



# IL BASEBALL



Numerose fonti testimoniano l'esistenza negli Stati Uniti, a partire dal 1830, di giochi con regole molto simili al baseball, anche se in forma molto più semplice rispetto alla forma attuale. Nel 1839 è la costituzione della prima società organizzata, il New York City's Knickerbockers club, di cui un membro, Alexander Cartwright, si incaricò di codificare le regole del baseball, regole ancora rispettate. Cartwright è considerato ufficialmente l'inventore del moderno sport del baseball con dichiarazione del congresso degli Stati Uniti del 3 giugno 1953.

Disciplina olimpica dal 1992, il baseball è stato rimosso dai Giochi Olimpici dopo Pechino 2008; verrà reinserito nel programma a cinque cerchi dai Giochi della XXXII Olimpiade di Tokyo, nel 2020.



THE AMERICAN NATIONAL GAME OF BASE BALL  
GRAND MATCH FOR THE CHAMPIONSHIP AT THE CLYBURN FIELDS, HOBOKEN, N. J.

## Il gioco

Il baseball è uno sport di squadra in cui due squadre composte da 9 giocatori si affrontano per nove inning (o riprese) in cui le due squadre si alternano nella fase di attacco e di difesa. Il lanciatore (della squadra in difesa) lancia la palla verso il ricevitore, situato dietro alla casa base, dove è presente anche il battitore (della squadra in attacco), che cerca di colpirla "in battuta" con la mazza di legno, in modo da avanzare in senso antiorario su una serie di quattro basi, poste agli angoli di un rombo chiamato diamante, e tornare infine al punto di partenza (casa base), dove ha diritto a segnare un punto (run) per la propria squadra. La squadra in difesa, composta oltre che dal lanciatore, da altri giocatori posti in diversi punti del campo, cercherà di fermare il battitore facendo giungere la palla ad una base prima del battitore, oppure semplicemente afferrando al volo la palla battuta.



## Campo di gioco

Il Baseball viene giocato su un campo definito da due linee di foul (che congiungono casa-base con la prima base e casa-base con la terza base) ad angolo retto. All'incrocio delle due linee di foul si trova il piatto di casa-base. Il campo risulta suddiviso in territorio buono e territorio foul. Nel territorio buono viene delimitato il campo, a forma di un quarto di cerchio, chiamato "Diamante" e, al suo interno, è tracciato un quadrato con i lati di 27,43 metri.



Il rimanente spazio viene detto "campo esterno" che può avere una lunghezza minima di 76,20 e massima di 110 metri. Il terreno fuori dal settore semicircolare è considerato non valido per il gioco e viene chiamato territorio foul. A tre dei suoi angoli sono fissati dei sacchetti quadrati che prendono il nome di basi (contando in senso antiorario si hanno la prima, la seconda e la terza). Il quarto angolo è chiamato casa-base o piatto di casa base (segnata con un pentagono di gomma), all'interno dei quali va a posizionarsi il battitore (che può essere destro o sinistro), e uno dietro la stessa, per il ricevitore, detti "box". Al centro del "Diamante", a si trova", la pedana del lanciatore ("mound"), con disegnato un rettangolo di 60 x 15 cm. 2 Il campo solitamente è in erba con il "mound", i collegamenti tra casa-base e prima base, casa-base e terza base e tra prima, seconda e terza base in terra rossa.

Palla: quella ufficiale è piena, ricoperta da pelle di cavallo tenuta assieme da un filo rosso che forma la cosiddetta cucitura e ha un peso di circa 150 grammi.

Mazza: è fabbricata in diverso materiale (legno, metallo, plastica), quella ufficiale è in alluminio. E' costituita da un bastone liscio e tondo che non deve superare i 7 cm. di diametro nella parte più ampia e la lunghezza di 106 cm. Il peso deve essere inferiore a 1,5 kg.

Guantoni: ve ne sono di tre tipi.

- Guantone da "catcher" (ricevitore), molto imbottito in quanto deve ammortizzare l'urto delle palle lanciate con maggior violenza (soprattutto dal proprio lanciatore), con una circonferenza fino ad 87 cm.

- Guantone di prima base, dalla forma allungata.

- Guantone a cinque dita, con una tasca tra pollice e indice, per tutti gli altri giocatori.

Caschetto: indossato da chi batte e dai corridori sulle basi, è di plastica imbottito di gommapiuma.

Il ricevitore richiede una attrezzatura specifica ed indossa una maschera, un caschetto, una pettorina imbottita, gli schinieri (proteggono gli arti inferiori dalle ginocchia ai piedi). I ruoli dei giocatori: Una squadra di Baseball è composta in media da 15-20 giocatori ma solo 9 di questi entrano in campo.

### Caratteristiche del gioco

Il giocatore deve riuscire a correre per conquistare in successioni le tre basi e far ritorno a casa-base senza farsi eliminare dalla squadra avversaria. In questo modo si acquisisce un punto per ogni giocatore che riesce a tornare nella prima base (casa-base). Per far questo una squadra è disposta all'esterno del campo (attaccanti) e uno solo dei suoi giocatori (battitore) si dispone con la mazza in casa-base. L'altra squadra, invece, è disposta dentro il campo, in difesa, e un suo giocatore si trova in una zona apposita (pedana del Pitcher) per iniziare il gioco con il lancio della palla verso il battitore avversario.

Il battitore deve colpire la palla con la mazza e poi correre cercando di superare toccando le tre basi del campo per far ritorno nella prima (casa-base) e conquistare il punto. Può effettuare anche uno dei colpi più spettacolari del Baseball: il fuori-campo consiste nel colpire la palla così forte da essere inviata al di fuori del campo di gioco e, di conseguenza, tutti i giocatori che in quel momento occupano le basi possono tranquillamente andare a realizzare il punto.



Il lanciatore deve effettuare un lancio forte e preciso, in modo che per il battitore sia difficile colpire la palla. Il lanciatore ha la possibilità di eliminare subito il battitore avversario se riesce a lanciare in modo tale da far commettere errori al battitore. Dopo 3 lanci buoni non colpiti (STRIKE) il battitore è eliminato.



Anche i lanci sbagliati (BALL), senza però che il battitore tenti di colpire la pallina e non effettui un giro di mazza, sono puniti: dopo 4 ball il battitore conquista di diritto la prima base.



La difesa: deve eliminare il battitore e non fargli superare le basi e, con 3 eliminazioni, tornare alla battuta. La difesa può eliminare gli attaccanti con 4 modalità.

1 - Al terzo errore in battuta (STRIKE) del battitore.

2 - Afferrando al volo la pallina colpita dal battitore (BATTUTA A VOLO). Se il battitore era

il primo o secondo eliminato e ci sono altri corridori nelle basi, il gioco è vivo e questi possono continuare la loro azione di attacco verso la base successiva ritornando alla base di partenza nel momento della presa al volo e da lì ripartendo.

3 - Toccando con la pallina tenuta in mano il giocatore che sta correndo tra una base e l'altra (TOCCATA).

4 - Arrivando a toccare con la pallina in mano la base verso la quale si sta dirigendo l'attaccante (GIOCO FORZATO).

## Regole

**La partita:** ha inizio con il lancio della pallina da parte del lanciatore verso il battitore avversario che, colpendo la pallina con la mazza, può iniziare a correre cercando di superare le basi per tornare nella casa-base e conquistare così il punto. La difesa può però eliminare il battitore; se questo avviene si ricomincia con un altro battitore e si prosegue fino a quando non sono stati eliminati 3 attaccanti. A questo punto le squadre cambiano ruolo. Al termine del turno in battuta delle due squadre si è concluso uno dei 9 Inning (nel Softball gli Inning sono 7) di cui si compone una partita. Il battitore può evitare di essere eliminato fermandosi in una delle basi su cui è riuscito ad arrivare: a quel punto entra un altro battitore e, se la palla viene regolarmente colpita e inviata nel campo, ogni giocatore che si trova fermo in una base può partire e cercare di arrivare a segnare il punto. La partita è diretta da quattro arbitri, uno per base; l'arbitro capo è quello della casa-base ed ha il compito primario di giudicare sulla validità dei lanci e delle battute.

### Falli di ostruzione e scorrettezze:

- i difensori non in possesso della pallina non possono ostacolare il corridore in corsa fra una base e l'altra né sostare nei "corridoi" tra le basi né mantenere un piede a contatto con le basi (corridore guadagna la base successiva);
- i corridori non possono disturbare il difensore che sta ricevendo la palla (corridore eliminato);
- il corridore non può allontanarsi durante la corsa dalla linea che congiunge le basi (corridore eliminato).

