

BASEBOL

OBJECTIVOS DO JOGO › Obter o maior número de pontos, os quais se conseguem percorrendo voltas completas ao quadrado do jogo [uma volta equivale a um ponto/uma corrida].

ATAQUE › Dar o máximo de voltas para conseguir marcar pontos, antes que 3 dos seus jogadores sejam eliminados. Uma equipa quando ataca é composta apenas pelos jogadores que batem na bola.

DEFESA › Eliminar o mais rapidamente possível 3 jogadores da equipa contrária. Uma equipa quando defende é composta por 9 jogadores que estão distribuídos pelo quadrado de jogo [ver campo].

DURAÇÃO DO JOGO › 9 partidas/entradas [innings], cada partida corresponde a uma fase de ataque e de defesa para cada uma das equipas. As equipas mudam de funções quando forem eliminados 3 jogadores da equipa que ataca.



EQUIPAMENTO

BOLA › O núcleo central é feito de borraça ou resina. É revestida de couro [pele de cavalo]. Peso › 143g – 150g.

TACO › São permitidos tacos de alumínio ou tacos de madeira [nível superior].

LUVAS › Em couro. As da primeira base ou receptor [catcher] são maiores.

CAPACETE › Com protecção nas orelhas.

EQUIPAMENTO DO CATCHER › Máscara, capacete, peitilho e caneleiras.



CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS E DISTRIBUIÇÃO NO CAMPO

Cada equipa é composta por 9 jogadores os quais são dispostos no terreno de jogo do seguinte modo. [Fig.01]

EQUIPA DEFENSORA

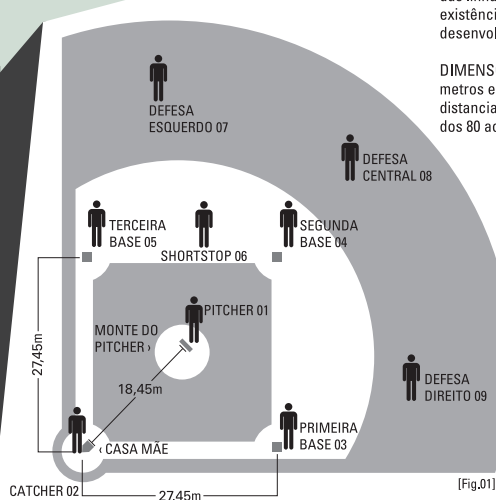
- 01 › Lançador [pitcher]
- 02 › Receptor [catcher]
- 03 › 1ª base [first baseman]
- 04 › 2ª base [second baseman]
- 05 › 3ª base [third baseman]
- 06 › Shortstop [meio defesa]
- 07 › Defesa esquerdo [left fielder]
- 08 › Defesa central [center fielder]
- 09 › Defesa direito [right fielder]

EQUIPA ATACANTE

- 10 › Batedor [batter]

EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 11 › Árbitro [umpire], existem, regular-mente, 4 árbitros, um atrás de cada base.



O CAMPO

É de forma quadrada, delimitado pelas duas linhas laterais e por uma linha final marcada convencionalmente em cada espaço, quer pela união das linhas laterais em arco, ou tão somente pela existência de vedações ou outras limitações onde se desenvolve o jogo.

DIMENSÕES › 27,45 metros entre as bases, 18,45 metros entre a placa de lançamento e a casa base, distancia entre casa base e linha de fundo de campo dos 80 aos 120 metros.

OS JOGADORES NA DEFESA

Os jogadores tentam apanhar a bola, lançando-a para as bases antes dos corredores chegarem. Bolas apanhadas no ar provocam eliminação.

PITCHER › tenta lançar a bola para o catcher, sem o batedor lhe tocar. Se o conseguir, faz um strike. Três strikes eliminam o batedor.

CATCHER › orienta o lançamento do pitcher e recebe a bola por ele lançada.

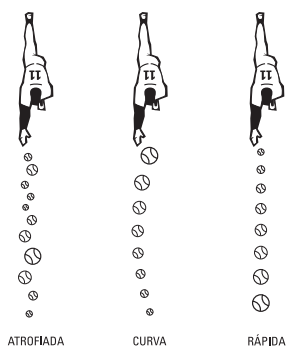
PRIMEIRA, SEGUNDA E TERCEIRA BASE › apanham as bolas de campo e cobrem as respectivas bases, para desclassificar os corredores.

SHORTSTOP › defende entre a segunda e a terceira base.

OUTFIELDERS › apanham as bolas longas e as bolas picadas.

LANÇAMENTO

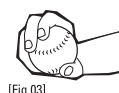
A bola chega, da mão do striker, à casa mãe em meio segundo. O tempo médio de reacção humano é de um quarto de segundo. O batedor tem cerca de 25 centésimos de segundo para analisar o lançamento e actuar. Eis alguns lançamentos habituais ›



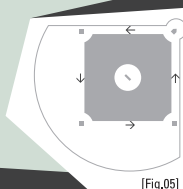
BOLA RÁPIDA › lançada sem efeito e com toda a força de cima para baixo. Chega a atingir os 150 km/h. [Fig.02]



BOLA CURVA › a colocação dos dedos permite dar-lhe um efeito curvilíneo no seu trajeto. Foi provado cientificamente que não se trata de uma ilusão de óptica: a bola realiza mesmo um trajeto não linear. [Fig.03]

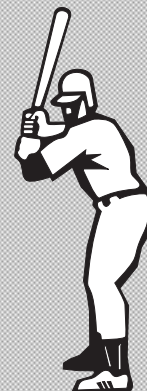


BOLA ATROFIADA › é mais puxada que lançada. Não rola no ar [o ideal é limitar-se a fazer um quarto da sua rotação]. Um movimento estranho que provoca a ilusão de óptica que a bola não evolui numa velocidade regular. [Fig.04]



OS JOGADORES NO ATAQUE › O BATEDOR

No ataque, um a um, os jogadores tentam bater na bola, numa ordem pré-estabelecida. Após o batimento, o batedor designa-se por corredor, visto que se passa a ter como função correr para uma das bases intermédias. O corredor deverá largar o taco e correr para a 1ª base. O corredor pode optar por correr mais do que uma base ou por correr todo o quadrado. Para tal, terá de pisar a 1ª base, 2ª base, 3ª base e casa base. Sempre que um corredor pise a casa base, após uma volta ao quadrado, marca um ponto/corrida. [Fig.05]



O LANÇAMENTO



01 De frente para a casa mãe. Bola segura na luva. Observa o para saber que tipo de lançamento deve realizar.



02 Vira-se de lado para a casa mãe. O peso do corpo passa para a perna traseira e coloca as mãos sobre cabeça, "arranjando" a bola na pega correcta.



03 A perna anterior move-se rapidamente.



04 Braço do lançamento completamente esticado atrás do corpo. A luva faz de mira.



05 Lança a bola por cima do ombro.



06 Após o lançamento, o braço quase que toca no joelho da perna da frente.