

Baseball: Forma finale per scuole con rubata, strike e ball

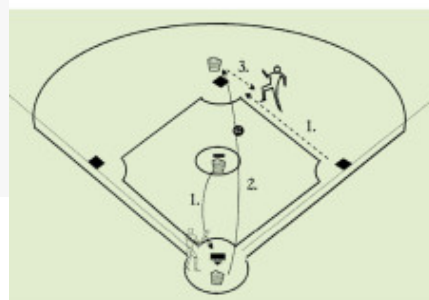
Un esercizio per testare il vero gioco del baseball e lo stealing con tutte le conseguenze tattiche che comporta.

Da sette a nove giocatori per squadra. Il pitcher lancia la palla al suo ricevitore (catcher). Il gioco è basato sulle regole dello strike e ball ([v. regole del gioco](#)). Per garantire al gioco una certa fluidità sono da evitare i duelli fra lanciatore e battitore. Inoltre, con lo stealing, il gioco non deve più essere interrotto artificialmente. Durante il gioco basato su queste regole, i corridori possono tentare uno stealing oppure procurarsi un vantaggio usando in modo mirato un lead-off (primo battitore). Il gioco viene interrotto soltanto in occasione di una palla foul (foul ball), di un fuoricampo (home run) e di un paio di altre situazioni eccezionali ([v. regole del gioco](#)). Si riprende a giocare dopo il segnale «play ball» pronunciato dall'arbitro.

Osservazione: Distanza fra le basi circa 27 m, distanza fra la pedana del lanciatore e la casa base 12-15 m.

Corsa ad alto rischio

Nel gioco del baseball vero e proprio non si verificano interruzioni artificiali. I corridori possono correre sulle basi a loro piacimento, ciò che offre sia all'una sia all'altra squadra nuovi impulsi di gioco. I corridori, ad esempio, possono correre anche quando la palla passa dal lanciatore (pitcher) al ricevitore (catcher) senza poter essere battuta. Se un corridore riesce a raggiungere la base successiva senza che la palla venga battuta ha rubato la base (stealing o rubata). I corridori che effettuano una rubata corrono disinvoltamente (gioco non forzato) e perciò possono essere eliminati soltanto con un tagging.



Fra i giocatori in campo, solo il ricevitore (catcher) può sorvegliare i corridori sulle basi. In questo modo può passare subito ai compagni le palle che non possono essere battute e che volano verso di lui, affinché essi possano toccare (tagging) «il ladro» mentre sta raggiungendo la base successiva.

Nel caso in cui un corridore si mettesse a correre quando la palla è ancora fra le mani del lanciatore il ricevitore deve comunicargli (attraverso un segnale) di lanciare la palla ad un compagno in grado di eseguire un tagging. I corridori sono consapevoli dei rischi che comporta una rubata, dunque spesso tentano solo un lead-off e si allontanano dalla loro base in modo tale da potervi ritornare senza incappare in un tagging (nel caso in cui il lanciatore dovesse passare la palla alla base).

Fonte: Insetto pratico «mobile» 31/2007, Dominik Owassapian



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO