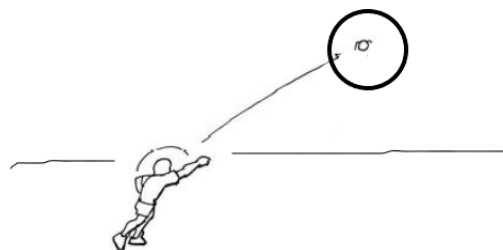


## ***LANCIO (Pitch)***

**Obiettivo:** la parte **LANCIO** del gioco valuta con quanta precisione un giocatore riesce a effettuare un lancio da una **distanza di 14 metri per il 1° e 18 metri per il 2°** verso un bersaglio (cerchio posto in verticale o disegnato sul muro a circa 1 mt da terra) detto “zona dello strike”.

Un lancio che colpisce una parte QUALSIASI del bersaglio viene considerato strike e avrà il valore di **25 punti**.

Questa prova potrà essere fatta sia in palestra che all'esterno.



### ***Attrezzatura consigliata:***

- Sei palle da Baseball morbide
- Bersaglio della “zona dello strike” (un cerchio da 90 cm)

### ***Procedura:***

- Ciascun giocatore ha a disposizione **sei lanci** per colpire il bersaglio della “zona dello strike” distante 14 metri
- Il Bersaglio della "zona dello strike" rappresenta una zona dello strike standard.
- Il giocatore deve partire dalla pedana del lanciatore realizzata da una **linea in gesso e/o nastro** e lanciare ciascuna palla sull'obiettivo della “zona dello strike”.

Un piede rimane in contatto con la linea fino a quando viene lanciata la palla, in questo momento entrambi i piedi possono seguire e finire di fronte alla linea.

- Ogni tentativo che colpisce una QUALSIASI parte dell'obiettivo della “zona dello strike” vale **25 punti**

### **Staff e allestimento del campo consigliati:**

Giudice 1: sta sulla pedana o sulla linea in gesso per assicurarsi che il concorrente abbia almeno un piede a terra durante il tiro.

Giudice 2: determina il numero di lanci che colpiscono l'obiettivo della “zona dello strike”.

Contapunti: registra il numero di lanci che colpiscono l'obiettivo della “zona dello strike” e i punti guadagnati.

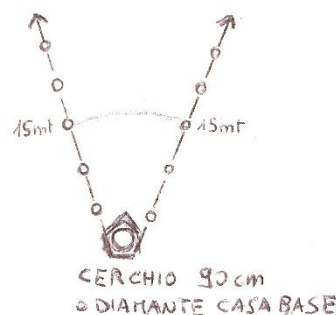
### **PUNTEGGIO:**

- Il punteggio è basato sul numero di lanci che colpiscono una parte QUALSIASI dell'obiettivo della “zona dello strike”.
- Ciascun giocatore ha a disposizione 6 lanci.
- Ciascun lancio che colpisce l'obiettivo della “zona dello strike” vale 25 punti
- Se il giocatore non colpisce una porzione dell'obiettivo, gli vengono assegnati 0 punti per questo lancio.

## BATTUTA (Hit)



**Obiettivo:** la parte **BATTUTA** del gioco verifica l'abilità di un giocatore di battere la palla da un tee fisso, lungo una linea che dalla casa base va verso l'esterno. La battuta è valida solo se la PALLA atterra nel settore delimitato da due linee, risultante dal prolungamento dei lati del diamante come da esempio",



### Attrezzatura consigliata

- Un Batting Tee regolabile
- Cinque palle da Baseball morbide
- Due mazze
- Corda metrica posizionata a **15 metri per il 1° e 20 metri per il 2°** dalla parte anteriore della casa base,
- Sei cinesini/bandierine per segnare ogni battuta.

### Procedura

- Per colpire la palla, ciascun giocatore ha a disposizione **tre battute**
- Non sono concesse battute correndo o camminando. Il giocatore può effettuare un passo e non più di uno nel tentativo di colpire la palla.
- Nel punteggio, viene calcolato solo il tentativo migliore determinato dal giudice.

### Misurazione

- Per misurare con precisione la distanza si consiglia la presenza di due giudici.
- Per ciascuna palla battuta, il giudice segna il punto nel quale **ciascuna palla atterra, non il punto nel quale si ferma rotolando.**
- Dopo il terzo e ultimo tentativo, il giudice valuta il tentativo migliore misurandone la distanza.
- Il punteggio si calcola a seconda dei metri percorsi dalla palla. Es. 1 metro=1 punto.