

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 51 (1994)

Heft: 9

Artikel: Baseball, un gioco intelligente

Autor: Owassapian, Dominik

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999779>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 29.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Baseball, un gioco intelligente

di Dominik Owassapian

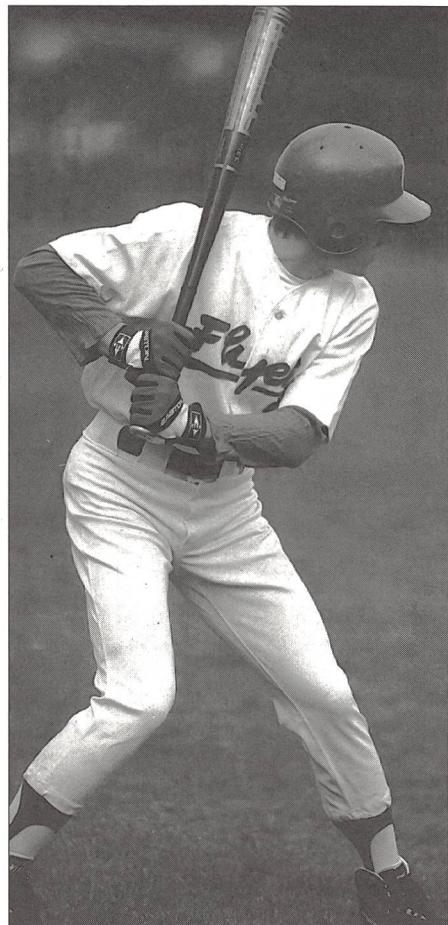
traduzione ed adattamento di Rossella Cotti

foto di Joël Wüthrich

«Il baseball è un gioco nel quale si stà molto fermi, si lanciano o si battono delle palle e ogni tanto bisogna anche correre». E' inutile affermare che l'apparenza inganna e che queste opinioni possono solo derivare da una cattiva percezione delle componenti essenziali del baseball.

Le complicate regole e le diverse possibilità tattiche si iniziano a capire soltanto quando si ha la possibilità di assistere ad una partita di baseball dal vivo (negli Stati Uniti anche in settimana ci possono essere fino a 40.000 spettatori) o davanti al teleschermo e così ci si rende conto che dietro le sembianze di un gioco semplice si cela uno sport complicato che esige dei giocatori fisicamente e psicologicamente forti. I bambini e i giovani sono anche attratti da questo sport perché i ca-

nali televisivi americani hanno creato una certa curiosità. Per loro è un gioco nuovo che si distingue dagli altri sport conosciuti. Afferrare la palla con il guanto invece che a mani nude, colpire la palla lanciata con la mazza e batterla lontano sul campo è qualcosa di diverso, di più difficile e di più interessante. Si richiedono nuove abilità, si offrono nuove possibilità e si amplia la gamma dei movimenti. E' sempre stimolante imparare qualcosa di nuovo.



Lo scopo dell'apprendimento del baseball, però, è quello di mantenere vivo l'entusiasmo iniziale e di consolidarlo; quindi, oltre ad insegnare le abilità specifiche al baseball, bisogna riuscire a comunicare le sue regole complesse in maniera semplice. Una motivazione sempre elevata si potrà raggiungere soltanto quando si riconosceranno le diverse possibilità di gioco che risultano dalla complessità delle regole. Il vero fascino del baseball consiste nel riconoscere le diverse possibilità di gioco, nel saper decidere in modo veloce, nel riuscire ad applicare l'abilità appresa in modo adattato alla situazione e in accordo con gli altri compagni di squadra e nel padroneggiare e risolvere situazioni difficili in tempo breve.

Le caratteristiche di gioco

Nel baseball vi sono dei battitori e dei corridori e questo lo distingue dagli altri 4 giochi sportivi più importanti: il calcio, la pallacanestro, la pallavolo e la pallamano. In questi giochi il ruolo della squadra in attacco o in difesa può essere ribaltato in qualsiasi momento; nel baseball, invece, i ruoli sono fissi per un certo



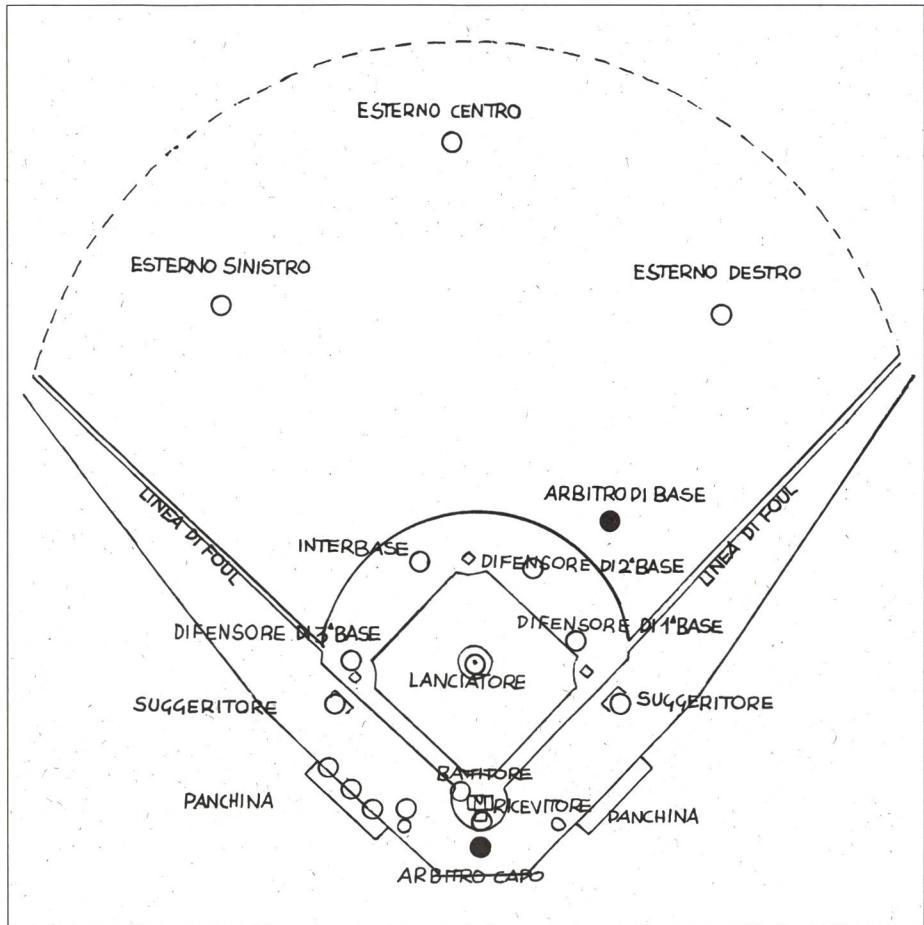


Fig. 1: Il campo di gioco e la posizione dei giocatori.

lasso di tempo e solo la squadra in attacco può segnare dei punti. Le 2 squadre sono composte da 9 giocatori.

Un giocatore della squadra in attacco, prova a colpire con la mazza, il più lontano possibile, la palla lanciata dal lanciatore al ricevitore (entrambi appartengono alla squadra in difesa). Egli corre poi attorno al campo raggiungendo le tre basi ed infine la casa base (homeplate). Questo percorso può essere effettuato in tappe successive. Il giocatore che raggiunge la casa base guadagna un punto per la sua squadra.

La squadra in difesa occupa l'intero campo e ha il compito di prendere la palla il più velocemente possibile e di rilanciarla affinché l'attaccante sia eliminato e gli si impedisca così di fare dei punti. Quando i difensori hanno eliminato 3 attaccanti, i ruoli vengono invertiti. La squadra in difesa può determinare, con il suo gioco, il lasso di tempo nel quale l'attaccante può segnare dei punti. Quando entrambe le squadre hanno effettuato sia la fase di battuta (attacco) che quella di difesa, termina una ripresa (chiamata anche «inning»); una partita di baseball si suddivide in 9 riprese.

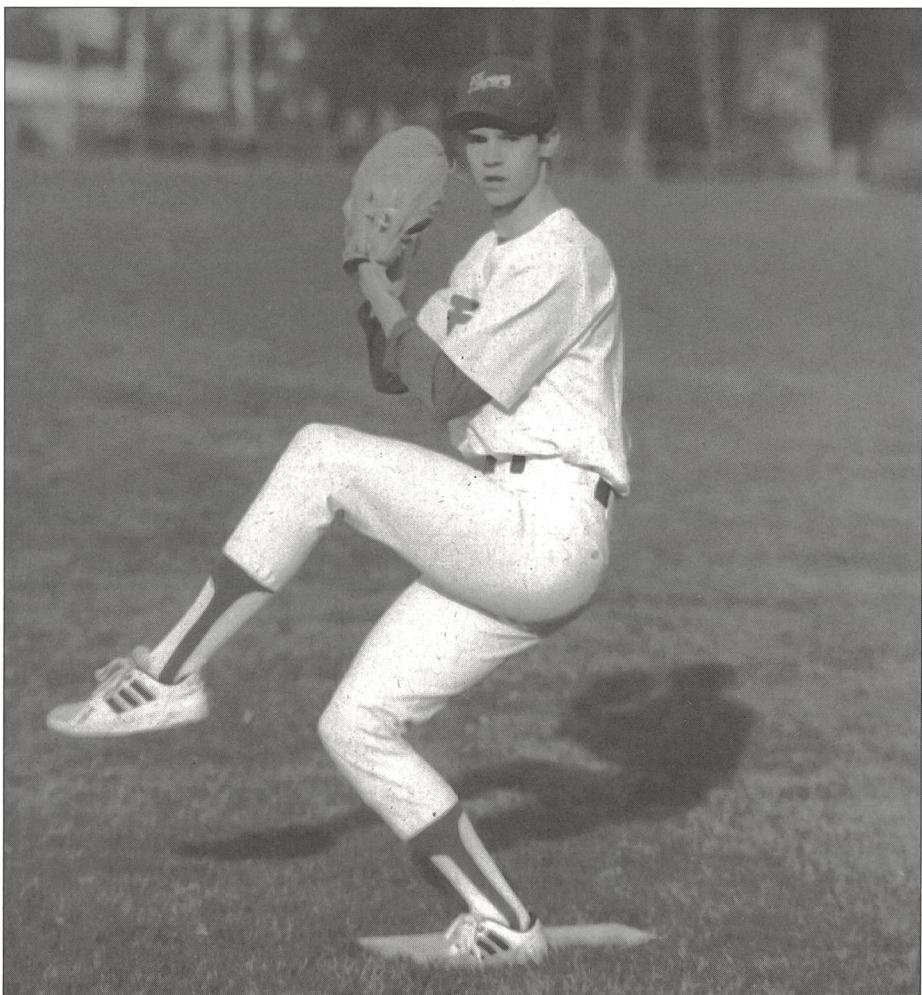
Le regole di gioco più importanti

La squadra in difesa si dispone sul campo secondo uno schema ben preciso, nel quale ogni giocatore ricopre un ruolo ben preciso (cfr. fig. 1).

Il lanciatore e il ricevitore appartengono alla squadra in difesa. Il lanciatore, dalla sua pedana, lancia la palla al proprio ricevitore in modo tale che il battitore, che appartiene alla squadra in attacco, la colpisca male o addirittura la manchi.

Se la palla viene colpita dal battitore, il lanciatore e il ricevitore assumono gli stessi compiti degli altri giocatori. Il lanciatore assume la funzione di ricevitore e il ricevitore si dispone a difesa della casa base.

I giocatori, che all'interno del campo, sorvegliano le prime 3 basi sono i difensori di prima, seconda, terza base e interbase e vengono chiamati giocatori di campo («infielders»). L'interbase svolge una funzione speciale: la sua posizione è tra la seconda e la terza base, uno spazio nel quale vengono colpite la maggioranza delle palle. Oltre al compito di raccattare le palle, l'interbase è anche corresponsabile della difesa



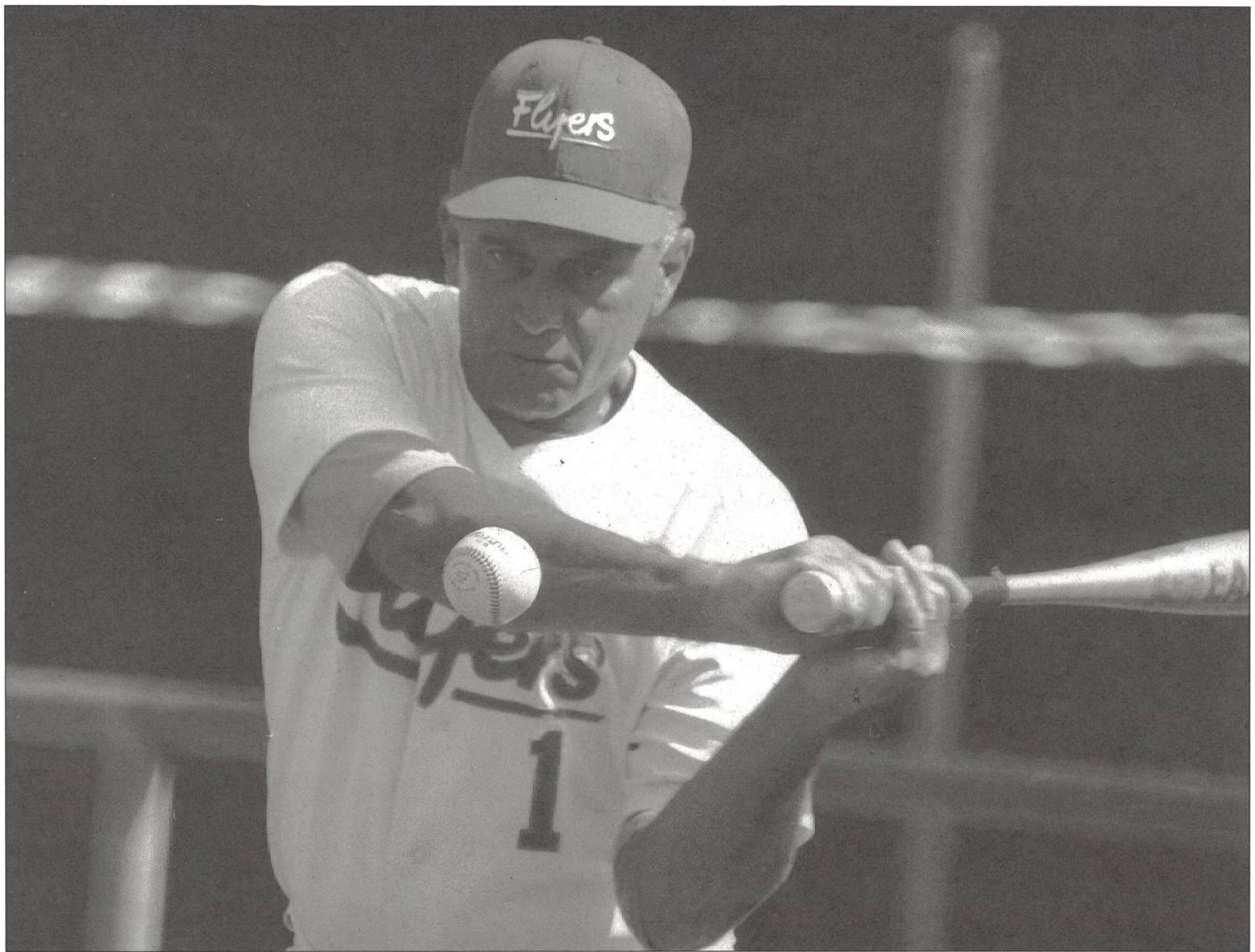
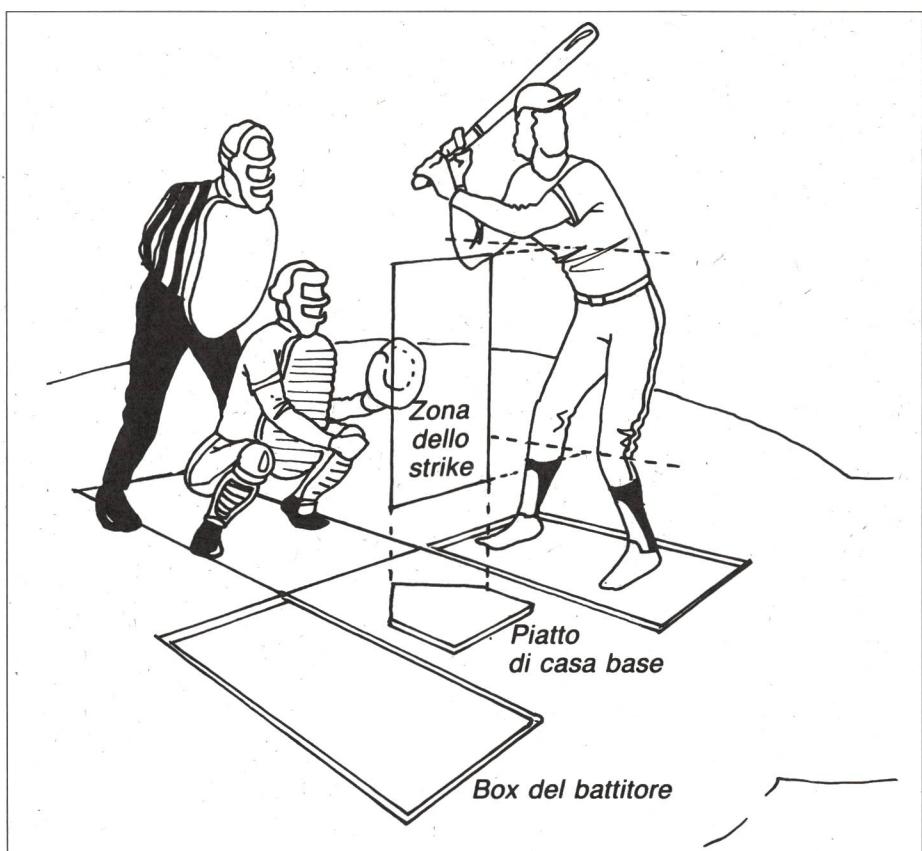


Fig. 2.: La zona dello strike.

della seconda base. Normalmente il miglior ricevitore ed il miglior lanciatore occupano questa posizione. La squadra in difesa è completata con 3 giocatori esterni al campo («outfielders»): l'esterno sinistro, l'esterno centro, l'esterno destro. Essi devono raccogliere le palle che sono state buttate fuori campo e passarle il più velocemente possibile ai giocatori di campo («infielders»). Tutti e tre devono essere dei bravi ricevitori e dei corridori veloci. Il giocatore più bravo occupa di regola la posizione di esterno centro. I 9 giocatori della squadra entrano in campo come battitori uno dopo l'altro secondo un ordine prestabilito. Quando l'arbitro dà inizio alla partita, comincia il duello tra lanciatore e battitore. Quest'ultimo deve tentare di battere le palle lanciate dal lanciatore al ricevitore nel campo (fair-territory) per poter così raggiungere le basi. Affinché il battitore abbia la possibilità di colpire le palle, il lanciatore deve lancerle in una zona chiamata *strike*. Questa è la zona che intercorre tra le ginocchia, le ascelle del battitore e la larghezza della casa base (cfr. fig. 2). Se il lanciatore non lancia la palla



nella zona dello strike e il battitore non tenta di colpirla, il tiro viene considerato «ball» (palla non buona da colpire). Se ciò accade quattro volte consecutivamente, il battitore ha diritto di andare alla prima base. Se, invece, il lanciatore centra la zona dello strike e il battitore manca la palla o non tenta nemmeno di batterla, l'arbitro chiamerà «strike» (lancio buono da battere). Le palle che ricadono sul «territorio foul» (terreno fuori dal settore circolare) sono chiamate «foulball». Praticamente un foulball conta come uno strike ma mai come terzo strike. Dopo 3 strikes il battitore viene eliminato. Il compito del battitore, una volta battuta la palla, è quello di conquistare di corsa la prima base e, in seguito, le basi successive. Se il battitore riesce a raggiungere in una sola volta le 4 basi ottiene un «home run»: questo accade generalmente quando il battitore ha lanciato la palla oltre il confine del campo. Il corridore cercherà, approfittando delle battute dei compagni e degli errori della difesa, di compiere il giro completo dell'intero diamante passando per le basi e ritornando alla casa base. In questo modo conquisterà un punto.

Un battitore è eliminato quando:

- subisce 3 strikes;
- la palla da lui battuta viene presa al volo;
- la palla viene battuta ma egli giunge alla prima base dopo che questa è stata toccata da un difensore in possesso di palla;
- è toccato da un difensore in possesso di palla e non è a contatto di una base.

Quando la difesa riesce ad eliminare 3 giocatori della squadra attaccante le 2 squadre si scambiano di nuovo i ruoli.



vi maneggino già dall'inizio la mazza ed il guanto; spesso viene sprecato molto tempo in tal senso. L'esperienza insegna che le difficoltà di apprendimento principali non compaiono quando si batte con la mazza o quando si riceve la palla con il guanto, ma piuttosto quando si mettono in pratica le regole durante una partita. Ed è proprio da questa considerazione che prende spunto il mio libro. Una

volta che le allieve e gli allievi conoscono le numerose regole e le relative possibilità tattiche che ne derivano, l'entusiasmo per questo gioco diventa più profondo e duraturo. ■

Bibliografia:

Owassapian, D.: *Baseball entdecken - eine Aufbaureihe*. Edizioni ASEF, Berna 1993.

Come imparare il baseball

Nel mio libro «Scoprire il baseball» (*«Baseball entdecken»*), oltre alle descrizioni tecniche e metodologiche, ho descritto le 17 forme principali per l'apprendimento del gioco. In questo modo, i ragazzi e i giovani possono avvicinarsi progressivamente a questo sport dalle regole così complesse. Le specifiche abilità come il lanciare, il ricevere e il battere non sono prioritarie. L'accento principale deve essere posto sull'apprendimento delle regole tecniche e tattiche. Le regole del baseball devono essere imparate durante il gioco. Non è necessario che le allieve e gli allie-

Terminologia

inglese	italiano
pitcher	lanciatore
catcher	ricevitore
batter	battitore
infielder	giocatori in campo
outfielder	giocatori fuori campo
rightfielder	esterno destro
leftfielder	esterno sinistro
centerfielder	esterno centro
baseman	baseman (non viene tradotto) è il responsabile della difesa delle basi
base	base
fair-territory	campo
strike-zone	zona dello strike