

## GIOCO D'APPELLO: QUESTO SCONOSCIUTO.

Il gioco d'appello è certamente uno degli aspetti meno conosciuti del Regolamento Tecnico di Gioco ma costituisce parte assolutamente essenziale nel gioco del Softball perché permette all'arbitro di prendere decisioni su situazioni in cui non può intervenire autonomamente.

La prima particolarità che ha il gioco d'appello nel softball è che lo stesso si può fare sia a **palla viva** che a **palla morta**; l'essenziale è che sia fatto **prima** di un lancio legale o illegale, **prima** che il lanciatore e tutti i difensori abbiano lasciato il territorio buono e **prima** che gli arbitri abbiano lasciato il campo dopo l'ultima giocata di una partita.

Da queste regole non si può mai trascendere tranne che nelle situazioni in cui la squadra non in difetto **faccia appello contro l'utilizzo di un sostituto illegale, di un rientro illegale o di un giocatore rimpiazzato non annunciato all'arbitro**. In queste particolari situazioni infatti il gioco d'appello si può proporre in qualsiasi momento purchè il giocatore su cui si fa appello sia ancora impegnato in partita.

Tenendo presente ora quello che abbiamo appena detto, proviamo a capire come ci deve essere proposto un gioco d'appello. Il gioco d'appello può essere proposto dal manager, dal coach o da un qualsiasi difensore impegnato in campo (per proporre appello si deve però trovare in campo interno) e può essere proposto, come già abbiamo detto, sia a palla viva che a palla morta. Per proporre il gioco d'appello a palla viva basterà o toccare il corridore su cui si fa appello oppure la base su cui è stata commessa l'infrazione (nel fare ciò bisogna essere in possesso della palla) mentre nell'appello a palla morta, molto più semplicemente, **indicando** chiaramente su chi e perché si propone il gioco d'appello.

Ora dobbiamo capire su cosa si può fare appello e per fare questo dobbiamo aprire il RTG alla Regola 1 Sezione 2. Questa regola ci dice che può essere proposto gioco d'appello nel caso in cui:

1. un corridore abbia saltato una base nella sua corsa;
2. un corridore abbia lasciato una base su una presa la volo prima che la palla sia stata toccata da un difensore;
3. non sia rispettato l'ordine di battuta;
4. qualora un battitore-corridore divenuto corridore manifesti intenzione di proseguire verso la seconda base e venga toccato con la palla mentre non è contatto con la base;
5. qualora sia inserito un giocatore in campo senza annunciare il suo ingresso all'arbitro capo (sostituzione illegale);
6. qualora si utilizzi un giocatore di rimpiazzo senza annunciare il suo ingresso all'arbitro capo;
7. qualora si rimetta in partita un giocatore partente sostituito due volte oppure un sostituto già sostituito una volta (rientro illegale);
8. qualora si utilizzi un giocatore non annunciato mentre si utilizza la regola del giocatore designato;
9. qualora, dopo una sospensione del gioco, i corridori si posizionino su cuscini diversi da quelli che avevano prima della sospensione stessa.

Una cosa simpatica che troviamo sul RTG è che dobbiamo necessariamente ricordare è che ad un corridore è permesso rientrare verso una base su cui è stata commessa un'infrazione **anche se la palla è morta. Al termine dell'azione se l'attaccante non sfrutta questa opportunità di "rimettersi in regola" può essere comunque effettuato su di lui un gioco d'appello** (fondamentale però il fatto che si debba permettere all'attaccante di effettuare la propria scelta ... non è una gara a chi è più veloce). Inoltre un altro aspetto importante che dobbiamo memorizzare è che se il battitore-corridore salta il

cuscino di prima o utilizza la porzione bianca della doppia base nelle situazioni in cui questo non gli è concesso occorrerà che la squadra in difetto proponga gioco d'appello per poter ottenere l'eliminazione dello stesso **prima** che il battitore-corridore rientri sul cuscino di prima.

L'analisi che abbiamo appena compiuto ha permesso di rivisitare le regole del gioco d'appello. Non rimane altro che ricordare cinque cose essenziali:

- dobbiamo rispondere sempre prontamente quando viene proposto legalmente un gioco d'appello e lo stesso viene proposto in modo chiaro (facendo capire cioè su chi e perché si propone l'appello);
- se il gioco d'appello viene proposto all'arbitro sbagliato, quello competente deve assumersi l'onere della chiamata specificando in modo chiaro la propria competenza nel farlo;
- se il gioco d'appello è effettuato fuori dai termini previsti, l'arbitro non chiamerà niente segnalando e motivando a voce la non proponibilità ... non è sufficiente dire "Appello non proponibile!", bisogna anche spiegare il perché di tale improponibilità;
- se non è chiaro su chi e perché viene fatto il gioco d'appello l'arbitro non deve aver paura di chiedere maggiore chiarezza al proponente. Non esitate a chiedere ulteriori chiarimenti su ciò che vi vengono a chiedere, senza però dare indicazioni esplicite ... se vi chiedono "Arbitro appello perché il corridore ha saltato casa base!" e a casa base sono passati più corridori chiedete senza indugio "Quale corridore? Visto che ne sono passati due!" ... oppure "Arbitro il corridore numero 45 ha saltato la base!" ... se ha raggiunto più basi siate solerti a chiedere "A quale base si riferisce?" ... Come in tutti gli aspetti dell'arbitraggio dobbiamo sempre ricordare che **dobbiamo tutelare il gioco**.
- Nei casi di gioco d'appello immediato (partenza da una base in anticipo su una volata o utilizzo del cuscino bianco da parte del battitore-corridore quando invece dovrebbe utilizzare quello arancione) la richiesta sarà accettata anche se proposta attraverso un semplice gesto "conclusivo ed inequivocabile" (es. un tiro su una base o anche una frase che indichi la volontà di appellarsi seppur non troppo formale ... "arbitro, arbitro ha toccato il bianco") e non attraverso la formalità richiesta nell'appello classico. Questo logicamente perché essendo un gioco a tempo (se il corridore torna prima dell'appello si salva) esigere dalla difesa di specificare le motivazioni dell'appello richiederebbe troppo tempo permettendo perciò all'attaccante di avvantaggiarsi e di tornare alla base salvandosi.