

WIFFLEBALL

IL CAMPO DA GIOCO

Il Campo. Il campo da gioco è una superficie piana delimitata da due linee di foul e da un muro di fuoricampo. L'angolo formato tra le due linee di foul è compreso fra 70° e 75°.

Il monte del lanciatore. Il lanciatore tirerà da una pedana posta a 12,80 metri da casa base.

Il Box del battitore. Non sono obbligatori i box. Avranno dimensioni di 91x122cm. Il piatto ha dimensioni standard.

Il back stop. Il suo uso è fondamentale perché ferma le palle lanciate, i lanci pazzi, ed i foul. Aiuta ad accelerare le partite e mette meno stress sui lanciatori. Deve essere alto almeno 120 cm e largo almeno 180 cm.

Marcare il campo. Si potrà usare gesso o delle cordicelle per segnare le linee di foul e le linee orizzontali.

Equipaggiamento da gioco.

La Palla. Sarà usata soltanto la palla di wiffleball con otto fori su un lato. Se la palla presenterà uno strappo più lungo di 5mm sarà rimossa dal gioco.

La mazza. Si userà soltanto una mazza durante la partita. Sarà fatta di materiale plastico e in caso di alterazione(rottura, deformazione grave) può essere sostituita.

Calzature. Non sono ammesse scarpe con spikes di metallo.

Squadre

Ogni squadra sarà composta da un minimo di due a un massimo di cinque giocatori. Tutti i giocatori possono cambiare posizione difensiva a piacimento, ma si possono schierare solo tre difensori alla volta: un lanciatore e due difensori.

Ordine di battuta. Ogni squadra può scegliere di mettere nell'ordine di battuta da un minimo di due a un massimo di cinque giocatori.

Il gioco

Una partita dura sei innings. Si applica la regola della manifesta inferiorità se esiste uno scarto di almeno dieci punti in qualunque momento dopo aver completato quattro innings o di almeno venti punti dopo aver completato due innings.

Out. Tre out per inning per ciascuna squadra.

La conta. Quattro balls per una base su ball, tre strikes per un out, i foul sono illimitati. Una sprizzata foul che colpisce il bersaglio risulterà in un out solo con due strikes.

La zona strike. La zona strike è un bersaglio costruito con qualsiasi materiale solido. Il bersaglio sarà ad una altezza dal terreno che va da 30 a 40 cm e sarà larga 60 cm e alta 85 cm.

Corridori. Non ci sono ne corridori ne basi rubate. Tutti i corridori sono immaginari.

Bunt. Il bunt è illegale e non sarà permesso.

Il battitore

Il battitore può cambiare lato di battuta in qualunque momento. Deve avere entrambi i piedi dentro il box di battuta . Un lancio che colpisce il battitore sarà chiamato ball. Se il battitore si sposta in maniera da essere colpito da un lancio allora sarà chiamato uno strike. Il battitore inoltre non potrà toccare una palla foul fino a che essa non sia completamente ferma.

Il lanciatore

Il lanciatore non può indossare abiti o gioielli che possano distrarre il battitore, e deve fare almeno un lancio prima di lasciare la pedana.

Non deve necessariamente iniziare il caricamento sulla pedana ma deve avere almeno un piede sulla pedana quando rilascia la palla. Un lancio effettuato violando tale regola è considerato ball.

Non esistono balks.

Al lanciatore sono concessi dieci lanci di riscaldamento prima che inizi la partita e 7 lanci tra un inning e l'altro.

I difensori

I difensori possono schierarsi in qualunque posizione purché ciò non interferisca o distragga il battitore.