

## ***Short Baseball***

Da alcuni anni allenando le squadre giovanili(juniores-primavera-serie C) mi è capitato,talvolta,che all'allenamento si presentassero pochi giocatori per i più svariati motivi.

La scarsa presenza di giocatori spesso deprime il rendimento dei giocatori stessi,vuoi perché certe cose non si possono provare,vuoi perché il lanciatore quel giorno non ha il ricevitore e viceversa.

Allora per rendere più stimolante la seduta di allenamento e,dopo le cose canoniche che generalmente si fanno: presa ground,volate,batting practice, ho inserito una partitella con le seguenti regole.

Le norme che ho adottato hanno sempre coperto le varie situazioni che si sono presentate sul campo,ma nulla vieta che queste possono essere integrate con soluzioni migliorative(anzi lo spero)

Questo modo di effettuare la partita stimola i ragazzi ad essere più aggressivi nel tiro,nella presa,nella corsa sulle basi,promuove l'abilità di indirizzare la battuta,abituata ad effettuare le coperture i tagli,permette ai giocatori di ricoprire ruoli diversi migliorando l'intelligenza strategica insomma,per la mia esperienza diretta sollecita,inoltre, molto il fisico e la mente.

Nella versione ad 8-10 giocatori è l'allenatore che lancia ai battitori dalla distanza utilizzata per eseguire lo short-toss vale a dire 7-9 m.Questa distanza è ottimale perché nella maggior parte dei casi il lancio è buono da battere e pertanto si privilegia sia la battuta che le palle da giocare.

L'allenatore deve essere protetto dallo schermo ed un altro schermo deve essere posto dietro casa base.L'allenatore ha parte attiva nella partita in quanto è colui che difende casa base laddove si verificassero dei giochi in questa zona.

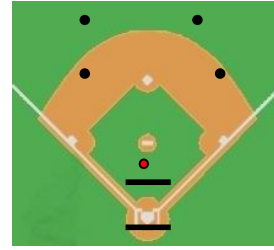
Nella versione a 12 giocatori si possono utilizzare i lanciatori con le soluzioni,che l'allenatore ritiene più opportune. Per esempio io li utilizzo con il numero di lanci prefissati e conteggio dimezzato.

## **Partita con 8 giocatori (2 squadre da 4)**

### **Regole**

#### **1.1 Componenti e disposizione in campo:**

- 2 giocatori interni
- 2 giocatori esterni
- 1 Coach Lanciatore (nella composizione a 4 si posiziona a 9 m dal piatto protetto dallo schermo)



#### **2.1 Alternanza della fase di Attacco e Difesa**

La fase di attacco di una squadra termina quando la squadra in difesa effettua sei eliminazioni

#### **3.1 Battuta**

- Una battuta agli esterni è quella battuta che cade in volo oltre la zona degli interni
- Una battuta agli interni è quella battuta che rimbalza o rotola nella zona degli interni
- Una battuta che colpisce lo schermo di protezione non è valida ed è palla morta

#### **4.1 Obblighi del battitore e/o del corridore**

- Battitore:
  - 1) ogni qualvolta che effettua una battuta agli esterni deve cercare di conquistare la 2B
  - 2) non è possibile fare il bunt
- Corridore:
  - 1) ogni qualvolta viene effettuata una battuta agli esterni deve conquistare due basi
  - 2) il corridore si può staccare dalla base appena il lanciatore rilascia la palla
  - 3) il corridore non può rubare

#### **5.1 Come si segnano i punti:**

**A** - senza soluzione di continuità, vale a dire il battitore o il/i corridore/i che in unica azione conquistano due basi, ad eccezione di quello proveniente dalla 3B, e secondo lo schema qui riportato:

- da CB-2B = 1 punto
- da 1B-3B = 1 punto
- da 2B-CB = 1 punto
- da 3B-CB = 1 punto

**Esempio: 1) Nessuno in base il battitore effettua una battuta agli esterni, egli è obbligato a cercare di conquistare la seconda base; se il battitore-corridore arriva prima della palla ha segnato 1 punto**

**2) Corridore in 1B, il battitore effettua una battuta agli esterni: il battitore ed il corridore sono obbligati a conquistare due basi, se ciò avviene hanno segnato 2 punti**

**B** - con il concorso di una battuta secondo lo schema qui riportato:

- da 1B-2B = 1 punto
- da 3B-CB = 1 punto

**Esempio: 1) Un corridore in 1B, al battitore viene concessa la base per ball. Il corridore che era in 1B avanza in 2B e segna 1 punto**

**2) Corridore in 3B, il battitore effettua una battuta agli esterni: il battitore essendo obbligato a conquistare due basi viene eliminato in 2B; il corridore in 3B avanza e segna 1 punto**

**Nessun punto potrà essere segnato sulla sesta eliminazione**

### **6.1 Battitore & Corridore**

**Il battitore è salvo in 1B, e può avanzare a suo richio, nei seguenti casi**

- su base per ball
- perché colpito dal lanciatore
- perché uno dei due interni ha commesso errore nella presa della palla
- perché uno dei due esterni ha commesso errore nella presa di una palla a volo
- perché egli arriva in 1B prima che una slow roller venga presa da uno dei due interni
- per una battuta agli interni non presa dagli stessi senza errore

**Il battitore è eliminato nei seguenti casi**

- una rimbalzante viene presa da uno dei due interni senza errore di presa
- una volata viene presa da uno dei due interni senza errore
- una volata viene presa da uno dei due esterni senza errore
- eliminato per strike-out
- effettua un bunt
- per rinuncia a correre secondo la regola 4.1

**Il battitore-corridore è eliminato nei seguenti casi:**

- quando la palla arriva alla base, verso cui si sta dirigendo, prima del suo arrivo
- quando nel tentativo di avanzare viene toccato, con la palla, da un difensore
- per gioco di appello nei casi previsti dal RTG di baseball

**Il corridore è eliminato nei seguenti casi:**

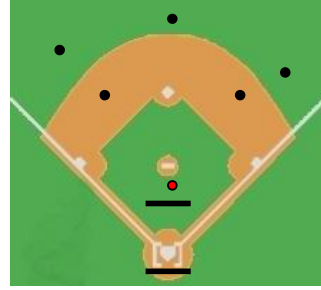
- quando la palla arriva alla base, verso cui si sta dirigendo, prima del suo arrivo
- quando nel tentativo di avanzare viene toccato, con la palla, da un difensore
- per gioco di appello nei casi previsti dal RTG di baseball
- per rinuncia a correre secondo la regola 4.1

## **Partita con 10 giocatori (2 squadre da 5)**

### **Regole**

#### **1.1 Componenti e disposizione in campo:**

- 2 giocatori interni
- 3 giocatori esterni
- 1 Coach lanciatore (nella composizione a 5 l'allenatore si posiziona a 9 m dal piatto protetto dallo schermo)



#### **2.1 Alternanza della fase di Attacco e Difesa**

La fase di attacco di una squadra termina quando la squadra in difesa effettua sei eliminazioni

#### **3.1 Battuta**

- Una battuta agli esterni è quella battuta che cade in volo oltre la zona degli interni
- Una battuta agli interni è quella battuta che rimbalza o rotola nella zona degli interni
- Una battuta che colpisce lo schermo di protezione non è valida ed è palla morta

#### **4.1 Obblighi del corridore**

Corridore:

- 1) ogni qualvolta viene effettuata una battuta agli esterni deve conquistare due basi
- 2) il corridore si può staccare dalla base appena il lanciatore rilascia la palla
- 3) il corridore non può rubare

#### **5.1 Come si segnano i punti:**

**A** - senza soluzione di continuità, vale a dire il battitore o il/i corridore/i che in unica azione conquistano due basi, ad eccezione di quello proveniente dalla 3B, e secondo lo schema qui riportato:

da CB-2B = 1 punto  
da 1B-3B = 1 punto  
da 2B-CB = 1 punto  
da 3B-CB = 1 punto

**Esempio: 1) Nessuno in base il battitore effettua una battuta agli esterni se giunge salvo in 2B ha segnato 1 punto**

**2) Corridore in 1B, il battitore effettua una battuta agli esterni: il corridore è obbligato a conquistare due basi, se ciò avviene ha segnato 1 punto**

**B** - con il concorso di una battuta secondo lo schema qui riportato:

da 1B-2B = 1 punto  
da 3B-CB = 1 punto

**Esempio: 1) Un corridore in 1B, al battitore viene concessa la base per ball il corridore che era 1B avanza in 2B e segna 1 punto**

**2) Corridore in 2B, il battitore effettua una battuta agli esterni: il corridore è obbligato a conquistare 2 basi se arriva salvo a casa base ha segnato 1 punto**

**Nessun punto potrà essere segnato sulla sesta eliminazione**

## **6.1 Battitore & Corridore**

### **Il battitore è salvo in 1B, e può avanzare a suo rischio, nei seguenti casi**

- su base per ball
- perché colpito dal lanciatore
- perché uno dei due interni ha commesso errore nella presa della palla
- perché uno dei due esterni ha commesso errore nella presa di una palla a volo
- perché egli arriva in 1B prima che una slow roller venga presa da uno dei due interni
- per una battuta agli interni non presa dagli stessi senza errore

### **Il battitore è eliminato nei seguenti casi**

- una rimbalzante viene presa da uno dei due interni senza errore di presa
- una volata viene presa da uno dei due interni senza errore
- una volata viene presa da uno dei due esterni senza errore
- eliminato per strike-out
- effettua un bunt
- per rinuncia a correre secondo la regola 4.1

### **Il battitore-corridore è eliminato nei seguenti casi:**

- quando la palla arriva alla base, verso cui si sta dirigendo, prima del suo arrivo
- quando nel tentativo di avanzare viene toccato, con la palla, da un difensore
- per gioco di appello nei casi previsti dal RTG di baseball

### **Il corridore è eliminato nei seguenti casi:**

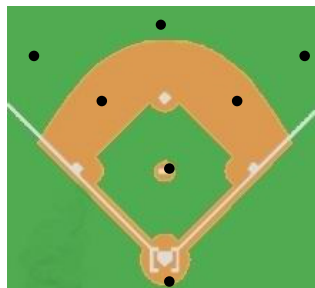
- quando la palla arriva alla base, verso cui si sta dirigendo, prima del suo arrivo
- quando nel tentativo di avanzare viene toccato, con la palla, da un difensore
- per gioco di appello nei casi previsti dal RTG di baseball
- per rinuncia a correre secondo la regola 4.1

## **Partita con 12 giocatori (2 squadre da 6)**

### **Regole**

#### **1.1 Componenti e disposizione in campo:**

- 2 giocatori interni            oppure    2 giocatori interni
- 2 giocatori esterni        oppure    3 giocatori esterni
- 1 giocatore lanciatore     oppure    1 Coach lanciatore
- 1 giocatore ricevitore     oppure    1 giocatore ricevitore



(dalla distanza di 18m)

#### **2.1 Alternanza della fase di Attacco e Difesa**

La fase di attacco di una squadra termina quando la squadra in difesa effettua sei eliminazioni

#### **3.1 Battuta**

- Una battuta agli esterni è quella battuta che cade in volo oltre la zona degli interni
- Una battuta agli interni è quella battuta che rimbalza o rotola nella zona degli interni

#### **4.1 Obblighi del battitore e/o del corridore**

- Battitore:
  - 1) ogni qualvolta che effettua una battuta agli esterni deve cercare di conquistare la 2B (solo nella versione a 2 esterni)
  - 2) non è possibile fare il bunt
- Corridore:
  - 1) ogni qualvolta viene effettuata una battuta agli esterni deve conquistare due basi
  - 2) il corridore si può staccare dalla base appena il lanciatore rilascia la palla
  - 3) il corridore può effettuare la rubata solo dalla 1B alla 2B

#### **5.1 Come si segnano i punti:**

**A** - senza soluzione di continuità, vale a dire il battitore o il/i corridore/i che in unica azione conquistano due basi, ad eccezione di quello proveniente dalla 3B, e secondo lo schema qui riportato:

da CB-2B = 1 punto  
da 1B-3B = 1 punto  
da 2B-CB = 1 punto  
da 3B-CB = 1 punto

**Esempio: 1) Nessuno in base il battitore effettua una battuta agli esterni, egli è obbligato a cercare di conquistare la seconda base; se il battitore-corridore arriva prima della palla ha segnato 1 punto**

**2) Corridore in 1B, il battitore effettua una battuta agli esterni: il battitore ed il corridore sono obbligati a conquistare due basi, se ciò avviene hanno segnato 2 punti**

**B** – con il concorso di una battuta secondo lo schema qui riportato:

da 1B-2B = 1 punto  
da 3B-CB = 1 punto

**Esempio: 1) Un corridore in 1B, al battitore viene concessa la base per ball. Il corridore che era 1B avanza in 2B e segna 1 punto**

**2) Corridore in 3B, il battitore effettua una battuta agli esterni: il battitore essendo obbligato a conquistare due basi viene eliminato in 2B; il corridore in 3B avanza e segna 1 punto**

**Nessun punto potrà essere segnato sulla sesta eliminazione**

### **6.1 Battitore & Corridore**

**Il battitore è salvo in 1B, e può avanzare a suo rischio, nei seguenti casi**

- su base per ball
- perché colpito dal lanciatore
- perché uno dei due interni ha commesso errore nella presa della palla
- perché uno dei due esterni ha commesso errore nella presa di una palla a volo
- perché egli arriva in 1B prima che una slow roller venga presa da uno dei due interni
- per una battuta agli interni non presa dagli stessi senza errore

**Il battitore è eliminato nei seguenti casi**

- una rimbalzante viene presa da uno dei due interni senza errore di presa
- una volata viene presa da uno dei due interni senza errore
- una volata viene presa da uno dei due esterni senza errore
- eliminato per strike-out
- effettua un bunt
- per rinuncia a correre secondo la regola 4.1 (solo nella versione a 2 esterni)

**Il battitore-corridore è eliminato nei seguenti casi:**

- quando la palla arriva alla base, verso cui si sta dirigendo, prima del suo arrivo
- quando nel tentativo di avanzare viene toccato, con la palla, da un difensore
- per gioco di appello nei casi previsti dal RTG di baseball

**Il corridore è eliminato nei seguenti casi:**

- quando la palla arriva alla base, verso cui si sta dirigendo, prima del suo arrivo
- quando nel tentativo di avanzare viene toccato, con la palla, da un difensore
- per gioco di appello nei casi previsti dal RTG di baseball
- per rinuncia a correre secondo la regola 4.1

