



SCHEDA DI PREPARAZIONE
ALLA VERIFICA DELL'UNITA' DIDATTICA relativa al
REGOLAMENTO di "SOFTBALL" a.s. 2011-12

LA BATTUTA

Arbitraggio

- L'arbitro deve chiamare il battitore;
- L'arbitro deve chiamare "gioco" dopo aver verificato che gli arbitri siano a posto e tutta la difesa sia schierata e il lanciatore abbia ricevuto la palla;
- L'arbitro deve chiamare "gioco" dopo ogni "foul ball";
- L'arbitro deve chiamare "gioco" solo dopo quelle situazioni che fermano il gioco:

La zona dello "strike" che ha per larghezza la larghezza di casa base,
 - in altezza si estende dalle spalle alle ginocchia del battitore.

Nel gioco completo E' "strike" quando:

- Il lancio è fuori della zona dello strike e il battitore tenta di colpirla;
- il lancio attraversa l'area dello strike e il battitore non la batte;

E' "ball" quando:

- La palla è lanciata fuori dalla zona dello strike e il battitore non tenta di batterla.
- Nel gioco completo, al 4° ball viene regalata la prima base;

il "foul ball"

- è la palla battuta fuori dalle linee di "foulball";
- Fa fermare il gioco dei corridori sulle basi e la palla diventa "morta";
- se la palla è presa al volo in territorio foul il battitore è eliminato.

arbitraggio:

l'arbitro segnala il "foul ball" con:

- Braccia in alto;
- deve essere "chiamato" da tutti gli arbitri in campo

Il battitore è eliminato quando

- La difesa prende la palla al volo;
- La difesa tocca, con la palla in mano, la 1ª base, prima che vi arrivi;
- Effettua uno strike dopo due foul ball;
- Effettua il 3° strike:
- la difesa lo tocca, con la palla in mano, prima che arrivi in base;
- Subito dopo aver battuto, correndo verso la 1ª base, tocca involontariamente la palla, prima che venga toccata da un qualsiasi difensore;
- la difesa prende la battuta al volo

arbitraggio:

l'arbitro segnala "l'out" (eliminazione) con:

- Il pugno alzato:

Il battitore:

- si porta in prossimità di casa base dopo che l'arbitro ha chiamato "battitore"
- deve effettuare la battuta vicino a casa base (box di battuta), ma senza toccarla.
- deve effettuare la battuta all'interno delle linee di foul;
- viene eliminato al 3° strike.
- Nel gioco completo, nel caso in cui venga colpito da un lancio, gli viene "regalata" la prima base solo se ha cercato di evitare la palla, inoltre,
- va in base "gratis" quando riceve il 4°ball e tutti i corridori forzati devono avanzare;

LA CORSA SULLE BASI

per corridore si intende il giocatore che, al momento della battuta, parte da una base

- due corridori non possono fermarsi sulla stessa base;
- due corridori no possono sorpassarsi;
- Deve toccare la base, quando passa di corsa per andare alla base successiva;
- Al momento della battuta, è obbligato ad avanzare quando tutte le precedenti basi sono occupate;
- L'obbligo di avanzare, per il corridore forzato, si conclude dopo che ha raggiunto la base successiva:

arbitraggio:

l'arbitro segnala il corridore "salvo" con le braccia che si distendono in fuori.

- nel caso in cui un corridore non tocchi la base, l'arbitro non deve comunicare niente né fermare il gioco; deve essere il difensore a farlo! Quindi, qualora il difensore, prima di un lancio ad un nuovo battitore, effettui un "gioco d'appello" su una base non toccata, l'arbitro deve dichiarare "eliminato" il corridore che non ha effettivamente toccato la base e "salvo" se la base è stata toccata.

- Nel tentativo di conquistare una base, indipendentemente dall'obbligo di avanzare, deve lasciare la sua base dopo che il battitore ha toccato la palla;
- Deve correre in una corsia che è individuata dalla naturale traiettoria di corsa, per compiere il tragitto più breve, tra una base e l'altra (circa cm 90);
- E' eliminato se ostacola volontariamente il gioco dei difensori mentre si stanno passando la palla, non è eliminato invece se, mentre sta correndo in base, viene colpito da un passaggio tra i difensori;
- E' eliminato se colpito, dentro la sua corsia, da una palla che un suo compagno ha battuto;
- Una volta raggiunta la base ne deve mantenere il contatto per non rischiare di essere eliminato;
- Può correre verso un'altra base fino a quando la palla è in gioco e i difensori se la passano;
- Prima della battuta di un compagno, se vede la corsia verso la base successiva occupata da un difensore, può richiedere di liberarla al giocatore stesso;
- una volta che la difesa lo fa fermare su una base e la palla viene passata al lanciatore, dovrà aspettare una nuova battuta per poter correre;
- una volta raggiunta casa base e toccata, dovrà uscire dal campo e raggiungere la panchina per non intralciare con il gioco della difesa.

arbitraggio:

- se il corridore parte dalla base prima del momento stabilito dal regolamento, l'arbitro deve fermare il gioco, alzando le braccia e chiamare "foulball"
- Come penalità per la "partenza anticipata" viene dato un foul ball al battitore.
- se il difensore ostacola involontariamente la corsa dell'attaccante che viene eliminato in base, l'arbitro non deve dichiarare eliminato questo corridore.

La base "forzata"

- Una base è forzata quando tutte le precedenti sono occupate
- Una base è forzata quando il corridore deva raggiungerla per forza
- Una base è forzata quando il corridore è obbligato a lasciarla (escludendo casa base):
- è un vantaggio per la difesa:
- Quando la base è forzata la difesa, per eliminare, può toccare la base prima che arrivi il corridore;
- Se la terza eliminazione avviene con un gioco forzato anche se il punto entra non vale

La presa al volo

- Vale anche in territorio foul;
- Dopo la presa al volo, i corridori che hanno lasciato la base al momento del contatto palla-mazza del battitore, devono obbligatoriamente tornare a toccare la base di partenza ripercorrendo in senso contrario il percorso fatto; dopo aver toccato la base possono ripartire;
- "pesta e corri": il corridore può aspettare di partire dopo la presa del difensore.

La rubata (SOLO PER LE CLASSI che hanno trattato l'argomento)

- Per rubata si intende conquistare una base senza che il battitore batta;
- Si può rubare solo quando il ricevitore perde la palla e la palla cade a terra;
- Sulla rubata la difesa può eliminare solo toccando il corridore con la palla, in quanto non forzato.

SITUAZIONI DI GIOCO (simulazioni di gioco)**prova a rispondere a queste domande con vero o falso**

Si consiglia di disegnare il campo di gioco (le quattro basi) per capire meglio le situazioni presentate qui di seguito.

Corridore in 1ª e in 2ª:

Il battitore batte,

la difesa prende la palla al volo,

i corridori dalla 1ª e dalla 2ª base partono appena il battitore tocca la palla;

la difesa, dopo la presa al volo:

1º- tira la palla in 2ª base dove viene toccato il corridore che è partito dalla 1ª base,

2º- toccano la base (2ª) prima che vi faccia ritorno il corridore che era partito da lì;

a) il battitore è eliminato:

b) il corridore partito dalla 1ª base è eliminato ("out");

c) il corridore partito dalla 2ª base (e lì ritornato) è salvo

**Corridore in 3ª, due eliminati:**

Il battitore batte,

la palla viene raccolta dalla difesa, mentre il corridore partito dalla terza base segna il punto, e tira in 1ª base dove viene effettuata la terza eliminazione;

a) il battitore non è eliminato:

b) il punto non vale

**Corridore in 1ª base:**

il battitore batte,

la palla è raccolta dai difensori e tirata in 2ª dove viene toccata la base prima che arrivi il corridore;

a) il battitore e il corridore sono eliminati:

b) il corridore che va verso la 2ª base è eliminato:

c) nessuno è eliminato:

**Corridore in 1ª, un eliminato:**

Il battitore batte,

la palla viene raccolta dal 2ª base che tocca il corridore mentre gli passa davanti;

poi, tira la palla in 1ª base dove però effettua un passaggio sbagliato;

il battitore continua la corsa e dopo aver superato la 2ª base si dirige verso la 3ª base,

la difesa recuperata la palla, la passa al difensore di 3ª che tocca la base prima che vi arrivi il corridore.

a) Il corridore partito dalla 1ª è eliminato;

b) Il battitore è eliminato:

**Corridore in 2ª e in 3ª, zero eliminati:**

il battitore batte,

la palla raccolta dai difensori viene tirata in 1ª base, prima che vi arrivi il battitore;

intanto il corridore dalla 3ª arriva a casa base e segna il punto;

il corridore partito dalla 2ª base, dopo aver toccato la 3ª base, continua a correre verso casa base,

la difesa passa la palla al ricevitore che presa la palla, tocca la base prima che vi arrivi il corridore:

a) il battitore è eliminato:

b) il punto fatto dal corridore partito dalla 3ª base non vale:

c) il corridore partito dalla 2ª base è eliminato:

