

LE PRIME NOZIONI DI GIOCO



Il terreno di gioco è formato da un campo interno ed un campo esterno. L'interno è un quadrato (detto diamante) di circa 27 metri con ai vertici 4 "basi"; al centro è posta la "pedana" del lanciatore; il vertice inferiore è la "casa base", costituita da un pentagono.

Il campo esterno costituisce tutta la restante zona del campo, è delimitato lateralmente dalle due linee di "foul" e raggiunge una profondità di circa 100 metri.

Attrezzatura: La pallina da gioco è fatta di gomma dura e piena, rivestita di pelle bianca, con le caratteristiche cuciture, che funzionando come alettoni, mantengono in aria la pallina che ruota, ed ha un peso di circa 140 grammi. I difensori usano un guanto di cuoio, di caratteristiche diverse secondo i ruoli. Il ricevitore si protegge con maschera, casco, pettorina e schinieri. Per battere la pallina si usa una mazza in legno o in lega di alluminio, di lunghezza e peso variabili.

La squadra è composta da nove giocatori, il cui ruolo è distinto dalla posizione difensiva. Il giocatore più importante è il lanciatore: deve possedere potenza e precisione nel lancio. Il ricevitore è il cervello della squadra. Il prima base deve possedere resistenza e presa a terra; al seconda base si richiedono rapidità e abilità nel tiro; al terza base sono richiesti riflessi e potenza; l'interbase è l'uomo chiave del gioco; infine i tre esterni (sinistro, centro e destro).

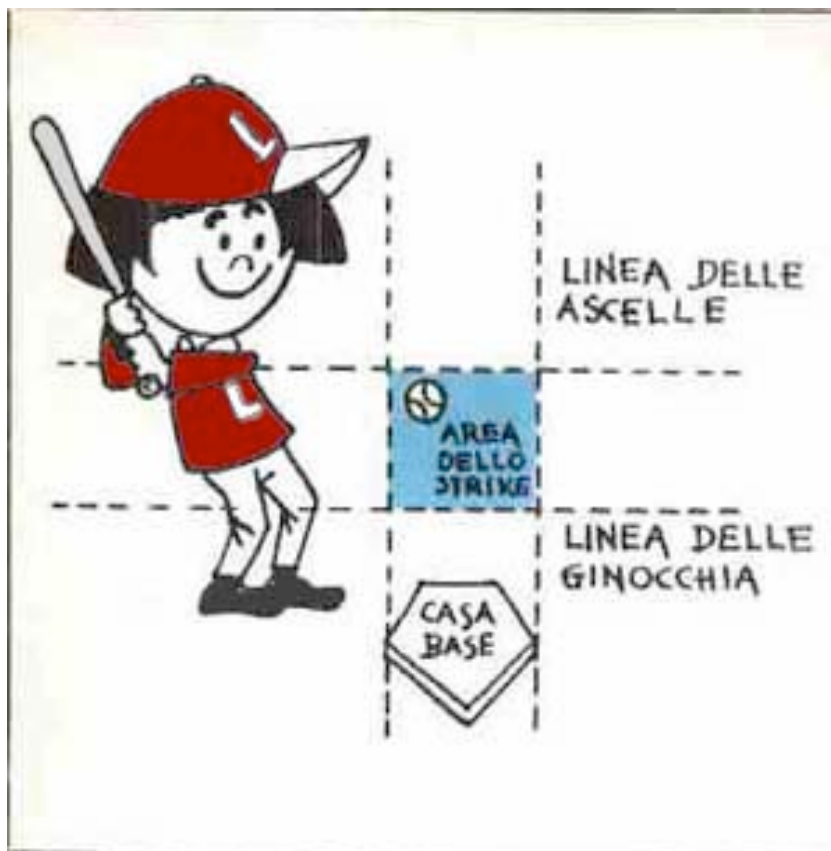


Scopo della partita è di segnare più punti della squadra avversaria; non esiste il pareggio. La partita è suddivisa in **innings**. La partita inizia sempre con la squadra di casa in difesa e la squadra ospite in attacco. Un inning è completato quando ambedue le squadre si sono alternate in attacco ed in difesa. Una fase di gioco (mezzo inning) termina quando la squadra in difesa riesce ad eliminare 3 giocatori della squadra in attacco. Ogni squadra schiera 9 giocatori. Quella in difesa si schiera nei seguenti ruoli : **lanciatore, ricevitore, prima-base, seconda-base, terza-base, interbase, esterno sinistro, esterno centro ed esterno destro**. La squadra in attacco presenta un giocatore alla volta in battuta (**battitore**), secondo un ordine prestabilito. Scopo del battitore è quello di conquistare, in successione, la prima, la seconda e la terza base per poi tornare al punto di partenza (casa base) completando il giro delle basi.

Ogni volta che un giocatore in attacco completa il giro delle basi viene assegnato un punto alla squadra in attacco. Ovviamente, scopo della squadra in difesa è quello di evitare che gli avversari avanzino sulle basi, cioè di eliminarli. Ci sono molti modi di eliminare un giocatore in attacco: prendendo al volo la palla battuta, toccando la base prima del suo arrivo su di essa, toccando il giocatore con la palla nel guanto oppure per **strike-out**.

La fase di gioco principale si svolge a “**casa-base**” tra lanciatore e battitore.

Il **lanciatore** lancia la pallina verso il **ricevitore**: fra di essi vi è il **battitore** che cerca di colpire la pallina, se essa passa nella “**zona dello strike**”, cioè sopra il piatto di “**casa-base**” e ad una altezza tra le ginocchia e le spalle del battitore.



Se il battitore commette 3 errori (strike) viene eliminato; se il lanciatore commette 4 errori (ball) il battitore ha diritto a conquistare la prima-base. Nel caso in cui il battitore colpisce la palla inviandola nel campo, egli diventa corridore e corre verso la prima-base, mentre i difensori della squadra avversaria cercheranno di eliminarlo prendendo la palla al volo o tirandola verso il difensore di prima-base.

Vi sono poi molte altre regole specifiche e, naturalmente, un arbitro incaricato di giudicare gli strikes/balls, gli outs e di far rispettare il Regolamento di Gioco.