

La partita è su 6 inning (salvo gli extra in caso di pareggio)

- negli extra inning la squadra in attacco schiera un corridore in 2B ed uno 3B

Squadra

- E' formata da un minimo di 3 fino a max di 5 giocatori (usato versione a 5 giocatori)
- In campo vengono schierati 3 giocatori: un lanciatore e 2 difensori, gli altri possono essere utilizzati in attacco
- Gli interni devono iniziare stando dietro la linea del singolo, ma dopo che è stato effettuato il lancio possono prendere la palla davanti a questa linea
- Tutti i giocatori possono svolgere il ruolo del lanciatore ma devono lanciare almeno 1 inning
- In giornate particolarmente fredde è concesso l'uso dei guantini di battuta, altrimenti si gioca a mani nude

Lanciatore

- Dopo 4 ball il battitore ottiene la base su ball
- Wild pitch è quel lancio(ball) che oltre a non colpire l'area dello strike, supera o è fuori dal backstop, in questo caso i corridori avanzano di una base
- Dopo 3 strike non colpiti il battitore è strikeout: sono ammessi un'infinità di foul ball ma se:
dopo 2 strike la palla foul va a toccare l'area dello strike il battitore è out
- Se il lancio colpisce il battitore, il lancio è ball e il battitore non ottiene la base

Attacco

- Qualsiasi battuta buona oltre la linea del lanciatore è un singolo
- Qualsiasi battuta buona oltre la linea del doppio è un doppio (non usato)
- Qualsiasi battuta buona che tocca il muro di recinzione all'esterno è un triplo
- Qualsiasi battuta buona che supera in volo il muro di recinzione all'esterno è un fuoricampo
- Qualsiasi volata buona che è caduta dalle mani del difensore è un singolo anche se questo avviene nell'area del doppio
- Qualsiasi rimbaltante buona caduta dalle mani del difensore è un singolo

- **Non è ammesso il bunt**

Difesa

- Una palla rimbaltante raccolta, senza errori da un difensore, prima o che tocca la linea del singolo è un out
- Una palla battuta presa al volo senza errori in qualsiasi parte del campo è un out

Corridori

- **Non è permesso rubare**

- I corridori avanzano di 1 base su 1 singolo, di due basi su 1 doppio e così via
Es corridore in 2b su 1 singolo avanza fino in 3b - su 1 doppio segna il punto
- Su un ground-out il corridore avanzato è eliminato gli altri avanzano di una base

- **VOLATA DI SACRIFICIO** (solo per il corridore che è in 3 Base)

Il corridore, quando la palla sta in volo deve dichiarare "Volata di sacrificio", deve fare il pesto e corri per segnare il punto

Il difensore per fare il 2° out, dopo la presa deve tirare, immediatamente, la palla cercando di colpire, in volo, il backstop o l'area dello strike se la colpisce è una doppia eliminazione, altrimenti il corridore segna il punto

Gli altri corridori non avanzano

- **REGOLA DEL DOPPIO GIOCO**

Se il battitore batte una rimbaltante all'interno del diamante, la squadra in difesa, con meno di 2 out, può tentare di fare un doppio gioco e per farlo deve: raccogliere la battuta senza errori e colpire in volo la zona dello strike.

Se la palla colpisce il bersaglio i due corridori più avanzati sono eliminati, se invece il bersaglio viene mancato viene eliminato solo il corridore più avanzato

Casa base - Backstop ES
 Casa base - Backstop ED

Casa base - Backstop EC

Distanza tra le basi

Linea delle valide singole

Linea delle valide doppie

Casa base-Lanciatore

Backstop-Lanciatore

Area dello Strike

H da terra dell'area Strike

Backstop a casa base

Box del battitore

Zona di Foul a casa base

Senior Field

misure

min	max
27 m	30 m
27 m	30 m

33 m	36 m
------	------

15 m

12,6 m

20 m

12,6 m

13,6 m

L:55xH:75 cm

40 cm

2,40x2,40 m

1,20x1,80

1,80 m

Junior Field

misure

min	max
24 m	27 m
24 m	27 m

30 m	33 m
------	------

12 m

9,60 m

18 m

9 m

10 m

L:55xH:65 cm

40 cm

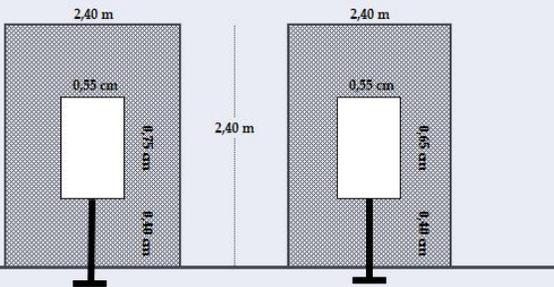
2,40x2,40 m

1,20x1,80

1,80 m

Backstop-Area Strike Senior

Backstop-Area Strike Junior



Wiffle Ball

