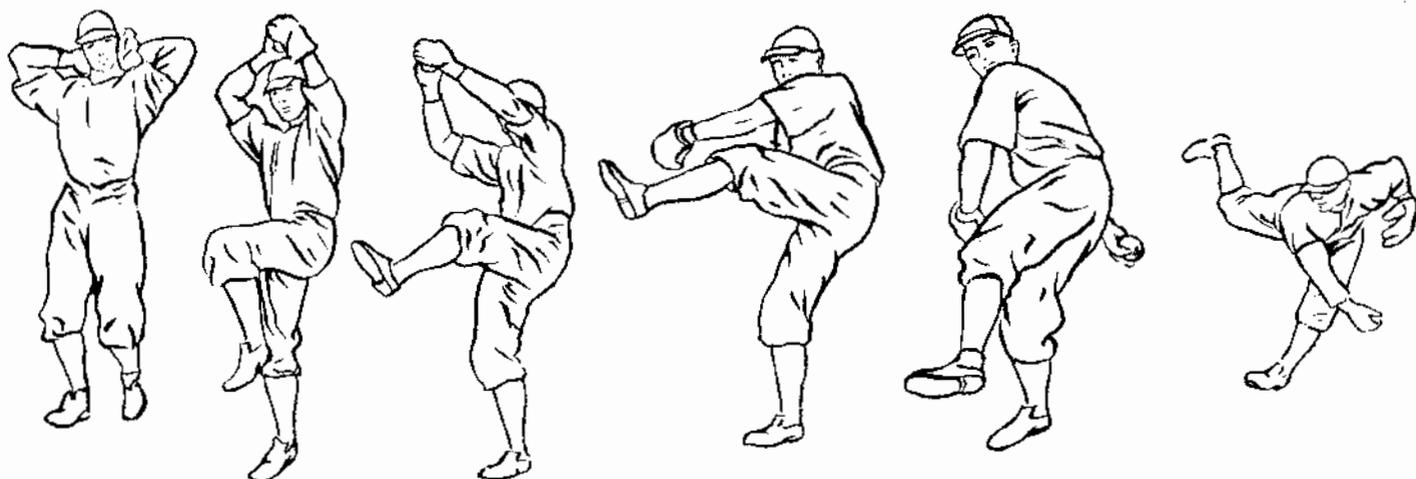


BASEBALL

Ten. Lauro Paraense



TÉCNICA DO ATIRADOR (PITCHER)

O Baseball, tal como o Basketball, é um jogo genuinamente norte-americano. As primeiras regras desse esporte, na forma como se apresenta atualmente, foram planejadas por Abner Doubleday de New York, em 1839. Daí para cá, foi ganhando popularidade, tornando-se o "Jogo Nacional dos Estados Unidos". Sua prática vai desde pequenas vilas, cidades, escolas, universidades até às grandes ligas profissionais que conseguem rendas fabulosas. Se o Basketball é o mais praticado, por outro lado o Baseball é o preferido em se tratando de assistência (39% do público prefere-o a qualquer divertimento, conforme estatística recente). Dos Estados Unidos passou ao Canadá, Austrália, Filipinas e Japão.

No Brasil o esporte das bases foi introduzido na infância do Football, em 1913. Em São Paulo ganhou logo muitos admiradores, que promoveram um campeonato que arrastou uma assistência entusiasta. Seu desaparecimento deve-se às dificuldades de importação do material e ter-se criado apenas a liga de football. Hoje o Baseball reapareceu em São Paulo. A nova Liga de Baseball e Softball tem grande número de clubes filiados. Já se disputou no ano passado um campeonato interestadual entre a seleção paulista e a do Paraná. Entre a juventude bandeirante o número de praticantes do esporte vai aumentando rapidamente.

Segue-se uma exposição das principais regras do jogo como pequena contribuição para sua difusão entre nós. Foram compiladas de alguns livros e documentos que conseguimos reunir.

I — CAMPO DO JOGO

O campo é quadrado, medindo 27m50 de lado, marcado com linhas brancas. O espaço limitado pelo quadrado, chama-se diamond ou infield.

Existem quatro bases, uma em cada ângulo. Uma dessas bases, a negra, chama-se base de casa (home plate) e deve ser de borracha branca, medindo 0m50 de largura. As demais bases, 1.^a, 2.^a e 3.^a são feitas com uns sacos cheios de serradura, presos ao solo por meio de estacas. Também medem 0m50 de lado. Se considerarmos as linhas que unem a base de casa à 1.^a e à 3.^a base, temos um setor no terreno que se chama fair ground ou terreno válido e bom (vide prolongamento pontilhado das linhas); o terreno fora dessas linhas é o outfield ou fora do campo.

AS EQUIPES

O jogo é disputado por duas equipes de nove jogadores cada uma. Na equipe que está na ofensiva, fazendo pontos, os jogadores são todos batedores (batters) e corredores de base (base-runners). Diz-se que a equipe está no bat. Na equipe que está na defensiva (no campo), os jogadores são: o atirador (pitcher), o agarrador (catcher), o primeiro e o segundo guarda-bases, o shortstop, o terceiro guarda-base, o fielder direito, o fielder do centro e o fielder da esquerda. Os três guarda-bases e o shortstop são os jogadores do campo; os demais são os jogadores de fora do campo (outfielders).

Os lugares dos jogadores durante o jogo são como se vê na figura do campo: O agarrador logo atrás da base de casa, o atirador no centro do diamond e a igual distância das 1.^a e 3.^a bases, no ponto denominado posto dos atiradores (pitcher's box); os guar-

das-bases colocam-se atrás de suas bases exceto o segundo que se coloca um pouco à frente; o shortstop fica entre a 2.^a e a 3.^a base; os três outfielders colocam-se nos pontos marcados. O objetivo dessas colocações é cobrir o mais possível o fair ground e os tiros do batedor contrário.

MATERIAL

Bola — É feita de fio enrolado num núcleo de borracha ou de cortiça, forrada de couro. Pesa cerca de 150 gramas e tem 23 centímetros de circunferência.

Bat — É uma clava torneada com um metro de comprimento e cerca de 5 centímetros de diâmetro na extremidade mais grossa.

Luvas — Todos os jogadores são munidos de luvas almofadadas para amortecer o choque da bola, sendo que o agarrador e o primeiro guarda-base usam as maiores. Não há restrições quanto ao tamanho das mesmas.

Proteção do agarrador — consiste em uma máscara de arame resistente, um plastron acolchoado para o tronco e para as pernas. O juiz, ou seja o umpire, também usa a máscara, por ter de ficar atrás do agarrador.

O JOGO

O jogo consiste em marcar pontos por meio de corridas (run), ou seja 1 ponto para o circuito completo das bases chegando o corredor novamente à base de casa (home plate). Esses batedores e corredores de base são do team que está no bat e procuram marcar pontos contra a oposição do partido contrário, ou seja o que está no campo. As equipes se alternam no bat e no campo. Mas se três jogadores do partido do bat, são postos fora (put out) pelos fielders contrários, isto é, impossibilitados de avançar de uma base para outra, ou de auxiliar o avanço dos seus partidários até que lhes chegue a vez regular do bat, o partido que tinha o bat passa a ocupar o campo, e vice-versa, os do field passam a ocupar o lugar dos outros que tinham o bat. Sucessivamente quando estes tiverem três de seus jogadores postos fora de campo, voltam ao campo e os contrários tomam de novo a posse do bat. Cada um desses períodos em que cada equipe esteve alternadamente uma vez no bat e outra no campo, chama-se **inning**. Nove innings constituem uma partida, ganha pelo team que marca maior número de pontos, isto é, aquele que faz mais runs. Em caso de empate jogam-se tantos innings suplementares quanto os necessários para que um team saia vencedor.

Os jogadores de cada team sucedem-se regular e circularmente, segundo a ordem do capitão no princípio do jogo. Essa ordem é observada rigorosamente, visto que a obediência ao capitão da equipe é absoluta. É sempre que um jogador é substituído, o substituído vai ocupar o lugar do substituído.

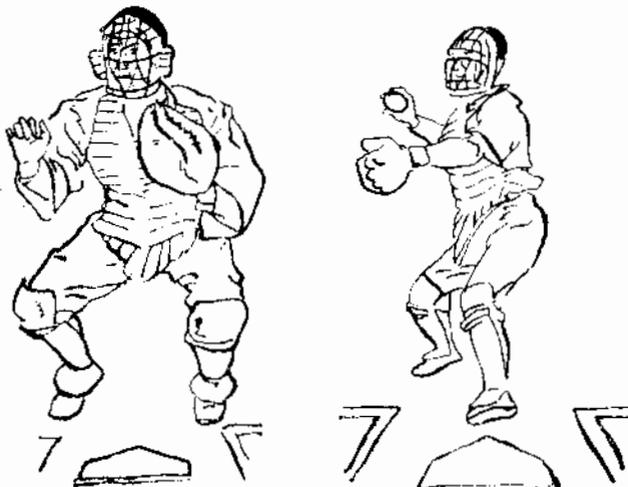
Começa, portanto, o jogo, estando uma equipe no bat e outra no campo. O team da localidade tem o direito de escolher entre o bat e o campo, no começo do jogo. Por trás do catcher (agarrador ou do atirador), fica o juiz do jogo (umpire), cuja função é decidir os diferentes casos durante o jogo. O primeiro batedor coloca-se ao lado e em frente da base de casa, porém voltado de forma a vigiar o atirador seu contrário.

JOGO DO ATIRADOR — UM STRIKE — UM BALL

O jogo do atirador consiste em atirar a bola de maneira que esta passe por cima da base de casa e o bateador não consiga apanhá-la com o bat de chapa, ou então fazer-lhe crer que ela vai passar por cima da referida base e, portanto, obrigá-lo a bater numa bola que está fora do seu alcance. Se o atirador consegue atirar a bola sobre qualquer parte da base de casa a uma altura entre os joelhos e os ombros do bateador (vide gravura "alvo do atirador") e este não a acerta, diz-se que houve um **Strike** (golpe), quer ele lhe tenha tocado ou não com o bat. Quando o bateador executa o movimento de bater com o bat e não consegue acertar na bola, quer esta tenha ou não passado sobre a base de casa, diz-se também que houve um strike. Três strikes, quando o agarrador, ao terceiro, consegue apanhar a bola, são suficientes para destituir o bateador. Por outro lado se a bola lançada pelo atirador não passa sobre a base de casa, ou passando sobre ela, passa acima dos ombros ou abaixo dos joelhos do bateador, chama-se a isto um **ball**, contanto que o bateador não tente atingi-la. Quatro destas balls, jogadas antes de haver três strikes, dão ao bateador direito de avançar para a **primeira base** sem ser declarado **fóra**. Se o bateador é atingido por uma bola e não lhe toca, tem o direito a tomar a sua base, sempre que o juiz seja de parecer que ele fez o possível para não ser atingido. O juiz qualifica cada um dos lances do atirador, sendo suas decisões finais. Nos grandes jogos há dois juizes, dos quais, um julga os strikes e balls e o outro vigia o campo.

BOLAS FAIR e FOUL

O bateador não é obrigado a apagar todas as bolas, mas sim apenas aquelas que entende conveniente ferir. Quando rebate a



O AGARRADOR (CATCHER)

bola, o lance toma diferentes nomes conforme a direção tomada pela bola depois de atingida. Chama-se **foul**, se a bola cai e fica em foul ground, ou se caindo em fair ground, rola para o foul entre a base de casa e a 1.^a base ou entre a base de casa e a 3.^a base. Semelhantemente, chama-se **fair** se a bola cai no fair (terreno válido) e lá fica; mas se uma bola batida pelo bat, toca num jogador em fair e é desviada para foul, continua a ser chamada **fair ball** (bola boa). Da mesma forma, continua a ser **fair ball**, a bola que é lançada para o out field (fora do campo), se primeiro caiu no fair ground, ainda que depois role para o foul. Da mesma forma, todo grounder, isto é toda a bola batida que role ao longo do campo, tocando primeiro o foul e depois rolando para o fair, entre a home plate e a 1.^a base ou entre aquela e a terceira, é contada como **fair ball**. Os fouls contam-se como strikes, mas apenas até o segundo, não se marcando os restantes.

Se uma bola batida, seja fair ou foul, é apanhada por qualquer dos fielders, antes de bater no chão, o batter (bateador) é declarado **fóra de campo**. Quando a bola batida, é levada a uma grande altura antes de tocar no chão e percorrer uma grande distância, chama-se **fly**. Em caso de foul ball, ainda que a bola não tenha sido apanhada, o bateador não pode avançar para a primeira base. Em caso de fair ball, a não ser que a bola seja apanhada em fly por algum fielder, o bateador pode **correr para a primeira base** e continuar dando a **volta pela linha das bases, enquanto não for tocado**, de bola na mão, por algum jogador do campo (fielder), não estando o bateador (que agora é corredor de base) em nenhuma das bases nem tocando-as com qualquer parte do corpo. Mas se é tocado não estando nas condições acima, é declarado **fóra de campo**. Para ser declarado fóra de campo um corredor que tenta alcançar a primeira base, não é preciso que o jogador do campo o toque com a bola; basta que tenha esta bem

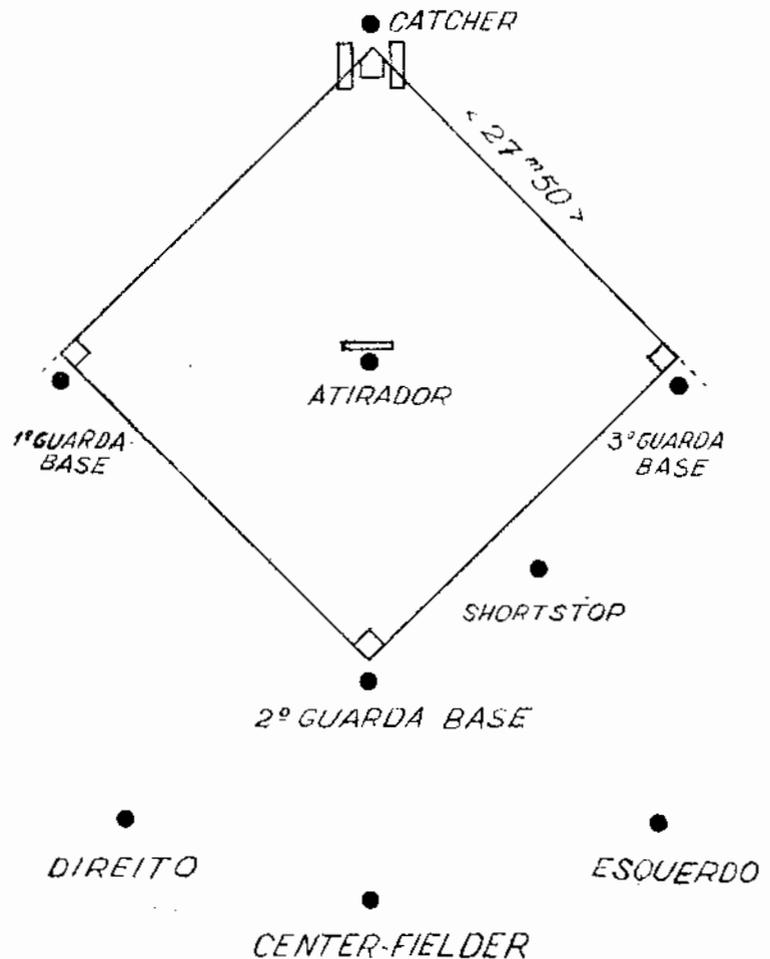
segura na mão e a devido tempo toque a 1.^a base com qualquer parte do corpo. Nas **outras bases** porém, incluindo a base de casa, assim como **entre duas quaisquer das bases**, para declarar fóra de campo um corredor, o jogador do campo tem de lhe tocar com a bola enquanto aquele está fóra da sua base, com a única exceção de que se o jogador que intenta provocar o fóra de campo, deixa cair a bola, o corredor fica salvo.

A TÉCNICA DO CORREDOR DE BASE

Se o bateador rebateu a bola atirada pelo atirador e conseguiu chegar à primeira base, percorreu ele a quarta parte do circuito até a base de casa e as três quartas partes que ainda lhe faltam estão cheias de dificuldades. O corredor de base, situado em qualquer das bases, deve estar sempre alerta e em condições de continuar correndo em busca do ponto, enquanto um companheiro dá um **hit** (bola rebatida), ou quando algum adversário comete um erro. Ao mesmo tempo não se deve desprevenir, porque os adversários vigiam a menor ocasião que se lhes ofereça para expulsá-lo da base; não deve portanto, o corredor de base perder o menor movimento dos contrários e saber em que mãos rebatida, deve-se alcançar tantas bases quanto se possa sem contudo, arriscar-se demais.

Como regra geral, quando um corredor está na primeira base, ou na segunda, estando a primeira ocupada, ou ainda, na terceira estando a primeira e a segunda ocupadas, deve deixar a base onde está, logo que o bateador der uma **ground ball**, a fim de deixar lugar para o jogador que ferindo a bola com o bat, possa ser por sua vez, corredor de base.

O jogo do jogador de campo (fielder) consiste em apanhar a bola rebatida pelo bateador e atirá-la à primeira base a fim de



declarar **fóra** o bateador; pode ainda atirar a bola à base para onde se dirija qualquer outro dos corredores. Se a bola chega às mãos do guarda-base antes do corredor alcançar a base respectiva, este é declarado fóra mesmo que não tenha sido tocado. Este lance do jogo dá lugar, frequentemente, a um **jogo duplo** (double play), no qual dois jogadores são declarados fóra. O jogo duplo é realizado depois de se conseguir um fóra como foi descrito acima, sendo logo a seguir, a bola atirada para uma base antes do bateador a ela chegar, ficando portanto fóra. Quando uma bola rebatida para cima (fly) e vai ser apanhada, o corredor não deve deixar sua base enquanto a bola não tiver sido realmente apanhada, porque se o fizer, será posto fóra, no caso da bola ser de novo

atirada para a base antes dêle poder voltar para lá. Mas logo que a bola é apanhada, é-lhe licito avançar se possível.

Quando se dá o **terceiro fóra**, termina uma das fases do jogo e os quadros mudam de lugar. Neste ponto do jogo é inútil qualquer tentativa de passagem para outra base. Realmente, depois de **dois fóras**, não se conta a corrida feita por um jogador que chegue à base de casa, quando, lançada a bola com o bat da jogada, resultou o batedor ser declarado fóra pela terceira vez, ou ainda, qualquer outro corredor de base seja declarado fóra, mesmo que se tenha chegado à base de casa antes de se ter dado o fóra. Todo o corredor tocado por uma bola atirada pelo batedor é declarado fóra de campo.

TERMOS DO JÓGO — DENOMINAÇÃO DE CERTAS JOGADAS

HIT Bola bem batida, quando o batedor chega à base sem ser posto fora e sem se aproveitar de qualquer falta do adversário ou causar o fóra de outro corredor.

Quando num hit, se ganha uma base, chama-se um "hit simples"; se se ganham duas bases, chama-se hit duplo; se são três as bases conquistadas, será um hit triplo e, finalmente, se são todas as quatro bases será uma "home run".

BUNT é um hit lento provocado pelo batedor, que segurando o bat pelo meio, retém a bola fazendo-a cair dentro do campo; se disto resultar a bola cair fora (foul) teremos um strike.

Tempo no BAT é a vez de cada jogador jogar no bat. Não se conta um "tempo no bat", quando: o batedor consegue a base por bolas (4 balls); o batedor vai ocupar a base por ter sido atingido por uma bola lançada pelo atirador; quando, ainda, se dá um "hit-sacrifício", isto é, um bunt que dando por resultado ser o batedor posto fora, permite aos seus partidários ganharem uma base, ou então, quando num fly para fóra de campo (fly out) que facilite um corredor de base avançar com segurança depois da bola apanhada. (Em nenhum desses casos se conta o "time at bat").

FOUL TIP é o golpe em que o bat apenas toca de leve na bola; conta-se sempre como strike, mas ainda que a bola seja apanhada por algum jogador, o batedor não é declarado fora, como acontece com o foul fly.

Um **FORA** indica que o batedor ou algum corredor de base foi posto fora do combate por qualquer dos jogadores do campo.

ERRO consiste em uma jogada má de um jogador de campo que provoca o fracasso de um fóra provável, ou permite que um corredor ganhe uma base que não teria atingido se o jogador de campo jogasse bem.

BALK é um movimento fingido ou de finta, feito pelo atirador para enganar o batedor ou um corredor, fingindo que vai atirar a bola ao batedor ou à primeira base, achando-se esta ocupada. Quando o juiz (umpire) grita "**Balk!**" os jogadores que ocupam uma base podem alcançar a seguinte sem serem declarados fora.

CURVA bola atirada pelo atirador **com efeito**, ou de tal modo que muda subitamente de direção pouco antes de chegar à base de casa. Esse efeito é conseguido imprimindo-se, no momento em que se atira a bola, um rápido movimento de torção ao pulso, dando-lhe um movimento de rotação na sua trajetória em direção à home plate. Esse movimento faz com que o ar se acumule de um lado da bola o que lhe torce a trajetória à medida que a velocidade diminui, obrigando-a a desviar-se da direção ao

se aproximar do alvo. Isto dá uma impressão falsa ao batedor que tenta rebater uma bola que na realidade está fóra do seu alcance. É um ball que é transformado em strike. Todos os famosos jogadores de baseball têm seus arremessos especiais, com desvios para a esquerda, direita, para baixo ou para cima a que dão os nomes respectivamente de out-curve, in-curve, drop e up-throw.



EXECUTANDO O BUNT



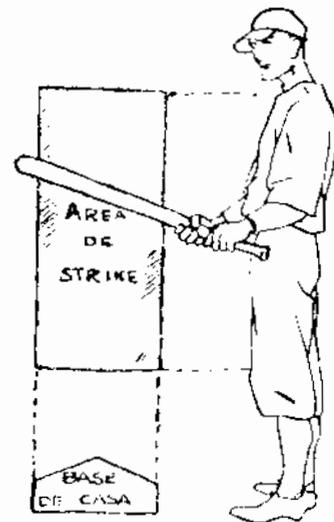
GUARDA-BASE



COMO SEGURAR A BOLA NUM BOM LANÇAMENTO



BASE



ALVO DO ATIRADOR



CORREDOR DE BASE
ATINGINDO UMA BASE DESLIZANDO
(HOOK SLIDE)



POSICÕES DO BATEDOR