la corsa sulle basi, sia difensivo, ossia le strategie per eliminare gli avversari.
L'introduzione del lanciatore aumenta notevolmente la competizione nel gioco, che si concentra soprattutto tra il lanciatore e il battitore ma in questo caso, gli altri giocatori sono meno coinvolti nel gioco.

Strikes & ball

L'introduzione dei *tre* "*striks*", definisce il limite alle possibilità di errore del battitore e la sua conseguente *eliminazione*. Questa regola la utilizziamo dalla prima volta che andiamo in attacco.

L'introduzione dei *quattro "balls*", definisce invece il limite alle possibilità di errore del lanciatore, che regala al battitore la 1ª base.

Questa regola si introduce con l'introduzione del lanciatore avversario del gioco completo.

ALCUNE REGOLE

"*Cambio*" tra attacco e difesa dopo tre "eliminati": questa regola si può introdurre in qualunque momento, ma dopo aver spiegato il significato e le modalità di compilazione dell' "*ordine di battuta".*

Nei tornei scolastici, a questa regola per il cambio tra attacco e difesa, è stata aggiunta la seguente modalità: quando l'attacco ha effettuato cinque punti le due squadre si devono alternare alla battuta. In nessun caso potranno essere realizzati e conteggiati più di cinque punti.

Una regola particolare, collegata ai tre eliminati, è la seguente:
"*se la terza eliminazione avviene su un gioco forzato, il punto che entra nella stessa azione, anche se antecedente, non vale"*.
Per esempio, prendiamo in considerazione una situazione in cui ci siano due eliminati e un corridore in terza base: se il battitore effettua una battuta altissima, che mentre é in volo permette al corridore di terza base di segnare il punto, ma quando la palla arriva a terra é presa al volo, il punto non vale, perché è la terza eliminazione. La regola vale anche se viene eliminato un corridore forzato in una qualsiasi base.

La "rubata"

Per "Rubata": si intende l'azione che permette all'attaccante di conquistare la base successiva senza aspettare la battuta del compagno di squadra.

Il momento in cui l'attaccante può lasciare la base di partenza, deve essere stabilito in funzione al regolamento di gioco utilizzato, in una delle seguenti azioni tecniche:

1- quando la palla è battuta: quest'azione non definisce una “rubata” ;

2- quando la palla è persa dal ricevitore (Campionati Sportivi Scolastici Provinciali).

3- quando la palla è sul piatto, o l'attraversa (Campionati Sportivi Scolastici Nazionali)

4- quando il lanciatore lascia la palla (nel Softball);

5- quando il lanciatore inizia il movimento di lancio (nel Baseball).

La rubata (2) verrà introdotta quando si avrà una buona padronanza degli schemi difensivi in quanto è di facile comprensione per l'attacco ma di difficile opposizione per la difesa. Questa regola viene infatti introdotta nell'attività didattica solo nel quarto anno del Liceo.

ARBITRAGGIO

E’ molto utile arbitrare gli incontri durante le lezioni e varie sono le finalità che questo ruolo si prefigge.

La prima è sicuramente quella di far mantenere l’attenzione per più tempo sulle regole, facilitandone l’apprendimento.

La seconda finalità è di carattere educativo, in quanto con le chiamate arbitrali si devono prendere delle decisioni e assumere delle responsabilità, che in alcuni casi sono addirittura nei confronti dei propri compagni di squadra.

Un’altra finalità è di carattere organizzativo in quanto ci permette di mantenere l'attenzione sulle regole, anche durante il turno di attacco in modo da evitare delle lunghe attese=distrazioni nell'attesa del nostro turno di battuta, e questo capita quando le classi sono meno numerose; in altri casi, con le classi più numerose, ci permette di non avere delle lunghe pause tra un turno di attacco e di difesa degli avversari e quindi di essere sempre coinvolti nel gioco.

Inoltre in questo ruolo si possono sempre utilizzare quegli alunni che non possono, per vari motivi svolgere la lezione pratica, permettendo anche a loro l’apprendimento delle regole di gioco.

Per arbitrare una partita di softball sono necessari **quattro arbitri,** uno per ogni base, in modo che ciascuno possa osservare uno spazio limitato del campo di gioco.

L'arbitro di casa base è quello che ha maggiori responsabilità, perché:

- da il via al gioco (*"gioco"*) dopo aver controllato che giocatori e arbitri siano pronti;
- controlla la base dove viene effettuato il punto, decidendo se è valido, quando il corridore arriva per primo (*"salvo"*), oppure non è valido, quando il difensore elimina il corridore (*"eliminato"*);
- interrompe il gioco quando la palla battuta esce dalle linee di foul (*"foul ball"*);
- chiama l'eliminazione in caso di presa al volo (*"eliminato"*);
- chiama gli *"strike"* e se utilizzati, i *"ball"* durante i lanci;

Gli altri tre arbitri, che si posizionano ad una discreta distanza dalle basi per non intralciare il gioco, hanno gli stessi compiti, ognuno per la propria base:

- chiamare "salvo" o "eliminato" il corridore;
- controllare la partenza dalla base del corridore ed eventualmente, qualora parta prima della battuta, chiamare il *"foul ball"*;
- controllare che i corridori passando di corsa, tocchino la base;
- verificare che nel tragitto da una base all'altra, in prossimità della propria base di competenza, non si verifichino ostruzioni o interferenze al gioco da parte dei difensori verso gli attaccanti (ostruzioni) o degli attaccanti nei confronti dei difensori (interferenze);
- interrompere il gioco indicando il "foul ball" quando si verifica;
- chiamare l'eliminazione in caso di presa al volo, quando l'azione si verifica lontano da casa base nel campo degli esterni.

Le chiamate

Contemporaneamente alla chiamate eseguita a voce alta, indicata tra virgolette, gli arbitri eseguono i seguenti gesti:

"gioco": con una o entrambe le braccia distese, si indica verso il lanciatore;

"salvo": da braccia distese avanti incrociate, si esegue un movimento verso l'esterno;

"eliminato": con braccio flesso al gomito di 90° si alza il pugno della mano destra;

"strike": si indica il numero degli striks con le dita della mano destra;

"ball": si indica il numero dei balls con le dita della mano sinistra;

"foul ball": si alzano le braccia distese in alto.

Ordine di battuta

Nell'ordine di battuta ogni squadra stabilisce con quale ordine i suoi battitori devono succedersi alla battuta. Il regolamento stabilisce che tutti i giocatori in attacco (nove nel baseball, nove nel softball e tutti i componenti la squadra in palestra), devono effettuare la battuta. Un attaccante potrà battere nuovamente dopo che tutti i compagni hanno effettuato la propria battuta.Per compilare l'ordine di battuta è sufficiente seguire le indicazioni date dalla "legenda" che si trova in fondo alla pagina.

Liceo Scientifico "F.Lussana"

a.s. 2011-2012

Ordine di battuta innings:

N°	Cognome nome	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
Punteggio parziale										
totale										

Legenda

"**x**": in battuta; "**E**": eliminato; "**rib**": rimasto in base

" / ": corridore salvo in 1ª base; " \ ": corridore salvo in 2ª base

" ⟩ ": corridore salvo in 3ª base;; " ◇1 ": corridore che ha conquistato il punto