



**Scuola secondaria DI I GRADO "GUIDO CAVALCANTI"**

Via G. Guerrazzi 178, 50019 **Sesto Fiorentino** (Fi)

Tel 055/4210541/2 – fax 055/4200419

Pagina Web: scuolacavalcanti.gov.it

Prot. 127/3.2.v

Sesto Fiorentino, 12/01/2018

- Ai Dirigenti Scolastici di ogni ordine e grado
- Alla Federazione Italiana Baseball Softball CR Toscana
- Al C.O.N.I. Toscana Area territorio e promozione
- Ai Coordinatori territoriali di educazione fisica

Oggetto: proposte di **formazione** nell' ambito delle metodologie e attività laboratoriali, riservate ai dirigenti e docenti, sulle competenze didattiche disciplinari e organizzative, relative al **Baseball/Softball** per l'anno scolastico 2017/2018.

La Scuola secondaria di primo grado " Guido Cavalcanti " di Sesto Fiorentino (Firenze), in collaborazione con l' Ufficio III della Direzione Regionale per la Toscana e con la Federazione Italiana Baseball Softball Comitato Regionale Toscano, organizza un terzo **corso di formazione** per dirigenti e docenti di ogni ordini e grado come sotto dettagliato:

Periodo	Località	Orario	N° Iscrizioni
03.02.2018	Centro Preparazione Olimpica di TIRRENIA (PI)	8,30 – 13,00	Minimo 15 massimo 35 entro il 29.02.2018 ovvero al raggiungimento del numero massimo

L'iniziativa si colloca nel **piano di formazione** prevista dalla L.107/2015, art.1, comma 124, i partecipanti potranno usufruire dell'esonero dall'impegno scolastico nell'ambito dei cinque giorni previsti dal CCNL 29/11/2007, art.64, comma 5 riservato a tutte le iniziative di formazione riconosciute dall'amministrazione.

La **partecipazione** al corso è a titolo gratuito, le **adesioni** devono avvenire attraverso il link :

[https://docs.google.com/forms/d/1nbKBkIpy08TrmvKtePmmUoOveu3JXzDGP-n\\_-WZdX9k/edit](https://docs.google.com/forms/d/1nbKBkIpy08TrmvKtePmmUoOveu3JXzDGP-n_-WZdX9k/edit)

e dovranno pervenire entro le date indicate in tabella, ovvero al raggiungimento della quota massima prevista.

L'**attestazione alla partecipazione** verrà pubblicata sul sito WEB dell' USR Toscana [www.toscana.istruzione.it](http://www.toscana.istruzione.it) –SCUOLE-Personale Scolastico-Corsi aggiornamento e sul sito [www.edfisica.toscana.it](http://www.edfisica.toscana.it) –Formazione Docenti, e notificata a tutti i partecipanti e alle scuole di servizio.

Con riferimento ad essa possono essere emesse auto dichiarazioni dagli interessati in sostituzione di certificazioni per uso pubblico, non più rilasciati dalle PP.AA. (L. 183/2011, art. 15).

Il **referente del procedimento** è il prof. Mauro Guasti, coordinatore di educazione fisica U.S.R. per la Toscana, i cui contatti sono e-mail: [toscana@edfisica.toscana.it](mailto:toscana@edfisica.toscana.it) ; tel. 055.2725285.

Il **referente tecnico** è Silvia Maraffon, consigliere regionale FIBS delegato alla formazione, [corsobaseball2017@gmail.com](mailto:corsobaseball2017@gmail.com) ; tel. 320 2892111

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Cristina Domenichini

(Firma sostituita a mezzo stampa ai sensi dell' art.3, comma 2 D. Lgs. n° 39/1993)

CORSO DI AGGIORNAMENTO PER  
DOCENTI di EDUCAZIONE FISICA





## Programma

### IN PALESTRA

#### **PARTE PRIMA**

QUATTRO GIOCHI CON LA PALLA PER ARRIVARE AL BASEBALL/SOFTBALL



1. TIRA E CORRI
2. BATTI E CORRI
3. BASEBALL/SOFTBALL A DUE BASI
4. BASEBALL/SOFTBALL A TRE BASI

IN QUESTA FASE SI IMPARERANNO ANCHE I DIVERSI RUOLI DI DIFESA, IL CAMPO DI GIOCO E LE REGOLE PRINCIPALI

### SUL CAMPO

#### **PARTE SECONDA**

FONDAMENTALI DEL GIOCO

5. LA PRESA (utilizzo del guanto da baseball)
6. IL TIRO (impugnatura e lancio della palla)
7. LA BATTUTA (impugnatura della mazza, lo swing)
8. FONDAMENTALI DEL LANCIO (stile softball)
9. SOFTBALL MISTO CON LANCIATORE ESTERNO



#### **PARTE TERZA**

10. REGOLAMENTO DEI GIOCHI STUDENTESCHI DI SOFTBALL MISTO
11. ESPERIENZA CON ALUNNI (di scuola media)
12. GESTIONE DI UNA PARTITA (coaching)
13. ARBITRAGGIO

Dato il poco tempo a disposizione per la trattazione dell'argomento in oggetto si dovrà operare un drastico ridimensionamento degli argomenti da trattare in questo incontro. In particolare voglio qui sottolineare che il baseball/softball *pur non essendo due attività troppo complesse (nei loro aspetti fondamentali)* necessiterebbero di un approfondimento maggiore per la loro grande diversità rispetto agli altri giochi sportivi e per la loro limitata diffusione anche a livello scolastico e degli insegnanti di educazione fisica.

L'obiettivo di questo incontro resta quindi, come dice il titolo di questa dispensa, quello di insegnare le basi del gioco e di avviare i partecipanti all'utilizzo di questo ai fini didattici che ciascuno riterrà più opportuni. Per questo è mia intenzione partire da giochi propedeutici ed *estremamente semplici* ma che possano contribuire ad incuriosire ed entusiasmare i convenuti intorno alle regole ed alla tattica che le diverse situazioni presenteranno.

La speranza è quella di stimolare i colleghi ad approfondire ulteriormente la conoscenza del baseball/softball (magari in un futuro momento di aggiornamento) per poterne apprezzare al meglio le finenze tecnico - tattiche e le sfumature regolamentari.

## 1. Il campo di gioco

Qualsiasi spazio libero può servire per giocare al baseball/softball un campetto da calcio, una piazza, una palestra.... Lo spazio destinato al gioco si divide in TERRENO BUONO e TERRENO (FUORI) FOUL. Dentro il TERRENO BUONO sarà disegnato un quadrato (le cui dimensioni dipendono dallo spazio effettivo a disposizione per il gioco) ai cui angoli saranno poste le basi: casa - base, prima - base, seconda - base, terza - base.

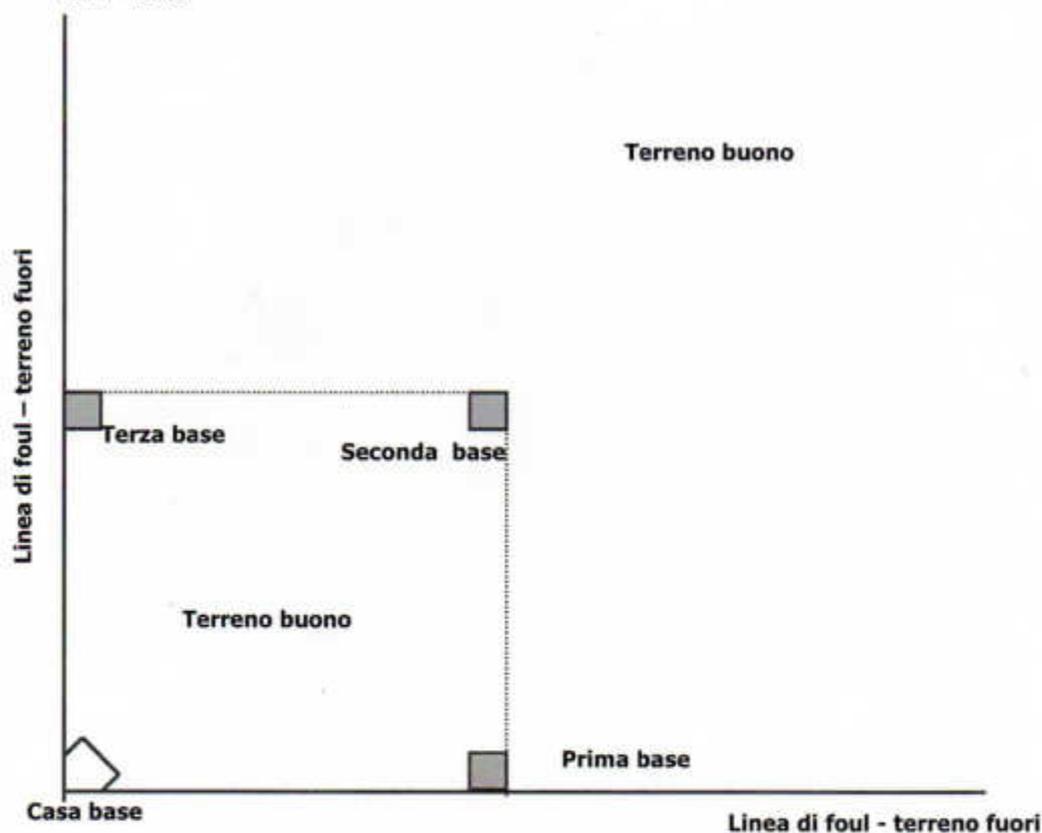


Figura 1: il campo di gioco

## 2. Fondamentali individuali

Senza entrare in dettagli tecnici, per il corretto svolgimento del gioco, sarà opportuno che i ragazzi siano in grado di eseguire quattro fondamentali di base:



<b>Offensivi</b>	<b>Difensivi</b>
<b>Battere Correre</b>	<b>Prendere Tirare</b>



*Tabella 1:* Per quanto riguarda questi 4 elementi di base durante la pratica verranno brevemente illustrate le tecniche di insegnamento.



## 3. Giochi propedeutici

### 3.1. TIRA E CORRI

- 3.1.1. **ALLESTIMENTO DEL CAMPO:** All'interno del campo BUONO di gioco viene sistemata una "boa" di segnalazione (clavetta, cono, borsa, sedia, o altro).
- 3.1.2. **SQUADRE:** la classe viene divisa in due gruppi indipendentemente dal numero dei giocatori
- 3.1.3. **SISTEMAZIONE IN CAMPO:** una squadra si dispone in forma libera all'interno del terreno BUONO di gioco (cioè in *difesa*) ad esclusione di un giocatore che invece starà nei pressi della casa – base e che chiameremo *ricevitore*; gli altri giocatori si sistemeranno in panchina (cioè in *attacco*) e, secondo un ordine prestabilito, si alterneranno nella posizione di TIRO vicino al ricevitore.
- 3.1.4. **SCOPO DEL GIOCO:** ogni attaccante dovrà cercare di tirare la palla così lontano da permettergli di compiere un giro di boa e ritornare alla *casa – base* per segnare un punto.
- 3.1.5. **REGOLAMENTO:** solo la squadra in *attacco* **può segnare punti**; la squadra che si trova in *difesa*, invece, può cercare di impedire le segnature eliminando (temporaneamente) gli avversari (attaccanti) dal gioco; le eliminazioni possono avvenire nel seguente modo:
  - 3.1.5.1. **Preso al volo:** la palla tirata dall'attaccante viene intercettata da un difensore prima che essa tocchi terra;
  - 3.1.5.2. **Eliminazione a casa – base:** i difensori recuperata la palla tirata dall'attaccante, la passano al ricevitore che, con la palla saldamente in suo possesso, tocca il "piatto" di *casa – base* prima che il *corridore* (attaccante che sta correndo) riesca a tornare;
  - 3.1.5.3. **Eliminazione per toccata:** un difensore tocca con la pallina in mano l'attaccante (*corridore*) dopo che questi l'ha tirata ed ha cominciato la sua corsa;
  - 3.1.5.4. **CASI PARTICOLARI:** se l'attaccante tira la palla al di fuori del *campo buono* deve ripetere il tiro; se un difensore si pone (senza possesso di palla) nella traiettoria di corsa del *corridore* si deve assegnare il punto per ostruzione;
  - 3.1.5.5. **LA PARTITA TERMINA QUANDO LE DUE SQUADRE SI SONO ALTERNATE PER 3 – 5 VOLTE IN ATTACCO ED IN DIFESA.**

## 3.2. BATTI E CORRI

- 3.2.1. **ALLESTIMENTO DEL CAMPO:** come per il gioco precedente
- 3.2.2. **SQUADRE:** la classe viene divisa in due gruppi indipendentemente dal numero dei giocatori
- 3.2.3. **SISTEMAZIONE IN CAMPO:** una squadra si dispone in forma libera all'interno del terreno BUONO di gioco (cioè in *difesa*) ad esclusione di un giocatore che invece starà nei pressi della casa – base e che chiameremo *ricevitore*; gli altri giocatori si sistemeranno in panchina (cioè in *attacco*) e, secondo un ordine prestabilito, si alterneranno nella posizione di BATTUTA vicino al ricevitore. L'insegnante si posizionerà a 6 – 7 dal *battitore* e sarà egli stesso che lancerà la palla verso il *battitore*.
- 3.2.4. **SCOPO DEL GIOCO:** ogni attaccante dovrà cercare di *battere* la palla, che gli verrà lanciata dall'insegnante, così lontano da permettergli di compiere un giro di boa e ritornare alla *casa – base* per segnare un punto.
- 3.2.5. **REGOLAMENTO:** solo la squadra in *attacco* può segnare punti; la squadra che si trova in *difesa*, invece, può cercare di impedire le segnature eliminando (temporaneamente) gli avversari (attaccanti) dal gioco; le eliminazioni possono avvenire nel seguente modo:
- 3.2.5.1. **Presa al volo:** la palla battuta dall'attaccante viene intercettata da un difensore prima che essa tocchi terra;
- 3.2.5.2. **Eliminazione a casa – base:** i difensori recuperata la palla battuta dall'attaccante, la passano al ricevitore che, con la palla saldamente in suo possesso, tocca il "piatto" di *casa – base* prima che il *corridore* (attaccante che sta correndo) riesca a tornare;
- 3.2.5.3. **Eliminazione per toccata:** un difensore tocca con la pallina in mano l'attaccante (*corridore*) dopo che questi l'ha battuta ed ha cominciato la sua corsa;
- 3.2.5.4. **CASI PARTICOLARI:** se l'attaccante batte la palla al di fuori del *campo buono* (*foulball*) deve ripetere la battuta; se un battitore per tre volte *sventola* la mazza senza colpire la palla viene *eliminato al piatto* (*strike – out*); se un difensore si pone (senza possesso di palla) nella traiettoria di corsa del *corridore* si deve assegnare il punto per ostruzione.
- 3.2.5.5. **LA PARTITA TERMINA QUANDO LE DUE SQUADRE SI SONO ALTERNATE PER 3 – 5 VOLTE IN ATTACCO ED IN DIFESA.**



### 3.3. SOFTBALL A DUE BASI



- 3.3.1. **ALLESTIMENTO DEL CAMPO:** all'interno del campo buono andrà costruito un quadrato con ai quattro angoli le basi per il gioco (circa 30 cm. di lato) come da figura 1.
- 3.3.2. **SQUADRE:** la classe viene divisa in due gruppi indipendentemente dal numero dei giocatori
- 3.3.3. **SISTEMAZIONE IN CAMPO:** una squadra si dispone in forma libera all'interno del terreno BUONO di gioco (cioè in *difesa*) ad esclusione di due giocatori che invece staranno: uno nei pressi della casa – base e che chiameremo *ricevitore*, l'altro vicino alla seconda base che chiameremo *seconda base*; gli altri giocatori si sistemano in panchina (cioè in *attacco*) e, secondo un ordine prestabilito, si alterneranno nella posizione di BATTUTA vicino al ricevitore. L'insegnante si posizionerà a 6 – 7 dal *battitore* e sarà egli stesso che lancerà la palla verso il *battitore*.
- 3.3.4. **SCOPO DEL GIOCO:** ogni attaccante dovrà cercare di *battere* la palla, che gli verrà lanciata dall'insegnante, così lontano da permettergli di correre fino alla *seconda base* (toccando anche la prima - base) o di provare a completare un *giro sulle basi* e ritornare alla *casa – base* (passando dalla terza – base) per segnare un punto; se un attaccante decide di fermarsi sul cuscino di seconda – base potrà aspettare la battuta del giocatore (suo compagno di squadra) che lo segue nell'ordine di battuta (*line – up*) per provare a completare il proprio giro sulle basi dopo che il *battitore* avrà colpito la palla con la propria mazza.
- 3.3.5. **REGOLAMENTO:** solo la squadra in *attacco* può segnare punti; la squadra che si trova in *difesa*, invece, può cercare di impedire le segnate eliminando (temporaneamente) gli avversari (attaccanti) dal gioco; le eliminazioni possono avvenire nel seguente modo:
- 3.3.5.1. **Presa al volo: la palla battuta dall'attaccante viene intercettata da un difensore prima che essa tocchi terra;**
- 3.3.5.2. **Eliminazione in seconda – base:** i difensori recuperata la palla battuta dall'attaccante, la passano al difensore di *seconda base* che, con la palla saldamente in suo possesso, tocca il "cuscino" di *seconda – base* prima che il *corridore* (attaccante che sta correndo) riesca ad arrivare;
- 3.3.5.3. **Eliminazione a casa – base:** i difensori recuperata la palla battuta dall'attaccante, la passano al ricevitore che, con la palla saldamente in suo possesso, tocca il "piatto" di *casa – base* prima che il *corridore* (attaccante che sta correndo) riesca a tornare;
- 3.3.5.4. **Eliminazione per toccata:** un difensore tocca con la pallina in mano l'attaccante (*corridore*) dopo che questi l'ha battuta ed ha cominciato la sua corsa;
- 3.3.5.5. **CASI PARTICOLARI:**
- 3.3.5.5.1. se l'attaccante batte la palla al di fuori del *campo buono (foulball)* deve ripetere la battuta e questo gli costerà uno *strike* (come una sventolata a vuoto);
- 3.3.5.5.2. se un *battitore* per tre volte *sventola* la mazza senza colpire la palla viene *eliminato al piatto (strike – out)*;
- 3.3.5.5.3. se un difensore si pone (senza possesso di palla) nella traiettoria di corsa del *corridore* si deve assegnare il punto o la base per ostruzione;
- 3.3.5.5.4. e la palla viene *presa al volo* dalla difesa il *corridore* che si trova sulla seconda base *deve ritornare indietro* ed il punto non sarà valido;
- 3.3.5.5.5. in caso di *partenza anticipata* del *corridore* (rispetto alla battuta) si *dovrà ripetere l'azione*.
- 3.3.6. **LA PARTITA TERMINA QUANDO LE DUE SQUADRE SI SONO ALTERNATE PER 3 – 5 VOLTE IN ATTACCO ED IN DIFESA.**

### 3.4. SOFTBALL A TRE BASI

- 3.4.1. **ALLESTIMENTO DEL CAMPO:** all'interno del campo buono andrà costruito un quadrato con ai quattro angoli le basi per il gioco (circa 30 cm. di lato) come da figura 1.

- 3.4.2. **SQUADRE:** la classe viene divisa in due gruppi indipendentemente dal numero dei giocatori
- 3.4.3. **SISTEMAZIONE IN CAMPO:** una squadra si dispone in forma libera all'interno del terreno BUONO di gioco (cioè in *difesa*) ad esclusione di tre giocatori che invece staranno: uno nei pressi della casa – base e che chiameremo *ricevitore*, l'altro vicino alla seconda base che chiameremo *seconda base*, infine il terzo che difenderà la terza – base; gli altri giocatori si sistemeranno in panchina (cioè in *attacco*) e, secondo un ordine prestabilito, si alterneranno nella posizione di BATTUTA vicino al ricevitore. L'insegnante si posizionerà a 6 – 7 dal *battitore* e sarà egli stesso che lancerà la palla verso il *battitore*.
- 3.4.4. **SCOPO DEL GIOCO:** ogni attaccante dovrà cercare di *battere* la palla, che gli verrà lanciata dall'insegnante, così lontano da permettergli di correre fino alla *seconda base* (toccando anche la prima base), di continuare fino alla terza – base o di provare a completare un *giro sulle basi* e ritornare alla *casa – base* per segnare un punto; se un attaccante decide di fermarsi sul cuscino di seconda – base o di terza – base potrà aspettare la battuta del giocatore (suo compagno di squadra) che lo segue nell'ordine di battuta (*line – up*) per provare a completare il proprio giro dopo che il *battitore* avrà colpito la palla con la propria mazza.
- 3.4.5. **REGOLAMENTO:** solo la squadra in *attacco* **può segnare punti**; la squadra che si trova in *difesa*, invece, può cercare di impedire le *segnature* eliminando (temporaneamente) gli avversari (attaccanti) dal gioco; le eliminazioni possono avvenire nel seguente modo:
- 3.4.5.1. ***Presa al volo: la palla battuta dall'attaccante viene intercettata da un difensore prima che essa tocchi terra;***
- 3.4.5.2. ***Eliminazione in seconda – base:*** i difensori recuperata la palla battuta dall'attaccante, la passano al difensore di *seconda base* che, con la palla saldamente in suo possesso, tocca il "cuscino" di *seconda – base* prima che il *corridore* (attaccante che sta correndo) riesca ad arrivare;
- 3.4.5.3. ***Eliminazione in terza – base:*** i difensori recuperata la palla battuta dall'attaccante, la passano al difensore di *terza – base* che, con la palla saldamente in suo possesso, tocca il suo "cuscino" prima che il *corridore* (attaccante che sta correndo) riesca ad arrivare;
- 3.4.5.4. ***Eliminazione a casa – base:*** i difensori recuperata la palla battuta dall'attaccante, la passano al ricevitore che, con la palla saldamente in suo possesso, tocca il "piatto" di *casa – base* prima che il *corridore* (attaccante che sta correndo) riesca a tornare;
- 3.4.5.5. ***Eliminazione per toccata:*** un difensore tocca con la pallina in mano l'attaccante (*corridore*) dopo che questi l'ha battuta ed ha cominciato la sua corsa;
- 3.4.5.6. **CASI PARTICOLARI:**
- 3.4.5.6.1. se l'attaccante batte la palla al di fuori del *campo buono (foulball)* deve ripetere la battuta e questo gli costerà uno *strike* (come una sventolata a vuoto);
- 3.4.5.6.2. se un *battitore* per tre volte *sventola* la mazza senza colpire la palla viene *eliminato al piatto (strike – out)*;
- 3.4.5.6.3. se un difensore si pone (senza possesso di palla) nella traiettoria di corsa del *corridore* si deve assegnare il punto o la base per ostruzione; se la palla viene *presa al volo* dalla difesa i corridori che si trovano sulla seconda o sulla terza – base devono ritornare indietro ed il punto non sarà valido;
- 3.4.5.6.4. in caso di *partenza anticipata* del *corridore* (rispetto alla battuta) si dovrà ripetere l'azione.

### 3.4.6. LA PARTITA TERMINA QUANDO LE DUE SQUADRE SI SONO ALTERNATE PER 3 – 5 VOLTE IN ATTACCO ED IN DIFESA.

**nota 1:** QUESTI QUATTRO GIOCHI POSSONO SEMBRARE MOLTO SIMILI TRA LORO, ED IN EFFETTI LO SONO DAL PUNTO DI VISTA DEL REGOLAMENTO. QUELLO CHE INVECE CAMBIA MOLTO È LA CASISTICA E LA QUANTITÀ DI GIOCATORI COINVOLTI CONTEMPORANEAMENTE NELLE DIVERSE AZIONI. INFATTI, MENTRE NEI PRIMI DUE GIOCHI, VI È SOLO UN ATTACCANTE CHE CORRE SUL DIAMANTE, NEL SOFTBALL A DUE E TRE BASI POSSIAMO ARRIVARE FINO A TRE CORRIDORI CONTEMPORANEAMENTE IN MOVIMENTO SULLE BASI. QUESTA SITUAZIONE, E LO VEDRETE DI PERSONA, MODIFICA E COMPLICA LE AZIONI DI DIFESA IN QUANTO COSTRINGE AD OPERARE DELLE SCELTE TATTICHE MOLTO PIÙ RAFFINATE. IL CONSIGLIO CHE IO DO È QUELLO DI PASSARE DA UN GIOCO ALL'ALTRO SOLO DOPO LA COMPLETA ASSIMILAZIONE DELLE REGOLE E DELLA TATTICA DEL PRECEDENTE.

#### 4. SOFTBALL MISTO CON LANCIATORE ESTERNO

Il softball misto con lanciatore esterno rappresenta una approssimazione molto fedele del gioco completo e dello sport vero e proprio, ma soprattutto questa forma di gioco è già utilizzata per i ragazzi della scuola media (classi prime) come sport scolastico.

Il gioco si sviluppa in modo molto simile al softball ed al baseball con l'unica differenza che al posto di un atleta, il ruolo di *lanciatore* è ricoperto dall'insegnante che lancia la palla per i propri alunni. Nella scuola media in lingua italiana questo gioco è già molto usato e si svolgono anche dei campionati provinciali dedicati a questa specialità.

- 4.1. **ALLESTIMENTO DEL CAMPO:** all'interno del campo buono andrà costruito un quadrato con ai quattro angoli le basi per il gioco (circa 30 cm. di lato) come da figura 2.
- 4.2. **SQUADRE:** la classe viene divisa in due gruppi indipendentemente dal numero dei giocatori./trici ed in campo vanno sistemati 4 maschi e 5 femmine o, viceversa, 4 femmine e 5 maschi.
- 4.3. **SISTEMAZIONE IN CAMPO:** una squadra si dispone all'interno del terreno BUONO di gioco (cioè in *difesa*) secondo lo schema riportato qui sotto per un minimo di 7 e per un massimo di 9 giocatori; gli altri giocatori si sistemeranno in panchina (cioè in *attacco*) e, secondo un ordine prestabilito, si alterneranno nella posizione di **BATTUTA** vicino al ricevitore. L'insegnante si posizionerà a 6 - 7 dal *battitore* e sarà egli stesso che lancerà la palla verso il *battitore*.

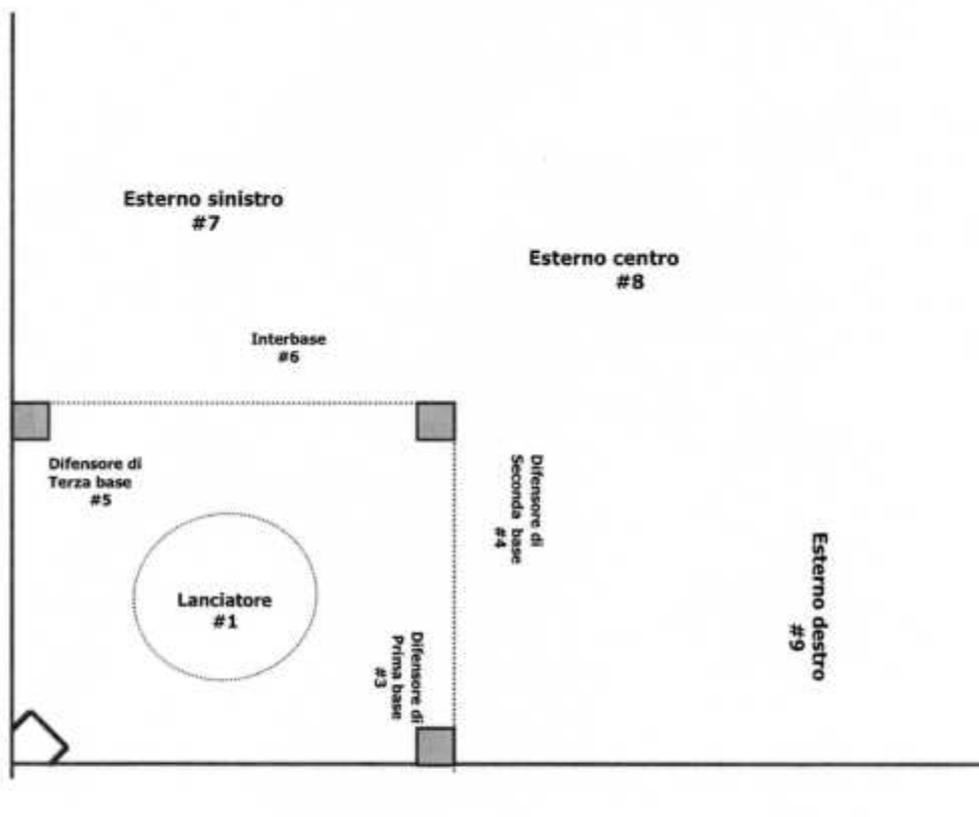


Figura 2: distribuzione dei giocatori in campo durante le partite di softball/baseball e softball misto con lanciatore esterno

- 4.3.1. **SCOPO DEL GIOCO:** ogni attaccante dovrà cercare di *battere* la palla, che gli sarà lanciata dall'insegnante, così lontano da permettergli di correre e toccare le quattro basi in sequenza (1<sup>^</sup>, 2<sup>^</sup>, 3<sup>^</sup> e casa – base) per segnare un punto; un attaccante può decidere in qualsiasi momento di fermarsi su un cuscino (1<sup>^</sup>, 2<sup>^</sup> o 3<sup>^</sup> base) e di là potrà aspettare le battute dei giocatori (suoi compagni di squadra) che lo seguono nell'ordine di battuta (line – up) per provare a completare il proprio giro.
- 4.3.2. **REGOLAMENTO:** solo la squadra in *attacco* può segnare punti; la squadra che si trova in *difesa*, invece, può cercare di impedire le segnature eliminando (temporaneamente) gli avversari (attaccanti) dal gioco; le eliminazioni possono avvenire nel seguente modo:
- 4.3.2.1. ***Presa al volo:*** la palla battuta dall'attaccante viene intercettata da un difensore prima che essa tocchi terra;
- 4.3.2.2. ***Eliminazione in prima – base:*** i difensori recuperata la palla battuta la passano al difensore di prima – base il quale tocca il cuscino con la palla saldamente nelle sue mani, prima che il corridore raggiunga la base stessa;
- 4.3.2.3. ***Eliminazione in seconda – base:*** i difensori recuperata la palla battuta dall'attaccante, la passano al difensore di *seconda base* che, con la palla saldamente in suo possesso, tocca il "cuscino" di *seconda – base* prima che il *corridore* (attaccante che sta correndo) riesca ad arrivare;
- 4.3.2.4. ***Eliminazione in terza – base:*** i difensori recuperata la palla battuta dall'attaccante, la passano al difensore di *terza – base* che, con la palla saldamente in suo possesso, tocca il suo "cuscino" prima che il *corridore* (attaccante che sta correndo) riesca ad arrivare;
- 4.3.2.5. ***Eliminazione a casa – base:*** i difensori recuperata la palla battuta dall'attaccante, la passano al ricevitore che, con la palla saldamente in suo possesso, tocca il "piatto" di *casa – base* prima che il *corridore* (attaccante che sta correndo) riesca a tornare;
- 4.3.2.6. ***Eliminazione per toccata:*** un difensore tocca con la pallina in mano l'attaccante (*corridore*) dopo che questi l'ha battuta ed ha cominciato la sua corsa o dopo che un corridore si è staccato da una base;
- 4.3.2.7. Dopo **tre eliminazioni** da parte della difesa o dopo **cinque punti** segnati dalla squadra che attacca le due squadre si cambieranno di posizione ( attacco e difesa) – il turno alla battuta dovrà comunque essere rispettato dal primo battitore delle diverse *riprese* o *innings*.
- 4.3.3. **CASI PARTICOLARI:**
- 4.3.3.1. se l'attaccante batte la palla al di fuori del *campo buono (foulball)* deve ripetere la battuta e questo gli costerà uno strike (come una sventolata a vuoto);
- 4.3.3.2. se un battitore per tre volte *sventola* la mazza senza colpire la palla viene *eliminato al piatto (strike – out)*;
- 4.3.3.3. se un difensore si pone (senza possesso di palla) nella traiettoria di corsa del *corridore* si deve assegnare il punto o la base per ostruzione;
- 4.3.3.4. se la palla viene *presa al volo* dalla difesa i corridori che si trovano sulle basi devono ritornare indietro gli eventuali punti non saranno validi;
- 4.3.3.5. in caso di *partenza anticipata* del corridore (rispetto alla battuta) si dovrà ripetere l'azione;
- 4.3.3.6. solo un corridore per volta potrà sostare sul cuscino di 1<sup>^</sup>, 2<sup>^</sup> o 3<sup>^</sup> - base, nel caso in cui due corridori si trovino contemporaneamente a toccare lo stesso cuscino saranno entrambi eliminati;
- 4.3.3.7. Il corridore colpito dalla palla battuta da un suo compagno viene eliminato mentre al battitore è concesso di terminare l'azione con la conquista della base o con una ulteriore eliminazione.

#### 4.3.4. LA PARTITA TERMINA QUANDO LE DUE SQUADRE SI SONO ALTERNATE PER 5 VOLTE IN ATTACCO ED IN DIFESA.

*Mi auguro di aver esposto con sufficiente chiarezza i diversi giochi e spero che durante l'esercitazione pratica si possa ulteriormente precisare gli aspetti più complessi. Per una trattazione più puntuale anche dei fondamentali individuali e delle regole del baseball – softball vero e proprio sarà necessario incontrarsi qualche altra volta. Resto comunque a disposizione per eventuali chiarimenti di quei colleghi che volessero partecipare ai prossimi giochi studenteschi di softball e baseball.*

#### **Materiali:**

Il materiale occorrente (palline, guanti, mazze ed altre protezioni) verrà messo a disposizione dal relatore per un numero di 25 partecipanti

#### **Altre informazioni:**