

O softball é um jogo semelhante ao baseball americano, porém, com ligeiras diferenças, como: tamanho do campo, bola e taco e, bem assim, a maneira de atirar a bola etc.

O softball é atualmente muito jogado pelos americanos sediados no Rio, constituindo, talvez, o seu divertimento predileto. Disputam animadíssimos campeonatos entre as representações das missões do Exército, Marinha etc.

Por deferência especial nos mandaram as instruções para o jogo, as quais procuramos interpretar, a fim de difundí-las no nosso meio, pois, parece tratar-se de um jogo muito interessante e pouco dispendioso.

Instruções para o jogo

I) — Campo.

Conforme a figura anexa, o campo compreende uma área em forma de losango com 18,3 metros de lado. Existe em cada canto do losango um pequeno quadrado com 0,30 m., de lado, mais ou menos, que se dá o nome de **BASE**.

A base em que fica o baterador chama-se **BASE DE CASA**; as outras, a contar da direita, são denominadas **1.^a, 2.^a e 3.^a BASE**.

Há no centro do campo um retângulo, com as dimensões de 0,80 x 0,20, chamado "posto dos atiradores".

As linhas que limitam o campo são chamadas "linhas bases". A distância entre o posto de atiradores e a *base de casa* é de 13,1 m., e é denominada "distância de tiro".

II) — Material

O material consta de um taco de madeira semelhante ao do baseball medindo 0,86 m., de comprimento e munido de um punho a fim de evitar que escorregue das mãos do baterador. O peso do taco é de 1 (um) quilo.

Uma bola com 0,35 de perímetro do diâmetro máximo e com o peso de 185 gramas.

10 luvas de couro para proteger as mãos dos elementos do time em campo ao agarrarem a bola.

Uma máscara de proteção para o agarrador (Cather).

III) — Uniforme

Calça comprida e camisa de meia manga e sapatos com travessas.

IV) — Equipes

Cada equipe de softball é constituída de dez (10) homens.

O jogo sendo realizado entre duas equipes elas são denominadas primeiro e segundo time, conforme foi a primeira ou a segunda a *bater*.

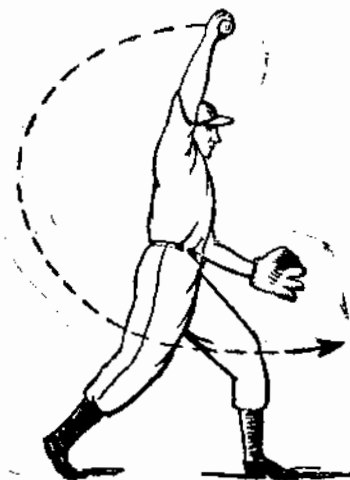
No primeiro time, isto é, no primeiro time a *bater*, os jogadores são bateradores ou corredores de base.

No segundo time os jogadores são assim denominados:

a) Agarrador (Cather). Sua posição é atrás do baterador, sendo seu dever chamar as bolas do atirador (agarrar) e impedir que os oponentes avancem em redor da *base de casa*, quando a bola estiver em jogo.

b) Atirador (Pitcher). É a posição mais importante no campo. Ele emprega todos os meios ao seu alcance para, legalmente, retirar o baterador que se lhe opõe.

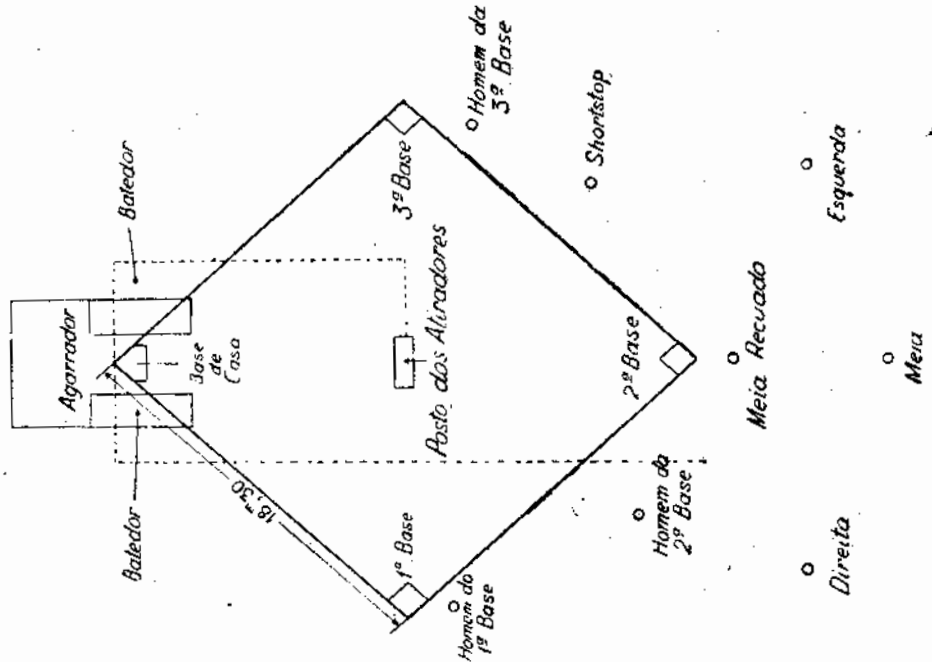
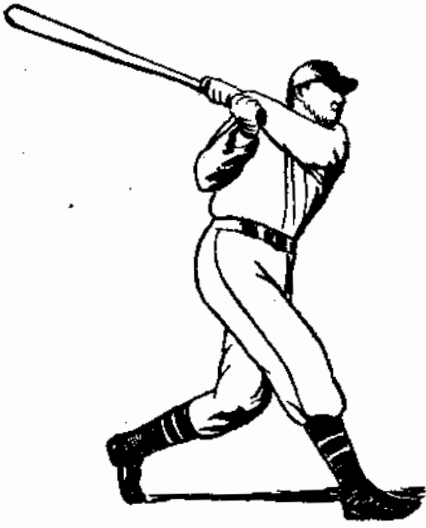
c) Homem da *primeira base*. Sua posição é em qualquer lugar na visão da *primeira base*. É ele, geralmente, responsável pela retirada da maior percentagem de bateradores. É



usado, em geral, um jogador canhoto a fim de tirar maior proveito da posição.

d) Homem da *segunda base*. Joga em linha reta com o da *primeira base*; cobre todas as bolas batidas para a direita da *segunda base* e para a esquerda da primeira; cobre a *primeira base* quando o seu jogador joga uma bola em direção à *base de casa*. É geralmente o "pivot" numa jogada dupla. E também cobre a *segunda base* com a ajuda do "Shortstop".

e) Homem da terceira base. Joga na vizinhança da terceira base, chamada "o canto do jôgo" devido ao grande número de bolas batidas nes-



sa área; deve conservar-se alerta às bolas ricocheteadas pelo bateador.

f) Shortstop. Joga um pouco atrás da linha base, entre a segunda e a terceira base, numa posição de meia entre as duas. Posição movimentada. Geralmente éle ou do da terceira base recebem 80% das bolas batidas no campo interno. Deve estar sempre alerta para iniciar um jôgo duplo.

g) Esquerda. Joga, no exterior, no lado esquerdo do campo.

h) Meia. Joga, no exterior, no fundo. É o jogador que joga mais afastado.

i) Direita. Joga, no exterior, no lado direito do campo.

Todos êsses últimos jogam no ponto mais profundo do campo.

Além dos descritos existe um jogador, não mencionado nas instruções dos americanos, que na prática joga um pouco a frente do meia, isto é, entre a segunda base e o meia, conforme se vê na figura, o qual poderemos chamar de meia recuado.

V) — Substituições

Poderá haver substituições, a qualquer tempo, durante o jôgo; no entanto, o homem substituído não poderá voltar a atuar no mesmo jôgo, a



menos que com isso concordem os capitães de ambos os quadros.

Os capitães poderão, ou não, jogar no time: éle deverá, no entanto, possuir pleno conhecimento das regras e manejar os jogadores sob sua direção, tanto em relação à disciplina como ao emprêgo de todos os meios legais para vencer.

VI) — Definições de termos

a) Ponto. Quando um jogador (bateador) saindo da base de casa chegar novamente à ela, após percorrer todo o campo passando respectivamente pelas 1.ª, 2.ª e 3.ª bases, contar-se-á um ponto para seu time.

b) Bola batida. É uma bola lançada pelo atrador e que atravessa a base de casa entre os joelhos e os ombros do bateador.

c) Bola chamada. A bola é chamada quando o tiro é alto ou baixo de mais, ou não atravessa a base de casa.

VII) — Um jôgo regulamentar consistirá de sete tempos. Cada time baterá cada tempo, até que três homens sejam declarados fora pelo juiz.

VIII) — O bateador é declarado fora quando:

a) tenha recebido três bolas batidas;

b) batendo a bola, esta é apanhada pelo adversário antes de bater no chão dentro ou fora do campo;

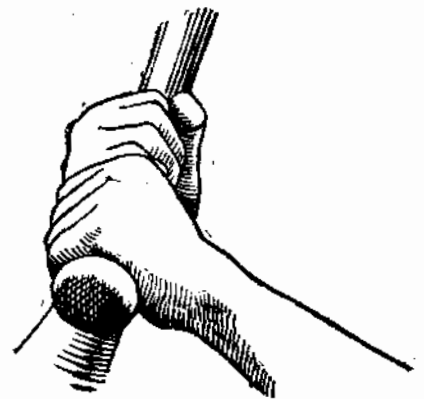
c) batendo a bola dentro do campo, ela é jogada por qualquer jogador ao da primeira base e chegue a êsse destino antes dêle lá chegar;

d) um jogador do time contrário o toca com a bola durante o percurso de uma para outra base.



IX) — Os bateadores devem bater cada um de uma vez, na ordem em que forem classificados.

X) — Quando um bateador receber quatro bolas chamadas, o



juiz lhe poderá dar a primeira base.

XI) — Apenas um corredor de base, de uma vez, poderá ocupar uma base, sendo que o últi-

(Conclua na pág. 27)

SOFTBALL

(Conclusão da pág. 8)

mo a atingi-la será seu ocupante legal. Poderá, porém, voltar atrás uma ou duas bases, se quiser, mas correndo o risco de ser posto fora.

- XII) — Os corredores de bases não poderão deixar suas respectivas bases, enquanto o atirador não atirar a bola.
- XIII) — O jôgo é ganho pelo time que, no setimo tempo, obtiver maior número de pontos.
- XIV) — Quando o jôgo terminar em qualquer tempo antes do quinto o escore será aquele do da hora em que o jôgo foi dado por terminado. Ganhará o time que tiver maior número de pontos.
- XV) — Se o jôgo empatar, no fim de sete tempos, continuar-se-á jogando até que um time tenha feito mais pontos que o outro em igual número de tempos.