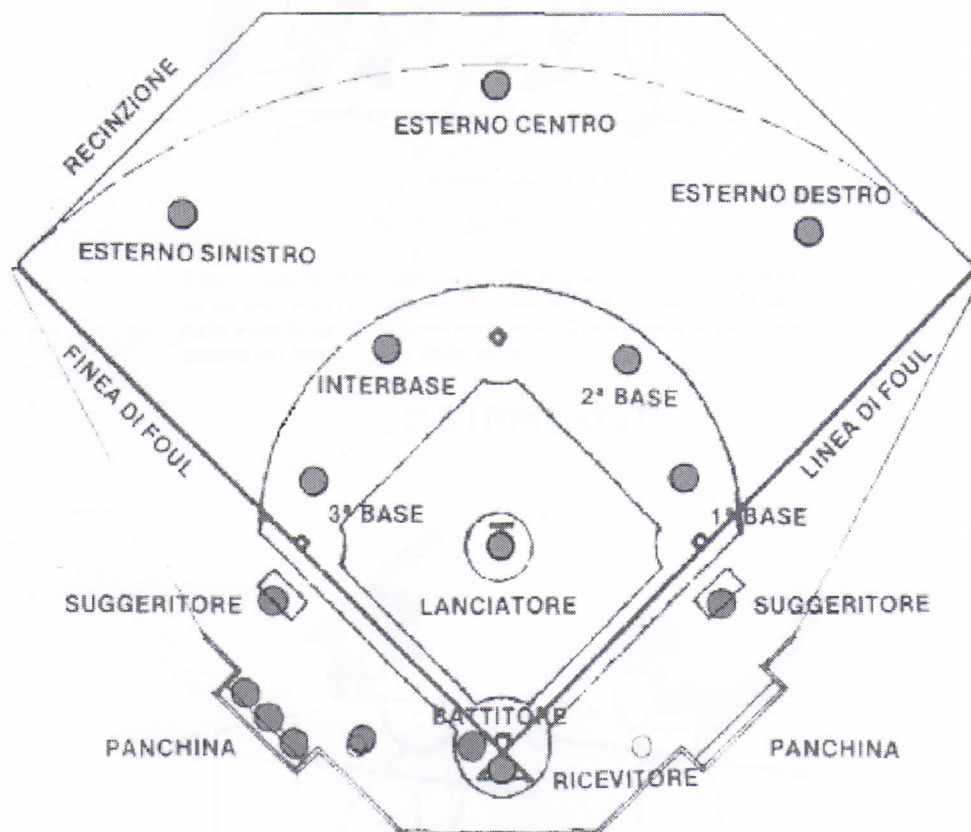




Il baseball viene giocato su un campo a forma di quarto di cerchio, suddiviso in territorio buono e in territorio foul. Nel territorio buono sono poste, su un quadrato di mt. 27,43 di lato, le "basi": i cuscini di 1^a, 2^a e 3^a base ed un pentagono di gomma detto "casa base" o "piatto". A mt. 18,44 dalla casa base, sulla diagonale della 2^a base, è posta la pedana del lanciatore.



Il campo è definito da due «linee di foul» ad angolo retto. All'incrocio di queste si trova il piattello di casa base. I giocatori «in difesa» hanno ciascuno un ruolo fisso e una posizione sul campo, come nel disegno.

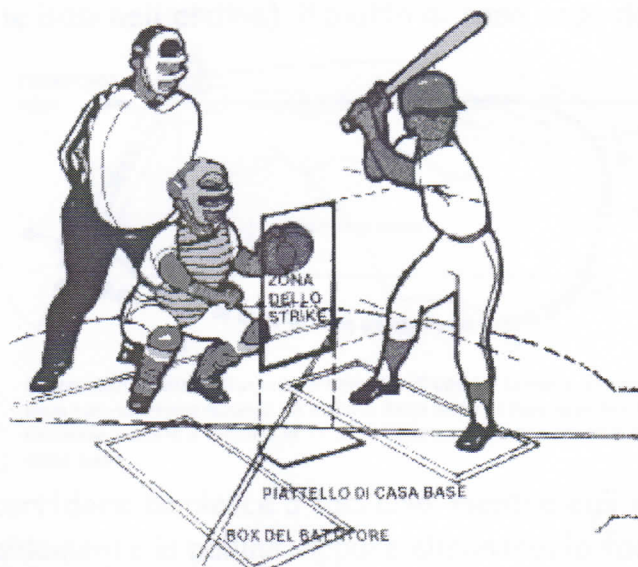
Una partita si compone, normalmente, di 9 riprese o "innings". Ogni ripresa è suddivisa in due fasi, "battuta" o attacco e "difesa". Una ripresa termina quando una squadra si è alternata sia alla battuta sia alla difesa. Una fase ha termine quando tre giocatori dell'attacco vengono eliminati. Ogni squadra è formata da 9 giocatori più le riserve che assumono, quando la squadra è in difesa, le posizioni di: lanciatore, ricevitore, prima base, seconda base, terza base, interbase, esterno sinistro, esterno centro ed esterno destro.

Solo la squadra che è alla battuta può segnare punti ed i suoi giocatori si presentano alla battuta uno per volta, secondo un ordine prestabilito, assumendo il nome di "battitori".

Il battitore deve tentare di battere le palline lanciategli (dal lanciatore) che attraversano "l'area dello strike" o "area di battuta", cioè quello spazio sopra la casa base compreso tra la linea delle

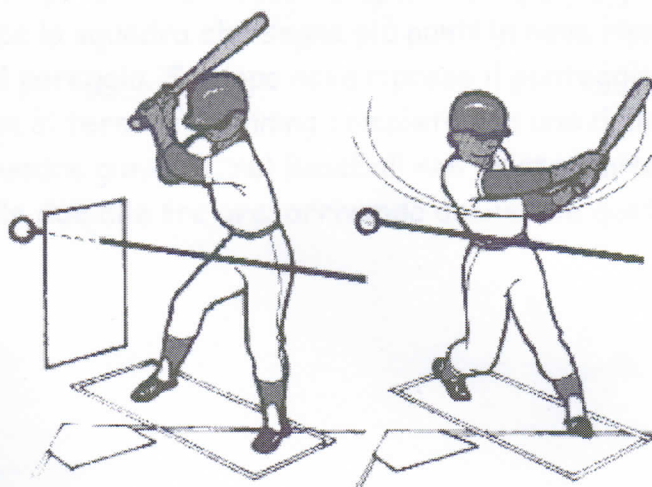
ginocchia e la linea delle ascelle. Se le lascia passare o tenta di batterle senza riuscirsi, l'arbitro gli chiamerà uno strike. Dopo tre strike il battitore è eliminato.

LA ZONA DELLO STRIKE



Il lanciatore deve far passare la palla sopra il piattello di casa base ad una altezza variabile tra il livello delle ginocchia a quello delle ascelle del «battente» avversario. Questo rettangolo immaginario si chiama «zona dello strike».

LO STRIKE OUT



Quando la palla passa nella zona dello strike ed il battere la «lascia passare» o tenta di colpirla senza riuscirvi l'arbitro capo chiama uno «strike». Dopo tre strikes, il battere è eliminato.

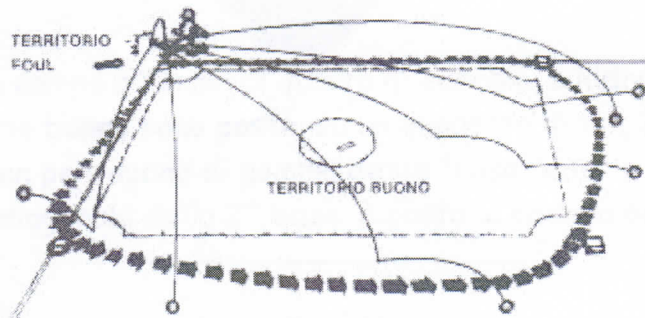
Sarà pure eliminato se la pallina da lui battuta verrà presa al volo o se verrà tirata da un difensore in 1^a base prima che lo stesso battitore raggiunga tale traguardo.

Se la pallina lanciata gli non attraversa l'area dello strike, l'arbitro chiamerà un ball a suo favore; dopo 4 ball il battere acquisisce di diritto la prima base.

Riassumendo, compito del lanciatore è di ottenere o con tre strike o concedendo delle battute pessime, l'eliminazione dell'avversario. Compito del battere è raggiungere salvo la prima base, o con una buona battuta o con una base per ball.

Il battere, non appena batte la pallina, o non appena guadagna la 1^a base per ball, diventa

"corridore" e da questo momento costituisce, per la squadra in difesa, il principale pericolo, poichè egli può segnare un punto. Infatti, approfittando o di una battuta di qualche suo compagno di squadra, o degli errori dei difensori, o "rubando" le basi successive, tenterà di raggiungere (dopo aver toccato tutte le basi nell'ordine), il piatto di casa base dove segnerà un punto.



L'avversario «alla battuta» ha il compito di colpire la palla, inviandola nel «territorio buono» all'interno delle linee di foul, lasciare il bastone, correre a toccare la 1^a, 2^a, 3^a base e tornare a toccare la casa base.

La difesa può eliminare un corridore se riesce a toccarlo, mentre egli non è a contatto con una base, con la mano che tiene saldamente la pallina, oppure eliminandolo facendo arrivare la pallina al difensore a contatto con la base verso cui sta dirigendosi detto corridore, quando quest'ultimo è costretto ad andarci per liberare la base su cui si trova (gioco forzato).

Se un battitore colpisce la pallina in maniera da mandarla al di là della recinzione esterna del campo corrispondente al territorio buono, ottiene un "fuori campo"; nel qual caso ha diritto a compiere l'intero giro delle basi conquistando egli un punto più gli eventuali punti dei compagni che si trovavano sulle basi (non potendo la difesa recuperare la pallina per tentare di eliminarli).

Vince la squadra che segna più punti in nove riprese.

Nel Baseball non esiste il pareggio. Se dopo nove riprese il punteggio è in parità si continua ad oltranza, fino a quando non si termina un inning completo con una delle due squadre in vantaggio. A parte le partite delle squadre giovanili, nel Baseball non esiste limite di tempo. Mediamente una partita dura dalle due alle tre ore, arrivando anche alle quattro ore e mezzo.