

REVISIONE 2005

Le nuove regole e/o le modifiche sono indicate in corsivo e in neretto in ogni sezione.

"Il permesso di ristampare IL REGOLAMENTO UFFICIALE è stato concesso dalla COMMISSIONE PER LE REGOLE DI GIOCO DELLA FEDERAZIONE INTERNAZIONALE SOFTBALL"

Ovunque "egli" o "esso" o i loro pronomi relativi appaiano in questo regolamento sia come parole sia come parte di parole, essi sono stati usati per motivi letterari e sono da intendersi nel loro significato generale (es. per includere tutto il genere umano, sia il sesso maschile sia quello femminile).

REGOLA 1.

– DEFINIZIONI –

Sez. 1. MAZZA ALTERATA.

Si considera alterata una mazza regolare la cui struttura sia stata modificata. Esempi di alterazione della mazza sono: sostituire il manico di una mazza di metallo con un manico di legno o di altro materiale, inserire del materiale all'interno della mazza, applicare troppo nastro adesivo (più di due giri) all'impugnatura della mazza, o colorare la punta o il pomello della mazza se non allo scopo di riconoscerla. La sostituzione del rivestimento del manico con un altro rivestimento legale non è considerata una alterazione della mazza. L'applicazione alla mazza di un'impugnatura "a cono" o "svasata" è considerata una alterazione della mazza.

Incidere un marchio d'identificazione sul pomello delle mazze di metallo non è considerata un'alterazione della mazza. Incidere un marchio d'identificazione sul fusto di una mazza di metallo è considerata un'alterazione della mazza. Un marchio d'identificazione impresso con il laser su qualsiasi parte di una mazza non è considerata alterazione della stessa.

Sez. 2. GIOCO D'APPELLO.

Un gioco d'appello a palla viva o a palla morta è un gioco sul quale l'arbitro non può prendere una decisione fino a che non gli viene richiesta dal manager, coach o da giocatori della squadra in difesa.

ECCEZIONE: Il manager, coach o giocatore della squadra in attacco può fare gioco d'appello sulle violazioni riguardanti le sostituzioni illegali da parte della squadra in difesa. Se fatto da un difensore, il difensore stesso si deve trovare in campo interno quando effettua il gioco d'appello. Il gioco d'appello non può essere fatto dopo che sia verificata una delle seguenti situazioni:

a. È stato effettuato un lancio legale o illegale;

ECCEZIONE: Il gioco d'appello per l'uso di un Sostituto Illegale o per un Rientro Illegale, ***di un Giocatore di Rimpiazzo o di un Giocatore Rimpiazzato (uscito o tornato nel line-up secondo le disposizioni della regola del sangue) e non annunciato all'arbitro***, può essere fatto in ogni momento finché ***tali giocatori*** si trovano ancora in partita.

b. Il lanciatore e tutti i difensori hanno lasciato il territorio buono; o

c. Gli arbitri hanno lasciato il campo da gioco dopo l'ultimo gioco della partita.

Queste sono le tipologie di Gioco d'Appello:

1. Saltare una base;
2. Lasciare una base su una presa al volo prima che la palla sia toccata per la prima volta;
3. Battere fuori turno;
4. Cercare di avanzare verso la seconda base dopo aver superato la prima base;
5. Sostituzione illegale;
6. ***L'utilizzo di un giocatore non annunciato mentre si utilizza la regola del Giocatore di Rimpiazzo;***
7. Rientro illegale;
8. ***L'utilizzo di un giocatore non annunciato mentre si utilizza la regola del Giocatore Designato;***
9. ***Corridori che cambiano posizioni sulle basi dopo una consultazione offensiva.***

Sez. 3. COMPRESSIONE DELLA PALLA.

La compressione della palla è la "forza-carico" espressa in chilogrammi richiesta per comprimere una palla da softball da 6,5 mm (0,25 pollici) misurata con il metodo ASTM (American Society for Testing Measurements) per il calcolo della compressione-dislocamento delle palle da softball.

Sez. 4. COEFFICIENTE DI RITORNO.

Il coefficiente di ritorno di una palla da softball viene calcolato con il metodo ASTM (American Society for Testing Measurements) per la misurazione del coefficiente di restituzione della palla da softball.

Sez. 5. LINEA DELLE BASI.

La linea delle basi è la linea diretta fra le basi.

Sez. 6. BASE PER BALL.

(FP e SP) Una base per ball permette al battitore di raggiungere la prima base senza il pericolo di essere eliminato ed è concessa al battitore dall'arbitro ***capo*** dopo che quattro lanci sono stati giudicati ball. Tutto ciò alcune volte viene chiamato "walk". ***Se il lanciatore desidera concedere al battitore una base intenzionale, può farlo notificando tale intenzione all'arbitro capo che assegnerà al battitore la prima base. La notifica da parte del lanciatore all'arbitro sarà considerata come un lancio.***

Sez. 7. LINEA FRA LE BASI.

La linea fra le basi è la linea diretta fra una base e la posizione del corridore nel momento in cui un difensore sta tentando di toccarlo.

Sez. 8. PALLA BATTUTA.

Una palla battuta è una palla che colpisce la mazza, o che è colpita dalla mazza, e termina o in territorio buono o in territorio foul. Non è necessaria l'intenzione di colpire la palla.

Sez. 9. BATTITORE.

Il battitore è un giocatore dell'attacco che entra nel box del battitore con l'intenzione di aiutare la propria squadra a segnare punti. Continua ad essere un battitore fino a che non viene dichiarato eliminato dall'arbitro o fino a che diventa battitore-corridore.

Sez. 10. BOX DEL BATTITORE.

È l'area in cui il battitore deve prendere posizione nell'intento di aiutare la propria squadra ad ottenere dei punti. Le linee sono considerate come parte interna del box.

Sez. 11. BATTITORE CORRIDORE.

Un battitore corridore è un giocatore che ha terminato il suo turno alla battuta, ma non è ancora stato eliminato o non ha ancora toccato la prima base.

Sez. 12. ORDINE DI BATTUTA.

È l'elenco ufficiale dei giocatori in attacco, nell'ordine secondo cui ognuno di essi deve presentarsi alla battuta per la propria squadra. Al momento della presentazione, tale lista deve contenere l'indicazione del ruolo di ogni giocatore.

Sez. 13. PALLA BLOCCATA.

Una palla bloccata è una palla battuta, tirata ***o lanciata*** che viene toccata, fermata o maneggiata da una persona non impegnata nella partita, o che tocca un qualsiasi oggetto che non fa parte dell'equipaggiamento ufficiale o del campo ufficiale di gioco. ***Una palla tirata che tocca accidentalmente un suggeritore (dentro o fuori dal box del suggeritore) non è una palla bloccata.***

Sez. 14. BUNT (Smorzata)

Il bunt è una palla battuta, non sventolata, ma toccata intenzionalmente con la mazza e sospinta lentamente in campo interno.

Sez. 15. PRESA.

Una presa è una palla legalmente presa e si verifica quando un difensore afferra una palla battuta o tirata con la mano (le mani) o con il guanto.

- A. Per poter stabilire la validità di una presa, il difensore dovrà tenere la palla per un tempo sufficiente a dimostrare di averne il completo controllo e che quando la rilascia lo fa volontariamente e intenzionalmente. Se la palla cade mentre il difensore cerca di estrarla dal guantone o mentre il difensore è nell'atto di tirarla, deve essere considerata una presa valida.
- B. Se la palla è solamente trattenuta con le braccia o le si impedisce di cadere a terra con qualsiasi parte del corpo, dell'equipaggiamento o degli indumenti del difensore, la presa non è completata fino a che la palla non sarà in saldo possesso nella mano (nelle mani) o nel guanto del difensore.
- C. **I piedi del difensore devono:**
 1. **quando si muovono verso la linea che delimita il campo di gioco o: (a) essere entrambi all'interno del campo di gioco, (b) toccare la linea che delimita la fine del campo di gioco oppure (c) essere entrambi in aria dopo aver lasciato il campo di gioco per poter considerare la presa come una presa legale;**
 2. **qualora il difensore si trovi in territorio di palla morta e ritorni sul campo di gioco, devono avere entrambi toccato il terreno di gioco per poter considerare legale la presa.**
- D. Non viene considerata una presa se un difensore (mentre cerca il controllo), si scontra con un altro giocatore, arbitro o con la recinzione o cade a terra e perde la palla proprio per effetto della collisione o della caduta.
- E. Una palla che colpisce qualsiasi cosa, ad eccezione di un difensore, mentre è in volo viene considerata come se avesse toccato il terreno.

Sez. 16. BOX DEL RICEVITORE.

Il box del ricevitore è quell'area entro la quale il ricevitore deve rimanere fino a che:

- a. (Solo FP) viene rilasciato il lancio. Le linee sono da considerarsi come interne al box del ricevitore.
- b. (Solo SP) la palla lanciata è battuta, tocca il terreno, il piatto **o il battitore**, o arriva nel box del ricevitore. Le linee sono da considerarsi come interne al box del battitore. Il ricevitore è considerato all'interno del box eccetto quando tocca il terreno all'esterno del box.

Sez. 17. CONSULTAZIONE (VISITA-CONFERENZA).

Una consultazione si verifica quando:

- a. (**Consultazione Offensiva**). La squadra in attacco richiede una sospensione del gioco per concedere al manager, o a altro rappresentante della squadra, di conferire con qualsiasi membro della propria squadra.
- b. (**Consultazione Difensiva**). La squadra in difesa richiede una sospensione del gioco **per permettere**
 1. **Ad un rappresentante della squadra in difesa di entrare sul campo di gioco per comunicare con qualsiasi difensore;**
 2. **Ad un giocatore di lasciare la sua posizione per andare in dug-out dando motivo all'arbitro di credere che lo stesso abbia ricevuto istruzioni.**

Sez. 18. PALLA COLPITA DI TAGLIO.

Una palla colpita di taglio è una palla che il battitore colpisce dall'alto al basso con un movimento di taglio, in modo che la palla rimbalzi alta per aria.

Sez. 19. COACH.

- a. Il coach è una persona responsabile delle azioni della squadra in campo e rappresenta la squadra nelle comunicazioni con gli arbitri e con la squadra avversaria. Un giocatore può essere indicato come coach in caso di assenza di un coach effettivo, o nel caso di coach-giocatore.
- b. Alla luce di queste regole, il manager di una squadra è considerato il Capo Coach.

Sez. 20. SALTO DEL CORVO.

(Solo FP) Con il termine salto del corvo si intende l'azione del lanciatore che fa un passo, si trascina, o salta davanti alla pedana di lancio, riposiziona il piede perno stabilendo così una seconda spinta (o partenza), spinge oltre il nuovo punto di partenza stabilito, e completa il rilascio. (QUESTO È UN ATTO ILLEGALE).

Sez. 21. PALLA MORTA.

Una palla morta è una palla che:

- a. Tocca qualsiasi oggetto che non è parte dell'equipaggiamento ufficiale o dell'area ufficiale di gioco o/e una persona non impegnata nella partita,
- b. Si incastra nell'equipaggiamento dell'arbitro o nell'abbigliamento dei giocatori dell'attacco,
- c. L'arbitro ha dichiarato morta.

Sez. 22. SQUADRA IN DIFESA.

La squadra in difesa è quella che prende posizione in campo.

Sez. 23. PALLA MORTA RITARDATA.

È una situazione di gioco nella quale la palla rimane viva fino alla conclusione del gioco. Quando tutto il gioco è terminato, l'arbitro dichiarerà una palla morta, e applicherà le regole appropriate. (Riferimento alla Regola 9, Sez. 3)

Sez. 24. GIOCATORE DESIGNATO (DP) (solo FP).

Il giocatore designato è un giocatore partente dell'attacco che batte nel line-up per il FLEX che è situato nella decima posizione del line-up.

Sez. 25. BASE FUORI POSTO.

Si dice quando una base è staccata dalla sua posizione regolare.

Sez. 26. DOPPIO GIOCO.

Un doppio gioco è un gioco della difesa nel quale vengono eliminati due attaccanti come risultato di una azione ininterrotta.

Sez. 27. DUGOUT.

E' la zona in territorio di palla morta riservata solamente a giocatori, coach, bat boy o bat girl e rappresentanti ufficiali delle squadre. In questa zona non è permesso fumare.

Sez. 28. ESPULSIONE DALLA PARTITA.

L'espulsione è un atto di qualsiasi arbitro che ordina ad un giocatore, dirigente o a qualsiasi altro membro della squadra di abbandonare la partita ed il campo per la durata dell'intera partita.

Sez. 29. PALLA BUONA.

Una palla buona è una palla battuta legalmente che:

- a. Si ferma **o è toccata in o sopra** il territorio buono fra casa base e prima base, o fra casa base e terza base.
- b. Rimbalza oltre la prima o oltre la terza base in o sopra il territorio buono **indifferentemente da dove finisce la palla dopo aver superato la base.**
- c. Tocca la prima, la seconda o la terza base.
- d. Mentre è in territorio buono o è sopra il territorio buono tocca la persona o gli indumenti di un arbitro o di un giocatore.
- e. Tocca terra la prima volta in territorio buono oltre la prima o la terza base.
- f. Mentre si trova al di sopra del territorio buono, esce dal terreno di gioco superando la recinzione di fuori campo.
- g. Colpisce in volo il palo della linea di foul.

NOTA: (1) Una volata dovrà essere giudicata buona in relazione alla posizione della palla e alla linea di foul, incluso il palo di foul, e non in relazione al fatto che il difensore sia in territorio buono o in territorio foul al momento del tocco della palla. Non importa se la palla tocca per la prima volta il territorio buono o il territorio foul fintanto che non tocca nulla che non sia il terreno foul e sia conforme a tutti gli altri aspetti di una palla buona.

NOTA: (2) La posizione della palla al momento di un'interferenza determina se la palla è buona o è foul, senza tenere conto del fatto che la palla rotoli in territorio buono o in territorio foul senza venire toccata.

Sez. 30. TERRITORIO BUONO.

Il territorio buono è la parte del campo da gioco compresa fra le linee di foul di prima e di terza base e che le comprende, da casa base fino all'estrema recinzione del campo da gioco e che si innalza perpendicolarmente sulla stessa.

Sez. 31. FINTA TOCCATA.

È una forma di ostruzione sul corridore, mentre sta avanzando o tornando ad una base, da parte di un difensore che non è in possesso della palla e che impedisce l'avanzata del corridore. Non è necessario che il corridore si fermi o scivoli per avere una finta toccata. Solo il fatto di rallentare quando si **simula** una finta toccata costituisce un'ostruzione.

Sez. 32. DIFENSORE.

Un difensore è un qualsiasi giocatore in campo della squadra in difesa.

Sez. 33. VOLATA.

È una qualsiasi palla battuta che si alza in aria.

Sez. 34. FLEX (SOLO FP).

Il FLEX è un giocatore partente per il quale il Giocatore Designato batte ed il cui nome compare nella decima posizione del line-up.

Sez. 35. ELIMINAZIONE FORZATA.

Una eliminazione forzata è una eliminazione che può essere effettuata solamente quando un corridore perde il diritto di stare sulla base che occupava a causa del battitore che diventa battitore-corridore, e prima che il battitore-corridore o un corridore che lo segue sia stato eliminato. **Se un corridore forzato, dopo aver toccato la base successiva, decide di tornare, per qualsiasi motivo, verso la base che occupava all'inizio, il gioco forzato è ripristinato e il corridore può essere eliminato se un difensore lo tocca o se tocca la base verso cui era forzato ad avanzare.**

Sez. 36. FORFAIT.

Il forfait è l'azione dell'arbitro capo che determina la fine della gara con la dichiarazione di vittoria per la squadra non in difetto.

Sez. 37. FOUL BALL.

Un foul ball è una palla battuta legalmente che:

- Si ferma in territorio foul fra casa base e prima base o fra casa base e terza base.
- Rimbalza al di là della prima o della terza base in, o sul territorio foul.
- Tocca terra per la prima volta in territorio foul al di là della prima o della terza base.
- Mentre si trova in o sopra il territorio foul, tocca la persona, **l'equipaggiamento attaccato o staccato** o l'abbigliamento di un arbitro o di un giocatore, o qualsiasi oggetto che non sia il terreno.
- Tocca il battitore **o la mazza nelle mani del battitore una seconda volta** mentre si trova all'interno del box di battuta.
- Va direttamente dalla mazza, non superando la testa del battitore, su qualsiasi parte del corpo del ricevitore o dell'equipaggiamento ed è presa da un altro difensore.**
- Colpisce la pedana del lanciatore e rotola, senza essere toccata, in territorio foul prima di superare la prima o la terza base.**

NOTA (1): Una volata dovrà essere giudicata foul in relazione alla posizione della palla e alla linea di foul, incluso il palo di foul, e non in relazione al fatto che il difensore sia in territorio buono o in territorio foul al momento del tocco della palla.

NOTA (2) La posizione della palla al momento di un'interferenza determina se la palla è buona o è foul, senza tenere conto del fatto che la palla rotoli in territorio buono o in territorio foul senza venire toccata.

Sez. 38. TERRITORIO FOUL.

Il territorio foul è ogni parte del campo di gioco che non è incluso nel territorio di palla buona.

Sez. 39. SPRIZZATA FOUL.

Una sprizzata foul è una palla battuta che:

- Va direttamente dalla mazza alle mani del ricevitore;
- Non va più alta della testa del battitore; e
- Viene presa legalmente dal ricevitore.

NOTA: Non è una sprizzata foul se non viene legalmente presa; ogni sprizzata foul presa è uno strike. In FP la palla è in gioco. **In SP la palla è morta.** La palla non è legalmente presa se c'è un rimbalzo, a meno che la palla non tocchi prima le mani o il guanto del ricevitore.

Sez. 40. CASCHETTO.

- Il caschetto deve avere due paraorecchie (uno per ogni lato) e deve fornire una protezione uguale o maggiore di quelli con calotta di plastica con imbottitura interna. Una semplice copertura per le orecchie non rispetta le direttive di questa regola.
- Il caschetto indossato dal ricevitore può essere del tipo a calotta senza paraorecchie.
- Un caschetto indossato da un difensore, che non sia il ricevitore, non necessita di paraorecchie.**
- Qualsiasi caschetto rotto, crepato, scheggiato o alterato dovrà essere dichiarato un caschetto illegale e dovrà essere rimosso dalla partita.

Sez. 41. SQUADRA DI CASA.

La squadra di casa è quella squadra sul cui campo si disputa la partita, o nel caso la partita sia giocata in campo neutro, la squadra di casa sarà designata di comune accordo o attraverso il lancio di una moneta.

Sez. 42. MAZZA ILLEGALE.

Una mazza illegale è una mazza che non risponde ai requisiti esposti dalla Regola 3. Sez. 1.

Sez. 43. GIOCATORE SUPPLEMENTARE ILLEGALE.

(Solo SP) Un giocatore supplementare illegale è un giocatore che viola le disposizioni della Regola 4, Sez. 6.

Sez. 44. LANCIATORE ILLEGALE.

È un giocatore legalmente in partita, ma che non può più lanciare in quanto:

- Rimosso dalla posizione di lanciatore dall'arbitro o dal manager, in seguito al superamento del limite del numero di visite difensive permesse, o
- (Solo SP) Rimosso dalla posizione di lanciatore dall'arbitro per aver lanciato a velocità eccessiva dopo un avvertimento.**

Sez. 45. GIOCATORE ILLEGALE.

È un giocatore illegale quel giocatore che prende posizione nel line-up, o in attacco o in difesa, senza che di ciò venga informato l'arbitro. I seguenti sono esempi di "giocatori illegali":

- Il FLEX che è piazzato nell'ordine di battuta in una posizione diversa dal DP partente.**
- Il GIOCATORE DI RIMPIAZZO entrato in gioco (secondo la regola del sangue) senza che venga informato l'arbitro.**
- Il GIOCATORE RIMPIAZZATO (secondo la regola del sangue) che rientra in partita senza che venga informato l'arbitro.**

NOTA: Quando ciò viene fatto notare all'arbitro capo da parte della squadra non in difetto dopo il primo lancio, legale o illegale, e prima che la squadra in difetto informi l'arbitro, l'utilizzo di un giocatore illegale fa sì che lo stesso venga rimosso dalla partita e dichiarato illegittimo.

Sez. 46. RIENTRO ILLEGALE.

Si ha un rientro illegale quando:

- a. Un giocatore partente torna in partita dopo essere stato sostituito già due volte.
- b. Un giocatore partente ritorna in partita dopo essere stato sostituito ma non nella sua posizione originale dell'ordine di battuta.
- c. Un sostituto, che è stato regolarmente in partita, rientra dopo essere stato sostituito o dal giocatore partente originale o da un altro sostituto.
- d. Il DP partente (solo FP) viene messo in una posizione dell'ordine di battuta che non sia la sua posizione iniziale.

Sez. 47. SOSTITUTO ILLEGALE.

Un sostituto illegale è un giocatore che è entrato in partita senza essere stato annunciato all'arbitro. Egli potrà essere:

- a. **Un sostituto** che non è stato in partita in precedenza.
- b. Un giocatore illegale.
- c. Un giocatore dichiarato illegittimo.
- d. Un rientro illegale.
- e. Un DP illegale o un **FLEX illegale** (solo FP) o un **EP illegale** (solo SP).
- f. **Un giocatore di rimpiazzo che rimane in partita come sostituto non annunciato al posto del giocatore rimpiazzato che non rientra entro i termini previsti dalla regola del giocatore di rimpiazzo.**

Sez. 48. PALLA BATTUTA ILLEGALMENTE.

Si ha una palla battuta illegalmente quando **il battitore batte una palla buona o foul**:

- a. Con un piede completamente fuori dal box **del battitore** ed appoggiato a terra **nel momento in cui fa contatto con la palla.**
- b. Una qualsiasi parte del piede del battitore tocca il piatto di casa base **nel momento in cui fa contatto con la palla.**
- c. Colpisce la palla con una mazza illegale, **non approvata**, o alterata.
- d. Dopo essere uscito con i piedi completamente fuori dal box, e vi rientra per colpire la palla con entrambi i piedi all'interno del box di battuta.

Sez. 49. PRESA ILLEGALE.

Si ha una presa illegale quando un difensore prende una palla battuta, tirata, o lanciata con il cappello, la maschera, il guanto, o con qualsiasi parte della sua uniforme staccata dalla sua posizione appropriata.

Sez. 50. GIOCATORE ILLEGITTIMO.

È un giocatore che non può più partecipare legalmente alla partita, perché è stato rimosso dall'arbitro.

Sez. 51. GIOCATORE DI RIMPIAZZO ILLEGITTIMO.

E' un giocatore che non può entrare in partita per rimpiazzare un giocatore che deve lasciare la gara per medicare una ferita che gli ha causato una perdita di sangue. Un giocatore di rimpiazzo illegittimo è uno che:

- a. **È stato rimosso o espulso dalla gara dall'arbitro per la violazione delle regole.**
- b. **È già presente nel line-up corrente.**

Sez. 52. IN VOLO.

Con il termine "in volo" si intende ogni palla battuta, tirata o lanciata che non ha ancora toccato il terreno o altro oggetto che non sia un difensore.

Sez. 53. IN PERICOLO.

E' un termine che indica che la palla è in gioco e che un attaccante può essere eliminato.

Sez. 54. CAMPO INTERNO.

Il campo interno è quella porzione di campo in territorio buono che comprende le zone solitamente coperte dagli interni.

Sez. 55. INTERNO.

Un'interno è un difensore, inclusi lanciatore e ricevitore, che normalmente è posizionato nelle vicinanze o fra le linee delle basi che formano il territorio buono. Un giocatore che normalmente gioca in campo esterno viene considerato un'interno se si sposta nella zona abitualmente utilizzata dagli interni.

Sez. 56. INFIELD FLY.

Un infield fly è una palla buona in volo (che non sia una radente o un tentativo di smorzata) che può essere presa da un interno con uno sforzo ordinario quando prima e seconda, o prima, seconda e terza base sono occupate, con meno di due eliminati. Il lanciatore, il ricevitore e qualsiasi esterno che si posizioni in campo interno per effettuare il gioco dovrà essere considerato un interno ai fini di questa regola.

NOTA: Quando risulta evidente che una palla battuta sarà una volata interna, l'arbitro dovrà immediatamente chiamare "INFIELD FLY, SE BUONA – IL BATTITORE E' ELIMINATO" nell'interesse dei corridori. La palla è viva e i corridori possono avanzare a rischio che la palla venga presa, possono ritoccare e avanzare dopo che la palla sia stata toccata, così come avviene su qualsiasi palla al volo. Se la battuta diventa una palla foul, viene considerata come una qualsiasi palla foul.

Se una palla dichiarata Infield Fly cade a terra senza essere toccata, e rotola in territorio foul, prima di oltrepassare la prima o la terza base, è un foul ball. Se una palla dichiarata Infield Fly cade a terra senza essere toccata esternamente alle linee di foul, e rotola in territorio buono prima di oltrepassare la prima o la terza base, è un Infield Fly.

Sez. 57. INNING.

Un inning è quella porzione di partita all'interno della quale le squadre si alternano in attacco e in difesa, e nella quale ci sono tre eliminati per ogni squadra. Un nuovo inning ha inizio immediatamente dopo l'ultimo eliminato dell'inning precedente.

Sez. 58. VOLATA LASCIATA CADERE INTENZIONALMENTE.

E' una volata in territorio buono, inclusa una radente o un bunt, in situazione di meno di due out e corridore in prima base, che può essere presa al volo con sforzo ordinario da parte di un interno e che viene lasciata cadere intenzionalmente dopo che è stata controllata con una mano o con il guantone. Una palla di controllo o una volata lasciata rimbalzare non saranno considerate come lasciate cadere intenzionalmente.

Sez. 59. INTERFERENZA.

Interferenza è l'atto di:

- a. Un attaccante o di un membro della squadra in attacco che impedisce, intralcia o confonde un difensore che sta tentando di effettuare un gioco.
- b. **Un arbitro che intralcia il ricevitore che tenta di eliminare un corridore che è fuori dalla base.**
- c. **Un arbitro che viene colpito da una palla battuta buona prima che questa abbia superato un interno, escluso il lanciatore.**
- d. **Uno spettatore che raggiunge il campo di gioco e impedisce al difensore di giocare la palla, o tocca la palla quando il difensore tenta di giocarla.**

Sez. 60. LEAPING. (Saltare, Fare un balzo) (SOLO FP).

Leaping è l'azione del lanciatore che gli permette di essere in volo sulla spinta iniziale dalla pedana di lancio. Lo slancio ottenuto con l'impulso all'indietro permette al corpo del lanciatore, inclusi sia il piede di perno sia quello di passo (non di perno), di essere in aria nel momento stesso in cui si sta muovendo verso casa base e viene completato il rilascio della palla. Il LEAPING è un atto illegale.

Sez. 61. TOCCATA LEGALE (Tag).

E' l'azione del difensore che tocca:

- a. Un battitore-corridore o un corridore che non è a contatto con una base, mentre ha il saldo possesso della palla nella mano (nelle mani) **o nel guanto**. La palla non è considerata in saldo possesso se cade o è palleggiata dopo la toccata del corridore, a meno che il corridore non colpisca intenzionalmente la palla per farla cadere dalle mani del difensore. Il corridore deve essere toccato con la mano o con il guanto che tiene la palla.
- b. **Una base con la palla tenuta saldamente nella mano o nel guantone. La base può essere toccata con ogni parte del corpo e ciò costituirà toccata legale (es. il difensore può toccare la base con un piede, con una mano, sedersi sulla base ecc.). Questo sarà applicato per ogni eliminazione forzata o nella situazioni di gioco d'appello.**

Sez. 62. PRESA LEGALE.

Si ha una presa legale quando un difensore prende una palla battuta, tirata o lanciata, a meno che non lo faccia con il cappello, il caschetto, la maschera, le protezioni, la tasca o altra parte della sua uniforme. La palla deve essere presa e tenuta saldamente nella mano (nelle mani) o nel guanto.

Sez. 63. PALLA RADENTE.

È una palla *in volo*, battuta con traiettoria tesa e direttamente nel campo di gioco.

Sez. 64. LINE-UP (ordine di battuta) e LINE-UP CARD (elenco giocatori).

IL LINE-UP (Ordine di Battuta) è la lista dei giocatori che sono impiegati in attacco e le loro posizioni difensive nella partita **e che include, se utilizzati, il DP ed il FLEX (SOLO FP) e SP (SOLO SP).**

IL LINE-UP CARD (Elenco Giocatori) deve contenere:

1. Il cognome, il nome, la posizione e il numero di casacca dei giocatori partenti nell'ordine di battuta (*line-up*) e
2. Il cognome, il nome e il numero di casacca dei sostituti a disposizione;
3. Il cognome e il nome del manager.

NOTA: Se viene riportato un numero di casacca errato sull'elenco giocatori, esso può essere corretto e la partita continua senza penalità. **Se un giocatore con un numero errato di casacca viola una regola, la violazione ha la precedenza e deve essere fatta rispettare. Se il giocatore rimane in partita dopo la violazione, sarà corretto il numero e continuerà a giocare.**

Sez. 65. OSTRUZIONE.

Ostruzione è l'atto di:

- a. un difensore o di un membro della squadra in difesa che intralcia o impedisce al battitore di sventolare o battere una palla lanciata.
- b. **Di un difensore che impedisce l'avanzamento di un corridore o del battitore-corridore che sta legalmente correndo sulle basi mentre,**
 1. Non è in possesso della palla, o
 2. Non è nell'atto di prendere una palla battuta o
 3. **Esegue una finta toccata senza il possesso della palla o**
 4. **In possesso della palla spinge il corridore fuori dalla base o**
 5. **In possesso della palla, ma non nell'atto di giocare su un corridore, intenzionalmente impedisce l'avanzamento a tale corridore mentre questo sta correndo legalmente sulle basi.**

Sez. 66. SQUADRA IN ATTACCO.

La squadra in attacco è la squadra che va alla battuta.

Sez. 67. PROSSIMO BATTITORE.

Il prossimo battitore è il giocatore in attacco il cui nome è scritto nell'ordine di battuta dopo quello del battitore.

Sez. 68. CERCHIO DEL PROSSIMO BATTITORE.

E' quell'area vicina alla panchina dove il prossimo battitore può riscaldarsi o girare la mazza, mentre attende il proprio turno per entrare nel box di battuta.

Sez. 69. CORSIA DI UN METRO.

E' la zona compresa fra casa base e la prima base (a partire da metà corsia) dove il battitore-corridore deve correre per evitare di essere dichiarato eliminato per interferenza con la palla tirata dalla zona di casa base, o con il difensore che aspetta di prendere il tiro, mentre corre verso la prima base.

Sez. 70. GIOCO CON OPZIONE.

È un gioco nel quale il manager/coach in attacco può scegliere l'applicazione di una regola per una azione illegale oppure il risultato del gioco. Ci si riferisce alle regole:

- a. Ostruzione del ricevitore
- b. Uso di un guanto illegale
- c. Sostituzione Illegale
- d. Lancio Illegale
- e. Lanciatore Illegale che ritorna in partita e a lanciare.

Sez. 71. CAMPO ESTERNO.

Il campo esterno è quella porzione di campo che è esterna al diamante formato dalla linea delle basi o alla zona che normalmente non viene coperta dagli interni e che si trova fra le linee di foul e al di là della prima e della terza base, e la recinzione del campo.

Sez. 72. SCIVOLARE OLTRE.

Scivolare oltre è l'atto di un attaccante che mentre è corridore scivola oltre una base mentre sta cercando di raggiungerla. Ciò succede quando la sua inerzia gli provoca la perdita di contatto con la base, e ciò lo pone in situazione di pericolo. Il battitore-corridore può oltrepassare la prima base senza essere in pericolo se torna immediatamente a quella base.

Sez. 73. TIRO SBAGLIATO.

Un tiro sbagliato è un gioco nel quale la palla è tirata da un difensore ad un altro con il risultato che la palla va al di là delle recinzioni del terreno di gioco o diventa bloccata.

Sez. 74. PALLA MANCATA (Solo FP).

Una palla mancata è un lancio che il ricevitore avrebbe potuto prendere o controllare con uno sforzo ordinario.

Sez. 75. LANCIO.

È l'atto compiuto dal lanciatore per indirizzare la palla verso il battitore.

NOTA: Se il lancio diventa bloccato o esce dal gioco, ogni corridore avanzerà di una base.

Sez. 76. CERCHIO DEL LANCIATORE (Solo FP).

Il cerchio del lanciatore è quell'area che si trova all'interno dei 2.44 m (8 ft) di raggio dalla pedana del lanciatore. Le linee sono considerate come interne al cerchio.

Sez. 77. PIEDE DI PERNO.

Il piede di perno è il piede

- a. (Solo FP) Con il quale il lanciatore si dà la spinta sulla pedana.
- b. (Solo SP) Che, una volta che il lanciatore ha preso contatto con la pedana, deve rimanere in contatto con la pedana stessa fino a quando non viene rilasciata la palla.

Sez. 78. "GIOCO".

È il termine usato dall'arbitro capo per indicare che il gioco può iniziare o riprendere quando il lanciatore è in possesso della palla e

- a. (Solo FP) Si trova all'interno del cerchio.
- b. (Solo SP) Si trova sopra o vicino alla pedana del lanciatore.

Tutti i difensori (ad eccezione del ricevitore che deve essere nel suo box) devono essere in territorio buono affinché la palla possa essere messa in gioco.

Sez. 79. MEETING PREPARTITA.

E' la riunione tenuta nella zona di casa base, all'orario prestabilito, fra gli arbitri e i capo allenatori/managers o i rappresentanti di entrambe le squadre. Questa riunione è tenuta per:

- a. *Confermare ed approvare i line-up di entrambe le squadre e consegnare una copia alla quadra avversaria e*
- b. *Rivedere ogni regola di campo che sarà applicata.*

Sez. 80. PROTESTO.

Il protesto (diverso dal gioco d'appello) è l'azione della difesa o dell'attacco che contesta:

- a. *L'interpretazione o l'applicazione di una regola di gioco da parte di un arbitro o*
- b. *L'eleggibilità di un componente del roster di una squadra.*

Sez. 81. IMMEDIATO RILANCIO.

Un rilancio immediato è un lancio fatto dal lanciatore con il chiaro intento di cogliere il battitore fuori equilibrio. Ciò può accadere prima che il battitore abbia assunto la sua posizione ideale in battuta o mentre lo stesso è ancora fuori equilibrio a causa del lancio precedente.

Sez. 82. RIENTRO.

È l'atto di un qualsiasi giocatore partente di ritornare in partita dopo essere stato legalmente o illegalmente sostituito.

Sez. 83. RIMOZIONE DALLA PARTITA.

La rimozione è un atto dell'arbitro che dichiara che un giocatore non può più partecipare ulteriormente alla partita a causa di una infrazione alle regole.

NOTA: Qualsiasi persona rimossa può continuare a stare in panchina, ma non può più partecipare alla partita se non come coach.

Sez. 84. GIOCATORE DI RIMPIAZZO.

È un giocatore autorizzato ad entrare in gioco per un periodo di tempo determinato per rimpiazzare un giocatore che deve abbandonare la partita per medicare un infortunio che gli ha provocato una perdita di sangue.

- a. *Il giocatore di rimpiazzo può essere:*
 1. *Un sostituto che non ha ancora preso parte alla gara.*
 2. *Un sostituto che ha già preso parte alla gara ma che è stato successivamente sostituito. Oppure*
 3. *Un partente non più presente nell'ordine di battuta e che non può più rientrare in partita.*
- b. *Un giocatore di rimpiazzo non è classificato come sostituto ma deve essere comunicato all'arbitro.*

Sez. 85. CORRIDORE.

Un corridore è un giocatore della squadra alla battuta che ha finito il turno alla battuta, ha raggiunto la prima base, e non è ancora stato eliminato.

Sez. 86. SLAP HIT (solo FP).

Una slap hit è una palla battuta che è stata colpita con un movimento breve, controllato e di taglio invece che con uno swing completo. I due più comuni tipi di slap hit si verificano:

- a. Quando il battitore finta il bunt, ma poi mette la palla in campo con un breve e veloce swing o spinge la palla oltre il campo interno.
- b. Quando il battitore effettua dei passi in corsa (all'interno del box di battuta) verso il lanciatore prima di venire in contatto con la palla.

NOTA: Una slap hit non è considerata un bunt.

Sez. 87. SQUEEZE PLAY (solo FP).

Uno squeeze play è un gioco nel quale la squadra in attacco, con un corridore in terza base, tenta di fare segnare quel corridore facendo fare contatto sulla palla al battitore.

Sez. 88. GIOCATORI PARTENTI.

Sono i giocatori inseriti nell'ordine di battuta dato all'arbitro capo.

Sez. 89. RUBATA.

La rubata è l'atto di un corridore che cerca di avanzare durante **o dopo** un lancio al battitore. *La rubata non è consentita nello Slow Pitch.*

Sez. 90. ZONA DELLO STRIKE.

- a. (Solo FP) La zona dello strike è lo spazio che si trova al di sopra di qualsiasi parte del piatto di casa base ed è compreso fra le ascelle del battitore e la linea superiore delle ginocchia del battitore quando questi assume la sua posizione naturale in battuta.
- b. (Solo SP) *La zona dello strike è lo spazio che si trova al di sopra di qualsiasi parte del piatto di casa base e compreso fra la spalla posteriore del battitore e le sue ginocchia quando questi assume la sua posizione naturale in battuta.*

Sez. 91. SOSTITUTO.

E' un giocatore presente nell'elenco giocatori che è:

- a. *Un giocatore non partente che ancora non ha preso parte al gioco, tranne che come giocatore di rimpiazzo.*
- b. *Un partente che è uscito dal gioco e legalmente rientra in partita.*

NOTA: *1. questo è considerato un rientro.*

2. il giocatore può rientrare solo nella stessa posizione iniziale nell'ordine di battuta.

Sez. 92. RITOCATA (Pesta e Corri).

La ritocata è l'azione di un corridore che ritorna alla propria base, o rimane sulla propria base, prima di avanzare legalmente su una battuta al volo quando viene toccata per la prima volta da un difensore. Non deve essere confusa con l'azione del difensore che tocca una base o un corridore.

Sez. 93. MEMBRO DI UNA SQUADRA.

Con questo termine si include ogni persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra.

Sez. 94. TIRO.

È l'atto compiuto da un difensore quando tira la palla ad un altro difensore.

NOTA: Se il tiro diventa una palla bloccata o va fuori dal gioco, ogni corridore avanzerà di due basi dall'ultima base toccata al momento del tiro.

Sez.95. "TEMPO".

"Tempo" è il termine usato dall'arbitro per ordinare la sospensione del gioco durante la quale la palla è morta.

Sez. 96. PALLA DI CONTROBALZO.

Una palla di controbalzo è:

- a. Una palla al volo legalmente battuta o una radente legalmente battuta che colpisce il terreno o la recinzione prima di essere presa.
- b. Una palla al volo legalmente battuta che viene presa contro una recinzione con il guanto o con la mano nuda.
- c. Una palla tirata verso una qualsiasi base per una eliminazione forzata che viene presa con il guanto tenuto sopra la palla a terra invece che con il guanto al di sotto della palla.
- d. (Solo FP) Una palla lanciata che tocca il terreno su uno strike prima che venga presa dal ricevitore.

Sez. 97. TRIPLO GIOCO.

Un triplo gioco è una azione di gioco ininterrotta della difesa nella quale vengono eliminati tre attaccanti.

Sez. 98. TURNO ALLA BATTUTA.

Un turno alla battuta inizia quando un giocatore entra nel box di battuta e continua fino a che lo stesso non viene eliminato o diventa battitore-corridore.

Sez. 99. GIOCATORE RIMPIAZZATO.

E' un giocatore obbligato a lasciare il gioco (ordine di battuta) in accordo con la regola del giocatore di rimpiazzo.

Sez. 100. LANCIO PAZZO.

(Solo FP) Un lancio pazzo è un lancio effettuato così alto, così basso, o così distante dal piatto che il ricevitore non può o non riesce a fermare o controllare con sforzo ordinario.

Sez. 101. TIRO PAZZO.

Un tiro pazzo è un gioco nel quale una palla è tirata da un difensore all'altro e non può essere presa o controllata, e non è bloccata e rimane in gioco.

REGOLA 2.

- **IL CAMPO DI GIOCO** -

(Riferirsi al disegno che illustra le dimensioni ufficiali del diamante da softball.)

Sez. 1. IL CAMPO DA GIOCO.

- a. È l'area nella quale la palla può essere presa e giocata.

NOTA: Una palla è considerata "fuori dal campo di gioco" quando tocca il terreno, una persona, o ogni oggetto fuori dall'area di gioco.

- b. Deve avere un'area livellata e priva di ostacoli da casa base fino alla recinzione di fondo campo e all'interno delle linee di foul con un raggio minimo di
1. 67.06 m (220 ft) per il fast pitch femminile (seniores e **juniores**);
 2. 76.20 m (250 ft) per il fast pitch maschile (seniores e **juniores**);
 3. 80.77 m (265 ft) per lo slow pitch femminile **juniores**;
 4. 83.82 m (275 ft) per **lo slow pitch femminile seniores** e il softball Co-ed;
 5. 91.44 m (300 ft) per lo slow pitch maschile **seniores**;
- c. Deve avere un'area priva di ostacoli di non meno di 7.62 m (25 ft), e non più di 9.14 m (30 ft) di profondità, al di là delle linee di foul e fra casa base e il backstop.
- d. Può avere una warning track. Se viene usata una warning track deve essere:
1. Un'area all'interno del campo di gioco e adiacente a qualsiasi recinzione permanente lungo gli esterni e lungo le recinzioni laterali.
 2. A un minimo di 3.65 m (12 ft) e a un massimo di 4.75 m (15 ft) dalla recinzione degli esterni e/o da quella laterale.
 3. Fatta di un materiale (es. terra, ghiaia) che sia allo stesso livello, ma di materiale diverso dalla superficie di gioco. Il materiale deve distinguersi dalla superficie del campo esterno e segnalare ai giocatori che si stanno avvicinando alla recinzione.

NOTA: Non è intento di questa raccomandazione richiedere di attrezzare una warning track sulla superficie permanente del campo esterno (erba o altro) quando viene usata una recinzione provvisoria (per esempio, quando un incontro di fast pitch è giocato su un campo destinato principalmente allo slow pitch.)

Sez. 2. REGOLE DI CAMPO O REGOLE SPECIALI.

Regole di campo o regole speciali riguardanti i limiti del campo di gioco possono essere stabilite dalle leghe o con le squadre avversarie ogni volta che i backstop, recinzioni, tribune, veicoli, spettatori o altri ostacoli si trovano all'interno della zona prescritta.

- a. Qualsiasi ostacolo in territorio buono a meno di 67.06 m. (220 ft) per il fast pitch femminile e 76.20 m. (250 ft) per il fast pitch maschile; 80,77 m. (265 ft.) per lo slow pitch femminile juniores, 83.82 m (275 ft) per lo slow pitch femminile seniores e il softball Co-ed e 91.44 m. (300 ft) per lo slow pitch maschile da casa base deve essere chiaramente segnalato all'attenzione dell'arbitro.
- b. Se si utilizza un campo da baseball, il monte di lancio deve essere rimosso e il backstop posto alla distanza prevista da casa base.

Sez. 3. IN UN DIAMANTE UFFICIALE LA DISTANZA FRA LE BASI SARA' LA SEGUENTE:

	Fast Pitch	Slow Pitch
Donne	18.29 m. (60 ft.)	19.81 m. (65 ft.)
Uomini	18.29 m. (60 ft.)	19.81 m. (65 ft.)
Attività giovanile	18.29 m. (60 ft.)	19.81 m. (65 ft.)

IN UN DIAMANTE UFFICIALE LA DISTANZA DELLA PEDANA DI LANCIO DA CASA BASE E' LA SEGUENTE:

	Fast Pitch	Slow Pitch
Donne	13.11 m. (43 ft.)	15.24 m. (50 ft.)
Ragazze Under 16	12.19 m. (40 ft.)	14.02 m. (46 ft.)
Juniors Under 19	13.11 m. (43 ft.)	15.24 m. (50 ft.)
Uomini	14.02 m. (46 ft.)	15.24 m. (50 ft.)
Ragazzi under 16	14.02 m. (46 ft.)	14.02 m. (46 ft.)
Juniors Under 19	14.02 m. (46 ft.)	15.24 m. (50 ft.)

NOTA: Se durante l'incontro si scopre che la distanza tra le basi o la distanza della pedana di lancio da casa base sono errate, l'errore sarà corretto all'inizio del successivo inning completo e si continuerà il gioco.

Sez. 4. DIMENSIONE DEL DIAMANTE

Per il dettaglio planimetrico del diamante, riferirsi al disegno che illustra le dimensioni ufficiali del diamante da softball. Questa sezione serve come esempio per tracciare un diamante con distanza fra le basi di 18,29 m (60ft) e distanza della pedana di lancio da casa base di 14,02 m (46 ft).

1. Per determinare la posizione di casa base, disegnare una linea nella direzione in cui si desidera tracciare il diamante.
 2. Fissare un picchetto nel terreno all'angolo del piatto di casa base più vicino al ricevitore. Assicurare al picchetto una cordicella marcandola con un nodo o con qualunque altro segnale alle distanze dal picchetto di 14,02 m. (46 ft.), 18,29 m. (60 ft.), 25,86 m. (84 ft. 10 1/4 in.) e a 36,58 m. (120 ft.). Allineare la cordicella (senza tenderla troppo) lungo la direzione desiderata e fissare un picchetto nel terreno alla distanza di 14,02 m. (46 ft.). Questo sarà il centro della linea frontale della pedana del lanciatore. Lungo la stessa linea, fissare un picchetto alla distanza di 25,86 m. (84 ft. 10 1/4 in.). Questo sarà il centro della seconda base. **Per una distanza fra le basi di 19,81 m. (65 ft.), questa linea sarà di 28,02 m. (91 ft. 11 in.).**
 3. Mettere ora il segnale dei 36,58 m. (120 ft.) al centro della seconda base, e tenendo la cordicella al segnale dei 18,29 m. (60 ft.), muoversi in direzione destra finché la corda non è tesa e fissare un picchetto al segnale dei 18,29 m. (60 ft.). Questo sarà l'angolo esterno del cuscino di prima base e la cordicella formerà adesso la distanza tra la prima e la seconda base.
 4. Tenendo ancora la cordicella al segnale dei 18,29 m. (60 ft.), attraversare il campo ed allo stesso modo, fissare l'angolo esterno del cuscino di terza base. Casa base, la prima base e la terza base sono interamente all'interno del diamante.
 5. Per controllare il diamante, fissare il capo della corda che stava sulla casa base sul picchetto di prima base e il segnale dei 36,58 m. (120 ft.) su quello di terza base.
 6. Il segnale dei 18,29 m. (60 ft.) dovrebbe coincidere coi picchetti di casa base e di seconda base. **Per un diamante con distanza tra le basi di 19,81 m. (65 ft.), seguire la stessa procedura con le seguenti misure in sostituzione: 19,81 m. (65 ft.), 39,62 m. (130 ft.) e 28,02 m. (91 ft. 11 in.).**
 7. Ogni volta che è possibile, controllare tutte le distanze con un metro a nastro metallico.
- a. LA LINEA DELLA CORSIA DEL CORRIDORE è tracciata parallela e ad una distanza di 0,91 m. (3 ft.) dalla linea di foul, a partire dal punto mediano della distanza fra casa base e la prima base.
 - b. IL CERCHIO DEL PROSSIMO BATTITORE è un cerchio di 1,52 m. di diametro (5 ft.), raggio 0,76 m. (2 1/2 ft.) posizionato adiacente alla fine della panchina dei giocatori o nella zona del dugout più vicina a casa base.
 - c. IL BOX DEL BATTITORE, uno per ciascun lato di casa base, deve misurare 0,91 m. (3 ft.) per 2,13 m. (7 ft.). Le linee interne del box devono essere a 15,2 cm. (6 in.) dal piatto di casa base. Il lato frontale del box va segnato ad una distanza di 1,22 m. (4 ft.) in avanti e parallelo rispetto ad una linea tracciata nel centro del piatto di casa base. Le linee sono considerate come interne al box.
 - d. IL BOX DEL RICEVITORE deve avere una lunghezza di 3,05 m. (10 ft.) a partire dagli angoli posteriori esterni di ciascuno dei due box del battitore e una larghezza di 2,57 m. (8 ft. 5 in.)
 - e. OGNI BOX DEL SUGGERITORE SI TROVA DIETRO UNA LINEA LUNGA 4,57 m. (15 ft.) TRACCIATA ALL'ESTERNO DEL DIAMANTE. La linea è parallela e ad una distanza di 3,65 m. (12 ft.) dalle linee di foul di prima e terza base, estendendosi dalle basi verso casa base.
 - f. IL PIATTO DI CASA BASE DEVE ESSERE DI GOMMA. E' di forma pentagonale, largo 43,2 cm. (17 in.), nella parte rivolta al lanciatore. I lati sono paralleli alle linee interne del box del battitore e sono lunghi 21,6 cm. (8 1/2 in.). I lati della punta verso il ricevitore sono lunghi 30,5 cm. (12 in.)
 - g. LA PEDANA DEL LANCIATORE è in gomma, lunga 61 cm. (24 in.) e larga 15,2 cm. (6 in.).
 1. La superficie della pedana deve essere a livello del terreno.
 2. La linea frontale della pedana deve avere le seguenti distanze dall'angolo esterno di casa base:
 - a. Fast Pitch uomini - 14,02 m. (46 ft.);
 - b. Slow Pitch uomini - 15,24 m. (50 ft.);
 - c. Slow Pitch donne - 14,02 m. (46 ft.);
 - d. Fast Pitch donne - 12,19 m. (40 ft.).
 3. (SOLO FAST PITCH) La pedana del lanciatore deve essere all'interno di un cerchio di diametro 4,88 m. (16 ft.), raggio 2,44 m. (8 ft.) tracciato a partire dal centro della pedana del lanciatore.
 - h. LE BASI, ECCETTO IL PIATTO DI CASA BASE, sono quadrate con lato di 38,1 cm. (15 in.) e devono essere fatte di canapa o altro materiale adatto e di non più di 12,7 cm. (5 in.) di spessore. Le basi devono essere fissate in posizione e assicurate saldamente al terreno.
 1. E' approvato l'uso della doppia base in prima base. Questa è una base di 38,1 cm. (15 in.) per 76,2 cm. (30 in.), fatta di canapa o altro materiale adatto e di non più di 12,7 cm. (5 in.) di spessore. Metà della base è fissata in territorio buono e metà della base (di un colore diverso e contrastante) è fissata in territorio foul.

NOTA: LE REGOLE CHE SEGUONO SI APPLICANO ALL'UTILIZZO DELLA DOPPIA BASE:

- a) Una palla battuta che colpisce la porzione in territorio buono è dichiarata "BUONA" e una palla battuta che colpisce la porzione in territorio foul è dichiarata "FOUL".
- b) Se viene fatto un gioco in prima base su qualsiasi palla battuta, o (SOLO FAST PITCH) il battitore corre su un terzo strike sfuggito, e il battitore-corridore tocca soltanto la porzione in territorio buono, e la difesa fa gioco d'appello prima che il battitore-corridore ritorni sulla prima base, il battitore-corridore è eliminato.

NOTA: Questo gioco viene trattato come il caso della base saltata.
- c) Per ogni giocata, il difensore deve usare solamente la porzione della base in territorio buono.

ECCEZIONE: Su una qualsiasi palla viva giocata dalla zona di foul verso la prima base, il battitore corridore e il difensore possono usare qualsiasi parte della doppia base. Quando il difensore usa la porzione in territorio foul della doppia base, il battitore-corridore può correre in territorio buono e se viene colpito da un tiro proveniente dalla zona foul verso la prima base non c'è interferenza. Se viene giudicata un'interferenza intenzionale, allora il battitore-corridore è out. NOTA: La corsia di un metro viene considerata anche in territorio buono.
- d) Dopo essere giunto in prima base ed averla superata, il battitore-corridore deve rientrare sulla porzione della base in territorio buono.
- e) Su palla battuta agli esterni quando nessun gioco è fatto sulla doppia base, il battitore-corridore può toccare qualsiasi porzione della base.
- f) Partendo per un "PESTA E CORRI" su una volata, deve essere usata la porzione della base in territorio buono.
- g) Su un tentativo di pick-off, il corridore deve rientrare sulla porzione della base in territorio buono.
- h) Una volta che il corridore è ritornato sulla porzione in territorio buono, se dovesse poi portarsi solamente sulla porzione in territorio foul, sarà considerato non a contatto con la base e potrà essere eliminato, se
 - 1) Viene toccato con la palla, o
 - 2) Sul lancio parte dalla porzione della base in territorio foul.

NOTA: La doppia base deve essere usata negli incontri dei Campionati Mondiali ISF.

- L'EQUIPAGGIAMENTO -

Sez. 1. MAZZA UFFICIALE.

- a. Può essere fatta di un pezzo di legno duro o fatta di un blocco di legno composto da due o più pezzi di legno incollati fra di loro in modo tale che la direzione della venatura di ogni pezzo sia parallela alla lunghezza della mazza.
- b. Può essere fatta di metallo, bambù, plastica, grafite, carbonio, magnesio, fibra di vetro, ceramica o qualsiasi altro materiale composito approvato dalla ISF Equipment Standards Commission.
- c. Può essere rivestita, ma il rivestimento deve contenere solo legno o adesivo e avere una verniciatura trasparente (se verniciato).
- d. Deve essere rotonda e levigata.
- e. Non deve superare gli 86.4 cm (34 inches) di lunghezza, e non superare i 1077.0 g (38 ounces) di peso.
- f. Non deve superare i 5.7 cm (2 ¼ inches) di diametro nella parte più larga. È concessa una tolleranza di 0.80 mm (1/32 inch) a causa della dilatazione della mazza rotonda.
- g. Se di metallo, può essere angolare.
- h. Non deve avere chiodi sporgenti, ribattini, etichette o bordi sporgenti o qualsiasi forma di saldature esterne che possano rappresentare un pericolo. Le mazze di metallo non devono avere incrinature e smacchi.
- i. Se di metallo non deve avere il manico di legno.
- j. Deve avere un'impugnatura di sicurezza di sughero, nastro (non di plastica morbida), o di materiale composito. L'impugnatura di sicurezza non deve essere più corta di 25.4 cm (10 inches) e non deve superare i 38.1 cm (15 inches) dal pomello della mazza. È concesso l'uso di resina, resina naturale o sostanze spray per migliorare la presa solo se queste sono applicate unicamente sull'impugnatura di sicurezza.
NOTA: il nastro deve essere applicato sulla mazza in modo continuo. Non ci deve essere uno strato solido di nastro. L'avvolgimento non deve superare i due strati.
- k. Se di metallo, e non di un unico pezzo con l'estremità chiusa, può avere un tappo di gomma o di vinile o di altro materiale approvato dalla ISF Equipment Standards Commission, saldamente fissato nella parte più larga della mazza.
- l. Deve avere un pomello di sicurezza che sporge almeno 0.6 cm (¼ inches) e ad angolo retto con il manico. Può essere saldato, pressato o inserito meccanicamente.
NOTA: Un pomello "a cono" o "svasato" applicato alla mazza sarà considerato una mazza alterata.
- m. Dovrà essere contrassegnata dal fabbricante in maniera evidente in modo da essere facilmente visibile: "OFFICIAL ISF APPROVED SOFTBALL", o altre annotazioni che possono essere state scelte e approvate dalla ISF Equipment Standards Commission. Se, a causa dell'usura, non si può leggere la nota di approvazione, la mazza potrà essere utilizzata a patto che sia conforme con le regole della ISF in tutte le altre caratteristiche e che la conformità sia determinabile con una ragionevole certezza.
- n. Il peso, la distribuzione del peso, la lunghezza della mazza devono rimanere le stesse che sono fissate al momento della costruzione e non devono essere modificate in nessun modo da quel momento in poi, con l'eccezione di quanto specificatamente stabilito nella Regola 3, Sezione 1.
- o. **La mazza ufficiale non sarà una "mazza alterata". Il peso, la distribuzione del peso, e la lunghezza della mazza e tutte le altre caratteristiche della mazza devono rimanere le stesse che sono fissate al momento della costruzione e non devono essere modificate in nessun modo da quel momento in poi, con l'eccezione di quanto specificatamente stabilito nella Regola 3, Sezione 1, o approvato specificatamente dalla ISF Equipment Standards Commission.**

Sez. 2. MAZZA DI RISCALDAMENTO.

La mazza da riscaldamento deve essere fatta di un unico pezzo, e deve essere dotata dell'impugnatura di sicurezza e del pomello di sicurezza richiesti alle mazze ufficiali. Deve essere contrassegnata con la scritta "warm-up" in lettere di 3.2 cm (1 ¼ inches) sulla estremità superiore della mazza. L'estremità maggiore deve superare i 5.7 cm (2 ¼ inches) di diametro.

Sez. 3. LA PALLA UFFICIALE.

- a. Deve essere di forma regolare, con rivestimento liscio, con le cuciture nascoste o a superficie liscia.
- b. Deve avere un nucleo centrale fatto di fibre lunghe di kapok di prima qualità, o di una unione di sughero e gomma, o di una miscela di poliuretano, o di altro materiale approvato dalla ISF Equipment Standards Commission.
- c. Può essere fatta a mano o a macchina con filo arrotolato di buona qualità ricoperto di lattice o di gomma.
- d. Deve avere un rivestimento incollato alla palla per mezzo dell'applicazione di un collante posto al di sotto del rivestimento e cucito con un filo cerato di cotone o di lino, o deve avere un rivestimento stampato e fissato al nucleo o stampato integralmente con il nucleo, e deve esserci una copia della cucitura, in modo che possa essere approvata dalla ISF Equipment Standards Commission.
- e. Deve avere un rivestimento della migliore qualità di pelle bovina o equina di prima scelta conciata al cromo, o di materiale sintetico, o fatto di qualsiasi altro materiale approvato dalla ISF Equipment Standards Commission.
- f. Uso delle palle da softball. Nei campionati ISF rispondono ai requisiti richiesti dalla ISF Equipment Standards Commission e devono essere firmate con il marchio di omologazione della ISF Fast Pitch o Slow Pitch adottato e approvato dalla ISF Equipment Standards Commission.
 1. La palla da 30.5 cm (12 in.) dovrà avere una circonferenza compresa fra i 30.2 cm (11 7/8 in.) e i 30.8 cm (12 1/8 in.) e un peso compreso fra i 178.0 g (6 ¼ ounces) e i 198.4 g (7 ounces). La cucitura in superficie non deve avere meno di 88 punti su ogni rivestimento, cuciti con il metodo del doppio ago.
 2. La palla da 27.9 cm (11 in.) dovrà avere una circonferenza compresa fra i 27.6 cm (10 7/8 in.) e i 28.3 cm (11 1/8 in.) e un peso compreso fra i 166.5 g (5 7/8 ounces) e 173.6 g (6 1/8 ounces). La cucitura in superficie non deve avere meno di 80 punti su ogni rivestimento, cuciti con il metodo del doppio ago.
 3. La palla deve avere un coefficiente di restituzione e di compressione standard, così come determinato e stabilito dalla ISF Equipment Standards Commission.
- g. La palla da 12 inch con le cuciture bianche o quella da 12 inch con il rivestimento giallo ottico con le cuciture rosse con un COR di .47 o inferiore dovrà essere utilizzata nelle seguenti competizioni della ISF: fast pitch maschile e femminile, **campionato Juniores maschile fast pitch e slow pitch e campionato juniores femminile fast pitch**. Deve avere il logo della ISF impresso.
- h. La palla da 12 inches con le cuciture rosse e con un COR di 0.47 o inferiore dovrà essere usata nello Slow Pitch Maschile Adulti e nel Coed Slow Pitch, e deve riportare il marchio MSP-47, in aggiunta al Logo della ISF.
- i. La palla da 11 inches con le cuciture rosse con un COR di 0.47 o inferiore dovrà essere usata nello Slow Pitch Femminile e nel Coed Femminile e nello Slow Pitch Femminile Giovanile. Dovrà riportare il marchio GWSP-47 in aggiunta al Logo della ISF.
- j. **A partire dal 1 Gennaio 2007 sulle palle usate nei Campionati ISF, il carico di forza richiesto per comprimere la palla di 0,64 cm (0,25 inches) non dovrà superare i 170.1 kg (375 pounds), quando su tali palle vengono effettuate le misurazioni secondo il metodo del test ASTM di compressione - dislocazione della palla, richiesto dalla ISF Equipment Standards Commission.**

Nella tabella sottostante ci sono gli standard stabiliti per ogni palla.

Palla	Colore Palla	Cuciture	Circ.Min.	Circ.Mas.	Peso Min.	PesoMas.	Marchio
30.5 cm (12"FP)	Bianco o LOGO ISF	bianche o 30.2 cm	30.8 cm	178.0 g 11 7/8"	198.4 g 12 1/8"	6 ¼ oz.	giallo ottico rosse 7 oz.
30.5 cm (12"SP)	Bianco LOGO ISF	rosse	30.2 cm	30.8 cm 11 7/8"	178.0 g 12 1/8"	198.4 g 6 ¼ oz.	MSP-47 & 7oz.
27.9 cm (11"SP)	Bianco LOGO ISF	rosse	27.6 cm	28.3 cm 10 7/8"	166.5 g 11 1/8"	173.6 g 5 7/8 oz.	6 1/8oz. GWSP-47

Sez. 4. GUANTONI E MANOPOLE.

I guantoni possono essere usati da tutti i giocatori, ma la muffola (manopola) può essere usata solo dal ricevitore o dal prima base.

- a. L'allacciatura, la sacca, o qualsiasi altro oggetto fra il pollice e il corpo del guanto o della manopola indossato dal ricevitore o dal prima base o del guanto di qualsiasi difensore non deve superare i 12.7 cm (5 in.) di larghezza.
- b. Il guanto indossato da **ogni giocatore può essere di una combinazione di colori, purché nessuno dei colori (include le allacciature) sia quello della palla.**

c. Quanti che abbiano cerchi bianchi, grigi o gialli all'esterno che diano l'impressione di una palla, **sono illegali per ogni giocatore.** (GUARDA DISEGNO E SPECIFICHE)

Caratteristiche:

(a)	Larghezza del palmo (estremità superiore)	20.3 cm (8 in.)
(b)	Larghezza del palmo (estremità inferiore)	21.6 cm (8 ½ in.)
(c)	Estremità superiore della sacca	12.7 cm (5 in.)
(d)	Estremità inferiore della sacca	11.5 cm (4 ½ in.)
(e)	Altezza della sacca	18.4 cm (7 ¼ in.)
(f)	Cucitura vicino alla sacca del primo dito (indice)	19.0 cm (7 ½ in.)
(g)	Cucitura vicino alla sacca del pollice	19.0 cm (7 ½ in.)
(h)	Cucitura intorno alla sacca	44.5 cm (17 ½ in.)
(i)	Dalla sommità del pollice al bordo inferiore	23.5 cm (9 ¼ in.)
(j)	Dalla sommità dell'indice al bordo inferiore	35.6 cm (14 in.)
(k)	Dalla sommità dell'anulare al bordo inferiore	33.7 cm (13 ¼ in.)
(l)	Dalla sommità del medio al bordo inferiore	31.1 cm (12 ¼ in.)
(m)	Dalla sommità del mignolo al bordo inferiore	27.9 cm (11 in.)

Sez. 5. SCARPE.

Le scarpe devono essere utilizzate da tutti i giocatori. Le scarpe saranno considerate regolari se hanno la tomaia fatta di tela, cuoio o altro materiale simile.

- Le suole possono essere lisce o avere dei cunei di gomma dura o morbida.
- Si possono usare suole metalliche e tacchi laminati se gli spikes sul fondo non sporgono più di 1.9 cm (¾ in.) dalla suola o dal tacco. Scarpe con spikes di metallo rotondi non sono considerate legali.
- Non sono permessi, in nessuna categoria e a nessun livello di gioco, spikes di plastica dura, di nylon o di poliuretano simili agli spikes di metallo, applicati alla suola o al tacco.
- Scarpe con tacchetti rimovibili che si avvitano alla suola non sono permessi; comunque scarpe con tacchetti che si avvitano all'interno della suola sono ammessi.

SOLO PER ATTIVITA' GIOVANILE, MODIFIED FAST PITCH E CO-ED SLOW PITCH: Non sono ammessi tacchetti di metallo o scarpe con tacchetti rimovibili in nessuna categoria e a nessun livello di gioco.

Sez. 6. EQUIPAGGIAMENTO PROTETTIVO.

a. MASCHERA (Solo FP). Tutti i ricevitori devono indossare la maschera, il paragola e il caschetto.
NOTA: I ricevitori (o gli altri membri della squadra in difesa) devono indossare la maschera, il paragola e il caschetto mentre ricevono i lanci di riscaldamento dalla pedana di lancio, o nella zona di riscaldamento. Se la persona che riceve i lanci non indossa la maschera, deve essere sostituito da una persona che la usa. Al posto del paragola può essere indossata una maschera con applicata una estensione metallica.

b. MASCHERA (Solo SP). La maschera deve essere indossata dai ricevitori dell'attività giovanile. Si raccomanda l'uso della maschera anche nello Slow Pitch per adulti.

NOTA: (Sez. 6a e 6b) E' stato approvato l'utilizzo della maschera da portiere di hockey. (Solo FP) Se non c'è il paragola costruito sulla maschera, il paragola dovrà essere aggiunto alla maschera stessa prima di poterla utilizzare.

c. PROTEZIONE PER LA FACCIA. Qualsiasi difensore o attaccante può indossare una maschera di plastica approvata per la faccia. L'utilizzo di maschere che sono rotte o deformate, o che hanno l'imbottitura deteriorata o mancante è proibito e le maschere stesse devono essere rimosse dalla gara.

NOTA: I ricevitori di fast pitch non possono indossare una maschera di plastica in sostituzione di quella regolare con la protezione per la gola.

d. PETTORINA. **Tutti i ricevitori impegnati nel Fast Pitch (adulti e attività giovanile)** devono indossare la pettorina. **Nello Slow Pitch femminile i ricevitori devono indossare la pettorina.**

e. SCHINIERI. (Solo FP) **Ricevitori adulti** e ricevitori dell'attività giovanile devono indossare schinieri che offrano protezione fino alla sommità del ginocchio.

f. CASCHETTO. (Solo FP)

NOTA – Sez. 6f: Qualsiasi caschetto che sia rotto, crepato, ammaccato o alterato è proibito, e deve essere rimosso dalla partita.

i) Qualsiasi difensore può indossare un cappello o un caschetto di un **colore simile all'uniforme della squadra.**

ii) i caschetti sono obbligatori in attacco per il battitore, per il prossimo-battitore, per il battitore-corridore, per i corridori, per i giocatori (FP e SP) che nella attività giovanile suggeriscono in prima o in terza, per i ragazzi (SP e FP) che partecipano come bat boy o bat girl sia quando sono in campo sia quando sono in panchina.

EFFETTO – Sez. 6F (ii):

1) Rifiutarsi di indossare il caschetto quando questo è ordinato dall'arbitro causerà l'eliminazione del giocatore in difetto.

ECCEZIONE – Sez. 6F (ii): Il battitore successivo, i ragazzi che suggeriscono in prima e in terza o i ricevitori, saranno espulsi dopo un avvertimento.

2) Indossare deliberatamente un caschetto in modo improprio o togliersi deliberatamente il caschetto durante un gioco a palla viva, ad eccezione di un fuoricampo battuto oltre la recinzione, provocherà l'eliminazione del giocatore se l'arbitro giudicherà volontario tale atto. La palla rimane viva.

ECCEZIONE – Sez. 6f-2: Se un tiro o una palla battuta colpisce un caschetto tolto volontariamente, la palla diventa morta ed i corridori ritornano all'ultima base toccata prima del suddetto contatto.

NOTA: Dichiarare un giocatore eliminato per essersi tolto il caschetto volontariamente non rimuove una eventuale situazione di gioco forzato.

3) Se un caschetto cade accidentalmente dalla testa di un battitore, battitore-corridore o corridore, non sarà applicata nessuna penalità e la palla rimarrà viva in gioco.

4) Se una palla tirata o battuta colpisce un caschetto che non si trova nella sua posizione naturale addosso ad una persona e questo contatto interferisce con un possibile gioco, o se un difensore viene in contatto con un caschetto per terra e questo contatto gli impedisce di fare un gioco, la palla diventa morta, l'attaccante che indossava tale caschetto sarà dichiarato eliminato, **anche se ha segnato un punto e l'avanzamento sarà annullato.**

Sez. 7. EQUIPAGGIAMENTO IN CAMPO.

Nessun tipo di equipaggiamento dovrà essere lasciato a terra nel campo, ne' in territorio buono ne' in territorio foul.

EFFETTO Sez. 7:

La palla è morta **se tocca l'equipaggiamento abbandonato.**

a. Se l'equipaggiamento della squadra in attacco causa una palla bloccata (e crea un'interferenza), il giocatore su cui si stava facendo gioco viene dichiarato eliminato.

b. Se non c'è un gioco evidente, non verrà dichiarato eliminato nessun corridore, ma tutti i corridori dovranno tornare all'ultima base conquistata al momento della chiamata di palla morta.

c. **Se l'equipaggiamento della squadra in difesa causa una palla bloccata, si applica la Reg. 8, Sez. 7f.**

Sez. 8. UNIFORMI.

Tutti i giocatori di una squadra dovranno indossare uniformi identiche nel colore, nel taglio e nello stile. Le caratteristiche delle uniformi dei coaches si trovano sotto la Regola 4, Sezione 1b.

ECCEZIONE: ai giocatori ed ai coaches, per motivi religiosi, sarà permesso indossare specifici copricapo e capi di vestiario non conformi agli standard sull'uniforme senza nessuna penalità.

a. CAPPELLI.

1) I cappelli da gioco devono essere uguali e indossati propriamente, e sono obbligatori per gli uomini

2) Cappelli, visiere e fasce per la testa sono facoltativi per le donne, ma possono essere mescolati fra di loro. Se vengono utilizzati diversi tipi di copricapo, devono essere fra di loro dello stesso colore, e quelli dello stesso tipo devono essere dello stesso colore e dello stesso modello. **Non è permesso l'utilizzo di visiere di plastica o visiere rigide.**

ECCEZIONE: Un difensore può scegliere di indossare un caschetto regolamentare **di colore simile all'uniforme della squadra**, e a questo difensore non sarà richiesto di indossare un cappello.

- b. SOTTOMAGLIE. I giocatori possono indossare, sotto la casacca, una maglia di un unico colore (può essere bianca). Non è obbligatorio che tutti i giocatori indossino una sottocasacca se un giocatore la indossa, ma coloro che la indossano la devono avere identica. A nessun giocatore sarà consentito indossare una sottocasacca sdrucita, sfilacciata o con le maniche tagliate esposte e visibili.
- c. PANTALONI/PANTALONI DA SCIVOLATA. Tutti i giocatori devono avere o tutti i pantaloni lunghi o tutti i pantaloni corti. I giocatori possono indossare un paio di pantaloni da scivolata di colore uniforme. Non è obbligatorio che tutti i giocatori indossino pantaloni da scivolata, ma se più di uno li indossa devono essere identici nel colore e nel modello con l'eccezione di una imbottitura provvisoria del tipo a strappo (velcro). Nessun giocatore può indossare pantaloni da scivolata sdruciti, sfilacciati o stracciati da mostrare le gambe.
- d. NUMERI. Sul retro della maglia dell'uniforme ci deve essere un numero arabo di colore contrastante di almeno 15,2 cm (6 inches) di altezza. Non è possibile per il manager, i coaches o i giocatori di una stessa squadra avere lo stesso numero (il numero 1 e lo 01 sono esempi di stesso numero). Devono essere usati solamente numeri interi dal 1 al 99. Non sarà permesso a giocatori senza numero di giocare.
- e. NOMI. È possibile far comparire il proprio nome sopra il numero, sul retro delle maglie della divisa.
- f. INGESSATURE. Non si possono indossare ingessature (di plastica, metallo o altra sostanza rigida nella sua forma finale) in partita.
NOTA: Qualsiasi oggetto metallico esposto (che non sia un'ingessatura) può essere considerato legale se adeguatamente coperto da materiale soffice, fasciato e approvato dall'arbitro.
- g. **GIOELLI. Nessun oggetto, al di fuori di braccialetti o catenine mediche, può essere indossato.** Braccialetti medici o catenine mediche non sono considerate gioielli, ma se vengono indossate devono essere fissate al corpo con del nastro adesivo.
EFFETTO Sez. 8a-g: Se un giocatore rifiuta di adeguarsi a quanto previsto nella Sezione 8 sarà rimosso dalla partita.

Sez. 9. TUTTO L'EQUIPAGGIAMENTO.

Nonostante tutto ciò che è stato riportato sopra, la ISF si riserva il diritto di rifiutare o rigettare l'approvazione di qualsiasi oggetto che, secondo il giudizio della ISF, possa modificare le caratteristiche del gioco, possa mettere in pericolo la sicurezza dei partecipanti al gioco o degli spettatori, o possa rendere la prestazione di un giocatore più il frutto del suo equipaggiamento piuttosto che delle sue capacità personali.

REGOLA 4.

- COACH, GIOCATORI E SOSTITUTI -

Sez. 1. COACH (ALLENATORI).

- a. L'allenatore capo (MANAGER) ha il compito di apporre la propria firma sull'ordine di battuta.
- b. I coach devono essere vestiti in maniera ordinata, compreso l'indossare scarpe idonee, o vestiti con l'uniforme della squadra con i colori distintivi della stessa. Se uno dei coach indossa un cappellino, deve essere di un tipo approvato.
- c. Un coach della squadra in attacco (SUGGERITORE DI BASE) è un membro eleggibile della squadra alla battuta che assume una posizione sul campo all'interno del box del suggeritore.
 - 1. A due suggeritori è consentito fornire parole di assistenza e di direzione ad appartenenti alla propria squadra mentre si trovano alla battuta.
 - 2. Uno è posizionato nei pressi della prima base ed uno nei pressi della terza base ed essi sono obbligati a stare all'interno delle linee dei rispettivi box del suggeritore. ECCEZIONE: Un suggeritore può lasciare il box per segnalare a un corridore di scivolare, avanzare o ritornare ad una base, o per spostarsi dalla linea di gioco di un difensore, in modo da non interferire col gioco.
 - 3. Un suggeritore di base può rivolgersi soltanto a componenti della propria squadra.
 - 4. Un suggeritore può tenere, all'interno del box del suggeritore, un ruolino per lo scorer, una penna o una matita ed un contastrike, che devono essere utilizzati solamente allo scopo di tenere lo scorer della gara o per registrare le statistiche.
- d. Un coach/manager della squadra in difesa è un membro eleggibile della squadra in campo, che può essere sia un coach non giocatore che rimane nel dugout, sia un coach giocatore che prende posizione in difesa. Questo coach può fornire direzione ed assistenza alla propria squadra mentre questa sta giocando in difesa.
- e. I coach non possono usare un linguaggio che si rifletta negativamente nei riguardi dei giocatori, arbitri o spettatori.
- f. Non è consentito l'utilizzo di mezzi di comunicazione fra:
 - 1. I coach sul campo;
 - 2. I coach e il dugout;
 - 3. I coach e qualsiasi giocatore;
 - 4. La zona riservata al pubblico ed il terreno di gioco, incluso il dugout, i coach ed i giocatori.

EFFETTO - Sez. 1e-f: Qualsiasi infrazione provocherà l'espulsione del coach in difetto **dopo un avvertimento (warning)**.

Sez. 2. LINE-UP ED ELENCHI GIOCATORI.

- a. I fogli con gli ordini di battuta ufficiali devono essere compilati e consegnati al Classificatore Ufficiale o all'Arbitro Capo, all'inizio di ogni gara. L'arbitro capo tratterà il foglio per tutta la durata dell'incontro.
 - 1. Il nome di un giocatore che non sia presente in divisa da gioco sul campo non deve trovarsi sull'ordine di battuta iniziale.
 - 2. Tutti i sostituti a disposizione devono essere elencati in una apposita sezione del foglio con cognome, nome e numero di divisa.
 - 3. Membri eleggibili ed appartenenti al roster possono essere aggiunti alla lista dei sostituti a disposizione in qualsiasi momento della gara.
 - 4. Il nome dell'allenatore capo/manager deve essere segnato sul foglio dell'ordine di battuta.
- b. I roster maschili comprendono soltanto giocatori maschi e i roster femminili soltanto giocatrici femmine.

Sez. 3. GIOCATORI.

- a. Una squadra è composta di giocatori schierati nelle seguenti posizioni:
 - 1. Fast Pitch. Nove giocatori: lanciatore (1), ricevitore (2), prima base (3), seconda base (4), terza base (5), interbase (6), esterno sinistro (7), esterno centro (8), esterno destro (9)
 - 2. Fast pitch con giocatore designato (DP). Dieci giocatori: stesse posizioni del fast pitch più un DP.
 - 3. Slow pitch. Dieci giocatori. lanciatore (1), ricevitore (2), prima base (3), seconda base (4), terza base (5), interbase (6), esterno sinistro (7), esterno centro sinistro (8), esterno destro (9) e esterno centro destro (10).
 - 4. Slow pitch con un giocatore supplementare (EP). Undici giocatori: stesse posizioni dello slow pitch più un EP presente nell'ordine di battuta.

NOTA: I giocatori della squadra schierata in campo possono stare in qualsiasi zona del territorio buono, ad eccezione del ricevitore, che deve stare nel box del ricevitore, ed il lanciatore, che deve essere in posizione legale di lancio, prima di ogni lancio o all'interno del cerchio del lanciatore (solo Fast Pitch) quando viene chiamato "Gioco".

- b. Una squadra deve avere il numero previsto di giocatori presenti sul campo per iniziare o per continuare l'incontro.
EFFETTO - Punto b: Partita persa per forfait.

Sez. 4. GIOCATORI PARTENTI.

Un giocatore partente è ufficiale quando l'ordine di battuta è stato controllato e approvato dall'arbitro capo e dai rappresentanti delle squadre alla riunione pre-partita.

- a. I nominativi possono essere messi nel foglio dell'ordine di battuta prima di questa riunione.
- b. Però, in caso di infortunio o malattia, le sostituzioni possono essere fatte durante la riunione pre-partita con gli arbitri. Un sostituto presente in elenco può prendere il posto di un giocatore il cui nome sia nell'ordine di battuta della propria squadra. Questi è quindi considerato il giocatore partente.
- c. Il giocatore, sostituito in questo modo alla riunione, può prendere parte all'incontro, come sostituto, in qualsiasi momento successivo dell'incontro.

Sez. 5. GIOCATORE DESIGNATO (Solo Fast Pitch)

- a. È possibile usare un giocatore designato (DP) per battere al posto di qualsiasi difensore, a condizione che venga annunciato prima dell'inizio della partita e il suo nome inserito nel line-up come una delle nove persone nell'ordine di battuta.
- b. Il giocatore designato partente può essere sostituito e può rientrare una sola volta, a condizione che ritorni alla posizione nell'ordine di battuta che occupava quando è stato sostituito.

- c. Il nome del difensore al posto del quale va in battuta il DP (**a cui viene dato il nome di "FLEX PLAYER" o semplicemente FLEX**) verrà posizionato nella decima posizione del line-up.
- d. Il giocatore partente segnato come DP (o il suo sostituto) deve rimanere nella stessa posizione nell'ordine di battuta per l'intera partita.
- e. Il DP e il suo sostituto, o il suo rimpiazzo, non possono mai giocare in attacco contemporaneamente.
- f. Il DP può essere sostituito in qualsiasi momento da un battitore o da un corridore o **dal FLEX al posto del quale sta battendo**.

NOTA: Il FLEX che prende il posto del DP nel line up d'attacco non è considerata una sostituzione (per il FLEX), ma tale cambio deve essere notificato all'arbitro. Se il posto del DP partente è preso in attacco dal FLEX, o da un sostituto, allora si considera che il DP stesso abbia abbandonato la gara.

1. Se viene sostituito dal **FLEX**, il numero dei giocatori si riduce da dieci a nove. Se il DP non rientra, la partita può continuare legalmente con nove giocatori
2. Se il DP rientra, può giocare in attacco e in difesa (continuando con nove giocatori), o può battere nella sua posizione originale dell'ordine di battuta, e il **FLEX** tornare nella decima posizione e giocare solo in difesa

EFFETTO – Sez. 5 a-f:

In caso di violazioni a questa regola si applicano le disposizioni e le penalità previste dalla Regola 4 Sez. 8. Posizionare il DP in una posizione nell'ordine di battuta differente dalla posizione iniziale è considerato un rientro illegale e comporta l'espulsione sia del manager/coach (il cui nome appare sul line up) che del DP, o del suo sostituto.

- g. Il DP può giocare in difesa in qualsiasi posizione. Il DP può giocare in difesa al posto di un giocatore che non sia il **FLEX**, questo giocatore continua a battere, ma non gioca in difesa, e non si considera che abbia lasciato la partita.
- h. Il DP può giocare in difesa al posto del **FLEX**, e si considera che il **FLEX** abbia lasciato la partita, riducendo il numero dei giocatori a nove.

NOTA: Il DP che prende il posto del FLEX in difesa non è considerata una sostituzione (per il DP), ma tale cambio deve essere comunicato all'arbitro.

- i. Il **FLEX** può essere sostituito in qualsiasi momento da un sostituto legale. Il **FLEX partente** può rientrare in partita una volta sola, sia nella decima posizione del line-up, o nella posizione dell'ordine di battuta del DP.
 1. Se ritorna nella decima posizione, giocherà ancora solamente in difesa, ma potrà giocare in qualsiasi posizione difensiva.
 2. Se ritorna nella posizione dell'ordine di battuta del DP, giocherà in attacco e in difesa, e la gara continuerà con nove giocatori.

EFFETTO – Sez. 5 g-i:

In caso di violazioni a questa regola si applicano le disposizioni e le penalità previste dalla Regola 4 Sez. 8. **Posizionare il FLEX in una posizione nell'ordine di battuta differente dalla posizione del DP comporta che il FLEX viene dichiarato Giocatore Illegale.**

Sez. 6. GIOCATORE SUPPLEMENTARE (Solo Slow Pitch)

- a. L'utilizzo di un "GIOCATORE SUPPLEMENTARE", indicato come "EP" è facoltativo, ma se è impiegato deve essere stato reso noto prima dell'inizio dell'incontro, ed il suo nome deve essere indicato nel foglio dell'ordine di battuta, come uno degli undici battitori presenti.
- b. Se viene usato un EP, deve essere usato per l'intera durata della gara.
NOTA: Non riuscire a finire la partita con la presenza di un EP, comporta la perdita dell'incontro per forfait.
- c. Se viene usato un EP, tutti gli undici giocatori devono battere e dieci di questi devono giocare in difesa. Le posizioni difensive possono essere cambiate, ma l'ordine di battuta deve rimanere lo stesso.
- d. Un EP deve rimanere nella stessa posizione dell'ordine di battuta per tutto l'incontro.
- e. **Un EP partente può rientrare in partita una sola volta dopo essere stato sostituito, a condizione che ritorni nella posizione dell'ordine di battuta che occupava quando ha lasciato la partita, con l'eccezione di quanto fatto come Giocatore di Rimpiazzo.**

EFFETTO - Sez. 6: Quando una squadra viola una qualsiasi delle sopraindicate disposizioni, o usa un EP Illegale, il giocatore in difetto deve essere espulso.

Sez. 7. RIENTRO.

- a. Un qualsiasi giocatore partente, può essere sostituito e rientrare una sola volta, purché questo giocatore torni ad occupare la stessa posizione in battuta fintanto che si trova nell'ordine di battuta.

ECCEZIONE: Questo non vale se il giocatore partente (al momento non nel line up) viene inserito nel line up come Giocatore di Rimpiazzo.

NOTA: Il giocatore partente ed il sostituto (o i sostituti) non possono essere contemporaneamente presenti nell'ordine di battuta.

- b. Se un manager/coach toglie un sostituto dalla partita e fa poi rientrare lo stesso sostituto successivamente, questo sarà considerato un Rientro Illegale.

ECCEZIONE: Quando il sostituto è utilizzato come Giocatore di Rimpiazzo.

- c. **Quando un giocatore partente rientra in partita e occupa una posizione diversa nel line up in attacco viene considerato un Rientro Illegale.**

ECCEZIONE: Quando il FLEX rientra nella posizione di battuta del DP.

EFFETTO - Sez. 7a-c:

1. La violazione della regola del rientro è trattata come un gioco d'appello, che può essere fatto in qualsiasi momento mentre il Sostituto Illegale si trova in partita.
2. Non è necessario che il gioco d'appello sia fatto prima del lancio successivo; comunque, tutte le giocate che si sono svolte mentre il Sostituto Illegale era in partita, sono valide.
3. La penalità per un Rientro Illegale è: l'espulsione sia del manager/coach (il cui nome compare nel foglio dell'ordine di battuta) sia del Sostituto Illegale.
NOTA: Se il Rientro Illegale viola anche la regola del sostituto non annunciato (Regola 4, Sez.8g), si applicano anche quelle penalità.
4. Il nome del nuovo coach, che assume la responsabilità della guida della squadra, deve essere comunicato all'arbitro.

Sez. 8. SOSTITUTI/GIOCATORI ILLEGALI

Un sostituto può prendere il posto di un giocatore il cui nome si trovi nell'ordine di battuta della propria squadra. Le seguenti norme regolano le sostituzioni dei giocatori.

- a. **Il coach o un rappresentante della squadra che effettua la sostituzione deve immediatamente comunicare all'arbitro capo la sostituzione nel momento in cui il sostituto entra in partita. L'arbitro capo deve comunicare il cambio al classificatore. Un sostituto non si considera ufficialmente in partita fino a quando non viene effettuato un lancio o non viene effettuato un gioco.**
 1. (Solo FP) **Se il DP sostituisce il FLEX o il FLEX sostituisce il DP, questo cambio deve essere notificato all'arbitro capo. PENALITA': Se non viene annunciato si considera come un Sostituto Non Annunciato/Giocatore Illegale.**
- b. **Se un sostituto entra in partita senza essere annunciato, e se è effettuato un lancio (legale o illegale) o se è effettuato un gioco, il giocatore verrà dichiarato "illegittimo" nel momento in cui viene scoperto. L'utilizzo di un sostituto non annunciato, di un sostituto illegale, di un giocatore di rimpiazzo non annunciato, o il rientro non annunciato di un Giocatore Rimpiazzato, in caso di applicazione della Regola del Giocatore di Rimpiazzo, viene trattato come un Gioco d'Appello da parte della squadra non in difetto e deve essere notificato all'arbitro fintanto che quel giocatore si trova in partita. Se il manager o il giocatore in difetto informa l'arbitro prima che l'altra squadra faccia appello, non ci sono violazioni, indipendentemente da quanto tempo il giocatore (o i giocatori) sia rimasto in campo illegalmente. Qualsiasi azione avvenuta prima della scoperta è legale. Se la squadra in difetto non ha sostituti per sostituire il giocatore dichiarato "illegittimo" (o se un partente è rientrato una volta) la partita viene terminata per forfait.**
ECCEZIONE (8b)

1. Se un sostituto non annunciato in attacco batte e arriva salvo in base, se viene scoperto e su di lui fatto appello prima di un lancio sul battitore successivo, o se siamo alla fine della gara prima che gli arbitri abbiano lasciato il campo, tutti i corridori (incluso il battitore) ritorneranno alla base occupata al momento della battuta, e il Giocatore Non Annunciato viene dichiarato "Illegittimo" ed eliminato. Tutti gli eliminati che sono stati fatti sul gioco rimangono.
2. Se il sostituto è un Giocatore Illegale per qualsiasi ragione, il sostituto sarà soggetto alla penalità per quella violazione.
NOTA: L'utilizzo di un Sostituto Illegale, di un giocatore di Rimpiazzo non annunciato, o di un rientro non annunciato di un Giocatore Rimpiazzato secondo la Regola del Giocatore di Rimpiazzo, è un gioco d'appello che deve essere portato all'attenzione dell'arbitro dalla squadra non in difetto, mentre il Sostituto Illegale, o il giocatore che sta violando la Regola del Giocatore di Rimpiazzo, si trova in partita.
- c. Ogni giocatore può essere sostituito in qualsiasi momento della partita in cui ci sia la palla morta.
- d. Se un infortunio impedisce ad un battitore-corridore (o corridore) di avanzare verso una base a cui aveva diritto, e la palla è morta, il battitore-corridore (o corridore) può essere sostituito. Al sostituto è concesso di avanzare verso ogni base a cui aveva diritto il giocatore infortunato. Il sostituto deve toccare legalmente ogni base a cui ha diritto o ritoccare le basi che in precedenza non erano state toccate.
- e. Un giocatore che è stato sostituito non può più partecipare alla partita, se non come coach.
ECCEZIONE: I giocatori partenti possono rientrare solo una volta.
- f. Si possono fare sostituzioni multiple sul giocatore partente, ma nessun sostituto può ritornare in partita dopo essere stato a sua volta sostituito, ad eccezione che come Giocatore di Rimpiazzo.
NOTA: Le disposizioni della Regola 4, Sezione 8 non si applicano all'uso di un Giocatore di Rimpiazzo, a meno che su tale giocatore non venga fatto gioco d'appello per non essere stato annunciato all'arbitro. (Vedi Regola 4, Sezione 11).
- g. Un Giocatore Illegale è un giocatore che prende posizione nel line up, sia in attacco che in difesa, e che non ha il legale diritto di stare in quella posizione. Un giocatore non viola la regola del Giocatore Illegale fino a quando non venga effettuato un lancio (legale o illegale) o non venga effettuato un gioco.

EFFETTO - Sez. 8g:

Con **GIOCATORE ILLEGALE** si intende:

1. **LANCIATORE ILLEGALE.** Un lanciatore illegale è un giocatore che ritorna a lanciare dopo essere stato rimosso dalla posizione di lancio dall'arbitro. **PENALITA':** Una volta scoperto, il Lanciatore Illegale deve essere **ESPULSO**.
 - a. **NOTA:** Un lanciatore che è stato rimosso dalla posizione di lancio perché è stato superato il limite di visite concesse in difesa, o (solo SP) per aver lanciato a velocità eccessiva, può rientrare, ma non come lanciatore.
2. **BATTITORE ILLEGALE.** (Solo FP) Posizionare il **FLEX** in una delle prime nove posizioni dell'ordine di battuta per qualcuno che non sia il DP.
3. **CORRIDORE ILLEGALE.** Si ha un corridore illegale quando la squadra in attacco posiziona un giocatore già presente nel line up a correre al posto di un altro attaccante.
 - a. (Solo FP) Il **FLEX** è considerato un corridore illegale se viene messo a correre per un qualsiasi altro giocatore che non sia il DP originale o un suo sostituto.
4. **RIENTRO ILLEGALE/SOSTITUTO NON ANNUNCIATO.** Si ha un rientro illegale quando:
 - a. Un giocatore partente ritorna in partita una seconda volta dopo essere stato sostituito due volte.
 - b. Un giocatore partente ritorna in partita, ma non nella sua posizione iniziale dell'ordine di battuta.
ECCEZIONE (Solo FP): Il **FLEX** può rientrare in partita nella posizione del DP nel line up o nella sua originale decima posizione del line up.

EFFETTO Sezione 2-4: Ogni azione che si verifichi mentre il Sostituto Non Annunciato/Giocatore Illegale è in partita è regolata secondo quanto segue:

ATTACCO: Se il Giocatore Illegale/Sostituto Non Annunciato è scoperto dalla difesa:

- a. Mentre il Giocatore Illegale è alla battuta, il Giocatore Illegale viene dichiarato Illegittimo, e un sostituto si assumerà il conto dei ball e degli strike. Ogni avanzamento avvenuto mentre il giocatore illegale è alla battuta è considerato legale.
- b. Dopo che il Giocatore Illegale ha completato il suo turno alla battuta, e prima del prossimo lancio legale o illegale, prima che la difesa abbia lasciato il campo, o prima che gli arbitri abbiano abbandonato il terreno di gioco, il Giocatore Illegale viene eliminato e dichiarato Illegittimo. Ogni avanzamento dei corridori risultante del fatto che il Giocatore Illegale è diventato battitore-corridore viene annullato. Eventuali eliminazioni avvenute sull'azione rimangono in essere.
- c. Dopo che il Giocatore Illegale ha completato il suo turno alla battuta, e dopo il prossimo lancio legale o illegale, o dopo che la difesa abbia lasciato il campo, il Giocatore Illegale viene dichiarato Illegittimo. Se è ancora sulle basi, un sostituto legale prende il suo posto. Ogni avanzamento dei corridori che sia frutto del fatto che il Giocatore Illegale è diventato battitore-corridore è legale.
- d. Se il giocatore è in partita illegalmente come corridore, e viene fatto notare ciò all'arbitro prima che venga effettuato un lancio legale o illegale, la situazione può essere corretta senza sanzioni.
- e. Se il giocatore è in partita illegalmente come corridore, e viene fatto notare ciò all'arbitro dopo che è stato effettuato un lancio legale o illegale o che sia stato fatto un gioco, il giocatore viene dichiarato Illegittimo e sostituito sulle basi. Ogni avanzamento dei corridori è legale.

DIFESA: Se il Giocatore Illegale/Sostituto Non Annunciato è scoperto dall'attacco:

- a. Dopo che il Giocatore Illegale fa un gioco e prima del successivo lancio legale o illegale, prima che la difesa abbia lasciato il campo, e prima che gli arbitri abbiano lasciato il terreno di gioco, il Giocatore Illegale è dichiarato Illegittimo e l'attacco ha la possibilità di:
 - 1) Accettare il risultato del gioco, o
 - 2) Far ritornare l'ultimo battitore a battere con il conto dei ball e degli strike che aveva prima della scoperta del Giocatore Illegale. Ogni corridore deve tornare alla base occupata prima del gioco.
- b. Dopo un lancio legale o illegale sul battitore successivo, il Giocatore Illegale è dichiarato Illegittimo e tutti i giochi rimangono.

NOTA: Le disposizioni della Regola 4, Sezione 8 non si applicano all'uso di un Giocatore di Rimpiazzo, a meno che su tale giocatore non venga fatto gioco d'appello per non essere stato annunciato all'arbitro. (Vedi Regola 4, Sezione 11).

Sez. 9. CONTESTAZIONI SULLE CHIAMATE.

Ogni appartenente a una squadra che contesti una qualsiasi decisione che implichi un giudizio da parte dell'arbitro provocherà un "warning" alla squadra stessa. Il ripetersi di questa violazione porterà all'espulsione di quell'appartenente alla squadra.

Sez. 10. COMPORTAMENTO NEL DUGOUT.

I coach, i giocatori, i sostituti, o altre persone presenti in panchina non devono stare al di fuori dell'area designata come dugout, ad eccezione di quando il regolamento lo concede o se ciò è considerato giustificato dall'arbitro.

NOTA: Questo comprende i giocatori che non siano il prossimo battitore (che deve rimanere nel proprio cerchio) all'inizio dell'incontro, durante i cambi fra inning o quando un nuovo lanciatore si sta riscaldando.

EFFETTO - Sez. 10:

La prima violazione comporta un "warning" per la squadra. Il ripetersi della violazione comporta l'espulsione di quell'appartenente alla squadra.

Sez. 11. GIOCATORE DI RIMPIAZZO.

Nell'eventualità che un giocatore sanguini durante la gara, quel giocatore deve essere tolto dal gioco se l'emorragia non può essere arrestata in un tempo ragionevole, o se la sua uniforme si sporca di sangue. Il giocatore Rimpiazzato non può ritornare in partita finché l'emorragia non si è arrestata, la zona della ferita ripulita e coperta e, se necessario, l'uniforme sostituita.

NOTA: Se è necessario un cambio del numero di casacca nel cambio della divisa, nessuna penalità verrà applicata, **ma all'arbitro deve essere comunicato il nuovo numero.**

- a. Il Giocatore Rimpiazzato sarà rimpiazzato da un Giocatore di Rimpiazzo, che ne prenderà il posto a tutti gli effetti per il resto dell'inning in corso (per esempio, fino alla fine dell'inning della squadra che va in battuta per seconda), e per il successivo inning completo.
- b. **All'arbitro deve essere comunicato che un Giocatore di Rimpiazzo sta entrando in partita.**

Effetto 11 a-b:

1. **L'utilizzo di un giocatore che non ne ha la possibilità come Giocatore di Rimpiazzo deve essere considerato come un Rientro Illegale con conseguenti penalità che possono essere applicate.**
 2. **Non avvisare l'arbitro dell'uso di un Giocatore di Rimpiazzo è soggetto, dopo gioco d'appello, alle disposizioni della regola del Sostituto Non Annunciato.**
- c. Al Giocatore di Rimpiazzo sarà permesso battere al posto del Giocatore Rimpiazzato e di prenderne il posto in difesa, in tutte le occasioni in cui avrebbe dovuto essere in campo il giocatore rimpiazzato.
 - d. Il Giocatore Rimpiazzato può ritornare in partita in qualsiasi momento **durante il periodo descritto dal punto a, senza che si consideri una sostituzione.**
 - e. L'arbitro DEVE essere informato che il Giocatore Rimpiazzato sta ritornando in partita.

EFFETTO - Sezione 11 d-e:

1. Se il Giocatore Rimpiazzato non dovesse essere in grado di ritornare in partita dopo essere stato fuori dal gioco per il tempo descritto nel sopra menzionato punto (a), il Giocatore di Rimpiazzo deve essere trattato come un sostituto in accordo con **la regola sulle sostituzioni.**
 2. Se il giocatore di rimpiazzo è un giocatore che aveva già preso parte alla partita, allora dovrà essere sostituito da un sostituto legale che non sia ancora entrato in partita.
 3. Nel caso una squadra non avesse un sostituto legale disponibile, la gara sarà dichiarata persa per forfait.
 4. **Non avvertire l'arbitro del ritorno del Giocatore Rimpiazzato è trattato, a seguito di un gioco d'appello, secondo le disposizioni della regola sul Sostituto Non Annunciato.**
- f. **Il Giocatore Rimpiazzato può rientrare in seguito in partita dopo che sia esaurito il tempo descritto dal suddetto punto (a), soggiacendo alla Regola del Rientro.**
 - g. **Solo CO-ED**
 - h. **L'utilizzo di un Giocatore di Rimpiazzo non è soggetto alle disposizioni della regola sulle Sostituzioni (ad eccezione del fatto che non venga annunciato), a condizione che il Giocatore Rimpiazzato ritorni in partita entro i termini concessi.**

REGOLA 5.

– LA PARTITA –

Sez. 1. SCELTA DEL TURNO ALLA BATTUTA

La scelta della prima squadra o dell'ultima alla battuta deve essere decisa con il lancio di una moneta, sempre che non sia stabilito diversamente dalle regole dell'organizzazione sotto la cui responsabilità si sta giocando la partita.

Sez. 2. PRATICABILITÀ DEL TERRENO DI GIOCO

La praticabilità del terreno di gioco può essere giudicata solo dall'arbitro capo.

Sez. 3. PARTITA REGOLARE

Una partita regolare consiste di sette riprese.

- a. Non si devono giocare sette riprese complete se la squadra seconda in battuta segna più punti in sei riprese o prima del terzo eliminato nella seconda parte della settima ripresa.
- b. Una partita che alla fine della settima ripresa sia in parità deve essere continuata giocando riprese supplementari fino a che una delle due parti non ha segnato più punti dell'altra alla fine di una ripresa completa, o fino a che la squadra seconda in battuta ha segnato più punti nella sua metà ripresa prima che venga fatto il terzo eliminato.
- c. Una partita dichiarata finita dall'arbitro è da ritenersi regolare se sono state giocate cinque o più riprese complete, o se la squadra seconda in battuta ha segnato più punti di quanti ne ha segnati l'altra in cinque o più riprese. L'arbitro può terminare l'incontro in qualsiasi momento a causa dell'oscurità, della pioggia, del fuoco, panico o altre cause che possano mettere in pericolo giocatori e spettatori.
- d. Viene dichiarata una partita in pareggio se il punteggio è di parità al momento in cui la gara viene terminata alla fine di cinque o più riprese complete di gioco, o se la squadra seconda alla battuta ha lo stesso punteggio della prima nella ripresa incompleta.
- e. Queste disposizioni non si applicano in caso di azioni da parte dei giocatori o degli spettatori che possano causare la perdita per forfait della partita. L'arbitro capo può dichiarare una partita persa per forfait se un qualsiasi membro delle squadre o un qualsiasi spettatore attacchi fisicamente un qualsiasi arbitro.
- f. L'arbitro può dichiarare una partita terminata per forfait a vantaggio della squadra non in difetto nei seguenti casi:
 1. Se una squadra non si presenta in campo, o se comunque presente in campo, si rifiuta di iniziare la partita nell'ora stabilita o entro i termini stabiliti dalla organizzazione a cui la squadra appartiene.
 2. Se, dopo che la partita è iniziata, una squadra si rifiuta di continuare a giocare, a meno che la partita sia stata sospesa o dichiarata finita dall'arbitro.
 3. Se dopo che il gioco è stato sospeso dall'arbitro, una squadra non ricomincia a giocare entro due minuti dalla chiamata di "GIOCO" da parte dell'arbitro.
 4. Se una squadra utilizza tattiche che hanno lo scopo di rallentare o accelerare la partita.
 5. Se, dopo un avvertimento dell'arbitro, una qualsiasi delle regole del gioco viene violata volontariamente.
 6. Se l'ordine di rimozione o di espulsione di un giocatore o di qualsiasi persona autorizzata a sedere in panchina non viene eseguito entro un minuto.
 7. Se, a causa di rimozioni o di espulsioni di giocatori da parte dell'arbitro, o per qualsiasi altra causa una squadra rimane con meno di 9 giocatori nel fast pitch, meno di 10 nel fast pitch con il DP, **meno di 10 nello slow pitch, o meno di 11 nello slow pitch con EP.**
 8. Se un giocatore dichiarato illegittimo rientra in partita e viene effettuato un lancio.
 9. **Se un giocatore/coach/manager espulso viene scoperto a prendere nuovamente parte alla partita.**
- g. Le partite che
 1. non sono considerate regolari,
 2. o quelle regolari in pareggio,devono essere rigiocate dall'inizio. Gli **ordini di battuta originali** possono essere modificati quando la gara viene rigiocata.

ECCEZIONE: Quando l'**Umpire-in-Chief** di una competizione sospende una partita nelle Olimpiadi, nei Campionati Mondiali o in Campionati Continentali, tale partita dovrà essere ripresa dall'esatto punto in cui è stata sospesa.

Sez. 4. SQUADRA VINCENTE.

Il vincitore della partita è la squadra che ha segnato più punti durante una partita regolare.

- a. Il punteggio di una partita dichiarata regolamentare è il punteggio alla fine dell'ultima ripresa completa di gioco, a meno che la squadra seconda in battuta non abbia segnato più punti della prima nella sua ripresa incompleta. In questo caso il punteggio è quello della ripresa incompleta.
- b. Il punteggio di una partita regolamentare in parità è il punteggio conseguito alla fine della gara. Una partita regolamentare in parità deve essere rigiocata dall'inizio.
- c. Il punteggio di una partita terminata per forfait è di 7-0 in favore della squadra non in difetto.

Sez. 5. REGOLA DEI PUNTI DI VANTAGGIO.

- a. **La regola dei punti di vantaggio** deve essere usata in tutti i campionati ISF.
 1. (Solo FP) 20 punti dopo tre riprese, 15 punti dopo quattro riprese **o 7 punti** dopo cinque riprese.
 2. (Solo SP) **20 punti dopo quattro riprese o 15 dopo cinque riprese.**
- b. Si devono giocare riprese complete, a meno che la squadra seconda in battuta non segni i punti necessari mentre è alla battuta. Quando la squadra prima in battuta raggiunge il numero di punti richiesti nella prima metà della ripresa, alla squadra seconda in battuta deve essere data l'opportunità di battere nella seconda metà della ripresa

Sez. 6. TIE-BREAKER.

A partire dalla prima metà dell'ottava ripresa, e in ogni altra mezza ripresa a seguire, la squadra in attacco inizierà il proprio turno alla battuta con il giocatore che dovrebbe andare a battere per nono (nono nel FP), **decimo (decimo nello SP, o undicesimo nello slow pitch con EP)** in quella ripresa posizionato sul sacchetto di seconda base. Il giocatore che corre sulle basi può essere sostituito in accordo con le regole sulla sostituzione.

NOTA: Se un corridore errato dell'ordine di battuta viene posizionato in seconda base, questo errore può essere corretto non appena viene scoperto. Non vi è penalità.

Sez. 7. MODO DI SEGNARE I PUNTI.

- a. Un punto viene segnato tutte le volte che un corridore tocca legalmente la prima, la seconda, la terza e casa base prima della terza eliminazione della ripresa.

ECCEZIONE: Durante il tie-break, il corridore che parte dalla seconda base non deve toccare anche la prima base affinché il punto eventualmente segnato sia regolare.

- b. Un punto non è valido se il terzo eliminato della ripresa è:
 1. Il battitore-corridore che viene eliminato prima di aver toccato la prima base.
 2. Un corridore che viene eliminato su gioco forzato (incluso su un gioco d'appello) a causa del battitore che è diventato battitore-corridore.
 3. (Solo FP) Il corridore che non mantiene il contatto con la base a cui ha diritto fino a che il lancio non viene rilasciato.
 4. (Solo SP) **Il corridore che non mantiene il contatto con la base a cui ha diritto fino a che il lancio non viene battuto o non ha raggiunto casa base.**
 5. Un corridore che lo precede.

Sez. 8. CONFERENZE (Visite – Consultazioni).

- a. **Conferenza Offensiva.** E' concessa una sola conferenza in attacco per inning.

NOTA:

1. Questo include il battitore, il corridore, il battitore successivo e i coach fra loro.
2. Non si tratta di conferenza in attacco quando il lanciatore si sta mettendo un giubbotto mentre si trova sulle basi, o quando l'attacco conferisce mentre è in atto una conferenza difensiva, a condizione che l'attacco sia pronto a giocare quando la difesa è pronta.
3. Gli arbitri non devono permettere più di una conferenza per inning.

EFFETTO – Sez. 8a

Una seconda conferenza in attacco comporterà l'espulsione del manager o del coach che insiste nel chiedere un'altra conferenza offensiva.

- b. **Conferenza Difensiva.** Sono possibili solo tre conferenze difensive durante i primi sette inning. Per ogni inning oltre il settimo è concessa una conferenza difensiva a inning.

NOTA:

1. Per conferenza si intende anche il caso in cui un giocatore(i) in campo abbandona la propria posizione e va nel dugout per ricevere istruzioni, indipendentemente dal fatto che sia stato chiesto "tempo".
2. Un manager/coach proveniente dal dugout può segnalare all'arbitro un cambio di lanciatore, questa non è considerata una conferenza difensiva. **Dopo aver fatto il cambio, il manager/coach può quindi attraversare la linea di foul per parlare con qualsiasi difensore.**
3. La conferenza finisce quando il manager/coach attraversa la linea di foul ritornando verso il dugout.
4. Le conferenze sono da intendersi **cumulative** e il loro conteggio non inizia di nuovo quando un **nuovo** lanciatore entra in partita.
5. Se le tre conferenze non sono usate nei primi sette inning, vengono perse e la squadra deve seguire le regole per le conferenze durante gli extra inning.
6. Non si considera una conferenza difensiva se
 - a. Si conferisce durante una conferenza offensiva, a condizione che la difesa sia pronta a giocare quando l'attacco è pronto;
 - b. **Si urlano istruzioni dal dugout;**
 - c. **Un allenatore-giocatore già schierato in campo parla con qualsiasi difensore, l'arbitro, però, deve regolamentare gli incontri fra allenatore-giocatore e lanciatore dando prima un avvertimento e poi espellendo l'allenatore-giocatore.**

EFFETTO – Sez. 8b

La quarta e ogni altra successiva conferenza durante i primi sette inning, o ogni conferenza in eccesso all'unica concessa durante gli extra inning, provocherà per il lanciatore, che come tale è indicato al momento della conferenza in eccesso, la dichiarazione di lanciatore illegale che non può più lanciare per il resto della partita.

NOTA: Il lanciatore dichiarato illegale può giocare in qualsiasi altra posizione in difesa, ma non può più lanciare.

- c. Non vengono addebitate conferenze se esse hanno luogo quando gli arbitri hanno sospeso il gioco.

REGOLA 6.

– REGOLE DI LANCIO (Solo Fast Pitch) –

N.B. L'effetto per tutte le sezioni dalla 1 alla 7 è indicato dopo la sez. 7.

Sez. 1. PRELIMINARI

Prima di iniziare il movimento di rilascio (lancio), il lanciatore:

- a. Non può assumere la posizione di lancio sopra o vicino alla pedana di lancio senza essere in possesso della palla.
- b. Non è considerato in posizione di lancio fino a quando il ricevitore non è in posizione per ricevere il lancio.
- c. Deve avere entrambi i piedi sul terreno all'interno dei 61.0 cm (24 in.) di larghezza della pedana. I fianchi devono essere in linea con la prima e la terza base ed entrambi i piedi devono essere a contatto con la pedana.
- d. Deve, mentre si trova sulla pedana con la palla o nella mano di lancio o nel guantone, prendere i segnali, o dare l'impressione di prendere i segnali, con le mani separate.
- e. Deve, dopo aver preso i segnali, effettuare con tutto il corpo uno stop totale e completo con la palla tenuta con entrambe le mani di fronte al corpo. Questa posizione deve essere mantenuta per almeno due secondi e per non più di **cinque** secondi prima di rilasciare la palla.

NOTA: Tenere la palla in entrambe le mani di fianco del corpo è considerato come se tale azione fosse fatta di fronte al corpo.

Sez. 2. INIZIO DEL LANCIO.

Il lancio inizia, **dopo che le mani sono state riunite**, quando una mano si stacca dalla palla.

Sez. 3. RILASCIO LEGALE.

- a. Il lanciatore non deve fare nessun movimento di lancio senza rilasciare immediatamente la palla verso il battitore.
- b. Il lanciatore non deve usare un movimento di lancio nel quale, dopo aver avuto la palla in entrambe le mani nella posizione di lancio, stacca una mano dalla palla, fa un'oscillazione indietro e in avanti, e riporta la palla in entrambe le mani di fronte al corpo.
- c. Il lanciatore non deve usare un caricamento che preveda un arresto o una inversione del movimento in avanti.
- d. Il lanciatore non deve fare due rotazioni con il braccio nel movimento a mulinello. Comunque può far andare il suo braccio di fianco e all'indietro prima di iniziare il movimento a mulinello. Questo permette al braccio di passare due volte di fianco all'anca.
- e. Il rilascio della palla deve avvenire con un movimento di sottomano con la mano tenuta al di sotto dell'anca e il polso ad una distanza non superiore a quella del gomito dal corpo.
- f. Il rilascio della palla ed il conseguente movimento della mano e del polso devono essere in avanti e devono passare la linea verticale del corpo.
- g. Entrambi i piedi devono rimanere a contatto con la pedana per tutto il tempo antecedente il passo in avanti.
- h. Durante il rilascio della palla, il lanciatore deve fare un passo contemporaneamente al rilascio della palla. Il passo deve essere in avanti verso il battitore e all'interno dei 61.0 cm (24 in.) della larghezza della pedana.
NOTA: Non è considerato un passo se il lanciatore fa scivolare il piede lungo la pedana, a condizione che mantenga il contatto con la pedana stessa. Staccare il piede di perno dalla pedana di lancio e rimetterlo sulla pedana, creando un movimento oscillante, è un atto illegale.
- i. Il piede di perno può rimanere a contatto con la pedana, o spingersi via dalla pedana e strisciare prima che il passo compiuto dal piede non di perno tocchi il terreno, e a condizione che il piede di perno rimanga in contatto con il terreno.
- j. Spingere via il piede di perno da un punto che non sia la pedana di lancio prima che il piede di passo (quello non di perno) si sia staccato dalla pedana è considerato un "salto del corvo" ed è illegale.
- k. Il lanciatore non deve continuare a mulinare il braccio dopo il rilascio della palla.
- l. Il lanciatore non deve far cadere, rotolare o far rimbalzare intenzionalmente la palla con lo scopo di impedire al battitore di batterla.
- m. Il lanciatore ha 20 secondi per rilasciare il lancio dopo aver ricevuto la palla, o dopo che l'arbitro ha chiamato "gioco".
EFFETTO: Viene accreditato un ball al battitore.

ECCEZIONE: Nei Campionati Mondiali e/o Olimpiadi, in cui viene usato l'orologio dei 20 secondi, il lanciatore deve rispettare il tempo di 20 secondi, comprendente il tempo "relativo" assegnato per il battitore/coach. (8 secondi per il battitore/coach e 12 secondi per il lanciatore)

Sez. 4. POSIZIONAMENTO DIFENSIVO.

- a. Il lanciatore non deve rilasciare il lancio se tutti i difensori, ad eccezione del ricevitore che deve essere dentro il box del ricevitore, non sono posizionati in campo buono.
- b. I difensori non devono prendere posizione nella linea di visuale del battitore o con un evidente intento antisportivo, agire in modo da distrarre il battitore.
NOTA: Il lancio non deve essere effettuato. Il giocatore responsabile deve essere espulso dalla partita.
- c. Con un giocatore in terza base che cerca di segnare per mezzo di uno "squeeze play" o di una rubata, nessun difensore può:
 1. Posizionarsi sopra, o di fronte al piatto di casa base senza palla, o
 2. Toccare il battitore o la mazza.
 PENALITÀ: La palla è morta. Al battitore deve essere concessa la prima base per ostruzione e tutti i corridori avanzano di una base sull'illegal pitch.

Sez. 5. SOSTANZE ESTRANEE.

- a. Non sarà concesso a nessun membro della difesa, in nessun momento della partita, di usare qualsiasi sostanza estranea sulla palla. **Un lanciatore che si lecca le dita, deve asciugarsele prima di prendere contatto con la pallina.**
NOTA: Se un qualsiasi membro della difesa continua ad applicare sostanze estranee sulla palla, il lanciatore deve essere espulso dalla partita.
- b. Applicare la resina sulla palla o sul guantone e poi mettere la palla nel guantone è un atto illegale. La resina deve essere tenuta per terra dietro la pedana quando non viene utilizzata.
- c. È possibile usare resina in polvere per asciugare le mani, sotto il controllo e la supervisione dell'arbitro.
- d. Il lanciatore non può applicare del nastro sulle dita, o fasce per il sudore, braccialetti o oggetti similari sul polso o sull'avambraccio del braccio di lancio.
NOTA: Se un lanciatore ha bisogno di una fascia sul braccio di lancio a causa di un infortunio, entrambe le braccia dovranno essere coperte da una sottocasacca.

Sez. 6. IL RICEVITORE.

- a. Deve rimanere all'interno delle linee del box del ricevitore fino a quando il lancio non viene rilasciato.
- b. Deve rimandare la palla direttamente al lanciatore dopo ogni lancio, anche dopo un foul ball.
EFFETTO: Un ulteriore ball sarà accreditato al battitore.

ECCEZIONI: Tutto ciò non si applica:

1. Dopo uno strike out.
2. Quando un battitore diventa battitore-corridore.
3. Quando ci sono corridori in base.
4. Quando un foul ball viene giocato vicino alla linea di foul e il ricevitore tira su una qualsiasi base per una possibile eliminazione.
5. Quando in situazione di terzo strike dovuto ad una possibile girata (checked swing) e palla persa, il ricevitore tira in prima per eliminare il battitore-corridore.

Sez. 7. TIRO SULLE BASI.

Il lanciatore, dopo aver assunto la posizione di lancio, non può tirare verso una qualsiasi base mentre la palla è viva e mentre il suo piede è a contatto con la pedana. Se viene effettuato un tiro dalla pedana su un gioco d'appello a palla viva, l'appello è cancellato.

NOTA: Il lanciatore può uscire dalla posizione di lancio facendo un passo dietro la pedana prima di separare le mani. Fare un passo in avanti o di fianco costituisce un Lancio Illegale.

QUELLO CHE SEGUE E' L'EFFETTO PER TUTTE LE SEZIONI 1-7 DI CUI SOPRA:

EFFETTO – Sezioni 1 – 7:

Qualsiasi infrazione alle Sezioni 1 – 7 è un lancio illegale. (ECCEZIONE: Regola 6, Sez. 3m e Sez. 7).

1. L'arbitro segnala una palla morta ritardata se il lanciatore rilascia il lancio al battitore.
2. Se il lancio illegale non viene battuto:
 - (a) Viene accreditato un ulteriore ball al battitore (viene concessa la prima base se è il quarto ball), e
 - (b) I corridori avanzano di una base.
 ECCEZIONE: Se un corridore avanza legalmente su un lancio illegale (su palla mancata o su lancio pazzo), qualsiasi base extra ottenuta deve essere mantenuta. **Se il corridore viene eliminato mentre avanza oltre una base, il corridore sarà dichiarato eliminato.**
3. Se il lancio illegale viene battuto, il manager della squadra in attacco ha la possibilità di scegliere:
 - (a) La penalità per il lancio illegale, o
 - (b) Il risultato del gioco.

ECCEZIONE: Se il battitore batte la palla e riesce a raggiungere salvo la prima base, e se tutti gli altri corridori sono avanzati di almeno una base sulla battuta, il lancio illegale viene annullato. Tutte le azioni risultanti dalla battuta rimangono e non viene concessa nessuna possibilità di scelta.

4. **Se il lancio illegale viene girato, mancato, e al ricevitore sfugge il terzo strike, ma riesce ad eliminare il battitore in prima base, e tutti gli altri corridori avanzano almeno di una base, il manager della squadra in attacco ha la facoltà di accettare a) l'assegnazione di basi per il lancio illegale o b) il risultato del gioco.**

ECCEZIONE: Se il battitore-corridore raggiunge salvo la prima base grazie al terzo strike sfuggito, e se tutti gli altri corridori sono avanzati almeno una base in seguito all'azione, il lancio illegale viene annullato. Tutte le azioni così risultate rimangono e non vi è opzione.

5. Se il manager non accetta il risultato del gioco, viene applicata la penalità del Lancio Illegale concedendo un ball al battitore (concessione della prima base se è il quarto ball) e facendo avanzare tutti i corridori di una base. La palla è morta.
6. Quando un lancio illegale colpisce il battitore, la palla è morta, al battitore deve essere concessa la prima base e tutti i corridori avanzano di una base. Non sono date possibilità di scelta.

Sez. 8. BASE INTENZIONALE.

Se il lanciatore vuole concedere la base intenzionale al battitore **può farlo comunicandolo all'arbitro capo che assegnerà la prima base al battitore. La comunicazione del lanciatore all'arbitro capo è da considerarsi un lancio.**

NOTA: La comunicazione può avvenire in qualsiasi momento prima che il battitore cominci, o durante, il turno alla battuta, indipendentemente dal conteggio. La palla è morta e i corridori avanzano se forzati.

Sez. 9. LANCI DI RISCALDAMENTO.

- a. All'inizio della prima ripresa per entrambe le squadre, o quando un lanciatore ne rileva un altro, può essere utilizzato non più di un minuto per effettuare non più di cinque lanci al ricevitore o a qualsiasi altro membro della squadra. **All'inizio di ogni mezza ripresa successiva alla prima, al lanciatore verranno concessi solo tre lanci di riscaldamento.**

ECCEZIONE: Tutto ciò non si applica se l'arbitro ritarda l'inizio, o la ripresa, del gioco a causa di sostituzioni, visite, infortuni, ecc.

EFFETTO 9a: Se viene effettuato un numero eccessivo di lanci di riscaldamento, deve essere penalizzato il lanciatore accreditando un ball al battitore per ogni lancio in eccesso.

- b. Durante i lanci di riscaldamento il gioco deve essere sospeso.
- c. Ad un lanciatore che ritorna a lanciare nella medesima mezza ripresa non sono concessi lanci di riscaldamento.

EFFETTO 9c: Dovrà essere accreditato un ball al battitore per ogni lancio effettuato.

- d. Non ci sono limiti al numero di volte che un giocatore può tornare nella posizione di lancio a meno che:
 1. Non abbia abbandonato l'ordine di battuta, o
 2. Non sia stato dichiarato un Lanciatore Illegale dall'arbitro.

Sez. 10. LANCIO NULLO.

Deve essere chiamato un lancio nullo (No Pitch) quando:

- a. Il lanciatore lancia durante una sospensione del gioco.
- b. Il lanciatore effettua un immediato rilancio:
 1. Prima che il battitore abbia preso posizione, o
 2. Quando il battitore è sbilanciato a causa del lancio precedente.
- c. Un corridore viene eliminato per essersi staccato dalla base prima che il lanciatore abbia rilasciato il lancio.
- d. Il lanciatore lancia prima che un corridore abbia ritoccato la sua base dopo un foul ball e la palla è morta.
- e. Un giocatore, manager o coach:
 1. Chiama "Tempo", o
 2. Usa qualsiasi altra frase o parola, o
 3. Commette qualsiasi azione mentre la palla è viva e in gioco con lo scopo evidente di far commettere al lanciatore un lancio illegale.

NOTA: Deve essere dato un avvertimento alla squadra in difetto, e il ripetersi di questo tipo di atto da parte di un qualsiasi membro della squadra comporta, per il responsabile, l'espulsione dalla partita.

EFFETTO – Sez. 10 a – e: La palla è morta, e tutte le azioni conseguenti a quel lancio sono cancellate.

Sez. 11. PALLA CADUTA.

Se la palla scivola dalla mano del lanciatore durante il rilascio:

1. Viene accreditato un ball al battitore, e
2. La palla rimane in gioco, e
3. I corridori possono avanzare a loro rischio.

Sez. 12. LANCIATORE ILLEGALE.

Un lanciatore, che è stato dichiarato un Lanciatore Illegale in seguito al superamento del limite del numero di visite difensive permesso, non può tornare nella posizione di lancio in nessun momento per il resto della partita.

EFFETTO – Sez. 12: Se il Lanciatore Illegale ritorna in posizione di lancio ed effettua un lancio, legale o illegale, è espulso dalla partita. Se viene scoperto prima del lancio successivo, il manager della squadra in attacco ha la possibilità di:

1. Accettare il risultato del gioco, o
2. Fare annullare il gioco, con i corridori che ritornano all'ultima base occupata al momento del gioco.

ECCEZIONE: Se il gioco era il completamento del turno alla battuta di un battitore, quel battitore torna a battere, assumendo il conto dei ball e degli strike che aveva prima della scoperta del Lanciatore Illegale, con i corridori che tornano alla base occupata al momento del lancio.

REGOLA 6.

– REGOLE DI LANCIO (Solo Slow Pitch) –

L'EFFETTO PER TUTTE LE SEZIONI 1-7 segue alla fine della Sezione 7

Sez. 1. PRELIMINARI

Prima di iniziare il movimento di rilascio (lancio), il lanciatore:

- a. Non è considerato in posizione di lancio fino a quando il ricevitore non è in posizione per ricevere il lancio.
- b. Deve assumere una posizione con entrambi i piedi saldamente a contatto con il terreno e con uno o entrambi i piedi a contatto con la pedana di lancio.
- c. Deve fare un completo e totale arresto con la palla tenuta in una o entrambe le mani di fronte al corpo. La parte frontale del suo corpo deve essere rivolta verso il battitore. Questa posizione deve essere mantenuta per non meno di un secondo e per non più di dieci secondi prima di iniziare il rilascio.

Sez. 2. INIZIO DEL LANCIO.

- a. Il lancio inizia quando il lanciatore fa un qualsiasi movimento che sia parte del suo caricamento dopo l'arresto richiesto. Prima dell'arresto richiesto è possibile fare qualsiasi movimento.

Sez. 3. RILASCIO LEGALE.

- a. Il lanciatore non deve fare nessun movimento di lancio senza rilasciare immediatamente la palla verso il battitore.

- b. Il caricamento deve essere composto da un movimento continuo.
- c. Il lanciatore non deve usare un caricamento che preveda un arresto o una inversione del movimento in avanti.
- d. Il lanciatore deve rilasciare la palla verso casa base nella prima rotazione in avanti del braccio di lancio oltre l'anca con un movimento di sottomano.
- e. Il piede di perno deve rimanere a contatto con la pedana fino a che la palla non lascia la mano. Se viene fatto un passo esso può essere in avanti, in dietro o di fianco, a condizione che il piede di perno sia in contatto con la pedana e il passo sia contemporaneo con il rilascio della palla.
- f. Il lanciatore non può lanciare la palla:
- g. Da dietro la schiena;
- h. Da sotto le gambe, o
- i. Dal guantone.
- j. Il lancio deve essere effettuato ad una velocità moderata
- k. **NOTA:** La velocità è lasciata interamente al giudizio dell'arbitro. L'arbitro deve avvertire il lanciatore che ha rilasciato un lancio a velocità eccessiva. Se il lanciatore ripete tale atto dopo essere stato avvertito, verrà dichiarato Lanciatore Illegale e non potrà più lanciare fino alla fine della partita.
- l. La palla deve essere lanciata con un arco di almeno 1.83 metri (6 feet), e di non più di 3.65 metri (12 feet), dal terreno.
- m. Il lanciatore non deve continuare il caricamento dopo aver rilasciato la palla.
- n. Il lanciatore ha 10 secondi per rilasciare il lancio successivo dopo aver ricevuto la palla, o dopo che l'arbitro ha chiamato "gioco".

Sez. 4. POSIZIONAMENTO DIFENSIVO.

- a. Il lanciatore non deve rilasciare il lancio se tutti i difensori, ad eccezione del ricevitore che deve essere dentro il box del ricevitore, non sono posizionati in campo buono.
- b. I difensori non devono prendere posizione nella linea di visuale del battitore o con un evidente intento antisportivo, agire in modo da distrarre il battitore.
- c. **NOTA:** Il lancio non deve essere effettuato. Il giocatore responsabile deve essere espulso dalla partita.

Sez. 5. SOSTANZE ESTRANEE.

- a. Non sarà concesso a nessun membro della difesa, in nessun momento della partita, di usare qualsiasi sostanza estranea sulla palla.
NOTA: Se un qualsiasi membro della difesa continua ad applicare sostanze estranee sulla palla, il lanciatore deve essere espulso dalla partita.
- b. È possibile usare resina in polvere per asciugare le mani, sotto il controllo e la supervisione dell'arbitro.
- c. Applicare la resina sulla palla o sul guantone e poi mettere la palla nel guantone è un atto illegale. La resina deve essere tenuta per terra dietro la pedana quando non viene utilizzata.
- d. Il lanciatore non può usare nessuna sostanza estranea sulla mano di lancio o sulle dita.
- e. ***Il lanciatore non può indossare il guanto da battuta sulla mano di lancio***

Sez. 6. IL RICEVITORE.

- a. Deve rimanere all'interno delle linee del box del ricevitore fino a quando il lancio non viene battuto, tocca il terreno, il piatto di casa base o **il battitore**, o raggiunge il box del ricevitore
- b. Deve rimandare la palla direttamente al lanciatore dopo ogni lancio, anche dopo un foul ball.

ECCEZIONE: Questo non si applica dopo uno strike out o dopo una eliminazione effettuata dal ricevitore.

Sez. 7. IMMEDIATO RILANCIO.

Il lanciatore non deve tentare un immediato rilancio della palla:

- a. Prima che il battitore abbia preso posizione, o
- b. Quando il battitore è sbilanciato a causa del lancio precedente.

Quello che segue è l'Effetto per tutte le Sezioni 1-7

EFFETTO – Sez. 1-7:

Ogni infrazione della Sez. 1-7 costituisce un Lancio Illegale.

1. L'arbitro deve segnalare una palla morta ritardata.
2. Viene assegnato un ball al battitore.
3. I corridori non avanzano.

ECCEZIONE: Se il battitore gira un qualsiasi Lancio Illegale, lo stesso viene annullato e tutti i giochi sono validi.

Sez. 8. BASE INTENZIONALE.

Se il lanciatore vuole concedere la base intenzionale al battitore può farlo comunicandolo all'arbitro capo che assegnerà la prima base al battitore. La comunicazione del lanciatore all'arbitro capo è da considerarsi un lancio.

NOTA: *La comunicazione può avvenire in qualsiasi momento prima che il battitore cominci, o durante, il turno alla battuta, indipendentemente dal conteggio. La palla è morta e i corridori avanzano se forzati.*

Sez. 9. LANCI DI RISCALDAMENTO.

- a. All'inizio di ogni mezza ripresa, o quando un lanciatore ne rileva un altro, può essere utilizzato non più di un minuto e possono essere effettuati non più di tre lanci al ricevitore o a qualsiasi altro membro della squadra.

ECCEZIONE: Tutto ciò non si applica se l'arbitro ritarda l'inizio, o la ripresa, del gioco a causa di sostituzioni, visite, infortuni, ecc.

EFFETTO 9a: Se viene effettuato un numero eccessivo di lanci di riscaldamento, deve essere penalizzato il lanciatore accreditando un ball al battitore per ogni lancio in eccesso rispetto ai tre.

- b. Durante i lanci di riscaldamento il gioco deve essere sospeso.
- c. Ad un lanciatore che ritorna a lanciare nella medesima mezza ripresa non sono concessi lanci di riscaldamento.

EFFETTO 9c: Dovrà essere accreditato un ball al battitore per ogni lancio effettuato.

- d. Non ci sono limiti al numero di volte che un giocatore può tornare nella posizione di lancio a meno che:
 1. Non abbia abbandonato l'ordine di battuta, o
 2. Non sia stato dichiarato un Lanciatore Illegale dall'arbitro.

Sez. 10. LANCIO NULLO.

Deve essere chiamato un lancio nullo (No Pitch) quando:

- a. Il lanciatore lancia durante una sospensione del gioco.
- b. Un corridore viene eliminato per essersi staccato dalla base prima che il lancio abbia raggiunto casa base, sia battuto, o tocchi il terreno prima di casa base.
- c. Il lanciatore lancia prima che un corridore abbia ritoccato la sua base dopo un foul ball e la palla è morta.
- d. La palla scivola di mano al lanciatore durante il caricamento o l'arretramento del braccio.
- e. Un giocatore, manager o coach:
 - i. Chiama "Tempo", o
 - ii. Usa qualsiasi altra frase o parola, o

- iii. **Commette qualsiasi azione mentre la palla è viva e in gioco con lo scopo evidente di far commettere al lanciatore un lancio illegale.**

NOTA: Deve essere dato un avvertimento alla squadra in difetto, e il ripetersi di questo tipo di atto da parte di un qualsiasi membro della squadra avvertita comporta, per il responsabile, l'espulsione dalla partita.

EFFETTO – Sez. 10 a – e: La palla è morta, e tutte le azioni conseguenti a quel lancio sono cancellate.

Sez. 11. LANCIAZIONE ILLEGALE.

Un lanciatore, che è stato dichiarato un Lanciatore Illegale a causa di :

1. Un numero di visite difensive in eccesso rispetto al limite consentito,
2. Aver lanciato a velocità eccessiva,

non può tornare nella posizione di lancio in nessun momento per il resto della partita.

EFFETTO – Sez. 11: Se il Lanciatore Illegale ritorna in posizione di lancio ed effettua un lancio, legale o illegale, è espulso dalla partita. Se il lancio viene battuto e viene scoperto prima del lancio successivo, il manager della squadra in attacco ha la possibilità di:

1. Accettare il risultato del gioco, o
2. Fare annullare il gioco, con
 - (a) Il battitore che ritorna a battere e assume il conto dei ball e degli strike che aveva prima della scoperta del Lanciatore Illegale e
 - (b) I corridori che ritornano all'ultima base occupata al momento del gioco.

REGOLA 7.

– LA BATTUTA –

Sez. 1. PROSSIMO BATTITORE.

- a. **All'inizio di una ripresa, è il primo battitore, che deve rimanere all'interno del cerchio del prossimo battitore finché non invitato a prendere posizione nel box del battitore.**
- b. **Una volta che la ripresa è iniziata, è il giocatore dell'attacco che, nell'ordine di battuta, è il giocatore successivo che entrerà nel box del battitore.**
- c. Deve prendere posizione all'interno del cerchio del battitore successivo nei pressi della propria panchina.
- d. Può effettuare il riscaldamento con non più di due mazze ufficiali da softball, con una mazza da riscaldamento approvata o con una combinazione di queste che non superi il numero di due.

NOTA: La mazza con cui si sta riscaldando il prossimo battitore non può avere attaccato ad essa nulla che non sia un accessorio approvato ISF.

EFFETTO - Sez. 1c: Quando ciò che si sta usando durante il riscaldamento non è una mazza legale, l'equipaggiamento così illegale deve essere rimosso dalla partita. Un uso successivo di questo equipaggiamento dopo la rimozione comporta, per il giocatore che ne sta facendo uso, l'espulsione dalla partita.

- e. Può lasciare il cerchio del prossimo battitore:
 1. Quando diventa battitore, o
 2. Per dare indicazioni ai corridori che stanno avanzando dalla terza a casa base.
 3. Per evitare possibili interferenze con una volata o una palla tirata.
- f. Non può interferire con un difensore che ha l'opportunità di effettuare un gioco.

EFFETTO - Sez. 1e: La palla è morta e se questa interferenza è:

1. Su un tentativo di un difensore di eliminare un corridore,
 - (a) Il corridore più vicino a casa base al momento dell'interferenza è dichiarato eliminato, e
 - (b) Gli altri corridori ritornano all'ultima base occupata al momento dell'interferenza, a meno che non siano forzati ad avanzare dal battitore diventato corridore.
2. Su un difensore che sta tentando di prendere una palla al volo, o con una volata che un difensore sta tentando di prendere,
 - (a) Il battitore-corridore è dichiarato eliminato, e
 - (b) I corridori vengono fatti tornare alla base occupata al momento del lancio.

Sez. 2. ORDINE DI BATTUTA.

- a. L'ordine di battuta di ogni squadra deve essere tenuto su di un apposito ruolino che deve essere consegnato, prima della partita, dal manager o dal capitano all'arbitro capo, che lo metterà a disposizione per il controllo da parte del manager o capitano della squadra avversaria.
- b. (solo CO-ED)
- c. L'ordine di battuta consegnato all'arbitro deve essere rispettato per l'intero incontro, a meno che un giocatore non venga sostituito da:
 1. Un sostituto. Quando ciò avviene, il sostituto deve prendere il posto del giocatore sostituito nell'ordine di battuta.
 2. **(Solo FP) Il FLEX che può battere o correre per il DP partente o per il suo sostituto nell'ordine di battuta**
- d. Il primo battitore di ogni inning è il battitore il cui nome segue quello dell'ultimo giocatore che ha completato il turno alla battuta nell'inning precedente.

EFFETTO: Sez. 2 c-d - Battere fuori turno provoca un gioco d'appello che può essere fatto solamente dal manager, coach o da un giocatore della squadra in difesa. La squadra in difesa perde il diritto di fare gioco d'appello per un battitore fuori turno una volta che tutti i difensori abbiano chiaramente abbandonato le loro normali posizioni difensive ed abbiano lasciato il territorio buono per andare in panchina o nel dugout.

1. Se l'errore è scoperto mentre il battitore irregolare si trova alla battuta:
 - (a) Il battitore regolare può legalmente prendere il suo posto ed assumere il conteggio di ball e strike del battitore irregolare.
 - (b) Qualsiasi punto segnato o base conquistata mentre il battitore irregolare è alla battuta è considerato legale.
2. Se l'errore è scoperto dopo che il battitore irregolare ha completato il suo turno alla battuta e prima che un lancio legale o illegale sia stato effettuato ad un altro battitore:
 - (a) Il giocatore che sarebbe dovuto andare a battere è eliminato.
 - (b) Tutti gli avanzamenti o segnature ottenute in conseguenza del battitore che diventa battitore corridore sono annullati. Ogni eliminazione che è stata fatta prima della scoperta dell'infrazione rimane valida.
 - (c) Il battitore successivo è il giocatore il cui nome segue quello del giocatore dichiarato eliminato per aver saltato il proprio turno alla battuta. Se il battitore successivo era il giocatore non corretto che è stato dichiarato eliminato, tocca alla persona che lo segue nel line-up.
 - (d) Se il battitore dichiarato eliminato in questa circostanza è il terzo eliminato, il battitore regolare nell'inning successivo è il giocatore che sarebbe dovuto andare a battere se il giocatore fosse stato eliminato con un gioco comune.
 - (e) **Se il terzo eliminato viene fatto su un corridore, prima della scoperta dell'infrazione, un appello può ancora essere fatto in modo da ripristinare il corretto ordine di battuta. Questo appello, se fatto, non comporta un'eliminazione aggiuntiva.**
3. Se l'errore è scoperto dopo il primo lancio legale o illegale al battitore successivo:
 - (a) Il turno alla battuta del battitore irregolare è legale.
 - (b) Tutti i punti segnati o le basi conquistate sono legali.
 - (c) Il battitore successivo è quello il cui nome segue quello del battitore irregolare.
 - (d) Nessuno è dichiarato eliminato per aver saltato il turno alla battuta.
 - (e) I giocatori che non hanno battuto e che non sono stati dichiarati eliminati hanno perso il proprio turno alla battuta finché non si presenteranno di nuovo a battere come previsto dall'ordine di battuta.
4. Nessun corridore può essere rimosso dalla base che sta occupando per andare ad effettuare il proprio turno regolare. Egli perde semplicemente il proprio turno alla battuta senza penalità. Il battitore che lo segue nell'ordine di battuta diventa il battitore legale.

ECCEZIONE: Il battitore-corridore che è stato rimosso dalla base da parte dell'arbitro come nella Sezione 2b di cui sopra.

- e Quando il terzo eliminato dell'inning è fatto prima che il battitore abbia completato il proprio turno alla battuta, quel battitore sarà il primo battitore dell'inning successivo, e il conteggio dei ball e strike sarà azzerato.

Sez. 3. POSIZIONE DI BATTUTA.

- a. Il battitore deve prendere posizione nel box di battuta entro 10 secondi da quando l'arbitro ha chiamato "Gioco."

EFFETTO – Sez. 3a: L'arbitro **deve** chiamare uno strike. Non deve essere effettuato un lancio e la palla **diventa** morta.

- b. **Nessun componente della squadra in attacco può, per nessun motivo, ed in nessun momento durante la partita, cancellare le linee del box del battitore. Tutto ciò vale anche per il coach durante il meeting pre-partita.**

EFFETTO: Sez. 3b – Se il battitore cancella le linee del box, l'arbitro chiamerà uno strike. Non deve essere effettuato un lancio e la palla diventa morta. Se un coach o un membro della squadra in attacco che non sta giocando cancella le linee, verrà chiamato uno strike sul prossimo battitore previsto (o su un suo sostituto) nell'ordine di battuta.

NOTA: Nel caso che qualcuno continui deliberatamente a cancellare le linee dopo il primo avvertimento, questa persona verrà espulsa dalla partita.

- c. Il battitore deve avere entrambi i piedi completamente all'interno del box di battuta prima che cominci il movimento di lancio. Può toccare le linee, ma nessuna parte del suo piede deve essere al di fuori delle linee prima del lancio.
- d. **(Solo FP) Nei Campionati Mondiali e alle Olimpiadi, dove si utilizza l'orologio dei 20 secondi una volta che il battitore entra nel box per la prima volta, il battitore deve rimanere all'interno del box mantenendo almeno un piede all'interno dello stesso fra un lancio e quello successivo, mentre sta prendendo i segnali o sta effettuando giri di mazza di riscaldamento.**

ECCEZIONE: Il battitore può lasciare il proprio box:

- 1) **Se la palla è battuta buona o foul;**
- 2) **Su una girata, slap-hit o mezza girata;**
- 3) **Se deve uscire dallo stesso a causa del lancio;**
- 4) **Su un lancio pazzo o palla mancata;**
- 5) **Su una giocata a casa base;**
- 6) **Se viene chiamato "Tempo";**
- 7) **Se il lanciatore esce dal cerchio o il ricevitore esce dal proprio box;**
- 8) **Su un lancio, con il conteggio di tre ball, chiamato strike e che il battitore crede sia ball;**

EFFETTO: Se il battitore lascia il proprio box, ritarda il gioco, e non si rientra in nessuna delle circostanze sopra riportate, l'arbitro chiamerà strike. Non deve essere fatto nessun lancio e la palla è morta.

Sez. 4. L'ARBITRO CHIAMA UNO STRIKE:

- a. (SOLO FP) Quando una parte qualsiasi della palla, lanciata legalmente, passa nella zona dello strike prima di aver toccato il terreno e la stessa non viene girata dal battitore.

(SOLO SP) Per ogni lancio legale che entra nella zona dello strike prima di aver toccato il terreno e che non venga girato dal battitore. **ECCEZIONE: Non è uno strike se il lancio tocca il piatto di casa base e non viene girato.**

- b. (SOLO FP) Per ogni lancio che il battitore tenta di battere mancandolo.

(SOLO SP) Per qualsiasi lancio, compreso un lancio illegale, che il battitore tenta di battere mancandolo.

NOTA: (SOLO SP 4a & 4b) Qualsiasi pallina lanciata che tocca il terreno o il piatto di casa base non può essere legalmente sventolata dal battitore. Però, se il battitore sventola e manca il lancio prima che la pallina colpisca il terreno o il piatto, è uno strike.

EFFETTO: Sez. 4a & 4b (FP) La palla è viva e in gioco e i corridori possono avanzare a loro rischio.

EFFETTO: Sez. 4a & 4b (SP) La palla è morta e i corridori non possono avanzare.

- c. Per ogni sprizzata foul.

EFFETTO: Sez. 4c: (FP) La palla è viva e in gioco e i corridori possono avanzare a loro rischio. Il battitore è eliminato se si tratta del terzo strike.

EFFETTO: Sez. 4c: (SP) Il battitore è eliminato se si tratta del terzo strike. La palla è morta per ogni strike.

- d. Per ogni palla battuta in foul quando il battitore ha meno di due strike.

- e. **(Solo SP) Per ogni foul ball, compreso il terzo strike.**

- f. Per ogni lancio che il battitore tenta di battere e manca e che colpisce una qualsiasi parte del battitore stesso.

- g. Quando una qualsiasi parte della persona del battitore o della sua divisa è colpita dalla propria palla battuta quando lo stesso si trova all'interno del box di battuta e ci sono meno di due strike.

- h. Quando un lancio colpisce il battitore mentre la pallina è nella zona dello strike.

- i. Quando il battitore non entra nel box entro 10 secondi dalla chiamata di "Gioco" dell'arbitro.

- j. **Quando un membro della squadra in attacco intenzionalmente cancella le linee del box del battitore.**

- k. **Nei Campionati Mondiali e Olimpiadi quando, fra un lancio e quello successivo, il battitore lascia illegalmente il box del battitore, o non vi fa rientro. Non deve essere effettuato nessun lancio.**

EFFETTO: Sez. 4d-k: La palla è morta e i corridori devono ritornare alle loro basi senza pericolo di essere eliminati.

Sez. 5. L'ARBITRO CHIAMA UN BALL:

- a. (SOLO FP) Per ogni palla lanciata legalmente che:

1. Non entra nella zona dello strike, o
2. Tocca il terreno prima di raggiungere casa base e non viene sventolata,
3. Tocca il piatto di casa base e non viene sventolata dal battitore.

EFFETTO: Sez. 5a: (FP) La palla è viva e in gioco e i corridori possono avanzare a rischio di essere eliminati.

- b. (SOLO SP) Per ogni palla legalmente lanciata che:

1. Non entra nella zona dello strike,
2. Tocca il terreno prima di raggiungere casa base e non viene sventolata,
3. Tocca il piatto di casa base e non viene sventolata dal battitore.
4. Il battitore sventola dopo che questa ha toccato il terreno o il piatto di casa base.

EFFETTO : Sez. 5b: (SP) La palla è morta. I corridori non possono avanzare.

- c. (SOLO FP) Per ogni palla lanciata illegalmente:

1. Che il battitore non colpisce, o
2. Quando il manager sceglie di non accettare il risultato del gioco dopo che la palla è stata colpita.

EFFETTO: Sez. 5c: La palla è morta e i corridori sono fatti avanzare di una base senza pericolo di essere eliminati.

- d. (SOLO SP) Per ogni palla lanciata illegalmente e non sventolata.

EFFETTO: Sez. 5d: La palla è morta. I corridori non possono avanzare.

- e. (SOLO SP) Quando una pallina rilasciata dal lanciatore colpisce il battitore fuori dalla zona dello strike.
- f. Per ogni lancio di riscaldamento in eccesso.

EFFETTO: Sez. 5e-f: La palla è morta. I corridori non possono avanzare.

- g. Quando il ricevitore non invia la palla direttamente al lanciatore secondo quanto previsto.
- h. Quando il lanciatore non lancia la palla entro 20 secondi (FP o MP) o 10 secondi (SP).

ECCEZIONE: (Solo FP) Nei Campionati Mondiali e alle Olimpiadi, quando viene utilizzato l'orologio dei 20 secondi, il lanciatore deve rispettare il suo tempo di 20 secondi unitamente al tempo "relativo" del battitore.

EFFETTO: Sez. 5g-h: (SOLO SP) La palla è morta e i corridori non possono avanzare.
(SOLO FP) La palla rimane viva, tranne ogni qualvolta la palla è diventata morta per qualsiasi altra ragione.

Sez. 6. IL BATTITORE E' ELIMINATO:

- a. Quando il terzo strike è:
 - 1) Sventolato e mancato e la pallina tocca qualsiasi parte della sua persona;
 - 2) **Non sventolato e la palla lanciata colpisce il battitore nella zona dello strike.**
- b. Quando un battitore entra nel box di battuta con una mazza alterata, o è scoperto ad usarne una.
NOTA: Il battitore è anche espulso dalla partita.
- c. Quando un battitore entra nel box di battuta con una mazza illegale, o è scoperto ad usarne una.
NOTA - Sez. 6b-c: La mazza viene rimossa dalla partita.
- d. Quando il suo piede è completamente all'esterno delle linee del box del battitore e a contatto col terreno, o una parte qualsiasi del suo piede sta toccando il piatto di casa base quando egli batte una palla buona o foul.
- e. Quando esce dal box di battuta per prendere la rincorsa, e poi vi rientra ed effettua un contatto con la palla.
- f. (SOLO FP) Quando smorza in foul dopo il secondo strike.

ECCEZIONE: Se un corridore interferisce con:

1. Un difensore che sta tentando di prendere una palla smorzata in aria in territorio foul, o
2. Una volata in zona di foul che un difensore sta tentando di prendere, il corridore è eliminato. Il battitore-corridore quindi ritornerà alla battuta con uno strike in più a causa della battuta foul, ammesso che il conto prima della battuta fosse meno di due strike.

NOTA (1) Se questa interferenza, a giudizio dell'arbitro, è un chiaro tentativo di impedire un doppio gioco, anche il corridore più vicino a casa base al momento dell'interferenza verrà dichiarato eliminato.

NOTA (2) Se la smorzata in aria è raccolta, la palla rimane viva e in gioco.

- g. (SOLO SP) Quando viene chiamato il terzo strike, incluso un foul ball non preso se effettuato con due strike.
- h. (SOLO SP) Quando smorza o schiaccia verso il basso una palla.
- i. Quando colpisce per la seconda volta con la mazza una palla battuta buona in territorio buono.

ECCEZIONE: Sez. 6i –

1. Se il battitore si trova nel box di battuta e il contatto avviene mentre la mazza si trova ancora nelle sue mani, viene chiamato un foul ball anche se la palla è colpita per la seconda volta in territorio buono.
2. Se il battitore lascia cadere la mazza e la palla vi rotola contro in territorio buono, e, a giudizio dell'arbitro, non vi era intenzione di interferire con la traiettoria della palla, **la palla sarà dichiarata buona o foul a seconda di dove si fermerà o di dove verrà toccata per la prima volta da un giocatore.**

j. (Solo CO-ED)

- k. Quando si pone direttamente davanti al ricevitore per passare da un box all'altro mentre il lanciatore (SOLO FP) sta prendendo i segnali, o sembra che stia prendendo i segnali a contatto con la pedana, o (SOLO SP) è in posizione per lanciare, o in qualsiasi momento che preceda immediatamente il rilascio del lancio.

EFFETTO: Sez. 6a-k: La palla è morta ed ogni corridore deve ritornare alla base che, a giudizio dell'arbitro, era stata toccata al momento del lancio.

- l. Quando egli:
 1. Impedisce al ricevitore di raccogliere o tirare la palla uscendo dal box del battitore,
 2. Intralcia intenzionalmente il ricevitore mentre si trova nel box del battitore,
 3. (Solo FP) Interferisce con un gioco a casa base.
 4. **Interferisce intenzionalmente con una palla tirata, sia che si trovi dentro o fuori il box del battitore.**

EFFETTO: Sez. 6l: La palla è morta ed ogni corridore deve ritornare all'ultima base che, a giudizio dell'arbitro, era stata toccata al momento dell'interferenza.

- m. (SOLO FP) Quando il terzo strike, chiamato dall'arbitro o sventolato, è preso dal ricevitore.
- n. (SOLO FP) Quando ha tre strike e la prima base è occupata con meno di due eliminati.

EFFETTO: Sez. 6m-n: La palla è viva e i corridori possono avanzare a rischio di essere eliminati.

REGOLA 8.

IL BATTITORE-CORRIDORE E IL CORRIDORE

Sez. 1. IL BATTITORE DIVENTA BATTITORE-CORRIDORE.

- a. Quando batte legalmente un palla buona.
- b. (Solo FP) Quando il ricevitore manca la presa sul terzo strike prima che la palla tocchi il terreno e:
 1. Ci sono meno di due eliminati e la prima base libera, o
 2. Ci sono due eliminati.

Questa è la regola del terzo strike.

EFFETTO - Sez. 1a-b: La palla è in gioco e il battitore diventa battitore-corridore con il rischio di essere eliminato.

- c. Quando l'arbitro di casa base chiama quattro ball.
EFFETTO - Sez. 1c: Al battitore viene concessa la prima base senza il rischio di essere eliminato sempre che lo stesso avanzi e tocchi la prima base. Se l'arbitro per errore concede due basi intenzionali nello stesso momento e il primo battitore non tocca la prima base, non sarà accolto nessun appello sul primo battitore.
 1. (Solo FP) La palla è in gioco a meno che non sia diventata una palla bloccata.

2. *(Solo SP) La palla è morta e i corridori non possono avanzare se non forzati. Se il lanciatore vuole concedere la base intenzionale al battitore, lo deve fare avvertendo l'arbitro che vuole concedere la prima base al battitore. Se si vuole concedere la base intenzionale a due battitori, la seconda base intenzionale non deve essere concessa fino a che il primo battitore non ha raggiunto la prima base.*
3. **Se il lanciatore vuole concedere la base intenzionale al battitore, può farlo notificandolo all'arbitro capo, che assegnerà la prima base al battitore. Se si vuole concedere la base intenzionale a due battitori, la seconda base intenzionale non deve essere concessa fino a che il primo battitore non abbia raggiunta la prima base. La comunicazione di concessione di base intenzionale del lanciatore all'arbitro deve essere considerata un lancio.**

NOTA: Ciò può avvenire in qualsiasi momento prima che un battitore inizi o finisca il proprio turno alla battuta, a prescindere dal conteggio di ball e strike. La palla è morta ed i corridori non possono avanzare se non forzati.

- d. Quando il ricevitore o qualsiasi altro difensore ostruisce, ostacola o impedisce ad un battitore di sventolare o colpire una palla lanciata.
- EFFETTO – Sez. 1d:
1. L'arbitro dà il segnale di palla morta ritardata con la palla che rimane viva fino alla fine del gioco.
 2. Il manager della squadra in attacco ha la facoltà di:
 - (a) Accettare la penalità per "l'ostruzione del ricevitore", o
 - (b) Accettare il risultato del gioco.
 3. Se il battitore colpisce la palla e raggiunge salvo la prima base, e tutti gli altri corridori sono avanzati di almeno una base sulla battuta, "l'ostruzione del ricevitore" è annullata. Tutte le azioni che sono il risultato della battuta rimangono. Non è data nessuna possibilità di scelta.
- NOTA: Dopo che un corridore ha passato una base, anche se non l'ha toccata, si considera come se l'avesse raggiunta.
4. Se il manager non accetta il risultato del gioco, si applica "l'ostruzione del ricevitore" concedendo al battitore la prima base e facendo avanzare gli altri corridori solamente se forzati.

- e. Quando una palla battuta buona colpisce la persona, l'equipaggiamento o la divisa di un arbitro o un corridore.

EFFETTO - Sez. 1e: Se il contatto avviene:

1. Dopo che la palla è stata toccata da un difensore (incluso il lanciatore), la palla è in gioco.
2. Dopo che la palla ha superato un difensore, ad eccezione del lanciatore, e nessun altro difensore ha la possibilità di effettuare un'eliminazione, la palla è in gioco.
3. Prima che la palla abbia superato un difensore, escluso il lanciatore, senza essere stata toccata, la palla è morta.

- f. *(Solo FP)* Quando una palla lanciata, non sventolata e non giudicata strike, colpisce qualsiasi parte della persona o della divisa del battitore mentre lo stesso si trova nel box di battuta. Non importa se la palla tocca il terreno prima di colpirlo.

NOTA: Le mani del battitore non sono considerate parte della mazza.

EFFETTO – Sez. 1f: La palla è morta e al battitore viene concessa la prima base senza pericolo di essere eliminato.

ECCEZIONE: Se non viene fatto nessun tentativo per evitare di essere colpiti, **l'arbitro deve chiamare ball e non concedere la base.**

- g. Quando una volata buona:
1. Va oltre la recinzione, o
 2. Va fuori dal guanto o dal corpo del difensore e oltre la recinzione in territorio buono, o viene a contatto con la parte superiore della recinzione e va oltre la recinzione in territorio buono, o
 3. Tocca il palo di foul al di sopra della recinzione.

EFFETTO – Sez. 1g: Al battitore viene concesso un fuori campo e deve toccare tutte le basi nell'ordine regolare.

ECCEZIONE: Se

1. La palla esce dal terreno ad una distanza minore di quella prescritta dalla Regola 2, Sez. 1,
2. Una palla battuta buona esce dal guanto o dal corpo di un difensore e va oltre la recinzione in territorio foul, o
3. Una volata buona prima tocca la recinzione, viene deviata da un difensore, e poi va oltre la recinzione,

al battitore corridore vengono concesse due basi dal momento del lancio.

NOTA: Il punto in cui la recinzione è ad una distanza inferiore da casa base rispetto a quella prescritta deve essere chiaramente segnalato a beneficio dell'arbitro.

- h. Quando qualsiasi persona, che non sia membro di nessuna squadra, entra nel campo di gioco e interferisce con:
1. Una palla battuta buona a terra.
 2. Un difensore che sta giocando o prendendo una palla tirata.
 3. Un difensore che sta tirando una palla.
 4. Una palla tirata da un difensore.

EFFETTO – Sez. 1h: La palla è morta e al battitore-corridore viene concessa la base o le basi che avrebbe raggiunto, a giudizio dell'arbitro, se non ci fosse stata l'interferenza.

Sez. 2. IL BATTITORE-CORRIDORE E' ELIMINATO:

- a. *(Solo FP)* Quando il ricevitore lascia cadere il terzo strike e il **battitore-corridore** viene legalmente toccato con la palla mentre non è a contatto con la base o quando il tiro raggiunge la prima base prima di lui.
- b. Quando una volata è presa legalmente da un difensore prima che abbia toccato il terreno o qualsiasi altro oggetto o persona che non sia un difensore.
- c. Quando, dopo aver battuto una palla buona, è toccato mentre è fuori base o il tiro raggiunge la prima base prima di lui.
- d. Quando rinuncia ad avanzare verso la prima base ed entra nella zona riservata alla sua squadra:
 1. Dopo aver battuto una palla buona.
 2. Dopo la concessione di una base per ball.
 3. Tutte le volte che potrebbe avanzare legalmente verso la prima base.
- e. Quando viene chiamato un infield fly.

EFFETTO – Sez. 2a-e: La palla è in gioco e i corridori possono avanzare a loro rischio.

ECCEZIONE: Quando la palla è morta **su una base intenzionale**, o *(Solo FP)* per un battitore colpito, o *(Solo SP)* per una base ball, il battitore-corridore non è eliminato e i corridori non possono avanzare se non forzati.

- f. Quando, dopo aver battuto una palla buona, tocca solamente la porzione situata in territorio buono della doppia base al primo tentativo e viene fatto un gioco sulla base.

EFFETTO – Sez. 2f: Questo è un gioco d'appello e la squadra in difesa perde l'opportunità di eliminare il battitore-corridore se il gioco d'appello non viene fatto prima che il battitore-corridore torni in prima base dopo averla oltrepassata.

- g. Quando il battitore-corridore:
1. Corre esternamente alla corsia di un metro e, a giudizio dell'arbitro, interferisce con

- (a) Il difensore che sta per tirare in prima base, o
- (b) La palla tirata, impedendo a un difensore di fare un gioco in prima base.

NOTA: Una palla tirata che colpisce il battitore-corridore non costituisce necessariamente una interferenza.

- 2. Interferisce con un difensore che sta cercando di raccogliere una palla battuta.

NOTA: Il battitore-corridore può correre esternamente alla corsia di un metro per evitare un difensore che sta cercando di raccogliere una palla battuta.

- 3. Interferisce con un difensore che sta tentando di tirare la palla.
- 4. Interferisce intenzionalmente su una palla tirata.
- 5. Interferisce su una palla battuta buona (fuori dal box di battuta) prima di raggiungere la prima base.
- 6. (Solo FP) Interferisce su un terzo strike non preso.

NOTA – Sez. g (1-6): Se questa interferenza, a giudizio dell'arbitro, è un tentativo evidente di evitare un doppio gioco, il corridore più vicino a casa base al momento dell'interferenza deve essere eliminato.

- h. Quando interferisce con un gioco a casa base con lo scopo di evitare una evidente eliminazione a casa base.

NOTA: Anche il corridore è eliminato.

- i. Quando fa un passo indietro verso casa base per evitare o ritardare la toccata di un difensore.
- j. Se, mentre sta usando la doppia base in una situazione di gioco forzato, il battitore corridore tocca solamente la parte in territorio buono della base, ed entra in collisione con il difensore che sta usando la stessa parte della doppia base mentre è in procinto di ricevere un tiro.
- k. Quando un membro della squadra alla battuta interferisce con un giocatore che sta cercando di prendere una volata in zona di foul.

ECCEZIONE:

- 1. **Se l'interferenza avviene mentre ci sono corridori sulle basi, allora il corridore più vicino a casa base al momento dell'interferenza è dichiarato eliminato;**
- 2. **Se un corridore crea l'interferenza, allora esso viene dichiarato eliminato.**

NOTA: In entrambe le eccezioni il battitore-corridore ritorna a battere con uno strike in più dovuto al foul ball, a condizione che il conto prima della battuta fosse di meno di due strike.

- a. (Solo FP) Se questa interferenza è il terzo eliminato, il battitore-corridore torna a battere come primo in battuta nella ripresa successiva, con il conto dei ball e degli strike azzerato.
- b. (Solo SP) *Se questo è il terzo strike, anche il battitore-corridore è eliminato, sempre che il terzo eliminato dell'inning non sia il corridore che ha creato interferenza, nel qual caso si considera che il battitore-corridore ha terminato il proprio turno alla battuta.*

EFFETTO – Sez. 2g-k: La palla è morta e tutti i corridori devono tornare all'ultima base legalmente toccata al momento del lancio.

ECCEZIONE - Se viene effettuato un gioco su un corridore prima dell'interferenza, e

- 1. Viene eliminato il corridore, il risultato del gioco rimane.
- 2. Se il corridore non viene eliminato, il risultato del gioco rimane, a meno che l'interferenza del battitore-corridore non sia la terza eliminazione. Gli altri corridori su cui non è stato fatto nessun gioco devono tornare all'ultima base legalmente occupata al momento del lancio.

- l. Quando, con meno di due eliminati e corridore in prima base, un difensore lascia cadere intenzionalmente una volata buona (incluso una radente o una smorzata) che potrebbe essere presa da un interno con uno sforzo ordinario, dopo averla controllata con la mano o con il guanto.

NOTA: Una palla di controbalzo o una volata lasciata rimbalzare non deve essere considerata come lasciata cadere intenzionalmente.

EFFETTO - Sez. 2l: La palla è morta e i corridori devono tornare all'ultima base occupata al momento del lancio.

NOTA – Sez. 2l: Se viene chiamato un infield fly, esso ha la precedenza sulla regola della palla lasciata cadere intenzionalmente.

- m. Quando il corridore immediatamente precedente che non è ancora stato eliminato interferisce intenzionalmente, a giudizio dell'arbitro, con un difensore che sta tentando di:
 - 1. Prendere una palla tirata, o
 - 2. Tirare una palla nel tentativo di completare il gioco.

EFFETTO – Sez. 2m: La palla è morta e viene eliminato anche il corridore. Tutti gli altri corridori devono tornare alla base che avevano conquistato al momento dell'interferenza.

- n. Quando qualsiasi persona, che non sia un membro di nessuna delle due squadre, entra sul terreno di gioco ed interferisce con:
 - 1. Un difensore che sta prendendo una palla al volo, o
 - 2. Una palla al volo sulla quale un difensore, a giudizio dell'arbitro, poteva effettuare una presa.

EFFETTO – Sez. 2n: La palla è morta e ai corridori è concessa la base o le basi che avrebbero raggiunto, a giudizio dell'arbitro, se non ci fosse stata l'interferenza.

Sez. 3. IL BATTITORE-CORRIDORE NON E' ELIMINATO:

Se il difensore fa un gioco sul battitore-corridore mentre utilizza un guanto illegale.

EFFETTO – Sez. 3: Il manager della squadra in attacco ha la possibilità di

- (a) Accettare il risultato del gioco, o
- (b) Far tornare il battitore alla battuta, assumendo il conto dei ball e degli strike che aveva prima del lancio, con tutti i corridori che ritornano all'ultima base conquistata al momento del lancio.

Sez. 4. ORDINE LEGALE DELLE BASI

I corridori devono toccare le basi nell'ordine legale (ovvero: prima, seconda, terza e casa base).

ECCEZIONE: Se un corridore è stato ostruito su una base e gli viene impedito di toccarla.

- a. Quando il corridore ritorna alla:
 - 1. Base lasciata prima che una volata sia toccata per la prima volta, o
 - 2. Base saltata,mentre la palla è in gioco, deve toccare le basi nel senso inverso.

EFFETTO – Sez. 4a: La palla è in gioco e i corridori devono ritornare con il pericolo di essere eliminati.

- b. Quando un corridore o un battitore-corridore acquista il diritto ad una base toccandola prima di essere eliminato, ha diritto a quella base fino a quando non ha legalmente toccato la base successiva, o è forzato a lasciarla libera da un corridore che lo segue.

- c. Quando un corridore sposta una base dalla corretta posizione, ne' lui ne' i corridori che lo seguono nelle stessa azione sono obbligati a seguire la base fuori posizione in maniera irragionevole.

EFFETTO – Sez. 4b-c: La palla è in gioco e i corridori possono avanzare o tornare, con il rischio di essere eliminati.

- d. Due corridori non possono occupare contemporaneamente la stessa base.

EFFETTO – Sez. 4d: Il corridore che occupava per primo quella base ha diritto alla stessa, sempre che non sia forzato ad avanzare. L'altro corridore può essere eliminato se toccato con la palla.

- e. L'eliminazione di un corridore per aver saltato una base, o per non aver lasciato la base legalmente su una volata non influisce sullo stato di un corridore che lo segue che tocca le basi nell'ordine corretto.

ECCEZIONE: Se il corridore che non ha toccato le basi nell'ordine regolare, o che non ha lasciato legalmente la base su una volata è il terzo eliminato della ripresa, nessun corridore che lo segue può segnare.

- f. Nessun corridore può tornare a ritoccare una base saltata o una base lasciata illegalmente, dopo che un corridore che lo segue ha segnato, o dopo che lui stesso ha abbandonato il campo di gioco.

- g. Le basi lasciate troppo presto su una presa al volo devono essere ritoccate prima di avanzare verso basi concesse.

- h. Le basi cui si ha diritto devono essere toccate nell'ordine legale.

ECCEZIONE: A meno che un corridore sia stato ostruito su una base impedendogli di toccarla.

EFFETTO – Sez. 4e-h: Il corridore deve essere eliminato se la difesa fa un gioco d'appello legale prima del successivo lancio legale o illegale.

Sez. 5. I CORRIDORI POSSONO AVANZARE CON LA POSSIBILITA' DI ESSERE ELIMINATI.

- a. (Solo FP) Quando la palla lascia la mano del lanciatore sul lancio.

- b. (Solo SP) Quando una palla lanciata viene battuta.

- c. Su una palla tirata o battuta buona che non sia bloccata.

- d. Su una palla tirata che colpisce un arbitro.

- e. Quando una volata legalmente presa viene toccata per la prima volta.

- f. Quando un palla battuta buona:

1. Colpisce un arbitro o un corridore dopo che ha superato un difensore che non sia il lanciatore, sempre che nessun altro difensore abbia la possibilità di fare una eliminazione, o

2. È stata toccata da un difensore, incluso il lanciatore.

- g. **Quando una palla viva si incastra nella divisa o nell'equipaggiamento di un difensore.**

EFFETTO Sez. 5a-g: La palla è in gioco.

Sez. 6. IL CORRIDORE PERDE IL DIRITTO DI NON ESSERE ELIMINATO.

- a. Se, in qualsiasi momento, non tocca la base a cui aveva diritto prima di tentare di raggiungere la base successiva.

ECCEZIONE: Se un corridore sia stato ostruito su una base e gli viene impedito di toccarla.

- b. Se, dopo aver oltrepassato la prima base, cerca di continuare verso la base successiva.

- c. Se, dopo aver rimosso una base, cerca di continuare verso la base successiva.

- d. (Solo FP) Se, su un lancio illegale non battuto, tenta di avanzare oltre la singola base a cui aveva diritto.

- e. **Avanzando oltre la base a cui aveva diritto per**

1. **Un difensore che intenzionalmente entra in contatto con una palla tirata con il proprio equipaggiamento staccato dalla posizione corretta;**

2. **Un difensore che intenzionalmente entra in contatto con una palla battuta buona con parte dell'equipaggiamento staccato dalla posizione corretta;**

- f. (Solo FP) **Avanzando oltre la singola base a cui aveva diritto per un lancio illegale che è anche una palla mancata o un lancio pazzo;**

- g. (Solo FP) **Avanzando oltre la base a cui era forzato in seguito alla concessione di una base su ball al battitore.**

- f. (Solo FP) **Avanzando oltre la base a cui aveva diritto per un lancio illegale che è anche una palla mancata o un lancio pazzo;**

- g. (Solo FP) **Avanzando oltre la base a cui era forzato in seguito alla concessione di una base su ball al battitore.**

Sez. 7. I CORRIDORI POSSONO AVANZARE SENZA PERICOLO DI ESSERE ELIMINATI.

- a. Quando sono forzati ad abbandonare una base a causa del battitore cui è stata concessa la base su ball.

EFFETTO – Sez. 7a: (Solo FP) La palla rimane in gioco a meno che non sia bloccata. Ogni corridore in questione ha diritto ad una base e può avanzare ulteriormente a proprio rischio se la palla è in gioco. (Solo SP) La palla è morta.

- b. Quando un difensore **ostacola** il corridore che tenta di raggiungere una base, o impedisce l'avanzamento di un corridore o di un battitore-corridore che sta legalmente correndo sulle basi, se il difensore:

1. Non è in possesso della palla, o

2. Non è nell'atto di prendere una palla battuta, o

3. Sta effettuando una finta toccata senza la palla.

4. **In possesso della palla spinge il corridore fuori base nel tentativo di ottenere una eliminazione;**

5. **In possesso della palla, ma non nell'atto di effettuare un gioco su un corridore, impedisce intenzionalmente l'avanzamento dello stesso corridore o del battitore corridore che sta correndo legalmente sulle basi.**

EFFETTO – Sez. 7b: Quando si verifica un'ostruzione (compreso il caso della trappola)

1. Deve essere segnalata una palla morta ritardata con la palla che rimane viva fino alla fine del gioco.

2. Al corridore ostruito, e ad ogni corridore interessato dall'ostruzione, devono essere sempre concesse la base o le basi che avrebbero raggiunto, a giudizio dell'arbitro, se non ci fosse stata l'ostruzione. Se l'arbitro lo ritiene giustificato, può espellere il giocatore che ha effettuato una finta toccata.

3. Se il corridore ostruito viene eliminato prima di raggiungere la base che avrebbe raggiunto se non ci fosse stata l'ostruzione, viene chiamata una palla morta e al corridore ostruito e a tutti gli altri corridori interessati dall'ostruzione viene concessa la base o le basi che, a giudizio dell'arbitro, avrebbero raggiunto se l'ostruzione non si fosse verificata.

4. Un corridore ostruito non potrà mai essere eliminato fra le due basi dove è stato ostruito;

ECCEZIONE:

1. Se il corridore ostruito commette una interferenza dopo che l'ostruzione è stata segnalata, o se viene effettuato un gioco d'appello legale per:

- (a) **Aver saltato una base, a meno che il corridore è stato ostruito su quella base e l'ostruzione gli ha impedito di toccare la base, o**

- (b) **Aver lasciato una base prima che una volata venisse toccata per la prima volta, o**

- (c) **Dopo**

3. **Se il corridore ostruito raggiunge salvo la base che gli sarebbe stata concessa nel giudizio arbitrale, ed avviene un gioco successivo su un altro corridore, il corridore ostruito non è più protetto fra le basi dove è avvenuta l'ostruzione, e può essere eliminato. La palla rimane viva.**

5. L'ostruzione del ricevitore è trattata dalla Regola 8, Sez. 1d.

NOTA: I corridori ostruiti devono comunque toccare le basi nell'ordine corretto, o altrimenti possono essere eliminati su gioco d'appello legale da parte della difesa.

ECCEZIONE: Se il corridore è stato ostruito su una base e gli viene impedito di toccarla.

- c. (Solo FP) Quando un lancio pazzo o una palla mancata passa sotto, oltre, attraverso o si incastra nella rete di arresto.

EFFETTO – Sez. 7c: La palla è morta. Tutti i corridori avanzano solamente di una base. Al battitore viene concessa la prima base solo se si tratta del quarto ball.

- d. (Solo FP) Quando il lanciatore commette un Illegal Pitch.

- e. Quando un difensore intenzionalmente tocca o prende una palla battuta buona, tirata o lanciata con il suo cappello, caschetto, maschera, pettorina, guanto o qualsiasi altra parte della sua uniforme staccata dalla corretta posizione sul corpo.

EFFETTO – Sez. 7 e: A tutti i corridori, incluso il battitore-corridore, devono essere concesse

1. Tre basi dal momento del lancio se si tratta di palla battuta buona, o

ECCEZIONE – Sez. 7 e-1: Se la presa o il tocco illegale sono fatti su una battuta buona che, a giudizio dell'arbitro, avrebbe chiaramente superato la recinzione in volo, al battitore-corridore deve essere concesso un fuoricampo.

2. Due basi dal momento del tiro se si tratta di palla tirata,
3. (Solo FP) Una base dal momento del lancio se si tratta di palla lanciata.

ECCEZIONE – Sez. 7 e-3: su un lancio, che non è controllato dal ricevitore ed è toccato con parte dell'equipaggiamento fuori posizione non c'è penalità se

- (a) I corridori non stanno avanzando,
- (b) apparentemente non è possibile nessun gioco, o
- (c) Non si è tratto nessun vantaggio.

NOTA: Il battitore può avanzare in prima base solo sul quarto ball o su terzo strike sfuggito.

In ognuna di queste situazioni, i corridori possono avanzare ulteriormente a loro rischio, poiché la palla rimane viva.

- f. Quando la palla che è in gioco viene tirata oltre la recinzione o è bloccata.

EFFETTO – Sez. 7f: A tutti i corridori, compreso il battitore-corridore, sono concesse due basi, e la concessione delle basi deve essere determinata dalla posizione dei corridori al momento in cui la palla lascia la mano del difensore. I corridori possono tornare a toccare una base lasciata in anticipo su una presa al volo, o saltata. Se due corridori si trovano fra le stesse due basi la concessione deve essere basata sulla posizione del corridore più avanzato.

ECCEZIONE:

1. Quando un difensore perde il possesso della palla su un tentativo di toccata, e la palla entra nella zona di palla morta o diventa bloccata, ad ogni corridore deve essere concessa una base ulteriore rispetto all'ultima base toccata al momento in cui la palla entra nella zona di palla morta o diventa bloccata.
2. Se un corridore tocca la base successiva e ritorna alla base originale, sarà la base originale ad essere considerata "l'ultima base toccata" per l'applicazione della regola sul tiro pazzo.
3. Se la palla diventa bloccata a causa dell'equipaggiamento della squadra in attacco, la palla è morta e i corridori tornano all'ultima base toccata al momento in cui la palla è diventata bloccata. Se la palla bloccata impedisce ad un difensore di fare un gioco, il corridore che stava per essere giocato viene dichiarato eliminato. (Se questo giocatore ha segnato prima che la palla diventasse bloccata, viene eliminato il corridore più vicino a casa base).

- g. Quando una palla battuta buona

1. Va oltre la recinzione,
2. Va direttamente, toccando parte del guanto del difensore o del suo corpo, oltre la recinzione in territorio buono, o viene a contatto con la parte superiore della recinzione e va oltre la recinzione stessa in territorio buono, o
3. Tocca il palo di foul sopra il livello della recinzione.

EFFETTO – Sez. 7g: La palla è morta e tutti i corridori dovranno avanzare fino a casa base.

ECCEZIONE:

1. Se la palla esce dal terreno ad una distanza inferiore rispetto a quella descritta dalla Regola 2, Sez. 1.
2. Se una volata buona esce dal guanto di un difensore e va oltre la recinzione in territorio foul.
3. Se una volata che rimbalza contro recinzione e poi è deviata da un difensore, va oltre la recinzione.

EFFETTO (1-3): Ai corridori devono essere concesse due basi dal momento del lancio.

- h. Quando una palla buona rimbalza oltre, o rotola sotto o attraverso la recinzione o qualsiasi altro tipo di delimitazione del campo di gioco. Inoltre, se è deviata da:

1. Un difensore o da un arbitro, o
2. Un corridore, dopo che ha superato un difensore, con l'esclusione del lanciatore, e sempre che non ci sia nessun altro difensore che abbia la possibilità di fare un'eliminazione, e va fuori dal gioco in territorio foul.

EFFETTO – Sez. 7h: La palla è morta e a tutti i corridori sono concesse due basi dal momento del lancio.

- i. Quando una palla viva è portata non intenzionalmente da un difensore dal territorio di palla viva in zona di palla morta.

NOTA: Un difensore che porta una palla viva nel dugout o nella zona riservata alla squadra per toccare un giocatore viene considerato come se lo avesse fatto non intenzionalmente.

EFFETTO – Sez. 7i: La palla è morta e a tutti i corridori viene concessa una base dal momento in cui il difensore è entrato nella zona di palla morta.

- j. Quando, a giudizio dell'arbitro, un difensore intenzionalmente porta, calcia, spinge o tira una palla viva dal territorio di palla viva alla zona di palla morta.

NOTA: La linea di palla morta è considerata in gioco.

EFFETTO – Sez. 7j: La palla è morta e a tutti i corridori vengono concesse due basi dal momento in cui il difensore è entrato, o la palla è stata calciata, spinta, o tirata dentro la zona di palla morta.

- k. Quando una qualsiasi persona, che non sia un membro di nessuna delle due squadre, entra sul terreno di gioco e interferisce con:

1. Un difensore nell'atto di prendere una volata,
2. Una volata che può essere presa da un difensore,
3. Una palla buona battuta a terra,
4. Un difensore nell'atto di raccogliere o prendere una palla tirata,
5. Un difensore nell'atto di tirare una palla,

6. Una palla tirata da un difensore.

EFFETTO – Sez. 7k: La palla è morta e i corridori devono avanzare alla base o alle basi che avrebbero raggiunto, a giudizio dell'arbitro, se non ci fosse stata l'interferenza.

- I. Quando una palla si incastra:**
1. Negli indumenti o nell'equipaggiamento di un arbitro,
 2. Negli indumenti di un giocatore d'attacco.

EFFETTO – Sez. 7l: La palla è morta e i corridori devono avanzare alla base o alle basi che avrebbero raggiunto, a giudizio dell'arbitro, se la palla non si fosse incastrata.

Sez. 8. IL CORRIDORE DEVE TORNARE ALLA PROPRIA BASE.

Un corridore deve tornare alla propria base, ma senza l'obbligo di toccare le basi intermedie:

- a. Quando una palla battuta viene dichiarata foul.
- b. Quando l'arbitro dichiara la palla battuta illegalmente.
- c. Quando il battitore successivo, o qualsiasi membro della squadra che non sta giocando, crea interferenza.
- d. (Solo FP) Quando qualsiasi parte della persona del battitore è toccata da una palla lanciata, sventolata e mancata.
- e. (Solo FP) Quando il battitore è colpito da una palla lanciata.
- f. Quando, con meno di due eliminati e corridore in prima base, un difensore lascia cadere intenzionalmente una volata (inclusa una radente o una smorzata) che poteva essere presa da un interno con uno sforzo ordinario, dopo averla controllata con il guanto o con la mano.

NOTA: Se viene chiamato un infield fly, esso ha la precedenza sulla regola della palla lasciata cadere intenzionalmente.

EFFETTO Sez. 8a-f: La palla è morta e i corridori devono tornare, senza pericolo di essere eliminati, all'ultima base occupata al momento del lancio, a meno che non siano forzati ad avanzare a causa del battitore diventato battitore-corridore.

- g. Quando un battitore o un corridore è eliminato per interferenza.

EFFETTO – Sez. 8g: La palla è morta e i corridori devono tornare, senza il pericolo di essere eliminati, all'ultima base occupata al momento dell'interferenza, a meno che non siano forzati ad avanzare a causa del battitore diventato battitore-corridore.

- h. (Solo FP) Quando l'arbitro di casa base o i suoi indumenti interferiscono con il ricevitore che sta tentando di eliminare un corridore che sta rubando, o su un tentativo di pick off.

NOTA: Se, su una palla mancata o un lancio pazzo, l'arbitro è colpito dal tiro del ricevitore, non è interferenza e la palla resta viva.

EFFETTO – Sez. 8h: Deve essere segnalata una palla morta ritardata con la palla che rimane viva fino alla conclusione del gioco. Se il giocatore su cui si stava facendo gioco

1. Viene eliminato, l'eliminazione rimane e la palla rimane viva.
2. Viene dichiarato salvo, la palla è morta e tutti i corridori tornano alla base occupata al momento del tiro.

- i. (Solo SP) Quando un corridore ruba una base. Non è permesso sotto nessuna condizione al corridore di rubare una base se il lancio non viene battuto. Il corridore deve tornare alla sua base.

EFFETTO – Sez. 8i: Non è permesso rubare basi.

Sez. 9. IL CORRIDORE È ELIMINATO.

- a. Quando, mentre sta correndo sulle basi in senso regolare o inverso, corre distante più di 0.91 metri (3 feet) dalla linea fra le basi con lo scopo di evitare di essere toccato dalla palla tenuta nella mano (mani) da un difensore.
- b. Quando, mentre la palla è in gioco e lui non è a contatto con una base, viene toccato dalla palla tenuta nella mano (mani) da un difensore.
- c. Quando, su un gioco forzato, un difensore:
 1. Mentre ha il possesso della palla, si trova a contatto della base verso la quale il corridore è forzato ad avanzare,
 2. Tocca la base con la palla prima che il corridore la raggiunga,
 3. Tocca il corridore prima che raggiunga la base.

NOTA: Se un corridore forzato, dopo aver toccato la base successiva, indietreggia per qualsiasi ragione verso la base che occupava in precedenza, il gioco forzato viene ristabilito.

- d. Quando, mentre la palla è in gioco, non ritorna a toccare la base da lui precedentemente occupata o saltata e viene fatto un gioco d'appello legale.
- e. Quando qualsiasi altra persona che non sia un altro corridore lo assiste fisicamente mentre la palla è in gioco.

NOTA: Se la palla viene presa al volo, anche il battitore corridore è eliminato.

EFFETTO – Sez. 9a-e: La palla resta in gioco.

- f. Quando fisicamente sorpassa un corridore che lo precede prima che quel corridore sia stato eliminato.

EFFETTO – Sez. 9f: La palla resta in gioco.

ECCEZIONE: Quando un corridore sorpassa un corridore che lo precede durante un gioco a palla morta, la palla resterà morta.

- g. Quando lascia la sua base per avanzare verso un'altra base prima che una volata abbia toccato un difensore.
- h. Quando non tocca la base o le basi successive nel senso regolare o inverso.

ECCEZIONE: Se il corridore è stato ostruito su una base e gli viene impedito di toccarla.

- i. Quando il battitore-corridore diventa corridore dopo aver toccato la prima base, la oltrepassa, e poi tenta di andare in seconda base, ed è legalmente toccato con la palla nella mano (mani) del difensore mentre è fuori base.
- j. Quando correndo o scivolando a casa base, omette di toccarla, non fa nessun tentativo di ritornare, e un difensore con la palla in mano (mani) e a contatto con il piatto fa appello all'arbitro per avere una decisione.

EFFETTO – Sez. 9g-j: Questi sono giochi d'appello e il corridore non sarà eliminato se l'appello non sarà fatto in modo legale.

1. L'appello può essere fatto quando la palla è viva o morta, ma la difesa perde la possibilità di fare appello se non è fatto:
 - (a) Prima del lancio successivo, legale o illegale,
 - (b) Prima che tutti i difensori abbiano chiaramente abbandonato la loro normale posizione di difesa e abbiano lasciato il territorio buono diretti verso la panchina o l'area del dugout. Se il gioco d'appello è fatto da un difensore, il difensore deve essere in campo interno quando fa il gioco.
 - (c) Nel caso dell'ultimo gioco della partita, prima che gli arbitri abbiano lasciato il campo di gioco.
2. (Solo FP) I corridori possono abbandonare la loro base durante un gioco d'appello a palla viva quando:
 - (a) La palla lascia il cerchio del lanciatore, o

- (b) La palla non è più in possesso del lanciatore, o
(c) Il lanciatore effettua un movimento di tiro che indica un gioco o una finta di tiro.
3. APPELLO A PALLA MORTA. Una volta che la palla è tornata in campo interno e che l'arbitro ha chiamato "tempo", (o che la palla è diventata morta) qualsiasi membro della squadra in difesa che si trova in campo interno, con o senza il possesso della palla, può fare un gioco d'appello verbale sul corridore che ha saltato una base o che si è staccato troppo presto su una presa al volo. L'arbitro competente prenderà nota dell'appello, e poi prenderà una decisione sul gioco. Nessun corridore può lasciare la propria base durante questo periodo, poiché la palla rimane morta fino al lancio successivo.
- ECCEZIONE: Un corridore che ha lasciato la base in anticipo su una presa al volo, o che ha saltato una base, può tentare di tornare a quella base mentre la palla è morta.
- NOTA:
- (a) Se la palla esce dal gioco, l'appello a palla morta non può essere fatto fino a quando l'arbitro capo non introdurrà una nuova palla in partita.
(b) Se il lanciatore è in possesso della palla ed è a contatto con la pedana nel momento in cui fa gioco d'appello, non deve essere chiamato nessun illegal pitch.
(c) Se l'arbitro ha chiamato "gioco" e il lanciatore chiede un gioco d'appello, l'arbitro dovrà chiamare ancora "tempo" e consentire la procedura per l'appello.
4. Giochi d'appello per ottenere ulteriori eliminati possono essere fatti dopo la terza eliminazione, sempre che siano fatti correttamente e con lo scopo di far annullare un punto **o per ripristinare l'ordine di battuta corretto**.
- k. Quando è colpito, mentre è fuori base, da una palla battuta in territorio buono e **non toccata** e, nel giudizio dell'arbitro, **un difensore** ha l'opportunità di fare una **qualsiasi** eliminazione.
- l. Quando intenzionalmente scalcia una palla che è stata mancata da un difensore.
- m. Quando interferisce con un difensore che sta tentando di raccogliere una palla battuta buona, **indipendentemente dal fatto che la palla sia stata prima toccata da un altro difensore, compreso il lanciatore**, o interferisce intenzionalmente con una palla tirata.
- NOTA Sez. k-m: Se questa interferenza, a giudizio dell'arbitro, è un evidente tentativo di evitare un doppio gioco, anche il corridore immediatamente successivo è eliminato.
- n. Quando, dopo che un corridore, un battitore o un battitore-corridore è stato eliminato, o dopo che un corridore ha segnato, il corridore, il battitore o il battitore-corridore interferisce con un difensore che ha l'opportunità di fare un gioco su un altro corridore. Un corridore che continui a correre e che forzi un tiro è considerata una forma di interferenza.
- NOTA: Il corridore più vicino a casa base, al momento dell'interferenza, deve essere eliminato.
- o. Quando uno o più membri della squadra in attacco stazionano o si radunano vicino ad una base verso la quale sta avanzando un corridore, e a causa di ciò confondono i difensori e aggiungono delle difficoltà all'esecuzione del gioco.
- NOTA: Per membri della squadra si intende anche il bat boy o qualsiasi altra persona autorizzata a sedere in panchina.
- p. Quando il coach vicino alla terza base corre in direzione di casa base sopra o vicino alla linea di foul mentre un difensore sta cercando di fare un gioco su una battuta o su un tiro e a causa di ciò forza un tiro a casa base.
- NOTA: Il corridore più vicino a casa base è eliminato.
- q. Quando un coach, **o un qualsiasi altro membro della squadra non impegnato nel gioco in quel momento**:
1. Interferisce intenzionalmente con una palla tirata mentre è nel box del suggeritore, o
 2. Interferisce con la squadra in difesa che ha l'opportunità di fare un gioco su un corridore o un battitore-corridore.
- NOTA: E' eliminato il corridore più vicino a casa base al momento dell'interferenza.
- r. Quando un difensore è in possesso della palla e sta aspettando il corridore, e il corridore rimane in piedi e deliberatamente si scontra con il difensore.
- NOTA: Se l'atto è intenzionale, il responsabile deve essere espulso.
- EFFETTO – Sez. 9k-r: La palla è morta e tutti gli altri corridori devono tornare all'ultima base occupata al momento dell'interferenza, a meno che non siano forzati ad avanzare dal battitore che è diventato battitore-corridore.
- s. Quando corre sulle basi in senso inverso o per confondere i difensori o per fare della partita una farsa.
- EFFETTO – Sez. 9s: La palla è morta e tutti i corridori devono tornare all'ultima base legalmente occupata al momento in cui il corridore è stato eliminato, a meno che non siano forzati ad avanzare dal battitore che è diventato battitore-corridore.
- t. (Solo SP) Quando non mantiene il contatto con la base a cui ha diritto fino a che una palla lanciata non abbia toccato terra, raggiunto casa base o sia stata battuta.
- u. (Solo FP) Quando non mantiene il contatto con la base a cui ha diritto fino a che una palla lanciata non abbia lasciato la mano del lanciatore.
- EFFETTO – Sez. 9t-u: La palla è morta, viene chiamato un lancio nullo e gli altri corridori tornano all'ultima base legalmente occupata al momento del lancio.
- v. (Solo FP) Quando è legittimamente fuori base dopo un lancio o in seguito al completamento del turno di battuta di un battitore, e mentre il lanciatore è in possesso della palla all'interno del cerchio, non ritorna immediatamente alla sua base o tenta di avanzare alla base successiva.
- EFFETTO – Sez. 9v:
1. La palla è morta e tutti i corridori devono ritornare all'ultima base occupata legalmente al momento in cui il corridore è stato dichiarato eliminato.
 2. Non avanzare immediatamente verso la base successiva o non tornare, una volta che il lanciatore ha il possesso della palla all'interno del cerchio, causerà l'eliminazione del corridore.
 3. Una volta che il corridore ritorna ad una base per qualsiasi ragione deve essere dichiarato eliminato se abbandona quella base.
- ECCEZIONE - Sez. 9v: il corridore non deve essere dichiarato eliminato se:**
1. Viene fatto un gioco su di lui o su un altro corridore (una finta di tiro è considerata un gioco), o
 2. Il lanciatore non ha più il possesso della palla all'interno del cerchio, o
 3. Il lanciatore rilascia la palla per lanciare al battitore.
- NOTA: Una base ball o un terzo strike non preso dove il corridore può avanzare, sono considerati alla stregua di una battuta. Il battitore-corridore può continuare a correre oltre la prima base, e può continuare verso la seconda base, a meno che non si sia fermato in prima base. Se si ferma dopo aver superato la prima base, deve poi sottostare alla disposizione del EFFETTO - Sez. 9v-2 di cui sopra.
- w. Quando abbandona una base ed entra nella zona riservata alla squadra, o lascia il campo di gioco, mentre la palla è viva.
- x. Quando si posiziona dietro, e non in contatto con una base, per effettuare una partenza lanciata su una volata.

EFFETTO – Sez. 9w-x: La palla resta viva.

- y. Quando il battitore-corridore interferisce con un gioco a casa base nel tentativo di evitare un'evidente eliminazione di un corridore che sta avanzando verso il piatto.

EFFETTO – Sez. 9y: La palla è morta, anche il battitore-corridore viene eliminato, e gli altri corridori devono tornare all'ultima base occupata al momento del lancio.

- z. **Quando, in seguito ad una conferenza in attacco, i corridori scambiano le posizioni sulle basi che occupavano prima della conferenza.**

EFFETTO – Sez. 9z: Ogni corridore, che si trova sulla base impropria, sarà dichiarato eliminato. Inoltre, il manager deve essere espulso per condotta antisportiva.

NOTA: Ciò può essere portato all'attenzione dell'arbitro in qualsiasi momento fino a che tutti i corridori non siano rientrati nel dugout o finché l'inning non sia finito. Se un solo corridore improprio è rimasto su una base, sia lui che tutti i corridori che hanno scambiato la loro base, anche se avevano segnato, saranno eliminati, ed ogni punto realizzato dai corridori impropri sarà annullato.

Sez. 10. IL CORRIDORE NON E' ELIMINATO.

- a. Quando corre dietro o di fronte ad un difensore e fuori dalla linea delle basi allo scopo di evitare di interferire con lo stesso difensore che sta cercando di raccogliere una palla battuta in corsia.
- b. Quando non corre in linea retta fra le basi purché il difensore che si trova in traiettoria non sia in possesso della palla.
- c. Quando più di un difensore cerca di raccogliere una palla battuta e il corridore viene in contatto con quello che, a giudizio dell'arbitro, non è in grado di raccoglierla.
- d. Quando è toccato, mentre si trova fuori base, da una battuta buona non toccata da nessuno, ed a giudizio dell'arbitro, nessun altro difensore ha la possibilità di fare un eliminato.
- e. Quando è toccato da una palla battuta buona non toccata da nessuno in territorio foul e, a giudizio dell'arbitro, nessun altro difensore ha la possibilità di fare un eliminato.
- f. Quando è toccato da una palla battuta buona dopo che è stata toccata, o che ha toccato un qualsiasi difensore, incluso il lanciatore, e non può evitare il contatto con la stessa.
- g. Quando è toccato mentre è fuori base:
1. Da una palla non trattenuta in modo sicuro da un difensore, o
 2. Dalla mano o dal guanto del difensore e la palla si trova nell'altra mano.
- h. Quando la squadra in difesa non richiede la decisione dell'arbitro su un gioco d'appello fino a dopo il lancio successivo, legale o illegale, o fino a dopo che tutti i difensori hanno chiaramente abbandonato la loro posizione in difesa e hanno lasciato il territorio buono diretti verso la panchina o il dugout.
- i. Quando un battitore-corridore diventa corridore toccando la prima base, la oltrepassa, e ritorna direttamente verso la base.
- j. Quando non gli viene concesso sufficiente tempo per tornare alla base. Non sarà eliminato per essere fuori base prima che il lanciatore abbia rilasciato la palla. Il corridore può avanzare come se avesse lasciato la base legalmente.
- k. Quando ha legalmente iniziato ad avanzare. Non può essere fermato dal lanciatore che riceve la palla mentre è in pedana né dal lanciatore che sale in pedana in possesso della palla.
- l. Quando è a contatto con la base fino a che una volata viene toccata e poi tenta di avanzare.
- m. Quando è toccato da una palla battuta buona **non toccata da nessuno**, mentre è a contatto con la sua base, a meno che non interferisca intenzionalmente con la palla o con il difensore che sta facendo un gioco.

NOTA: La palla rimane viva o diventa morta a seconda alla posizione del difensore più vicino alla base.

- n. Quando scivola verso una base e la stacca dalla sua posizione. Si considera che la base abbia seguito il corridore.

NOTA: Un corridore che raggiunge salvo una base, non deve essere dichiarato eliminato per essere fuori base se la stessa si è staccata. Deve ritornare a quella base senza il pericolo di essere eliminato quando la base verrà rimessa a posto. Il corridore perde la possibilità di non essere eliminato se tenta di avanzare oltre la base staccata prima che sia rimessa a posto.

- o. Quando un difensore effettua un gioco su un corridore usando un guanto illegale.

NOTA: Un lancio del lanciatore non è considerato fare un gioco.

EFFETTO – Sez. 10 o: Il manager della squadra in attacco ha la possibilità di:

1. Accettare il risultato del gioco, o
2. Fare annullare tutto il gioco, con i corridori che tornano all'ultima base occupata al momento del gioco.

ECCEZIONE: Se il gioco era il risultato del completamento del turno alla battuta di un battitore, quel giocatore ritorna a battere, assumendo il conto dei ball e degli strike che aveva prima del completamento del suo turno alla battuta, e i corridori tornano all'ultima base occupata al momento del lancio.

REGOLA 9.

– PALLA MORTA – PALLA VIVA –

Sez. 1. LA PALLA E' MORTA E NON IN GIOCO NELLE SEGUENTI CIRCOSTANZE.

- a. Quando la palla è battuta illegalmente.
- b. Quando il battitore passa da un box all'altro mentre il lanciatore (Solo FP) sta prendendo i segnali, o dà l'impressione di prendere i segnali mentre è in pedana, o (Solo SP) sale in pedana.
- c. Quando viene chiamato un "lancio nullo".
- d. Quando una palla lanciata tocca qualsiasi parte della persona o degli indumenti del battitore, sia che la palla sia battuta o no
- e. Quando una volata in zona foul non viene presa.
- f. Quando l'attacco commette interferenza.
- g. Quando una palla battuta in territorio buono colpisce un arbitro, o un corridore:
1. Prima di toccare un difensore, incluso il lanciatore.
 2. Prima di superare un difensore, escluso il lanciatore senza essere stata toccata.
 3. **Dopo aver superato un difensore, escluso il lanciatore, e a giudizio dell'arbitro, un altro difensore ha l'opportunità di fare un'eliminazione.**
- h. Quando la palla va fuori dei limiti stabiliti dell'area di gioco.
- i. Quando un infortunio impedisce ad un battitore-corridore o ad un corridore di avanzare verso una base che gli è stata concessa, egli può essere sostituito. Al sostituto deve essere permesso di avanzare verso le basi concesse. Il sostituto deve toccare legalmente tutte le basi concesse o le basi saltate in precedenza.
- j. (Solo SP) Quando il battitore smorza o colpisce di taglio una palla lanciata.
- k. (Solo FP) Quando un lancio pazzo o una palla mancata passa sotto, oltre o attraverso la rete di arresto.
- l. Quando l'arbitro chiama tempo.
- m. Quando qualsiasi parte della persona del battitore è colpita dalla propria battuta mentre si trova nel box.
- n. Quando un corridore corre sulle basi in senso inverso o per confondere i difensori o per fare della partita una farsa.
- o. Quando, a giudizio dell'arbitro, il coach tocca o assiste fisicamente il corridore per aiutarlo a tornare o a lasciare una base, o quando il coach di terza base corre in direzione di casa base sopra o vicino alla linea delle basi mentre un difensore sta cercando di fare un gioco su una palla battuta o tirata, e a causa di ciò forza un tiro a casa base.

- p. Quando uno o più membri della squadra in attacco stazionano o si radunano vicino o intorno ad una base verso la quale sta correndo un corridore, e a causa di ciò confondono i difensori e aggiungono delle difficoltà all'esecuzione del gioco.
- q. (Solo FP) Quando il corridore non mantiene il contatto con la base a cui ha diritto fino a quando la palla legalmente lanciata non viene rilasciata.
- r. (Solo SP) Quando il corridore non mantiene il contatto con la base a cui ha diritto fino a quando la palla legalmente lanciata non ha raggiunto casa base.
- s. (Solo SP) Dopo ogni strike o ball.
- t. Quando viene chiamata una palla bloccata.
- u. Quando un battitore entra nel box con una mazza alterata o usa una mazza alterata.
- v. Quando un battitore entra nel box con una mazza illegale o usa una mazza illegale.
- w. Quando, con meno di due eliminati e corridore in prima base, un difensore fa cadere intenzionalmente una volata (incluso una radente) (FP e SP) o una smorzata (FP) che potrebbe essere presa da un interno con uno sforzo ordinario, dopo averla controllata con la mano o con il guanto.
NOTA: Se viene chiamato un infield fly, esso ha la precedenza sulla regola della palla fatta cadere intenzionalmente.
- x. Quando un difensore porta una palla viva in territorio di palla morta.
- y. Quando è stato chiamato tempo e un difensore sta facendo un gioco d'appello.
- z. Quando il battitore non entra nel box di battuta entro dieci secondi dalla chiamata di "gioco" da parte dell'arbitro.
- aa. Quando qualsiasi persona, che non sia un membro della squadra, entra sul terreno di gioco e crea un'interferenza.
- ab. Quando il battitore-corridore **fa un passo arretrando** verso casa base per evitare o ritardare una toccata da parte di un difensore.
- ac. **Quando un componente della squadra in attacco deliberatamente cancella le linee del box di battuta.**
- ad. (Solo FP) **Nei Campionati del Mondo e nei Giochi Olimpici, quando è utilizzato l'orologio dei 20 secondi, e l'arbitro chiama uno strike perché il battitore non rimane nel suo box di battuta mentre prende i segnali o gira la mazza scaldandosi.**
- ae. **Quando il lanciatore concede una base intenzionale al battitore.**

Sez. 2. LA PALLA E' IN GIOCO NELLE SEGUENTI CIRCOSTANZE.

- a. All'inizio della partita e di ogni mezza ripresa quando il lanciatore è in possesso della palla mentre è in posizione di lancio e l'arbitro ha chiamato "gioco".
- b. Quando viene chiamato un infield fly.
- c. Quando una palla tirata supera un difensore e rimane in territorio di gioco.
- d. Quando una palla buona tocca un arbitro o un corridore in territorio buono dopo
 1. Aver passato un difensore, escluso il lanciatore, e nessun altro difensore ha la possibilità di fare un eliminato, o
 2. Aver toccato un difensore, compreso il lanciatore.
- e. Quando una palla battuta buona colpisce un arbitro in territorio foul.
- f. Quando i corridori hanno raggiunto le basi a cui avevano diritto quando un difensore raccoglie illegalmente una palla battuta, tirata o lanciata.
- g. Quando un corridore viene eliminato per aver superato un corridore che lo precede.
ECCEZIONE: Quando un corridore viene eliminato per aver superato un corridore che lo precede mentre la palla è morta, la palla rimane morta.
- h. Quando non viene fatto nessun gioco su un corridore ostruito, la palla rimane viva fino alla fine del gioco.
- i. Quando viene battuta legalmente una palla buona.
- j. Quando un corridore deve tornare in senso inverso mentre la palla è in gioco.
- k. Quando un corridore acquisisce il diritto ad una base toccandola prima di essere eliminato.
- l. Quando una base è fuori posizione mentre i corridori stanno avanzando sulle basi.
- m. Quando un corridore corre più lontano di 0.91 m (3 ft.) **dalla sua linea fra le basi** in senso regolare o inverso allo scopo di evitare di essere toccato dalla palla tenuta in mano dal difensore.
- n. Quando un corridore è eliminato per toccata o per gioco forzato.
- o. Quando l'arbitro dichiara eliminato un corridore per non essere ritornato a ritoccare la base quando il gioco viene ripreso dopo una sospensione.
- p. Quando viene fatto un gioco d'appello legale a palla viva.
- q. Quando il battitore colpisce la palla.
- r. Quando una palla viva colpisce un fotografo, un addetto al campo, un poliziotto, ecc. impegnati nella partita.
- s. Quando viene presa una volata.
- t. Quando una palla tirata colpisce un attaccante.
- u. Se il battitore lascia cadere la mazza e la palla rotola contro la mazza in territorio buono e, a giudizio dell'arbitro, non c'è intenzione di interferire con la traiettoria della palla, il battitore non è eliminato e la palla è viva e in gioco.
- v. Quando una palla tirata colpisce un arbitro.
- w. Ogni volta che la palla non è morta come previsto dalla Sez. 1 di questa regola.
- x. Quando una palla tirata colpisce accidentalmente un coach.
- y. (Solo FP) Quando viene chiamato un ball sul battitore e quando ne vengono chiamati quattro ma il battitore non può essere eliminato prima che abbia raggiunto la prima base.
- z. (Solo FP) Quando viene chiamato uno strike sul battitore e quando ne vengono chiamati tre.
- aa. (Solo FP) Quando viene presa legalmente una sprizzata foul.
- ab. (Solo SP) **Fino a quando c'è gioco per effetto della battuta di un battitore. Ciò include un successivo gioco d'appello.**
- ac. (Solo FP) Quando la palla scivola dalla mano del lanciatore durante la rotazione del braccio o durante il caricamento.
- ad. Quando un corridore viene eliminato per aver fatto una partenza con rincorsa da una base su una volata.
- ae. Quando un corridore abbandona una base, non tenta di avanzare alla base successiva, entra nella zona riservata alla sua squadra o lascia il terreno di gioco, e viene dichiarato eliminato.
- af. Quando un corridore è eliminato per essere stato aiutato fisicamente da qualsiasi altra persona che non sia un altro corridore.

ECCEZIONE: Quando viene assistito su un foul ball non preso, la palla rimane morta.

- ag. (Solo SP) **La palla rimane viva fino a quando l'arbitro chiama "tempo", il che deve essere fatto quando la palla è in possesso di un giocatore in campo interno e a giudizio dell'arbitro sono terminati tutti i giochi.**

Sez. 3. PALLA MORTA RITARDATA.

Queste sono cinque situazioni in cui si verifica una violazione del regolamento. Viene segnalata dall'arbitro e la palla rimane viva fino alla fine del gioco. Queste situazioni sono:

- a. Un illegal pitch.
- b. Ostruzione del ricevitore.
- c. (Solo FP) Interferenza dell'arbitro di casa base.
- d. Ostruzione.
- e. Equipaggiamento staccato dalla propria posizione che viene in contatto con una palla tirata, lanciata o battuta buona.

REGOLA 10.

– GLI ARBITRI –

Sez. 1. POTERI E MANSIONI.

Gli arbitri sono i rappresentanti della lega o dell'organizzazione da cui sono stati designati a dirigere una determinata partita, e di conseguenza, sono autorizzati e hanno il dovere di applicare ogni disposizione di questo regolamento. Hanno la facoltà di ordinare ad un giocatore, coach, capitano o manager di fare o di non fare un qualsiasi atto che a loro giudizio sia necessario per dare applicazione ed effetto a una o a tutte queste regole e di infliggere penalità come qui prescritto. L'arbitro di casa base ha l'autorità di prendere decisioni su qualsiasi situazione non specificatamente coperta dal regolamento.

INFORMAZIONI GENERALI PER GLI ARBITRI.

- a. L'arbitro non deve essere un membro di una delle due squadre. Esempio: un giocatore, coach, manager, funzionario, classificatore o lo sponsor.
- b. L'arbitro deve essere sicuro della data, dell'ora e del luogo della partita e deve arrivare al campo da gioco 20-30 minuti in anticipo, iniziare la gara in tempo e lasciare il campo quando la partita è finita.
- c. Gli arbitri uomini e gli arbitri donne devono indossare:

1. Una camicia azzurra a maniche lunghe o corte;
 2. Calzini blu scuri;
 3. Pantaloni blu scuri;
 4. Cappellino blu scuro con le lettere ISF bianche e blu apposte sulla parte frontale;
 5. Sacca porta palle blu scuro (solo per arbitro di casa base);
 6. Giubbotto e/o impermeabile blu scuro;
 7. Scarpe e cintura nera e
 8. Una maglietta bianca sotto la camicia azzurra.
- d. Gli arbitri non devono indossare gioielli esposti che possano rappresentare un pericolo. ECCEZIONE: Braccialetti o medagliette mediche di avvertimento.
- e. L'arbitro capo nel fast pitch:
1. Deve indossare una maschera nera o marrone, imbottitura nera e una protezione nera per la gola (può essere indossata una estensione fissa al posto del paragola sulla maschera).
 2. Dovrebbe indossare una pettorina e gli schinieri.
- f. Gli arbitri si devono presentare ai capitani, ai manager e ai classificatori.
- g. Gli arbitri devono ispezionare le recinzioni del campo, l'equipaggiamento e chiarire tutte le regole di campo ad entrambe le squadre ed ai loro coach.
- h. Ogni arbitro ha il potere di prendere decisioni in merito a violazioni commesse in qualsiasi momento durante il gioco o durante le sospensioni fino alla fine della partita.
- i. Nessun arbitro ha l'autorità di ignorare o discutere le decisioni prese dai colleghi nell'ambito delle proprie responsabilità così come stabilito in queste regole.
- j. Un arbitro può consultare un collega in qualsiasi momento. In ogni modo, la decisione finale resta di competenza dell'arbitro che aveva l'autorità per prendere quella decisione e che ha richiesto l'opinione del collega.
- k. Allo scopo di definire le rispettive responsabilità, l'arbitro che giudica ball e strike viene indicato come "Arbitro di casa base", l'arbitro che giudica le decisioni sulle basi "Arbitro di Base".
- l. L'arbitro di casa base o l'arbitro di base hanno la stessa autorità su:
1. Eliminare un corridore per essersi staccato dalla base troppo presto.
 2. Chiamare "tempo" per interrompere il gioco.
 3. Rimuovere o espellere un giocatore, coach o manager dalla partita per aver violato il regolamento.
 4. Chiamare un illegal pitch.
- m. L'arbitro dichiara il battitore o il corridore eliminato senza attendere un gioco d'appello in ogni caso in cui il regolamento prevede che il giocatore sia eliminato.
- NOTA: Se non viene fatto un gioco d'appello, l'arbitro non deve eliminare un giocatore per aver saltato una base, per aver lasciato una base troppo presto su una volata, per aver battuto fuori turno, per essere un sostituto non annunciato, per essere un rientro illegale, **per essere un giocatore di rimpiazzo o uno rimpiazzato che rientra senza essere annunciato** o per aver fatto un tentativo di andare in seconda base dopo aver raggiunto la prima base, così come stabilito da queste regole.
- n. Gli arbitri non devono penalizzare una squadra per un'infrazione al regolamento quando imporre la penalità vorrebbe dare un vantaggio alla squadra che ha commesso l'infrazione.
- o. Le omissioni da parte degli arbitri alla Regola 10 non sono soggette per protesti. Queste sono linee guida per gli arbitri.

Sez. 2. L'ARBITRO DI CASA BASE.

- a. Deve prendere posizione dietro il ricevitore. Egli ha l'incarico e la responsabilità di una corretta conduzione della partita.
- b. Deve chiamare ball e strike.
- c. Deve in collaborazione e in accordo con l'arbitro di base chiamare i giochi, palla buona o palla foul, palle prese legalmente o illegalmente. Nei giochi dove è necessario che l'arbitro di base esca dal campo interno, l'arbitro di casa base assume tutte le competenze che normalmente spettano all'arbitro di base.
- d. Deve determinare e dichiarare se:
 1. Un battitore smorza o colpisce di taglio la palla.
 2. Una palla battuta tocca la persona o gli indumenti del battitore.
 3. Una volata è una volata in campo interno o esterno.
- e. Deve prendere decisioni sulle basi quando gli è richiesto di farlo.
- f. Deve determinare quando una partita termina per forfait.
- g. Deve assumersi tutte le competenze quando viene designato come unico arbitro della partita.

Sez. 3. L'ARBITRO DI BASE.

- a. Deve prendere posizione sul campo di gioco secondo le disposizioni della meccanica arbitrale.
- b. Deve aiutare l'arbitro di casa base in ogni modo per applicare le regole del gioco.
- c. **Deve chiamare l'infield fly quando questo raggiunge il suo punto più alto, seguendo la chiamata dell'arbitro capo, o se l'arbitro capo non fa la chiamata.**

Sez. 4. RESPONSABILITA' NELL'ARBITRAGGIO SINGOLO.

Se è stato designato un solo arbitro, le sue competenze e la sua giurisdizione si estendono su tutti i punti. La posizione di partenza per ogni lancio è quella dietro al piatto di casa base. Su ogni battuta o su ogni gioco che si sviluppa, l'arbitro deve spostarsi da dietro casa base e andare in campo interno per ottenere la migliore posizione per qualsiasi gioco si svolga.

Sez. 5. CAMBIO DEGLI ARBITRI.

Gli arbitri non possono essere sostituiti durante la partita per accordo fra le squadre a meno che un arbitro non sia in grado di continuare a causa di un infortunio o di un malore.

Sez. 6. GIUDIZIO DELL'ARBITRO.

Non c'è possibilità di appellarsi per le decisioni di qualsiasi arbitro in campo che non siano corrette nella sua determinazione se tali decisioni riguardano se una palla battuta è buona o foul, un corridore eliminato o salvo, un lancio strike o ball, o su qualsiasi altro gioco che implichi precisione nel giudizio, e nessun giudizio dato da un arbitro può essere cambiato con l'eccezione che lui stesso si convinca che tale giudizio violi una delle regole. Nel caso in cui il manager o capitano di una delle due squadre chieda una revoca di tale decisione basandosi fondatamente su una regola, l'arbitro la cui decisione è in questione, se nel dubbio, può conferire con i colleghi prima di prendere una decisione. Ma in nessuna circostanza qualsiasi giocatore o persona che non siano il manager o il capitano di una delle due squadre ha il diritto di protestare su qualsiasi decisione e chiederne la revoca ritenendola in conflitto con il regolamento.

In nessun caso un qualsiasi arbitro può revocare una decisione fatta da un collega, e nemmeno può criticare o interferire con le competenze di un collega a meno che non gli venga chiesto dal collega stesso.

Gli arbitri, nelle loro consultazioni, possono rettificare qualsiasi situazione in cui il cambiamento della decisione arbitrale, o una chiamata ritardata da parte di un arbitro, possono mettere un battitore-corridore o un corridore in pericolo, o mettere la difesa in una situazione di svantaggio.

NOTA: Questa correzione non è più possibile dopo che è stato effettuato un lancio, legale o illegale, o dopo che tutti i giocatori della difesa hanno abbandonato il territorio buono.

Sez. 7. SEGNALI.

- a. Per indicare che il gioco deve iniziare o riprendere l'arbitro deve chiamare "GIOCO" e allo stesso tempo indicare al lanciatore di lanciare la palla.
- b. Lo strike viene indicato alzando il braccio destro verso l'alto, indicando il numero degli strike con le dita, e allo stesso tempo chiamando "STRIKE" con voce chiara e decisa, seguito dal numero degli strike.
- c. Per indicare il ball non viene usato nessun segnale con il braccio. La chiamata è "BALL" seguita dal numero dei ball.
- d. Per indicare il conto totale dei ball e degli strike, i ball vengono detti per primi.
- e. Per indicare il foul, l'arbitro deve chiamare "FOUL BALL" e distendere un braccio orizzontalmente fuori dal diamante in accordo con la direzione della palla.
- f. Per indicare la PALLA BUONA, l'arbitro deve distendere il braccio verso il centro del diamante usando un movimento "a martello".
- g. Per indicare che un battitore o un corridore è ELIMINATO, l'arbitro deve alzare il braccio in alto sopra la spalla destra con il pugno chiuso.
- h. Per indicare che un giocatore è SALVO, l'arbitro deve stendere entrambe le braccia orizzontalmente a lato del corpo con i palmi rivolti verso terra.

- i. Per indicare la sospensione del gioco, l'arbitro deve chiamare "TEMPO" e contemporaneamente alzare entrambe le braccia sopra la testa. Gli altri arbitri devono immediatamente confermare la sospensione del gioco con un gesto simile.
- j. Una PALLA MORTA RITARDATA viene segnalata dall'arbitro estendendo orizzontalmente il braccio sinistro.
- k. Per indicare una PALLA DI CONTROBALZO, l'arbitro deve estendere entrambe le braccia orizzontalmente a lato del corpo con i palmi delle mani rivolti verso terra.
- l. Per indicare DOPPIO PER REGOLA DI CAMPO, l'arbitro alza il braccio destro sopra la testa e indica con due dita il numero di basi concesse.
- m. Per indicare un FUORI CAMPO, l'arbitro deve alzare il braccio destro con il pugno chiuso sopra la testa e far ruotare il braccio in senso orario.
- n. Per indicare un INFIELD FLY, l'arbitro deve chiamare "INFIELD FLY, SE BUONA, IL BATTITORE E' ELIMINATO". L'arbitro deve alzare un braccio sopra la testa.
- o. Per indicare un LANCIO NULLO, l'arbitro deve alzare una mano con il palmo rivolto al lanciatore. Deve chiamare "NO PITCH" se il lanciatore lancia quando l'arbitro ha la mano in questa posizione.

Sez. 8. SOSPENSIONE DEL GIOCO.

- a. L'arbitro può sospendere il gioco quando a suo giudizio le condizioni giustificano tale atto.
- b. Il gioco deve essere sospeso se l'arbitro di casa base lascia la sua posizione per pulire il piatto o per svolgere altre mansioni non direttamente connesse con le chiamate dei giochi.
- c. L'arbitro deve sospendere il gioco se un battitore o il lanciatore escono di posizione per una ragione legittima.
- d. L'arbitro non deve chiamare "TEMPO" dopo che il lanciatore ha iniziato il caricamento.
- e. L'arbitro non deve chiamare "TEMPO" mentre è in corso un qualsiasi gioco.
- f. In caso di infortunio, ad eccezione dei casi ritenuti seri dall'arbitro (che possono mettere in pericolo un giocatore), non si deve chiamare "TEMPO" fino a che il gioco in essere non viene completato o tutti i corridori abbiano raggiunto la propria base.

EFFETTO Sez. 8f:

In caso di infortunio, quando viene chiamato tempo, la palla è morta e i corridori hanno diritto alla base o alle basi che avrebbero raggiunto, a giudizio dell'arbitro, se l'infortunio non fosse avvenuto.

- g. Gli arbitri non devono sospendere il gioco alla richiesta dei giocatori, coach o manager, fino a quando tutte le azioni in corso di ogni squadra non sono terminate.
- h. (Solo SP) Quando, a giudizio dell'arbitro, tutti i giochi immediati sono terminati. Si può chiamare "TEMPO".

Sez. 9. VIOLAZIONI E PENALITA'.

- a. I giocatori, coach o manager non devono denigrare o insultare gli avversari, gli ufficiali di gara, o gli spettatori, o commettere altri atti che possono essere considerati un comportamento antisportivo.
- b. Le penalità per le violazioni da parte dei giocatori sono la immediata rimozione o espulsione dalla partita del responsabile.
- c. Le penalità per le violazioni da parte del manager, coach o altro rappresentante della squadra sono:
 - 1. Per la prima offesa, il colpevole può essere avvertito.
 - 2. Per la seconda offesa o se la prima è considerata abbastanza grave dall'arbitro, il colpevole deve essere espulso.
 NOTA: Nel caso in cui sia espulso il manager, egli deve indicare all'arbitro il nome della persona che assume i compiti di manager per il resto della gara.
- d. Un giocatore rimosso dalla partita può sedere in panchina, ma non può partecipare in seguito alla partita se non come coach.
- e. Un giocatore, manager, coach o altro rappresentante della squadra espulso dalla partita, deve andare direttamente negli spogliatoi per il resto della partita o lasciare il campo.
- f. Il mancato immediato allontanamento dalla gara di una persona rimossa o espulsa comporterà la perdita della partita per forfait.

Sez. 10 – NORME APPROVATE

- 1. Le mani fanno parte delle mani – M.Fiorini
- 2. La felpa serve per quello che serve; non la felpa per fare la felpa. – G. Lassandro

REGOLA 11.

– PROTESTI –

Sez. 1. I PROTESTI NON SONO ACCETTATI.

Non devono essere accolti o considerati protesti se essi sono basati solamente su decisioni che implicano la precisione del giudizio da parte dell'arbitro, o se la squadra che ha fatto il protesto ha vinto la partita. Esempi di protesti che non devono essere considerati sono:

- a. Se una palla battuta era buona o foul.
- b. Se un corridore era salvo o eliminato.
- c. Se una palla lanciata era strike o ball.
- d. Se un lancio era legale o illegale.
- e. Se un corridore ha toccato o non ha toccato una base.
- f. Se un corridore ha lasciato troppo presto la base su una presa al volo.
- g. Se una palla al volo è stata presa legalmente o meno.
- h. Se c'era o non c'era un infield fly.
- i. Se c'era o non c'era interferenza.
- j. Se c'era o non c'era ostruzione.
- k. Se un giocatore o una palla viva sono o non sono entrati in zona di palla morta o hanno toccato qualche oggetto o persona nella zona di palla morta.
- l. Se una volata ha superato o meno la recinzione in volo.
- m. Se il campo è in condizioni per continuare o riprendere il gioco.
- n. Se c'è luce a sufficienza per continuare il gioco.
- o. Ogni altra questione che comporti solo l'accuratezza del giudizio arbitrale.

Sez. 2. I PROTESTI CHE POSSONO ESSERE RICEVUTI E CONSIDERATI INCLUDONO QUESTIONI DEL SEGUENTE TIPO.

I protesti dovranno essere accettati e considerati nei seguenti casi:

- a. Errata considerazione del regolamento,
- b. Mancata applicazione da parte dell'arbitro di una regola corretta in una determinata situazione
- c. Mancata imposizione della corretta penalità per una determinata violazione,

NOTA:

- 1. I protesti per i motivi suddetti devono essere fatti prima del lancio successivo, o prima che tutti gli interni abbiano lasciato il territorio buono, o, se si tratta dell'ultimo gioco della partita, prima che gli arbitri abbiano lasciato il terreno di gioco.
- 2. Dopo che è stato effettuato un lancio (legale o illegale), non si può effettuare nessun cambiamento sulle decisioni prese dall'arbitro.

- d. Regolarità di un membro di una squadra.

NOTA: I protesti del punto "d" devono essere sottoposti all'autorità competente (non all'arbitro) e possono essere fatti in qualsiasi momento secondo quanto stabilito dalla Regola 11, Sez. 5.

Sez. 3. I PROTESTI POSSONO RIGUARDARE SIA UNA QUESTIONE DI GIUDIZIO CHE DI INTERPRETAZIONE DI UNA REGOLA.

Un esempio di situazione di questo tipo è la seguente:

Con un eliminato e corridori in seconda e terza base, il battitore viene eliminato al volo, il corridore in terza fa il pesto e corre dopo la presa mentre il corridore in seconda non lo fa. Il corridore di terza arriva a casa base prima che la palla arrivi in seconda base per il terzo eliminato. L'arbitro non concede il punto. La questione di determinare se il corridore ha lasciato la base prima della presa e se il gioco in seconda è stato fatto prima che il corridore di terza arrivasse a casa base, dipende solamente da un giudizio dell'arbitro e non è protestabile. La mancata concessione del punto da parte dell'arbitro è una errata interpretazione del regolamento ed è soggetta a protesto.

Sez. 4. LA NOTIFICA DELL'INTENZIONE DI FARE PROTESTO DEVE ESSERE FATTA IMMEDIATAMENTE PRIMA DEL LANCIO SUCCESSIVO.

ECCEZIONE: Giocatore non eleggibile.

- a. Il manager o il suo facente funzioni nella squadra che vuole fare il protesto deve immediatamente avvertire l'arbitro di casa base che la partita continua sotto protesto. L'arbitro di casa base deve avvertire di ciò rispettivamente il manager della squadra avversaria e il classificatore ufficiale.
 - b. Le parti interessate annotano le condizioni che hanno portato alla presa di decisione, il che aiuterà la corretta determinazione della decisione finale.
- NOTA: Sui giochi d'appello, l'appello deve essere fatto prima del lancio successivo, legale o illegale o prima che la difesa abbia abbandonato il campo. Ai fini di questa regola, la difesa ha "abbandonato il campo" quando il lanciatore e tutti i difensori hanno abbandonato il territorio buono diretti verso la panchina o la zona del dugout.

Sez. 5. IL PROTESTO SCRITTO UFFICIALE DEVE ESSERE COMPILATO IN UN TEMPO RAGIONEVOLE.

- a. In assenza di una regola della lega o del torneo che stabilisca il limite per la compilazione del protesto, un protesto viene considerato se compilato in un tempo ragionevole, che dipende dalla natura del caso e dalla difficoltà di ottenere informazioni su cui basare il protesto.
- b. Entro le 48 ore dopo l'orario previsto per la partita è considerato un tempo ragionevole.

Sez. 6. IL PROTESTO SCRITTO FORMALE DEVE CONTENERE LE SEGUENTI INFORMAZIONI.

- a. La data, l'ora e il luogo della partita.
- b. Il nome degli arbitri e dei classificatori.
- c. La regola e la sezione del Regolamento Ufficiale o delle regole locali in base alla quale il protesto viene fatto.
- d. La decisione e le condizioni che hanno portato alla presa della decisione.
- e. Tutti i fatti essenziali coinvolti nella questione protestata.

Sez. 7. LA DECISIONE SU UNA PARTITA PROTESTATA DEVE ESSERE UNA DELLE SEGUENTI.

- a. Il protesto non è ritenuto valido e il risultato della partita rimane quello ottenuto sul campo.
- b. Quando viene accolto un protesto su una errata interpretazione del regolamento, la partita viene rigiocata dal punto in cui era stata presa la decisione non corretta applicando la giusta decisione.
- c. Quando viene accolto un protesto per illegittimità, la partita viene persa per forfait dalla squadra in difetto.

REGOLA 12.

– CLASSIFICAZIONE –

Sez. 1. IL CLASSIFICATORE UFFICIALE DEVE REGISTRARE OGNI PARTITA COSI' COME STABILITO DALLE REGOLE SEGUENTI.

Il classificatore è l'unico ad avere l'autorità per prendere decisioni comprendenti un giudizio. Per esempio, è responsabilità del classificatore determinare se l'avanzamento di un battitore in prima base è il risultato di una valida o di un errore. In ogni caso, il classificatore non può prendere decisioni in contrasto con il Regolamento Ufficiale di Gioco o con una decisione dell'arbitro.

Sez. 2. IL RUOLINO.

- a. Il nome di ogni giocatore e la posizione o le posizioni in cui ha giocato devono essere inserite nell'ordine in cui ha battuto o in cui avrebbe battuto se non fosse stato legalmente sostituito, espulso o rimosso dalla partita o se la gara non fosse finita prima del suo turno alla battuta.

NOTA: (Regola del Sangue) Ogni statistica ottenuta dal Giocatore di Rimpiazzo mentre si trova in partita, deve essere accreditata al Giocatore di Rimpiazzo stesso, anche se, pur essendo inserito come giocatore disponibile, non entra più in gioco come sostituto per il resto della partita.

1. (Solo FP) Il Giocatore Designato (DP) è facoltativo, ma se viene usato, deve essere comunicato prima dell'inizio della partita, e inserito nel ruolino nell'ordine di battuta regolare. Devono essere indicati dieci nomi, con il decimo nome che è quello del **FLEX** al posto del quale il DP va a battere.
2. (Solo SP) Il Giocatore Supplementare (EP) è facoltativo, ma se viene usato, deve essere comunicato prima dell'inizio della partita, e inserito nel ruolino nell'ordine di battuta regolare. Devono essere indicati undici nomi sull'ordine di battuta ufficiale e tutti vanno in battuta.

NOTA: Se viene usato un EP, deve essere utilizzato per tutta la partita. Se non si termina la gara con un EP si perde per forfait.

- b. Deve essere registrata ogni prestazione difensiva e offensiva di ogni giocatore.
 1. La prima colonna indica il numero di turni alla battuta per ogni giocatore, ma non si deve considerare come un turno alla battuta per il giocatore quando il giocatore:
 - a) Batte una volata di sacrificio che permette a un corridore di segnare.
 - b) Ottiene la base su ball.
 - c) Guadagna la prima base per ostruzione.
 - d) (Solo FP) Batte una smorzata di sacrificio.
 - e) (Solo FP) E' colpito da una palla lanciata.
 2. La seconda colonna indica il numero di punti segnati da ogni giocatore.
 3. La terza colonna indica il numero di valide effettuate da ogni giocatore. Una valida è una palla battuta che permette al battitore di giungere salvo in base.
 - a) Quando il battitore raggiunge salvo la prima base o le basi successive su una palla buona che termina a terra, supera la recinzione o colpisce la recinzione prima di essere toccata da un difensore.
 - b) Quando il battitore raggiunge salvo la prima base su una palla buona talmente forte o talmente lenta o che fa un rimbalzo innaturale, che è impossibile prenderla con uno sforzo ordinario in tempo per eliminare il corridore.
 - c) Quando una palla buona che non è stata toccata da nessun difensore diventa "morta" per aver toccato la persona o gli indumenti di un corridore o di un arbitro.
 - d) Quando un difensore tenta senza successo di eliminare un corridore più avanzato e, a giudizio del classificatore, il battitore-corridore non sarebbe stato eliminato in prima base con un perfetto gioco difensivo.
 - e) Quando il battitore fa terminare la partita con una valida che spinge a casa un numero sufficiente di corridori per portare in vantaggio la propria squadra, al battitore viene dato credito solamente di tante basi quante sono quelle di cui è avanzato il corridore che ha segnato il punto della vittoria, purché il battitore corra per un numero uguale di basi.
ECCEZIONE: Quando il battitore fa terminare la partita con un fuoricampo esterno, gli viene accreditato un fuoricampo e tutti i corridori compreso lui stesso segnano il punto.
 4. La quarta colonna indica il numero degli avversari eliminati da ogni giocatore.
 - a) Viene accreditato un eliminato al difensore ogni volta che:
 - 1) Prende una volata o una radente.
 - 2) Prende una palla tirata che elimina un battitore o un corridore.
 - 3) Tocca un corridore con la palla quando il corridore è fuori dalla base a cui ha diritto.
 - 4) È il più vicino alla palla quando un corridore viene eliminato per essere stato colpito da una palla buona o per interferenza con il difensore.
 - 5) È il più vicino ad un sostituto non annunciato che viene eliminato ai sensi della Regola 4, Sez. 8g ATTACCO (1b).
 - 6) È il più vicino ad un corridore che viene eliminato per aver corso fuori dalla **linea fra le basi**.
 - b) Viene accreditato un eliminato al ricevitore:
 - 1) Quando viene chiamato un terzo strike.
 - 2) Quando il battitore smorza o colpisce di taglio la palla verso il basso (Solo SP).
 - 3) Quando un battitore batte fuori turno.
 - 4) Quando il battitore interferisce con il ricevitore.
 - 5) (Solo SP) Quando il battitore batte il terzo strike in foul.
 - 6) Quando il battitore viene eliminato per aver battuto illegalmente.
 - 7) (Solo FP) Quando il battitore viene eliminato per aver tentato una smorzata sul terzo strike.
 - 8) Quando il battitore viene eliminato per aver usato una mazza illegale o alterata.
 - 9) Quando il battitore è eliminato per aver cambiato box di battuta.
 5. La quinta colonna indica il numero di assistenze fatte da ogni giocatore. Viene accreditata una assistenza:

- a) A ogni giocatore che tocca la palla in ogni serie di giochi che portano all'eliminazione del corridore. Ad ogni giocatore che tocca la palla in una eliminazione deve essere accreditata una sola assistenza e non di più. Ad un giocatore che ha partecipato ad una trappola o ad altri giochi del genere può essere accreditata una assistenza e anche una eliminazione.
 - b) A ogni giocatore che tocca o tira la palla in modo tale da effettuare una eliminazione se non ci fosse un errore di un compagno di squadra.
 - c) A ogni giocatore che, deviando la palla, concorre ad una eliminazione.
 - d) A ogni giocatore che tocca la palla in un gioco nel quale risulta esserci un eliminato per interferenza o per aver corso fuori base.
6. La sesta colonna contiene il numero degli errori commessi da ogni giocatore. Viene addebitato un errore nelle seguenti situazioni:
- a) Per ogni giocatore che commette un errore che prolunga il turno alla battuta di un battitore o la "vita" di un corridore esistente.
 - b) Per il difensore che non tocca la base dopo aver ricevuto la palla per eliminare il corridore su un gioco forzato o quando un corridore è obbligato a ritornare ad una base.
 - c) Per il ricevitore se al battitore viene concessa la prima base per ostruzione.
 - d) Per il difensore che non completa un doppio gioco perché fa cadere la palla.
 - e) Al difensore, se un corridore avanza di una base, perché non ha fermato o cercato di fermare una palla tirata correttamente verso una base, sempre che ci fosse un'opportunità per il tiro. Quando uno o più difensori possono ricevere il tiro spetta al classificatore determinare chi ha commesso l'errore.

Sez. 3. NON VIENE ATTRIBUITA UNA VALIDA NEI SEGUENTI CASI:

- a. Quando un corridore viene eliminato su gioco forzato, o lo sarebbe stato se non ci fosse stato un errore di presa.
 - b. Quando il difensore che ha raccolto la palla elimina un corridore precedente con uno sforzo ordinario.
 - c. Quando un difensore non riesce ad eliminare un corridore precedente e a giudizio del classificatore il battitore-corridore avrebbe potuto essere eliminato in prima base.
 - d. Quando un battitore raggiunge salvo la prima base come risultato dell'eliminazione di un corridore precedente per avere interferito su una battuta o su un difensore.
- ECCEZIONE: Se a giudizio del classificatore il battitore avrebbe comunque raggiunto salvo la prima base se non ci fosse stata l'interferenza, deve essere accreditata una valida al battitore.

Sez. 4. VIENE ASSEGNATA UNA VOLATA DI SACRIFICIO QUANDO, CON MENO DI DUE ELIMINATI:

- a. Il battitore fa segnare un punto con una volata che viene presa, o
- b. La palla o la radente toccata da un esterno (o da un interno che corre in campo esterno) cade e il corridore segna, e a giudizio del classificatore, il corridore avrebbe segnato dopo la presa se la volata fosse stata presa.

Sez. 5. UN PUNTO BATTUTO A CASA E' UN PUNTO SEGNATO IN SEGUITO A UNO DEI SEGUENTI CASI:

- a. Una battuta che permette al battitore di arrivare salvo in base.
- b. Una smorzata di sacrificio o una slap hit (FP) o una volata di sacrificio (FP e SP).
- c. Una volata presa in zona di foul.
- d. Una eliminazione in diamante o una scelta difesa.
- e. Un corridore forzato ad andare a casa base a causa di una ostruzione, di un battitore colpito da una palla lanciata o arrivato in base per base ball.
- f. Un fuoricampo e tutti i punti segnati di conseguenza.

Sez. 6. AL LANCIATORE VIENE ACCREDITATA UNA PARTITA VINTA NEI SEGUENTI CASI.

- a. Quando è il lanciatore partente e ha lanciato almeno quattro riprese e la sua squadra non solo era in vantaggio quando è stato sostituito ma vi è rimasta per il resto della gara.
- b. Quando una partita finisce dopo cinque riprese e il lanciatore partente ha lanciato almeno tre riprese e la sua squadra ha segnato più punti dell'avversaria al termine della gara.

Sez. 7. AL LANCIATORE VIENE ADDEBITATA UNA SCONFITTA INDIPENDENTEMENTE DAL NUMERO DI RIPRESE LANCIATE SE VIENE SOSTITUITO QUANDO LA SUA SQUADRA E' IN SVANTAGGIO E IN SEGUITO NON RIESCE A PAREGGIARE O A PASSARE IN VANTAGGIO.

Sez. 8. IL RESOCONTO DEVE CONTENERE I SEGUENTI ELEMENTI IN QUESTO ORDINE.

- a. Il punteggio di ogni ripresa e il risultato finale.
- b. I punti battuti a casa e da chi sono stati battuti.
- c. I doppi e da chi sono stati battuti.
- d. I tripli e da chi sono stati battuti.
- e. I fuoricampo e da chi sono stati battuti.
- f. Le volate di sacrificio e da chi sono state battute.
- g. I doppi giochi e i giocatori che vi hanno partecipato.
- h. I tripli giochi e i giocatori che vi hanno partecipato.
- i. Il numero di basi ball concesse da ogni lanciatore.
- j. Il numero di strike out fatti da ogni lanciatore.
- k. Il numero di valide e punti concessi da ogni lanciatore.
- l. Il nome del lanciatore vincente.
- m. Il nome del lanciatore perdente.
- n. La durata della gara.
- o. Il nome degli arbitri e dei classificatori.
- p. (Solo FP) Le basi rubate e da chi sono state rubate.
- q. (Solo FP) I bunt di sacrificio.
- r. (Solo FP) Il nome dei battitori colpiti da lancio e il lanciatore che li ha colpiti.
- s. (Solo FP) Il numero di lanci pazzi effettuati da ogni lanciatore.
- t. (Solo FP) il numero di palle mancate da ogni ricevitore.

Sez. 9. (SOLO FP) VIENE ACCREDITATA UNA BASE RUBATA AD UN CORRIDORE TUTTE LE VOLTE CHE AVANZA DI UNA BASE SENZA ESSERE AIUTATO DA UNA BATTUTA, UNA ELIMINAZIONE, UN ERRORE, UNA ELIMINAZIONE FORZATA, UNA SCELTA DELLA DIFESA, UNA PALLA MANCATA, UN LANCIO PAZZO O UN LANCIO ILLEGALE.

- a. Questo vale anche per un battitore-corridore che avanza in seconda base su una base ball.

Sez. 10. TUTTE LE PRESTAZIONI DI UNA PARTITA TERMINATA PER FORFAIT DEVONO ESSERE INCLUSE NELLE PRESTAZIONI UFFICIALI CON L'ECCEZIONE DEL DATO DEL LANCIATORE VINCENTE O PERDENTE.