

Capitolo 4

I Segnali

OUT

Da una posizione di arresto con i piedi aperti fino all'altezza delle spalle, portare il braccio sinistro a metà del corpo. Distendere il braccio destro in alto con il palmo della mano rivolto verso l'orecchio.

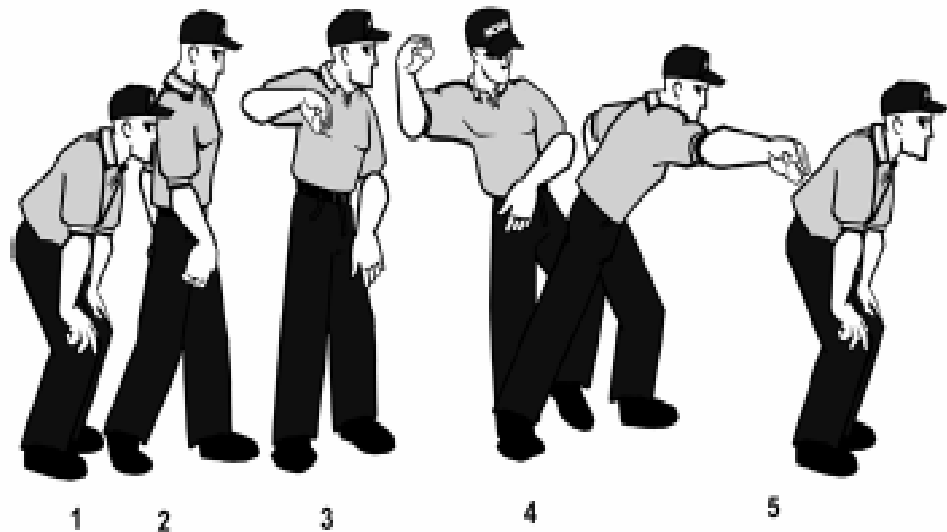
Far scivolare in avanti l'avambraccio destro e contemporaneamente chiudere la mano a pugno. L'angolo a questo punto fra avambraccio e resto del braccio deve essere di 90° o superiore. Chiamare "Out".

Riportare il braccio destro lungo il corpo prima di muovere i piedi o prima di dirigersi verso la posizione successiva in campo.



OUT “Caricato” – Overhand Out

Da una posizione di partenza con i piedi aperti all'altezza delle spalle, fai un passo verso il gioco con il piede sinistro. Incrocia il piede destro dietro al sinistro mentre alzi il braccio sinistro in alto. Piazza il piede destro in terra e fai un ulteriore passo in avanti col sinistro mentre porti il braccio oltre la testa in una posizione di tiro con il pugno chiuso. Nel momento in cui termini il movimento di tiro, porta il piede destro in avanti in linea con il sinistro e termina il movimento in una set position. Una chiamata verbale di “Out” (meglio se trascinata “Ouuuuuuut”) accompagna il movimento a partire da quando la mano va in alto per terminare con il completamento del movimento di tiro.



È importante avere il completo controllo del corpo durante e alla fine del movimento. La chiamata deve finire in una posizione di bilanciamento con l'arbitro che sta di fronte al gioco.

OUT “a pugno”

Serve usare questo segnale quando si ha la necessità di vendere la chiamata, ma si è troppo vicini al gioco per usare la chiamata “overhand”. Può essere usato in quei casi che il gioco richiede qualcosa di più di un out di routine, ma un po’ meno di un overhand.

Da una posizione di partenza eretta con i piedi all’altezza delle spalle, fare un passo indietro col piede sinistro e dare un pugno in avanti con il braccio destro tenendolo all’altezza delle spalle. La mano è a pugno. Questa tecnica ti permette di non avvicinarti ulteriormente al gioco rispetto a dove ti trovi all’inizio della chiamata.



SALVO

SALVO – NON TOCCATO – NON PRESA – NESSUNA INFRAZIONE

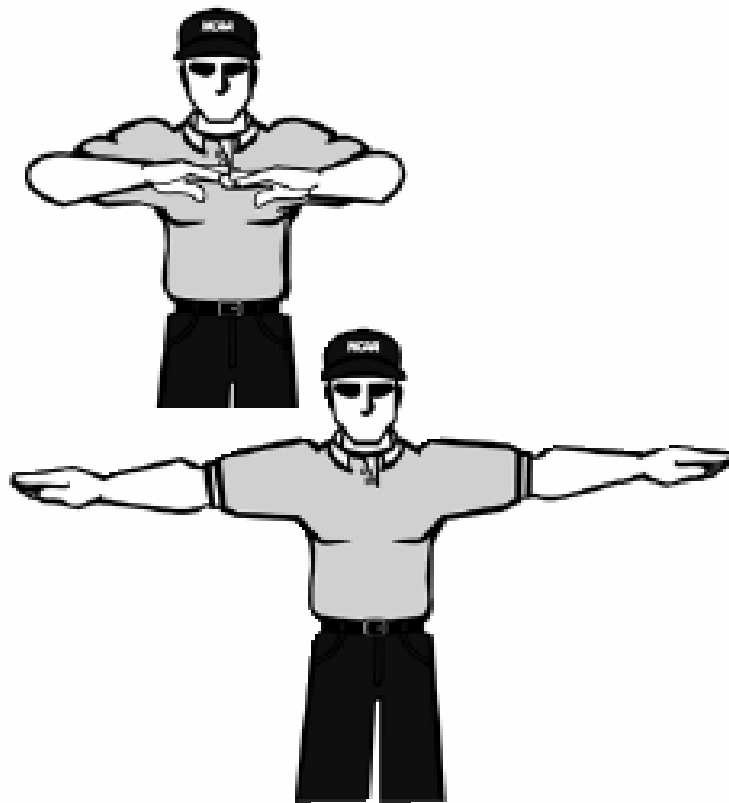
Da una posizione eretta con i piedi allargati all'altezza delle spalle, portare entrambe le braccia al petto all'altezza delle spalle, con i palmi delle mani rivolti verso il basso.

Estendere entrambe le braccia all'infuori orizzontalmente con i palmi verso il basso.

Non bisogna tenere le mani chiuse a pugno.

Chiamare "Salvo", "No Catch", "No Tag".

Riportare le braccia verso il corpo (come in una Ready Position) prima di spostarsi verso un'altra posizione.



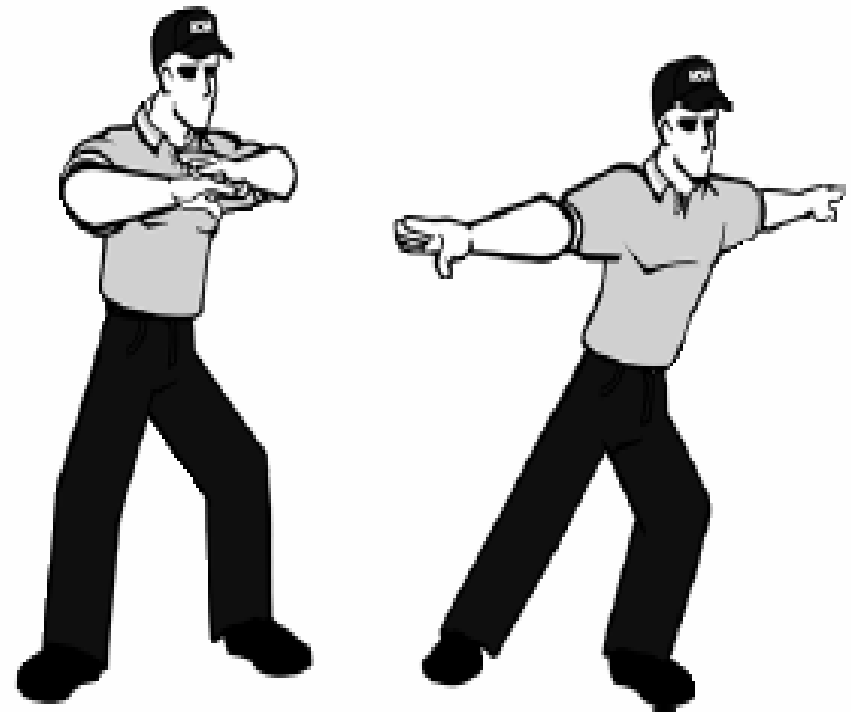
SALVO con enfasi

Da una posizione eretta con i piedi allargati all'altezza delle spalle, portare entrambe le braccia al petto all'altezza delle spalle, con i palmi delle mani rivolti verso il basso.

Fare un passo verso il gioco con il piede sinistro mentre si estendono entrambe le braccia in avanti orizzontalmente con i palmi in giù. Chiamare con voce forte "Salvo".

Completare il segnale portando il piede destro in avanti in linea con il sinistro.

Riportare le braccia verso il corpo (come in una Ready Position) prima di spostarsi verso un'altra posizione.



PALLA MORTA

PALLA MORTA – FOUL BALL – NO PITCH

Da una posizione eretta di partenza con i piedi aperti fino all'altezza delle spalle, alzare entrambe le braccia con i palmi rivolti in avanti.

Le braccia dovrebbero avere un angolazione di 35-40 gradi rispetto al corpo.

Chiamare: "Palla Morta", "Foul Ball" o "No Pitch".

In caso di foul ball se la palla è vicina alla linea allora i piedi dovranno essere a cavallo della linea stessa.

Quando l'arbitro chiama "no pitch" deve accompagnare il segnale spostandosi da dietro il ricevitore verso la parte aperta (ossia dove non c'è il battitore) per ottenere migliore visibilità.

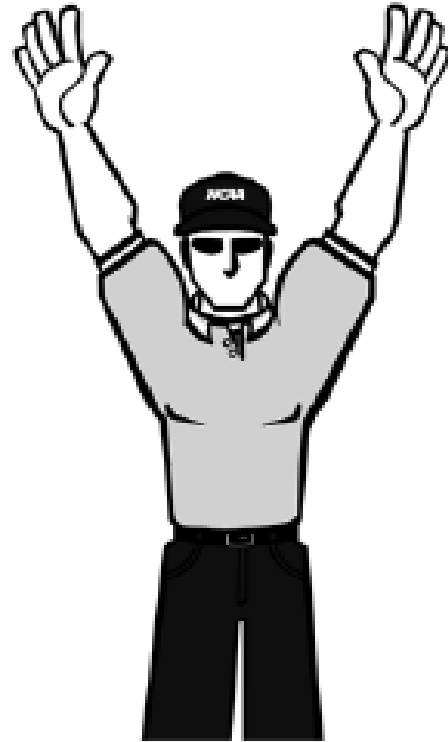


TEMPO

Da una posizione eretta di partenza con i piedi aperti fino all'altezza delle spalle, alzare entrambe le braccia con i palmi rivolti in avanti.

Le braccia dovrebbero avere un angolazione di 25-30 gradi rispetto al corpo.

Chiamare: "Tempo".



PALLA BUONA

Da una posizione eretta di partenza con i piedi aperti fino all'altezza delle spalle, estendere il braccio più vicino al campo orizzontalmente e all'altezza delle spalle, e puntare, sia con la mano aperta a palmo sia con un dito, il territorio buono.

NON DEVE ESSERE USATA NESSUNA CHIAMATA VOCALE.

Se la palla è vicina alla linea, i piedi devono essere a cavallo della linea stessa.



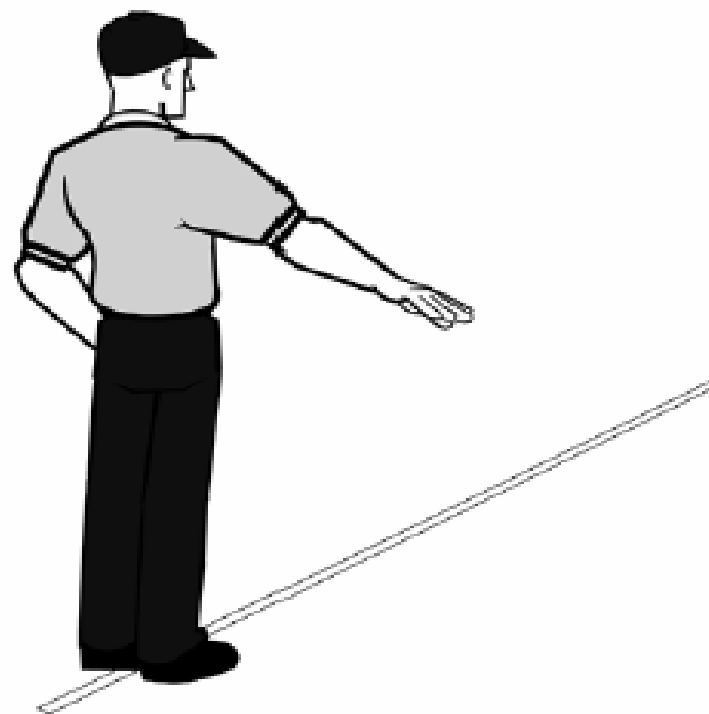
INDICATORE BUONA-FOUL

Da una posizione eretta di partenza con i piedi aperti fino all'altezza delle spalle, a cavallo della linea stendere il braccio destro o sinistro (dipende da dove vi trovate nel campo e dallo stato della palla) in fuori con un'angolazione di 45° rispetto al corpo con la mano (palmo verso il basso) o il dito che puntano il terreno. Usare solamente quando la palla è vicino alla linea e non viene presa sul primo tocco.

Si usa questo segnale solo per palle che vengono palleggiate e che quindi assumono immediatamente il loro status di buona o foul, ma non sono state ancora definitivamente prese o lasciate cadere.

Se il primo tocco (che determina buona o foul) è simultaneo con la presa, la palla non ha nessun status di buona o foul (perché appunto è presa) e questo segnale non è più necessario.

Lo si può usare per collaborare con il classificatore indicando se la presa è avvenuta in territorio buono o in territorio foul.



PALLA MORTA RITARDATA

Estendere il braccio sinistro all'infuori, all'altezza delle spalle, parallelo al terreno.

La mano è a pugno con le dita del pugno rivolte in avanti.



INFIELD FLY

Estendere completamente il braccio destro in alto con il pugno chiuso.

Urlare "Infield Fly". Il battitore non è eliminato. Se la palla è vicina alla linea dire: "Infield Fly se buona".

L'arbitro capo è responsabile di fare questa chiamata. Una volta che l'arbitro capo ha fatto la chiamata gli devono fare eco tutti gli altri arbitri usando lo stesso segnale, ma dicendo solamente: "Infield Fly".

Se l'arbitro capo non fa la chiamata (se ne dimentica o non è sicuro della giocata) e un arbitro di base è sicuro che la palla sia un infield fly, dopo un cenno con lo sguardo all'arbitro capo sarà proprio l'arbitro di base a fare la chiamata: "Infield Fly".



PUNTARE

Il braccio destro o sinistro all'infuori verso il gioco o il giocatore.

Solamente il dito indice è puntato.

L'altro braccio deve essere in controllo e vicino al corpo.

Puntate solamente per indicare una anomalia in un gioco (una toccata, una mancata toccata, un piede staccato) o per riferirsi ad un giocatore che ha commesso un determinato atto. Questo segnale è solitamente seguito da un altro segnale, solitamente un "out" o un "salvo". Il segnale di puntamento deve terminare (riportando il braccio al corpo) prima di iniziare il segnale successivo.



FUORICAMPO

Estendere il braccio destro completamente sopra la testa con l'indice puntato verso il cielo e fare un movimento antiorario con la mano ed il braccio.



DOPPIO – DUE BASI

Estendere il braccio destro completamente sopra la testa con l'indice e il medio sollevati.

Non fare nessun movimento circolare.



ESPULSIONE 1

È importante quando si effettua un segnale di espulsione che non vengano effettuati movimenti o gesti aggressivi (reali o percepiti) verso la persona che sta per essere espulsa. Il segnale deve essere moderatamente animato dopo aver aumentato per quanto serve la distanza fisica fra l'arbitro e la persona espulsa. Questo segnale non deve essere esatto, ma deve essere chiaramente compreso (specialmente dall'espulso) senza essere oltremodo teatrale.

Due sono le opzioni offerte: Mentre si sta di fronte alla persona che deve essere espulsa, fare un passo indietro col piede sinistro (questo crea spazio e ti permetterà di girarti a sinistra quando farai il segnale col braccio). Porta il tuo braccio destro con l'indice esteso ad incrociare il tuo corpo e punta verso il cielo alla tua sinistra. In questo modo non si sta guardando la persona espulsa e il tuo fianco destro starà di fronte a lei

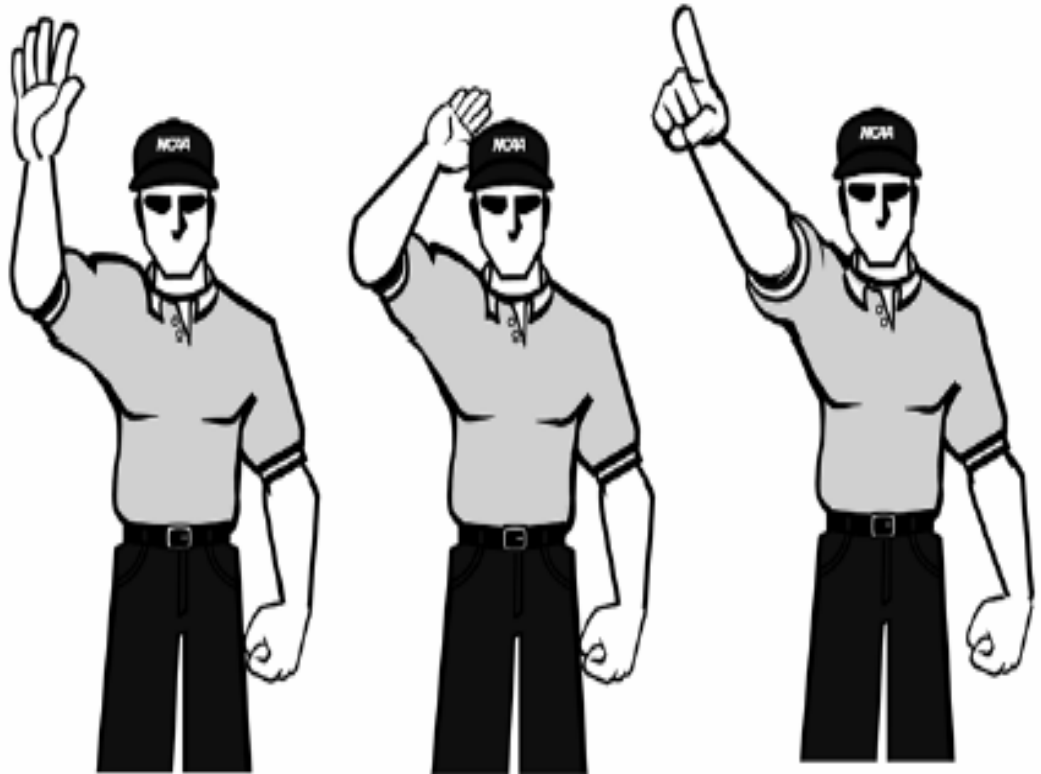


ESPULSIONE 2

Solleva il braccio destro con il palmo aperto e in avanti (come nella chiamata di Tempo, ma solo con metà segnale – solo con un braccio e un pochino più in basso).

Questo indica che la discussione è finita.

Porta la mano destra dietro l'orecchio destro e riposizionala verso l'alto con un'angolazione di 45 gradi dal tuo corpo. L'indice deve essere esteso.



II PUNTO CONTA

Posizionarsi di fronte al piatto di casa base e mentre puntate in maniera plateale in basso verso il piatto esclamate: "IL PUNTO CONTA! IL PUNTO CONTA!"

Stabilisci un contatto visivo col classificatore per assicurarti che abbia compreso che il punto conta e accertatevi che venga messo sul tabellone.

Se necessario usate un movimento ripetuto del braccio indicando il piatto e esclamando "Il punto conta!"



IL PUNTO NON CONTA

Posizionatevi di fronte al piatto. Alzare entrambe le braccia sopra la testa come in un segnale di foul ball. Incrociate le braccia davanti e dietro (non troppo velocemente) e dite: "IL PUNTO NON CONTA". Stabilisci un contatto visivo col classificatore per assicurarti che abbia compreso che il punto non conta e accertatevi che venga non messo sul tabellone.



GIOCO – PLAY BALL

Ci sono diversi modi di indicare da parte dell'arbitro capo che la palla è in gioco.

Con il braccio esteso verso il lanciatore, l'arbitro può usare un movimento in cui "recupera" l'avambraccio e la mano aperta, un movimento di puntamento a mano aperta, di puntamento con solo due dita estese.

Il segnale deve essere accompagnato dalla chiamata verbale: "Gioco".

La chiamata verbale può essere usata anche senza movimenti o altri segnali.



NON LANCIARE

L'arbitro capo deve usare una delle due braccia distese in avanti verso il lanciatore con la mano aperta e il palmo della mano di fronte al lanciatore.

Usare il braccio opposto a dove si trova il battitore per dare maggiore visibilità.



STRIKE

La chiamata vocale di "Strike" è effettuata mentre ci si trova ancora in posizione accovacciata. Il segnale invece viene effettuato in posizione eretta o mentre si sta salendo. I piedi non si devono muovere durante il segnale. Il braccio destro si porta a metà del busto. Il braccio destro si alza in alto col palmo della mano rivolto verso l'orecchio destro, seguito da un leggero movimento in avanti dell'avambraccio, mentre si chiude la mano a pugno (movimento a martello).

Alla fine del segnale l'avambraccio dovrà essere a 90° (o più) rispetto al resto del braccio. Il segnale va tenuto un tempo sufficiente a dimostrare una decisione sicura.

Il segnale finisce riportando il braccio destro indietro verso il corpo prima di spostarsi o di muovere i piedi.



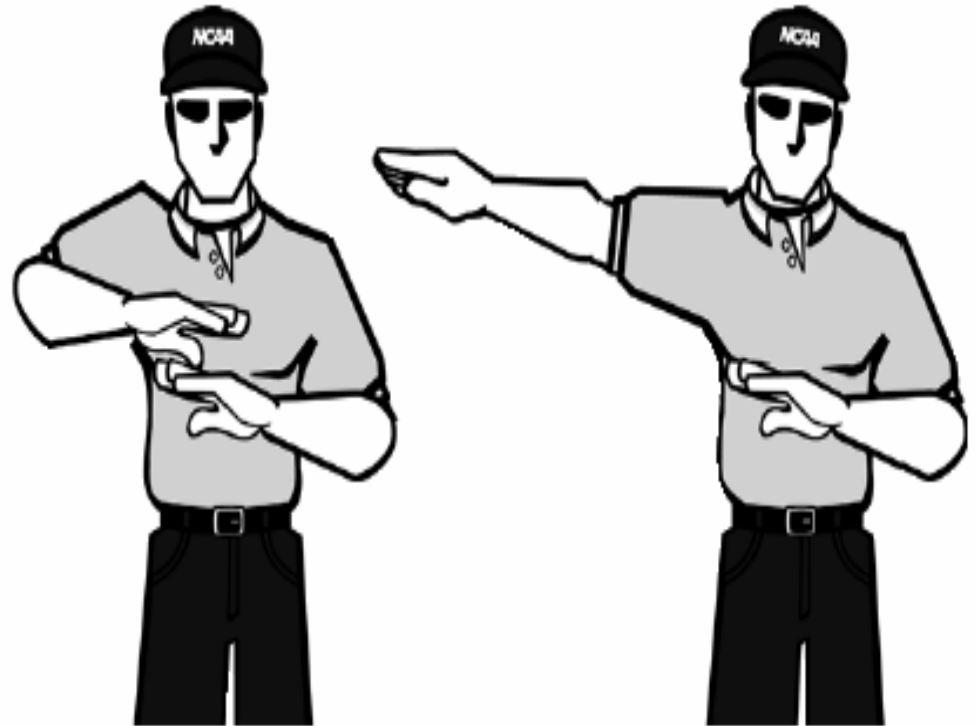
SPRIZZATA FOUL

Questo è un segnale facoltativo. Può essere usato tutte le volte che si verifica una sprizzata foul o in quei casi in cui il tocco della mazza non è risultato così evidente.

Portare la mano sinistra di fronte al corpo, a mezzo busto o anche più in alto, con il palmo o il dorso della mano di fronte a voi.

Con un movimento ad uscire, "spazzolate" le dita della mano sinistra con quelle della mano destra.

Questo segnale è sempre seguito da un segnale di strike.



CONTEGGIO

Alzare entrambe le braccia di fronte al corpo.

L'arbitro deve vedere entrambe le mani in maniera periferica mentre sta guardando il lanciatore.

I ball sono segnalati con le dita della mano sinistra.

Gli strike sono segnalati con le dita della mano destra.

Per effettuare le segnalazioni devono essere usate dita "consecutive".

Un segnale vocale può accompagnare questa segnalazione, e se viene fatto deve essere del tipo: "2 ball, 2 strike".

Non dire "2 e 2" oppure "22"". Il conteggio deve essere dato al lanciatore e mostrato per un tempo sufficiente affinché anche gli altri giocatori possano vedere.

Le mani possono essere ruotate per migliorare la visibilità.



SITUAZIONE di INFIELD FLY

La mano destra potata al petto a palmo aperto, indica che ci sono le condizioni preliminari perché si possa verificare un infield fly.

Il segnale di situazione di infield fly deve essere iniziato dall'arbitro capo appena prima che il battitore entri nel box. Ogni arbitro di base a questo punto deve ripetere il segnale all'arbitro capo.

Il segnale deve essere dato prima di ogni battitore quando è possibile una situazione di infield fly.



FINE di SITUAZIONE di INFIELD FLY

Si usa la mano destra in un movimento "di sfregamento" dal gomito al polso del braccio sinistro e indica che non ci sono più le condizioni preliminari affinché si possa verificare un infield fly.



QUANTI OUT CI SONO?

Per verificare o chiedere quanti out ci sono, l'arbitro guarda un collega e chiude la mano destra a pugno sul pantalone alla sua destra.

Non c'è niente di male nel chiedere ad alta voce quanti out ci sono, ma ciò attira l'attenzione sull'arbitro, e se non è strettamente necessario è meglio che l'arbitro non diventi mai centro di attenzione per gli altri. Se capitasse di fare tale domanda più volte nella stessa partita potrebbe dare l'impressione che l'arbitro non sia concentrato sul gioco.



QUANTI OUT CI SONO? - RISPOSTA

L'arbitro che risponde deve indicare il numero di eliminati mettendo il corretto numero di dita sul pantalone destro.



COME E' IL CONTEGGIO?

Per richiedere il conteggio ad un collega mettere entrambe le mani aperte sul petto.

Non c'è niente di male nel chiedere ad alta voce quale sia il conto a casa base, ma ciò attira l'attenzione sull'arbitro, e se non è strettamente necessario è meglio che l'arbitro non diventi mai centro di attenzione per gli altri. Se capitasse di fare tale domanda più volte nella stessa partita potrebbe dare l'impressione che l'arbitro non sia concentrato sul gioco.



COME E' IL CONTEGGIO? - RISPOSTA

L'arbitro che risponderà dovrà indicare il conteggio posizionando il corretto numero di dita sul petto.



TERZO STRIKE PRESO

Il gomito del braccio destro deve essere tenuto all'altezza dell'anca con solo l'avambraccio esteso in fuori con una angolazione di 90° dal corpo.

La mano è chiusa a pugno.

Il segnale viene usato dall'arbitro di base per indicare all'arbitro capo che il terzo strike è stato preso dal ricevitore.



TERZO STRIKE NON PRESO

Il gomito del braccio destro deve essere tenuto all'altezza dell'anca con solo l'avambraccio esteso in fuori con una angolazione di 45° dal corpo.

L'indice deve puntare il terreno.

Il segnale viene usato dall'arbitro di base per indicare all'arbitro capo che il terzo strike NON è stato preso dal ricevitore.

Avvisa tutti gli altri arbitri di stare all'erta per un possibile gioco sul battitore corridore.

