



FEDERAZIONE ITALIANA BASEBALL SOFTBALL  
COMMISSIONE SPORT SCOLASTICO

# BASEBALL e SOFTBALL

Indicazioni  
Didattico metodologiche

**COMMISSIONE SPORT SCOLASTICO**

**BASEBALL E SOFTBALL**  
**INDICAZIONI**  
**DIDATTICO METODOLOGICHE**

**a cura di**

**Andrea FABBRI**  
[andrfabbri@libero.it](mailto:andrfabbri@libero.it)  
**Edizione 2003**

## **Premessa**

In questa dispensa si intendono dare alcune indicazioni e suggerimenti sul come presentare il baseball e il softball ai propri alunni.

Ritenendo più semplice, in questa fase iniziale, non fare distinzioni tra le due discipline, i giochi vengono proposti indifferentemente per entrambe.

Ogni insegnante deve sentirsi libero di scegliere con quale gioco iniziare l'attività didattica, stabilendo il punto di partenza della propria programmazione sulla base dei pre-requisiti specifici degli alunni e, soprattutto, in relazione alle proprie competenze.

Il testo non contiene nessuna indicazione relativa alla tecnica dei fondamentali individuali o di squadra. Con questa scelta precisa si intende proporre un metodo per l'approccio alla disciplina, dove l'attenzione dell'alunno è centrata esclusivamente sull'apprendimento delle regole, mediante la pratica del gioco e il suo arbitraggio.

## **Indicazioni per la lettura del testo**

Il testo è strutturato in modo tale che in ogni gioco sono indicati distintamente i compiti dell'attacco e della difesa, e specificate di volta in volta le regole utilizzate. Quando un termine specifico o una regola sono introdotti per la prima volta vengono segnati in *corsivo*, proprio 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 didattico metodologiche" riportate in coda ad alcuni giochi, richiamano l'attenzione del lettore su regole o situazioni che si possono verificare. Lo scopo è quello di chiarire al docente le situazioni che frequentemente creano confusione nella comprensione e di dare, in alcuni casi, indicazioni utili alla programmazione, relative agli obiettivi, ai contenuti, ai metodi e mezzi del singolo gioco.

E' sempre, in ogni caso, lasciata all'insegnante la massima libertà di utilizzare in tutti i giochi le indicazioni proposte per alcuni di essi.

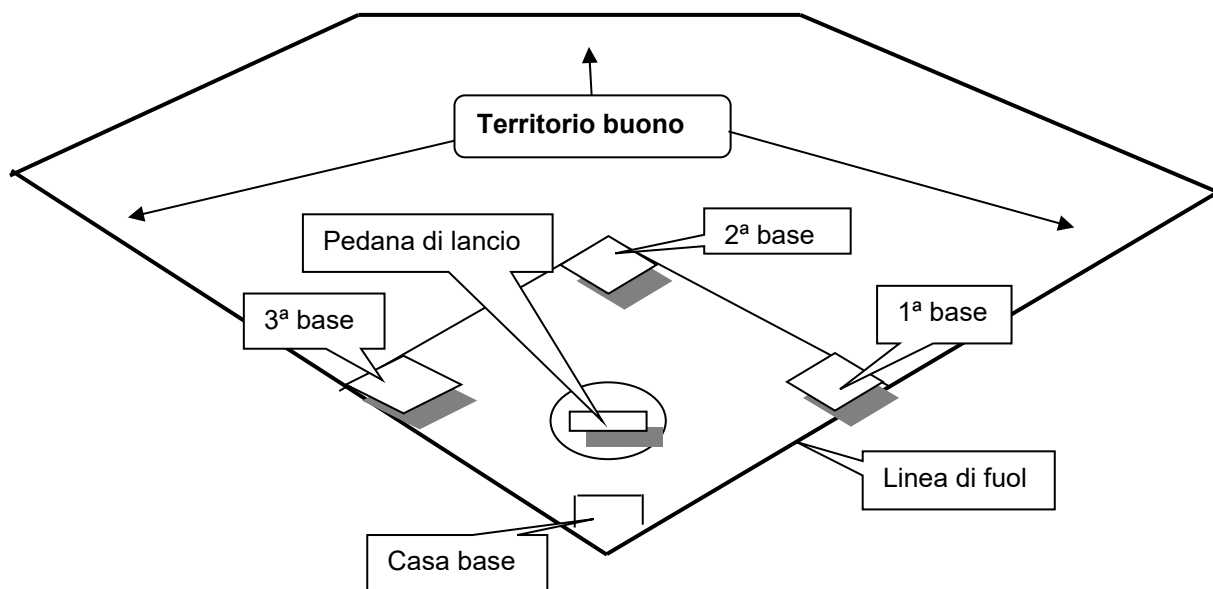
## **Scopo del gioco**

Per l'**ATTACCO** lo scopo è di realizzare più punti dell'avversario, battendo la palla e correndo tra 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 le *eliminazioni* (= "out").

Per ciascun gioco di seguito presentato vengono indicate le regole con cui l'attacco realizza i punti e la difesa effettua le eliminazioni.

### Il campo di gioco



## GIOCO N° 1

(CASA - 1ª)

(Per la scuola elementare)

**ATTACCO:** il battitore per guadagnare un punto deve raggiungere la 1ª base. Questo può farlo dopo aver colpito e mandato la palla all'interno delle linee di "foul" nel campo di gioco.

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

**DIFESA-** esegue le eliminazioni mediante:



1- presa al volo della palla (prendere la palla battuta prima che tocchi terra);

2- alzata della palla (prendere la palla e alzarla sopra il capo, tenendola in mano prima che il battitore tocchi la 1<sup>a</sup> 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”).

Vince la squadra che a pari opportunità di numero di battitori ha segnato più punti.

### **Indicazioni didattico metodologiche**

L'obiettivo di questo primo gioco è di mettere l'alunno nella condizione di prendere contatto con la disciplina nel modo più immediato possibile. Quindi devono essere essenziali le indicazioni che riguardano il regolamento, mentre deve essere data l'opportunità di provare molte volte la battuta giocando.

### **Sicurezza**

Fin dal primo momento in cui viene consegnata la mazza agli alunni c'è il rischio d'infortunio!!!

Le indicazioni relative alla sicurezza, quindi, devono essere chiarite prima di dare agli alunni gli attrezzi.

Le situazioni che sono particolarmente a rischio in questa prima fase del gioco, in relazione all'utilizzo della mazza sono:

1°- quando l'alunno la utilizza senza guardare chi potrebbe avere dietro le spalle!!!

2°- quando, alla fine della battuta, l'alunno potrebbe lasciare la mazza lanciandola verso gli alunni che stanno al di fuori del campo di gioco.

Di conseguenza le misure da adottare, per evitare agli alunni dei contatti accidentali con la mazza, sono:

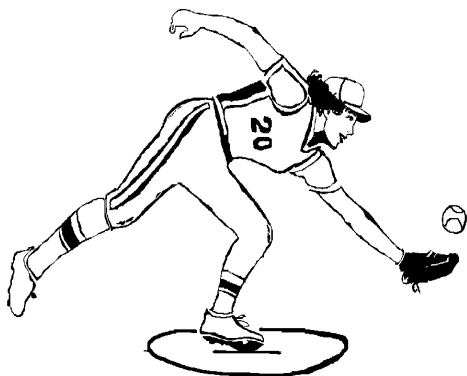
1° - **non sostare mai dietro le spalle** di chi ha in mano la mazza;

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

## **GIOCO N° 1bis**

**(variante al gioco CASA - 1<sup>a</sup>)**  
(Elementari, e Medie di 1°)

In questa variante per l'ATTACCO valgono le stesse regole del gioco precedente.



Per la DIFESA, la regola 2 è sostituita dalla seguente:

passaggio della palla a un compagno nel cerchio: i difensori, una volta in possesso della palla, devono passarla a un compagno fermo in un cerchio sistemato al centro delle 4 basi, prima che il corridore tocchi la 1<sup>a</sup> base.

### **Indicazioni didattico metodologiche**

Rispetto al gioco precedente, si introduce un elemento nuovo che è il passaggio della palla tra i giocatori della difesa, per eseguire l'eliminazione. Questo elemento rende il gioco più difficile in quanto, la richiesta di precisione nel passaggio della palla mette in funzione altri aspetti coordinativi.

## **GIOCO N° 2**

**( CASA BASE - 1<sup>a</sup> - 2<sup>a</sup> - 3<sup>a</sup> - CASA BASE )**  
(Elementari, Medie di 1°)

**ATTACCO**: il battitore, dopo aver colpito la palla, deve raggiungere la 1<sup>a</sup> base per guadagnare un punto.

Una volta raggiunta la 1<sup>a</sup> base, *per andare a conquistare la 2<sup>a</sup> base e, quindi, guadagnare un altro punto, deve attendere che un suo compagno di squadra vada in battuta e colpisca la palla.*

La stessa cosa si ripete dalla 2<sup>a</sup> base alla 3<sup>a</sup> base e dalla 3<sup>a</sup> base a “*casa base*”. *L'attaccante che raggiungerà “casa base” avrà guadagnato quattro punti. Si può conquistare una sola base alla volta.*

### **Regola**

*L'attaccante può lasciare la base solo dopo che il battitore ha toccato la palla.*

*Due corridori non si possono sorpassare.*

*Due corridori non possono sostare sulla stessa base.*

DIFESA- esegue le eliminazioni mediante:

1- presa al volo della palla: questa azione *elimina solo il battitore*, e i corridori partiti dalle basi *devono ritornare alla base di partenza* (fino all'introduzione della regola definitiva);

2- passaggio della palla ad un compagno nel cerchio centrale: i difensori, una volta in possesso della palla, devono passarla ad un compagno fermo in un cerchio sistemato al centro del campo "interno" (tra le quattro basi), prima che i corridori tocchino le basi.

Con questa azione, la difesa *elimina tutti gli attaccanti che non hanno ancora raggiunto la base*.

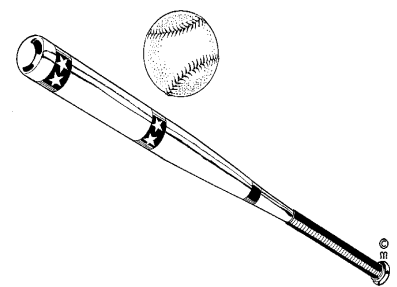
### **Sicurezza**

L'azione di prendere la palla al volo è a rischio di scontro tra gli alunni, soprattutto quando la palla scende dall'alto e più di un alunno ha la possibilità di prenderla.

Per evitare questo bisogna insegnare a "chiamare la palla" per segnalare il proprio intervento su di essa.

### **Indicazioni didattico metodologiche**

Con questi primi due giochi si vuole rendere l'approccio alla disciplina più facile possibile, per questo motivo le regole proposte sono molto semplici e gli attrezzi utilizzati sono quelli essenziali: la palla può essere di qualunque dimensione e di materiale morbido, la mazza, preferibilmente di plastica e un qualunque spazio può fungere da campo.



Inoltre, la distanza tra le basi è una misura che può essere modificata secondo l'obiettivo che ci si prefigge:

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

Si consiglia di far ruotare spesso le posizioni difensive che gli alunni scelgono quando sono in campo, per dare a tutti l'opportunità di partecipare a quei giochi difensivi, che in alcune zone del campo si verificano meno frequentemente.

## **GIOCO N° 2 bis**

(variante CASA B. - 1<sup>a</sup> - 2<sup>a</sup> - 3<sup>a</sup> - CASA B. )

(Elementari, Medie di 1°)

In questa variante, per l'ATTACCO valgono le stesse regole del gioco precedente.

Per la DIFESA, la regola 2 è sostituita dalla seguente:

passaggio della palla al ricevitore (i difensori una volta in possesso della palla, la devono passare ad un compagno fermo in un cerchio sistemato ad 1 metro circa dietro alla "casa base" in *territorio foul* (vedi il territorio foul nel disegno). Questa azione deve essere compiuta dalla difesa prima che i corridori tocchino le basi.

Con questa azione, la difesa *elimina tutti gli attaccanti che non hanno ancora raggiunto la base.*

### **Indicazioni didattico metodologiche**

Le varianti, riguardanti la difesa, presentate nei giochi 2 e 2 bis, possono essere utilizzate tenendo conto sia degli spazi grandi o piccoli a disposizione, per esempio se in palestra non c'è spazio sufficiente dietro il battitore è pericoloso mettere il cerchio in quella posizione, sia della scelta didattica di avvantaggiare o l'attacco o la difesa, perché quanto è più lunga la distanza che deve percorrere la palla per raggiungere il difensore nel cerchio, quanto maggiore è il tempo che ha l'attaccante per conquistare le basi.



## GIOCO N° 3

( CASA B. - 1<sup>a</sup> - 2<sup>a</sup> - 3<sup>a</sup> - CASA B. )  
(Elementari, Medie di 1° e 2°)

**ATTACCO:** *il battitore per guadagnare un punto deve, dopo aver colpito la palla, toccare in ordine le tre basi e raggiungere casa base.*

Se decide di fermarsi su una qualunque base, deve attendere che un suo compagno di squadra vada in battuta e colpisca a sua volta la palla, per poterla lasciare e andare a conquistare una o più basi successive.

### Regola

*Il corridore non è libero di correre dove vuole per evitare di essere toccato con la palla da un difensore. Egli deve spostarsi tra una base e l'altra 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.*

Spostarsi per più di 40/50 centimetri a destra o a sinistra del corridoio di corsa, comporta l'eliminazione.

**DIFESA-** esegue le eliminazioni mediante:

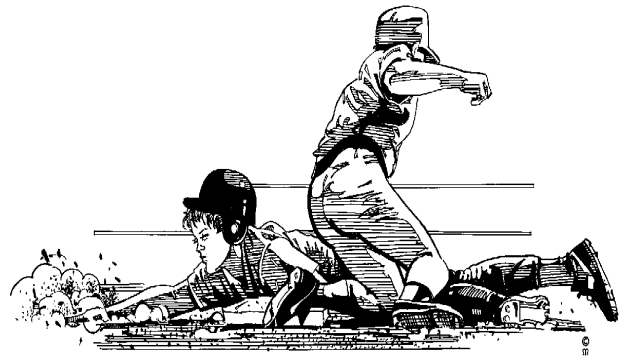
- 1- presa al volo della palla;
- 2- passaggio della palla al ricevitore nel cerchio;
- 3- "toccata" del corridore: il difensore, in possesso di palla, tocca il corridore prima che abbia raggiunto una qualunque base.

### Regola

*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.



## GIOCO N° 4

( CASA B. -1<sup>a</sup> - 2<sup>a</sup> - 3<sup>a</sup> - CASA B. )  
(Medie di 1° e 2°)

In questo gioco, per l'ATTACCO, oltre alle regole del gioco precedente, si introduce la seguente:

**Regola**

L'attaccante 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.

Non è eliminato invece, se a causa di uno scontro fortuito il difensore perde la palla, o se viene colpito da un passaggio tra difensori; l'azione continua.

Per la DIFESA, la regola 2 del gioco precedente è sostituita dalla seguente:

2- "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.

Le altre due regole, 1 e 3, del gioco precedente, sono sempre valide.

**Regola**

Se un difensore nel tentativo di passare la palla a un compagno, colpisce un corridore mentre sta per raggiungere la base, questo non è eliminato e l'azione può continuare.

Se il difensore sulla base, entrando in contatto con il corridore perde la palla, l'eliminazione non è valida.

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*.

**Sicurezza** Questa nuova regola ("toccata della base") deve essere introdotta con una attenta presentazione agli alunni, dei rischi di infortunio che può comportare.

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 gli alunni nella condizione di controllare e gestire progressivamente gli spazi necessari a tale situazione, si consiglia per le prime volte di dividere la base in due metà con una linea. Lo scopo è di richiamare l'attenzione dei giocatori su una parte precisa della base, destinata metà al difensore e metà al corridore.

### **Indicazioni didattico metodologiche**

In questo e nei successivi giochi descritti nella dispensa la difesa, una volta che ha conquistato la palla, dovrà decidere su quale base effettuare l'eliminazione, quando più attaccanti saranno in campo contemporaneamente a conquistare le basi.

Questo rende molto più difficile il compito dei difensori, ai quali si presenta la necessità di individuare e realizzare, nel minor tempo possibile, la soluzione più opportuna per poter effettuare l'eliminazione (*TATTICA, strategia di gioco*). E' bene lasciare ai ragazzi la decisione di quale scelta mettere in pratica, senza consigliarla a priori.

Sarà importante, far ragionare sulle scelte tattiche più convenienti in base ai tempi e agli spazi a disposizione sia in campo sia in palestra, solo quando gli alunni avranno una buona o meglio ottima familiarità con il gioco

Qui di seguito sono indicate due 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*.

- a)- eliminare il corridore più vicino al punto;
- b)- eliminare il corridore più vicino alla palla, cioè più facile da eliminare.

Quando proponiamo le *strategie di gioco* ai nostri alunni, 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 l'alunno deve scegliere l'azione difensiva da mettere in pratica,

Il pochissimo tempo a disposizione per realizzare l'azione difensiva, vista la rapidità del gioco, rende frequenti gli *errori difensivi*. 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. Non essendo l'alunno ancora in possesso della coordinazione fine del movimento, ne risulta di conseguenza un tiro impreciso della palla, imprevedibile per il compagno in base, che favorisce l'attaccante permettendogli di proseguire la corsa verso le altre basi.

Per aiutare l'alunno a superare queste difficoltà, dobbiamo ricordare nella nostra azione educativa, di motivarlo incoraggiando la prosecuzione del gioco, prefiggendogli piccoli obiettivi e, spiegando come tali errori saranno superati solo nel tempo, con la padronanza della tecnica, della tattica e del regolamento di gioco nel loro insieme.



## **GIOCO N° 5** (CASA B.- 1<sup>a</sup> - 2<sup>a</sup> -3<sup>a</sup>-CASA B.) (Medie 1° e 2°)

In questo e nel prossimo gioco, la "proposta didattica", introduce le due ultime regole principali della disciplina.

### **Indicazioni didattico metodologiche**

Essendo queste regole causa di confusione nella comprensione e nell'attuazione, possono essere proposte in modo semplificato solo sulle prime due basi.

Sarà compito del docente stabilire se utilizzare questo modo solo come dimostrazione, o come vero e proprio gioco ampliandolo successivamente alle quattro basi.

*ATTACCO: il battitore, dopo aver colpito la palla, deve toccare in ordine le tre basi e raggiungere a casa base per fare il punto.*

DIFESA- esegue le eliminazioni mediante:

- 1- presa al volo della palla;
- 2- “toccata” del corridore;

3- “toccata” della base se “forzata”: il difensore in possesso di palla, tocca la base forzata prima che sia arrivato il corridore.

*Per base forzata si intende 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. E' quindi il corridore che determina questa situazione.*

Se questa condizione non sussiste, il difensore deve ricorrere all'eliminazione per “toccata” del corridore.

### **Regola**

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 1<sup>a</sup> 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 1<sup>a</sup> base, al sopraggiungere del battitore, è obbligato ad andare in 2<sup>a</sup> base.

Da quanto detto si deduce che:

a) la 1<sup>a</sup> base è sempre forzata;

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

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

d) “casa base” è forzata: quando con il battitore pronto a battere ci sono un corridore in 1<sup>a</sup>, uno in 2<sup>a</sup> e uno in 3<sup>a</sup> 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.

## **GIOCO N° 6 (CASA B. - 1<sup>a</sup> - 2<sup>a</sup>-3<sup>a</sup>- CASA B.)**

(Medie di 1° e 2°)

ATTACCO- ha gli stessi obiettivi del gioco precedente.

Si introduce in questo gioco la regola definitiva della *presa al volo che elimina il battitore ma non interrompe l'azione* per gli altri attaccanti come si è fatto fino ad ora.

### **Regola**

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.

DIFESA- esegue le eliminazioni mediante:

1- “toccata” del corridore;

2- “toccata” della base se forzata;

3- “presa al volo” della palla. Con quest'azione, come già sappiamo, si elimina il battitore, ma in virtù della regola definitiva che si è ora introdotta, *si possono eliminare anche gli altri attaccanti sulle basi.*

### **Regola**

Il difensore in possesso di palla può eliminare uno o più attaccanti che non rispettano la regola (a) sopra citata, nei due seguenti modi:

- toccando la base dalla quale è partito il corridore;
- toccando il corridore, prima che ritorni sulla base.



### **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.

**GIOCO N° 7** ( CASA - 1<sup>a</sup> - 2<sup>a</sup> - 3<sup>a</sup> - CASA )

E' il gioco definitivo, sulle quattro basi, con l'utilizzo delle regole principali che si intendono proporre all'attenzione dei docenti come obiettivo di una unità didattica curricolare.

*ATTACCO: il battitore per guadagnare un punto deve, dopo aver colpito la palla, toccare in ordine le tre basi e poi ritornare a casa base.*

DIFESA- esegue le eliminazioni mediante:

- 1- presa al volo della palla;
- 2- “toccata” del corridore;
- 3- “toccata” della base se forzata;

### **Indicazioni didattico metodologiche**

Questo gioco, soprattutto nelle prime sedute in cui viene utilizzato, dà all'attacco la possibilità di segnare molti punti, in quanto la difesa non ha ancora chiare le soluzioni difensive da attuare. E' questa l'occasione per iniziare a proporre agli alunni alcuni spunti di riflessione sull'organizzazione del gioco difensivo di squadra (*strategie difensive*).

### **SCHEMA RIASSUNTIVO DELLE REGOLE DEI GIOCHI**

NB: in grassetto sono indicate le variazioni rispetto al gioco precedente.

<b>N°</b>	<b>Titolo (su quali basi si svolge il gioco)</b>	<b>Attacco (esegue il punto dove)</b>	<b>Difesa (elimina con)</b>
1	Casa b. - 1 <sup>a</sup> b.	Punto in 1 <sup>a</sup> base	<b>Presa al volo</b> <b>Alzata della palla</b>
1 bis	Casa b.- 1 <sup>ab</sup> .	Punto in 1 <sup>ab</sup> .	Presa al volo <b>Palla nel cerchio a centro campo</b>
2	Casa b.-1 <sup>ab</sup> .-2 <sup>ab</sup> .-3 <sup>ab</sup> .-Casa b.	<b>Un punto per ogni base</b>	Presa al volo Palla nel cerchio a centro campo
2 bis	Casa b.-1 <sup>ab</sup> .-2 <sup>ab</sup> .-3 <sup>ab</sup> .-Casa b.	Un punto per ogni base	Presa al volo <b>Palla nel cerchio dietro casa base</b>

3	Casa b.-1 <sup>ab</sup> .-2 <sup>ab</sup> .- 3 <sup>ab</sup> .-Casa b.	<b>Punto a casa base</b>	Presal volo Palla nel cerchio dietro casa base <b>Toccata del corridore</b>
4	Casa b.-1 <sup>ab</sup> .-2 <sup>ab</sup> .- 3 <sup>ab</sup> .-Casa b.	Punto a casa base	Presal volo Toccata del corridore <b>Toccata della base</b>
5	<b>Casa b.-1<sup>ab</sup>.-2<sup>ab</sup>.</b>	<b>Punto in 2<sup>a</sup>base</b>	Presal volo Toccata del corridore <b>Sulla base se forzata</b>
6	Casa b.-1 <sup>ab</sup> .-2 <sup>ab</sup> .	Punto in 2 <sup>a</sup> base	Toccata del corridore Sulla base se forzata <b>Presal volo completa</b>
7	<b>Casa b.-1<sup>ab</sup>.-2<sup>ab</sup>.- 3<sup>ab</sup>.-Casa b.</b>	<b>Punto a casa base</b>	Toccata del corridore Sulla base se forzata P. al volo completa

## PROGRESSIONE NELLA BATTUTA

Vengono qui di seguito proposti quattro esercizi per lo sviluppo dell'abilità di battuta, nei quali viene aumentata progressivamente la difficoltà di colpire la palla:

1- palla sul "T" (pedistallo);  
2- palla "alzata" (dall'insegnante o da un ragazzo);

3- palla lanciata da un giocatore "esterno" al gioco difensivo, ma a distanza regolare (l'insegnante, un ragazzo...);

4- palla lanciata da un avversario.

Anche in questo caso la scelta della regola da utilizzare dipenderà dalle abilità degli alunni e dall'obiettivo tecnico o tattico che l'insegnante vuole raggiungere.





L'introduzione dei *tre* “striks”, definisce il limite alle possibilità di errore del battitore e la sua conseguente *eliminazione*.

L'introduzione dei *quattro* “balls”, definisce invece il limite alle possibilità di errore del lanciatore, regalando al battitore la 1<sup>a</sup> base.

Si consiglia di introdurre queste regole quando gli alunni hanno avuto sufficienti opportunità di provare la battuta.

## REGOLE VARIE

“Cambio” tra attacco e difesa dopo tre “eliminati”: questa regola si può introdurre in qualunque gioco, ma dopo aver spiegato il significato di “ordine di battuta”.

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.*

“Rubata”: conquistare la base successiva senza aspettare la battuta del compagno di squadra.

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

1- quando la palla è battuta: quest'azione non definisce una vera e propria “rubata” (Gioco Sport: scuola elementare);

2- quando la palla è sul piatto, o l'attraversa (Campionati sportivi Scolastici)

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

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

La rubata deve essere introdotta quando gli alunni hanno un'ottima padronanza degli schemi difensivi in quanto è di facile comprensione per l'attacco ma di difficile opposizione per la difesa.

## ARBITRAGGIO

Si ritiene molto utile far arbitrare agli alunni gli incontri durante le lezioni perchè sono varie le finalità che questo ruolo si prefigge.

La prima è sicuramente quella di far concentrare l'attenzione per più tempo sulle regole, facilitando l'apprendimento delle stesse.

Un'altra è di carattere educativo in quanto gli alunni devono prendere delle decisioni, assumendosi delle responsabilità anche nei confronti dei propri compagni di squadra.

Un'altra è di carattere organizzativo in quanto permette di coinvolgere gli alunni durante il turno di attacco evitandogli delle lunghe attese in panchina.

Inoltre in questo ruolo possono essere utilizzati quegli alunni che non possono, per var 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 seguire uno spazio ristretto del campo di gioco.

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

- dà 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 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 verificano ostruzioni o

interferenze al gioco da parte dei difensori verso gli attaccanti o degli attaccanti nei confronti dei difensori;

- 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 flessso 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****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										
15										
Punteggio parziale										
totale										

**Legenda**

- "x": in battuta;
- "E": eliminato;
- "1": punto

VERIFICA **DELL'UNITA' DIDATTICA SUL "SOFTBALL"**

Cognome e Nome \_\_\_\_\_

cl. \_\_\_\_\_<sup>a</sup> sez. \_\_\_\_\_

data \_\_\_\_\_

Rispondere a ogni domanda ponendo una "X" nella colonna "vero" o "falso"

**LA BATTUTA:** prendendo in considerazione il gioco completo

*arbitraggio*

**.Vero .Falso**

a) l'arbitro deve chiamare "gioco" dopo ogni "foul ball":	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>
b) l'arbitro deve chiamare "gioco" solo dopo quelle situazioni che fermano il gioco:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>

**1) La zona dello "strike"** che ha per larghezza la larghezza di casa base, in altezza si estende:

a) dalla testa alle caviglie del battitore:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>
b) dalla testa alle ginocchia del battitore:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>
c) dalle spalle alle ginocchia del battitore:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>

**1bis) E' "strike" quando:**

a) il lancio è fuori della zona dello strike e il battitore tenta di batterla:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>
b) la palla battuta va in territorio foul, con il battitore che ha già 2 strikes:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>
c) il lancio attraversa casa base sopra le spalle del battitore:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>
d) il compagno in base lascia la base prima del momento stabilito da regolamento:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>

**2) E' "ball" quando:**

a) la palla è lanciata fuori dalla zona dello strike e non viene toccata dal battitore che tenta di batterla:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>
b) la palla è lanciata fuori dalla zona dello strike e il battitore non tenta di batterla:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>
c) la palla battuta è mandata in territorio "fuol":	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>

**3) il "foul ball"**

a) fa fermare il gioco dei corridoi sulle basi e la palla diventa "morta":	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>
b) fa proseguire il gioco dei corridoi sulle basi e la palla rimane "viva":	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>
c) si può verificare solo quando il battitore ha già due strikes:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>

*arbitraggio:*

l'arbitro segnala il "fuol ball" con:	a) braccia in fuori:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>
	b) braccia in alto:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>
	c) il f.b. deve essere "chiamato" dai difensori:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>
	d) deve essere "chiamato" solo dall'arbitro di casa base:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>
	e) può e deve essere "chiamato" da tutti gli arbitri in campo:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>

**4) Il battitore è eliminato quando:**

a) la difesa prende la palla al volo:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>
b) la difesa tocca, con la palla in mano, la 1ª base, prima che vi arrivi:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>
c) effettua un "foul ball" dopo due strike:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>F</b>
d) effettua uno strike dopo due foul ball:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>
e) effettua il 3° strike:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>V</b>	<input type="checkbox"/>

- f) riceve il 4° ball: 


	F
V	
- g) correndo fino alla 2ª base la difesa lo tocca, con la palla in mano, prima che vi arrivi: 


V	
- h) subito dopo aver battuto, correndo verso la 1ª base, tocca involontariamente la palla, prima che venga toccata da un qualsiasi difensore: 


V	

**arbitraggio:**

--	--

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


V	
	F

a) il pugno alzato: 


V	
	F

b) con le braccia che si aprono distendendosi in fuori: 


	F

**LA CORSA SULLE BASI**

**1) Il corridore** (per corridore si intende il giocatore che, al momento della battuta, parte da una base)

- a) può toccare la base, quando passa di corsa per andare alla base successiva: 


	F
V	
- b) deve toccare la base, quando passa di corsa per andare alla base successiva: 


V	
- c) può passare sopra la base, senza toccarla, per andare alla base successiva: 


	F
	F
- d) al momento della battuta, è sempre obbligato ad avanzare di una base: 


	F
V	
- e) al momento della battuta, è obbligato ad avanzare quando tutte le precedenti basi sono occupate: 


V	
V	
- f) l'obbligo di avanzare, per il corridore forzato, si conclude dopo che ha raggiunto una base successiva: 


V	
V	

**arbitraggio:**

--	--

l'arbitro segnala il corridore "salvo" con: 


	F
V	

a) un braccio che si distende in alto: 


	F
V	

b) le braccia che si distendono in fuori: 


V	

- g) nel tentativo di conquistare una base, indipendentemente dall'obbligo di avanzare, deve lasciare la sua base dopo che il battitore ha toccato la palla: 


V	
- h) nel tentativo di conquistare una base, indipendentemente dall'obbligo di avanzare, deve lasciare la base prima che il battitore ha toccato la palla: 


	F
V	
- i) deve correre in una corsia che è individuata secondo la naturale traiettoria di corsa, tra una base e l'altra: 


V	
	F
- l) può correre tra una base e l'altra scegliendo una qualunque traiettoria, senza vincoli: 


	F
V	
- m) è eliminato se, ostacola volontariamente il gioco dei difensori, mentre si stanno passando la palla: 


V	
	F
- n) è eliminato se è colpito, dentro la sua corsia, da una palla che i difensori si stanno passando: 


	F

**arbitraggio:**

--	--

se il corridore parte dalla base prima del momento stabilito dal regolamento, l'arbitro deve: 


	F
V	

a) aspettare che il difensore segnali l'irregolarità: 


	F
V	

b) fermare il gioco: 


	F
V	

La penalità per la "partenza anticipata" è: 


	F
V	

a) il corridore viene eliminato: 


	F
V	

b) viene dato un foul ball al battitore: 


	F

c) se il difensore ostacola involontariamente la corsa dell'attaccante che viene eliminato in base, l'arbitro deve dichiarare effettivamente eliminato il corridore: 


	F

**2) La base "forzata"**

\_\_\_\_\_

- a) una base è forzata quando tutte le precedenti sono occupate:
- b) una base è forzata quando il corridore deva raggiungerla per forza:
- c) una base è forzata quando il corridore è obbligato a lasciarla (escludendo casa base):
- d) ... è un vantaggio per l'attacco:
- e) quando la base è forzata la difesa, per eliminare, deve esclusivamente toccare la base prima che arrivi il corridore:

		V	
		V	
		V	
			F
			F

**3) La presa al volo**

- a) 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:
- b) dopo la presa al volo, i corridori che hanno lasciato la base nel momento in cui il difensore prende la palla, devono obbligatoriamente tornare a toccare la base di partenza:
- c) dopo la presa al volo i difensori non possono toccare con la palla i corridori che si trovano tra le basi per eliminarli, ma devono obbligatoriamente toccare le basi:

		V	
			F
			F

**4) La rubata (SOLO PER LE CLASSI 4^)**

- Per rubata si intende conquistare una base senza che il battitore batta:
- Si può rubare solo quando il ricevitore perde la palla:
- Si può rubare solo quando il battitore effettua uno strike:

		V	
		V	
			F

**SITUAZIONI DI GIOCO (simulazioni di gioco)**

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

**1) Corridore in 1<sup>a</sup> base:**

- il battitore batte,
- la palla è raccolta dai difensori e tirata in 2<sup>a</sup> 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 2<sup>a</sup> base è eliminato:
- c) nessuno è eliminato:

			F
		V	
			F

**2) Corridore in 2<sup>a</sup> e in 3<sup>a</sup>:**

- il battitore batte,
- la palla raccolta dai difensori viene tirata in 1<sup>a</sup> base, prima che vi arrivi il battitore;
- intanto il corridore dalla 3<sup>a</sup> arriva a casa base e segna il punto;

il corridore partito dalla 2<sup>a</sup> base, dopo aver toccato la 3<sup>a</sup> 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 3<sup>a</sup> base non vale:**

**c) il corridore partito dalla 2<sup>a</sup> base è eliminato:**

		V	
			F
			F

**3) Corridore in 1<sup>a</sup> e in 2<sup>a</sup>:**

Il battitore batte,  
 la difesa prende la palla al volo,  
 i corridori dalla 1<sup>a</sup> e dalla 2<sup>a</sup> base partono appena il battitore tocca la palla;  
 la difesa, dopo la presa al volo:  
 1° - tira la palla in 2<sup>a</sup> base dove viene toccato il corridore che è partito dalla 1<sup>a</sup> base,  
 2° - toccano la base (2<sup>a</sup>) prima che vi faccia ritorno il corridore che era partito da lì;

**a) il battitore è eliminato:**

**b) il corridore partito dalla 1<sup>a</sup> base è eliminato ("out"):**

**c) il corridore partito dalla 2<sup>a</sup> base (e lì ritornato) è salvo:**

		V	
		V	
			F

**4) Corridore in 1<sup>a</sup>, un eliminato:**

Il battitore batte,  
 la palla viene raccolta dal 2<sup>a</sup> base che tocca il corridore che gli passa davanti;  
 poi, tira la palla in 1<sup>a</sup> base dove però effettua un passaggio sbagliato;  
 il corridore riprende la corsa e dopo aver superato la 2<sup>a</sup> b si dirige verso la 3<sup>a</sup>b,  
 la difesa recuperata la palla, la passa al difensore di 3<sup>a</sup> che tocca la base prima che vi arrivi il corridore.

**a) il corridore partito dalla 1<sup>a</sup> è eliminato;**

**b) il battitore è eliminato.**

		V	
			F