

# Il baseball

## La divisa del gioco del baseball



**1) Berretto**, protegge dal sole e trattiene il sudore durante il gioco.

**2) Mazza**, in legno di diverse lunghezze e colori.

**3) Casacca/Maglia**.

**4) Pallina** in cuoio.

**5) Pantaloni**

**6) Guantone**, in cuoio deve essere molto resistente all'usura.

**7) Paracolpi**, imbottitura per attutire le botte e le eventuali cadute.

**8) Scarpe**, comode e rinforzate sul punto caviglia.

Le Squadre sono composte da nove giocatori ciascuna, più un numero illimitato di riserve. Contrariamente a tutti gli altri giochi, le due Squadre non sono contemporaneamente in campo, una si dispone in campo per la “difesa”, l'altra in “panchina” ed invia uno alla volta i giocatori “alla battuta” per l'“attacco”, secondo un “ordine prestabilito”.



Il Campo è definito da due “linee di foul” ad angolo retto. All'interno di queste si trova il piatto di casa base. I giocatori “in difesa” hanno ciascuno un ruolo fisso ed una posizione sul campo, come nel disegno.

Il gioco ha inizio con il lancio della palla da parte del lanciatore. Questi si trova sulla “pedana” al centro del diamante. Il Lanciatore deve lanciare la palla al compagno “ricevitore” che si trova dietro casa base.

Il gioco ha inizio con il lancio della palla da parte del lanciatore. Questi si trova sulla “pedana” al centro del diamante. Il

Lanciatore deve lanciare la palla al compagno “ricevitore” che si trova dietro casa base.

Il Lanciatore deve far passare la palla sopra il piatto di casa base ad un'altezza variabile tra il livello delle ginocchia e quello delle ascelle del “battitore” avversario. Questo rettangolo immaginario si chiama “zona dello strike”.

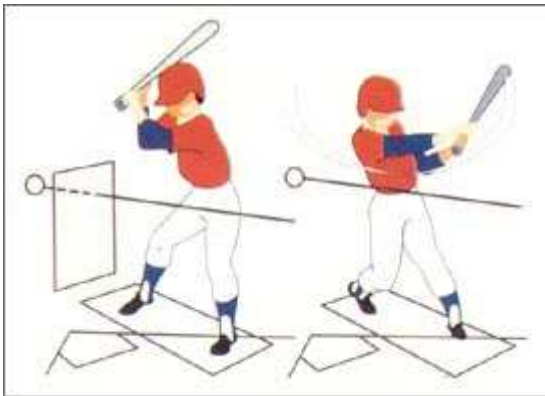
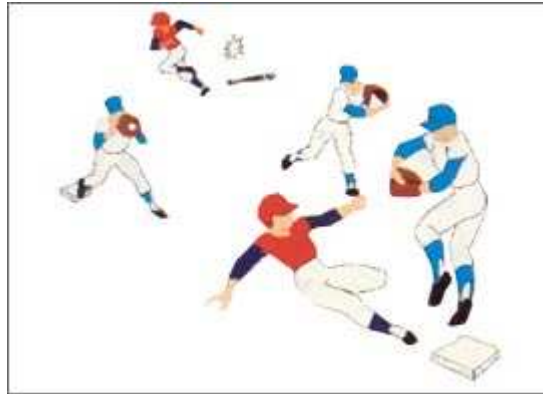


Se il lanciatore non lancia la palla nella zona dello strike ed il battitore non tenta di colpirla, l'arbitro chiama un “ball”.

Quando il numero dei balls (anche alternati agli strikes) arriva a quattro, il battitore ha diritto alla prima base.

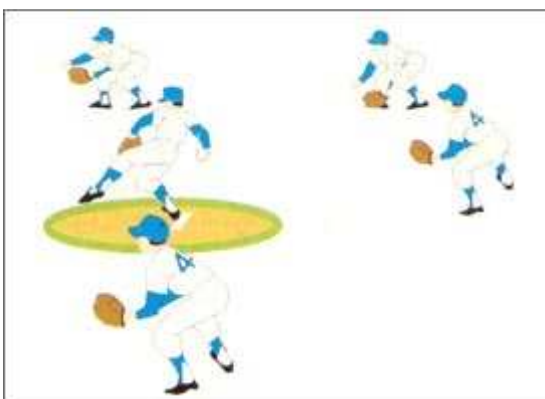


Quando la palla passa nella zona dello strike ed il battitore la “lascia passare” o tenta di colpirla senza riuscirci, l'arbitro capo chiama uno strike. Dopo tre strikes il battitore è eliminato.



Con tale azione il battitore-corridore segnerebbe un punto per la squadra all'attacco.

I giocatori in difesa hanno il compito di impedirgli tutto questo: eliminandolo. L' “eliminazione” può avvenire in uno dei seguenti modi: la battuta al volo, la toccata, la doppia eliminazione.



Quando il battitore colpisce la palla e corre verso la prima base, se la palla viene presa al volo, cioè prima che tocchi terra, da un qualunque difensore ed in punto del terreno di gioco: il battitore è eliminato.





Dopo aver battuto la palla nel territorio buono, il battitore (divenuto così corridore), è eliminato se viene toccato con la palla, tenuta in mano, da uno dei difensori che l'abbia “raccolta” su battuta o ricevuta su “passaggio” di un compagno, se non a contatto della base.

Quando un corridore avanza verso una base e non può tornare indietro (esempio: dopo la battuta è obbligato ad andare verso la prima base) se un difensore in possesso della palla (raccolta o ricevuta su passaggio) tocca tale base prima del corridore, questi è eliminato.

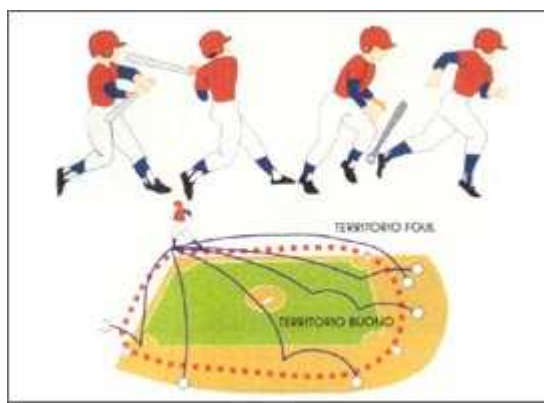


Quando oltre al battitore-corridore, vi sono più corridori in base, la difesa ha la possibilità di effettuare più di una eliminazione.



Non appena, in poche o in molte successive azioni, tre attaccanti sono stati eliminati, termina una delle due fasi di un Inning (ripresa), la squadra in difesa esce dal campo per la battuta, si dispone sul campo in “difesa”.  
Il cambio si effettua il più rapidamente possibile.

Il corridore o i corridori rimasti in salvo sulle basi, cercheranno di avanzare verso la base, per segnare sfruttando sia la battuta del compagno sia gli errori difesa.  
attaccanti in campo possono essere fino a quattro:  
e tre corridori sulle basi.



il punto  
della  
Gli  
il battitore



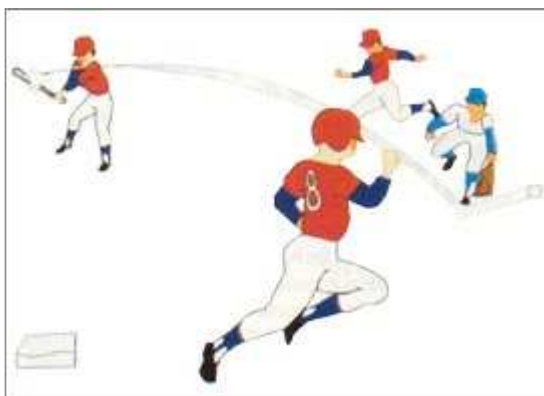
L'avversario alla battuta ha il compito di colpire la palla inviandola nel “territorio buono” all'interno delle linee di foul; lascia poi la mazza corre a toccare la prima, la seconda, la terza base e poi torna a toccare la casa base.

Un'attaccante cercherà quindi di conquistare la base più lontana che può raggiungere senza venire eliminato, fermandosi su questa “in salvo”.



In tale caso anche l'azione si ferma e la palla torna quindi al lanciatore per iniziare il gioco sul battitore seguente.

Una battuta che consente al battitore di raggiungere una o più basi ed agli eventuali corridori in base di avanzare senza che vi siano eliminazioni o errori della difesa: valida da uno, due, tre, quattro basi ed il “fuori campo” se la battuta supera il recinto del campo.



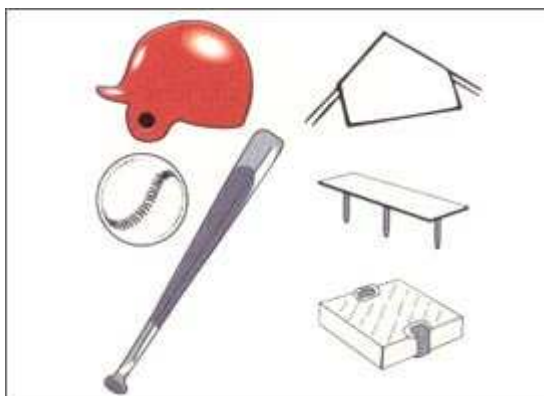
I corridori, che sono guidati da suggeritori, possono tentare di guadagnare la base successiva, anche se non viene effettuata una battuta: se si evita l'eliminazione giungendo sulla base successiva, malgrado il passaggio del ricevitore, questa è una “rubata”.



Per raggiungere una base senza rallentare la corsa, per fermarsi a contatto e per evitare al massimo la possibilità di una “toccata”, il corridore usa spesso la “scivolata”. Il giocatore può essere aiutato dai suggeritori.



I guanti sono in cuoio ed imbottiti in punti diversi. I guanti per interni ed esterni hanno cinque dita con una tasca tra indice e pollice. Il difensore di prima base usa un guanto con una sola divisione con in mezzo la tasca. Anche il guanto del ricevitore ha una sola divisione, ma è molto più imbottito degli altri a causa della velocità e continuità dei lanci. Oltre al guanto speciale, il ricevitore indossa: una pettorina in tela imbottita, gli schinieri in plastica e cuoio ed una maschera in lega leggera e cuoio. Tutto questo per proteggersi dalla palla che può essere deviata dalla mazza del battitore quando questi, nel tentativo di batterla, la sfiorisce solamente.



Il battitore ha un caschetto in plastica per proteggersi da lanci errati che non riesce a schivare. La palla è abbastanza dura malgrado il suo ridotto diametro di circa 7 cm. ed il peso di circa 150 gr.

La mazza è in lega leggera, la sua lunghezza è di circa 85 cm. con il diametro di circa 6 cm.

Il piatto di casa base è in gomma dura, di forma pentagonale e deposto all'incrocio delle linee di foul, il fronte misura 43 cm.

La pedana del lanciatore misura 45 cm. per 10 cm. è anch'essa in gomma dura ed infissa al livello del terreno. Le basi possono essere in plastica dura o di tela con imbottitura, misurano 35 cm. di lato e sono saldamente fissate al terreno.