

# Basebol

O Basebol é um jogo entre duas equipas de nove jogadores cada (mais os suplentes), as quais são orientadas por um treinador, jogado num campo limitado de acordo com regras próprias, sendo arbitrado por um ou mais árbitros. O objectivo de cada equipa é o de vencer o jogo, marcando mais pontos/corridas que a oponente. É um desporto muito popular em diversos países da Ásia oriental e Américas, nomeadamente nos Estados Unidos da América, onde é o jogo com maior assistência nos estádios. O basebol foi incluído no programa dos Jogos Olímpicos em Barcelona em 1992. Abner Doubleday inventou o jogo na cidade de Cooperstown, no estado americano de Nova York, em 1839.

## A Bola de basebol



A vida útil de uma bola de basebol numa partida profissional é de sete arremessos. Nos campeonatos oficiais dos Estados Unidos, são utilizadas 600 mil bolas por ano.

## O taco

O taco tem formato cilíndrico e pode ser feito de alumínio (amadores) ou madeira (profissionais). Um taco pesa entre 850 gramas e um quilo, tem tamanho máximo de 1,06 metros (o padrão é 81,3 e 81,9 cm) e diâmetro de sete centímetros na extremidade mais grossa. Receber uma pancada forte com um taco de basebol equivale a ser atingido por um tijolo arremessado do vigésimo andar de um edifício ou a levar nove socos seguidos de Mike Tyson.

## Situações básicas:

Um jogo é constituído por nove entradas ("innings"). Em cada entrada cada uma das equipas tem a possibilidade de atacar e de defender uma vez. A equipa visitante começa a atacar, trocando posições com a equipa da casa quando 3 dos seus jogadores forem eliminados, então passa a equipa da casa a atacar. Quando 3 elementos de cada equipa forem eliminados acaba então essa entrada iniciando-se de imediato uma nova entrada. A equipa que tiver marcado mais pontos/corridas no fim das 9 entradas que dura um jogo ganha.

Não existem empates, pelo que se ao fim das nove entradas as equipas tiverem o mesmo número de corridas marcadas deverão realizar outra(s) entrada(s) de modo a que ao fim de uma destas uma das equipas tenha mais pontos que a outra.

Num jogo de 9 entradas cada equipa poderá ver os seus jogadores a serem eliminados 27 vezes (quando um jogador é eliminado só poderá voltar a atacar/bater quando os restantes 8 membros da equipa já tiverem também batido).

Uma equipa quando defende coloca estrategicamente os seus nove jogadores em campo.

### **Pôr a bola em jogo:**

O batedor ocupa a sua posição na caixa de batimento (jogador da equipa atacante)

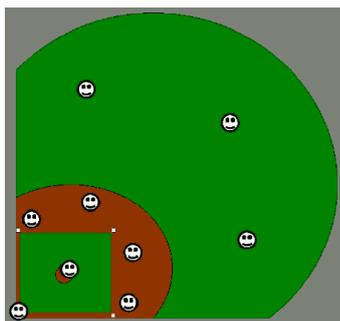
O lançador (jogador da equipa que defende) deverá lançar a bola para o batedor, o qual decidirá se vai ou não tentar bater essa bola.

O objectivo da equipa que está a atacar é fazer com que o seu batedor se torne num corredor e fazer com que estes avancem no terreno, passando pelas 3 bases até chegarem à Casa Base sem ser eliminado.

Quando 3 jogadores da equipa ofensiva são eliminados, essa equipa deixa de atacar e passa a defender

O objectivo da equipa que está a defender é o de evitar que os jogadores da equipa atacante marquem pontos/corridas, eliminando-os antes que estes consigam avançar até à casa Base. Ao fim de 3 eliminações trocam de posição passando então a atacar.

Cada equipa ataca e defende alternadamente. A equipa que defende entra em campo com nove jogadores. O que ataca conta com apenas um, o **batedor**.



Uma equipa consegue um ponto quando o batedor consegue percorrer o quadrado (chamado de *diamond*) formado pelas quatro bases. A corrida para as bases começa quando o batedor devolve a bola arremessada pelo *pitcher* (arremessador) dentro da área de jogo. O batedor corre até que um defensor consiga devolver a bola para algum de seus companheiros que ficam posicionados junto as bases.

Se o batedor não conseguir completar as quatro bases na mesma jogada, ele pára naquela que tiver alcançado e um novo batedor entra na partida. Uma nova rebatida permite ao primeiro batedor (agora chamado de *corredor*) a tentativa de completar as bases.

O batedor também consegue um ponto quando manda a bola para fora do campo de jogo (*home run*).

Um batedor é eliminado quando o arremessador manda três bolas correctamente e ele não consegue rebater. Arremesso correcto é aquele que chega ao batedor nos 48,18 centímetros entre o joelho e as axilas, formando

um quadrado imaginário chamado de *zona de strike*. Quatro arremessos errados colocam o batedor automaticamente na primeira base.

O batedor também é eliminado:

- Quando um dos defensores pega a bola rebatida antes que ela caia no chão (*Flight out*);
- Quando os defensores conseguem chegar a base em disputa, com a bola antes do atacante (*Base out*);
- Quando um defensor toca o atacante com a bola antes que ele alcance uma base (*Touch out*).

### **Existem várias maneiras de eliminar um batedor, sendo as mais comuns:**

Quando o batedor falhar pela 3ª vez a colocação em campo de uma bola lançada, por qualquer combinação de um dos seguinte motivos:

- tentar bater a bola e falhar (e o receptor apanhar a bola com a luva antes desta tocar no chão ou no árbitro);
- não tentar bater na bola lançada e esta passar na zona de strike (e o receptor apanhar a bola com a luva antes desta tocar no chão ou no árbitro);
- tentar bater a bola, falhar e esta bater-lhe no corpo

Quando o batedor, que já tenha falhado o batimento por 2ªs vezes, tentar fazer um toque de bola e for considerado um batimento inválido.

Quando o batedor bater uma bola válida mas não conseguir chegar à primeira base antes da bola que havia sido batida (jogada feita pela equipa que defende).

Quando o batedor bater uma bola válida mas for apanhado entre bases.

Quando o batedor bater uma bola válida mas a equipa que defende conseguir apanhar a bola antes desta tocar no chão.

A terceira tentativa de batimento é falhada e o receptor não apanha a bola, mas a 1ª base está ocupada e há menos de 2as eliminações nessa entrada.

Passar de uma caixa de batimento para a outra (de batimento à direita para batimento à esquerda) enquanto o lançador está pronto para lançar.

Interferir intencionalmente com o passe do receptor (catcher), fora da caixa de batimento, quando este tenta fazer uma jogada (excepção feita se for eliminado um corredor nessa jogada)

### **Existem várias maneiras de eliminar um corredor, sendo as mais comuns:**

Quando o batedor bater uma bola válida e um corredor, obrigado a correr, não conseguir chegar à base de destino antes da bola (jogada pela equipe que defende)

Quando uma bola batida tocar no corredor antes que um defensor a tenha tocado

Quando um corredor for “apanhado” fora da base por um defensor que tenha a bola em seu poder (deverá tocar o atacante com a mão/luva que tem a bola). Esta regra não se aplica quando o bateador, que se tornou num corredor, acabou de chegar à 1ª base, tendo passado por cima da mesma, desde que não tenha tentado correr para a 2ª base.

### **O bateador torna-se num corredor, quando:**

Bater uma bola válida e conseguir chegar à 1ª base antes que a equipa defensiva consiga fazer a bola chegar à 1ª base

Bater uma bola por cima da cerca/barreira de fundo - Home run (neste caso avançaria directamente para a casa base, passando por cima das restantes bases)

O lançador fizer 4 bolas, ou seja, lançar 4 bolas fora da zona de strike, sem que o bateador lhes tente acertar (neste caso avança para a 1ª base)

O lançador acertar com a bola no bateador (fora da zona de strike) sem que este tenha tentado fazer o batimento

O receptor interferir com a tentativa de batimento do atacante

O receptor deixar cair a bola que seria o 3º “strike” e o bateador conseguir chegar a 1ª base antes da bola ou antes que um defensor em posse da bola lhe toque (contando que não está ninguém na base e há uma ou nenhuma eliminação).

### **O atacante poderá avançar para as restantes bases quando:**

Sendo bateador, consegue bater a bola para longe, possibilitando-o correr até à base possível (desde que entretanto não seja eliminado)

Sendo bateador, bater uma bola por cima da cerca/barreira de fundo fazendo um home run. Neste caso avançaria directamente para a casa base, marcando uma corrida (assim como fariam todos os corredores que estivessem nas bases na altura do batimento).

Sendo corredor consegue alcançar outra(s) base(s) , quando o seu colega de equipa bate uma bola válida

Quando o bateador for “premiado” com a 1ª base (sem ter de bater) e houver um corredor que se encontre nesta (se por sua vez caso haja um corredor em segunda este avança para terceira e caso esta também esteja ocupada – quando as bases estão cheias – este último corredor marca um ponto/corrída)

Um corredor é obrigado a correr (chegar a outra base) quando entre si e o bateador não houver nenhuma base livre (após o bateador colocar uma bola válida em jogo)

## Glossário

**Apanhada ("fly out")**– qualquer bola que seja apanhada (por um defensor de campo) antes de tocar no chão (base, árbitro ou atacante)

**Balão ("fly ball")** - bola batida em balão, que sobe muito

**Balk** – Movimento ilegal cometido pelo Lançador

**Base** - um dos quatro pontos que devem ser tocados, por ordem, pelo corredor para marcar pontos.



**Batedor ("batter")** - primeira função do jogador atacante quando chega a sua vez de bater a bola. Após o batimento, o jogador larga o taco e torna-se corredor.

**Batimento inválido ("foul-ball")** - batimento irregular, para fora das linhas laterais do campo. Determina paragem do jogo (bola morta) e soma uma tentativa para o bateador.

**Bola Morta** – quando a bola não está em jogo

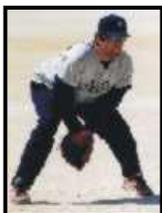
**Bola Válida (fair ball)**– batimento que fica em terreno válido

**Bola Viva** – quando a bola está em jogo

**Campo Exterior (outfield)** - zona do campo onde não existem bases (a zona mais afastada da Casa Base)

**Campo Interior (infield)** - zona do campo abrangida pelas bases

**Corredor (runner)** – jogador da equipa atacante quando deixa de ser bateador (desde que não seja eliminado)



**Defesa** – qualquer jogador da equipa que defende

**Defesa Exterior (outfielder)**– defesa do campo exterior

**Defesa Interior (infielder)**– defesa do campo interior

**Eliminação ("out")** – quando um atacante é eliminado pela equipa que defende. 3 eliminações implica que a equipa que atacava passa a defender e vice versa.

**Entrada ("inning")** – conjunto de 1 ataque e 1ª defesa por parte de cada uma das equipas (um jogo é constituído por nove entradas)

**"Home-run"** - batimento legal para além dos limites e vedações do campo de jogo (no corredor limitado pelas linhas que partem de casa e passam pela 1ª e 3ª base) que permite ao batedor dar uma volta completa, marcando assim um ponto, e que todos os corredores que estejam em base marquem ponto, sem que a defesa possa fazer algo para o evitar.

**Jogada Dupla (double play)** – quando numa jogada são eliminados 2 jogadores de uma equipa

**Jogada Forçada** – jogada na qual o corredor perde direito à base onde se encontra uma vez que o batedor se torna corredor e entre estes não houver nenhuma base vazia.



**Lançador ("pitcher")** - defesa que efectua o lançamento do centro do terreno para o receptor. O seu objectivo é lançar a bola de modo a evitar o batimento do batedor, mas tem de enviar a bola para um quadrado imaginário que se situa entre os joelhos e as axilas do batedor (zona de "strike").

**Lançamento** – bola enviada pelo lançador para o receptor no início de cada jogada.

**Obrigado a correr** - Quando o batedor se torna um corredor, se estiver um corredor na 1ª base este é obrigado a conquistar a base seguinte de modo a deixar a 1ª base disponível para o batedor. Se houver um corredor na 2ª base esse terá de correr para a 3ª, e se houver um corredor na 3ª este será obrigado a avançar para casa. Um corredor que esteja numa base é obrigado a correr sempre que a bola for posta em jogo e entre ele e o batedor não houver uma base livre.

**Ponto/corrida (run)** – quando um atacante chega a Casa Base sem ser eliminado. No fim do jogo, a equipa com maior número ganha.



**Receptor ("catcher")** - defende a Casa Base e comanda grande parte das operações da sua defesa.

**Salvo (safe)** - quando um jogador chega a uma base sem ser eliminado.

**"Strike"** - vantagem do lançador em relação ao batedor. Dá-se quando o batedor efectua o movimento com o taco ("swing") e não acerta na bola. Não fazendo qualquer movimento com o taco mas a bola toca a bola válida.

**"Strike-out"** - eliminação directa do batedor por tentativas de batimento falhadas. Cada batedor tem três tentativas.

**Terreno Inválido** – parte do terreno de jogo fora das linhas de validação

**Terreno Válido** – parte do terreno de jogo dentro das linhas de validação

**Toque de bola (bunt)** – bola intencionalmente batida sem força, que rola suavemente dentro do campo interior (a posição do batedor muda significativamente antes de ser feito o contacto com a bola.

**Walk** – quando o batedor avança para a 1ª base após o lançador lançar 4 bolas fora da zona de strike

**Zona de Strike** – espaço imaginário sobre a casa base compreendido entre as axilas e a parte superior dos joelhos do batedor