

JOGUE BASEBOL

Gen. LOURENÇO COLLUCI JÚNIOR

GENERALIDADES

O BASEBOL é praticado em longa escala pela colônia japonesa radicada no Brasil, principalmente em São Paulo e no Paraná. Nos Estados Unidos, Japão e nos Países da América Central é praticado tanto quanto o futebol no Brasil ou talvez em maior escala havendo, inclusive o profissionalismo. Há campeonato mundial profissional e amador, além dos campeonatos infantis internacionais. O Brasil é bicampeão Sul-Americano. Existe na capital bandeirante o estádio municipal para a prática desse desporto. Em São Paulo por ocasião do 1.º campeonato foi fundada a Confederação Sul-Americana de Basebol para amadores (C.S.B.A.) que está filiada à Federação Internacional de Basebol Amador (F.I.B.A.). A sede da Confederação é sempre no país organizador do campeonato. O próximo torneio Sul-Americano será realizado em 1961 no Peru. Estão filiadas até agora à C.S.B.A., a Argentina, Brasil Chile, Equador e o Peru.

Qualidades desenvolvidas pelo Basebol.

Podemos grupá-las em: físicas, morais, intelectuais e higiênicas.

A — Físicas — coordenação muscular, velocidade, agilidade, flexibilidade.

B — Morais — cooperação por ser um jogo de conjunto, domínio ao cansaço, domínio na tensão nervosa, confiança em si, noção de responsabilidade e energia.

C — Intelectuais — raciocínio rápido durante o jogo, estudo das regras do jogo e a memorização, estudo da técnica e tática do adversário e sua própria, reflexão, observação, atenção e memória (elementos indispensáveis da inteligência) e imaginação de novos processos de técnica ou tática.

D — Higiênicas — alimentação e higiene corporal

A — 1 — COORDENAÇÃO

Muito importante, principalmente porque os movimentos são em geral assimétricos em virtude das diferentes situações oferecidas durante o jogo, onde o atleta terá que pôr em ação também sua mente para ordenar o corpo a se movimentar na direção exigida; e mais, selecionar o grupo muscular a ser empregado.

2 — VELOCIDADE

Sem rapidez nos deslocamentos será impossível jogar-se. Velocidade no sentido amplo, isto é, rápidas mu-

danças de posição de equilíbrio do corpo e também deslocamentos.

3 — AGILIDADE

Muito ligada à velocidade, a agilidade é qualidade muito explorada.

4 — FLEXIBILIDADE

Compreende o encurtamento e afastamento dos grupos musculares, ligamentos e tendões, levando consigo a um limite mais amplo as articulações.

B — 1 — COOPERAÇÃO

Como todo jogo de equipe o trabalho deverá ser de cooperação com os demais companheiros.

2 — DOMÍNIO AO CANSAÇO

A força moral vence muitas vezes a fadiga corporal.

3 — DOMÍNIO DA TENSÃO NERVOSA

A responsabilidade traz uma tensão nervosa a um limite mais amplo e com o jogo o atleta naturalmente terá que se dominar, se quiser atingir maior eficiência.

4 — CONFIANÇA EM SI

O atleta que vê com o jogo o resultado do comando aos movimentos se aproximando adquire autoconfiança pois se vê capaz de controlar o corpo.

5 — NOÇÃO DE RESPONSABILIDADE

Pela própria apresentação de suas possibilidades, o jogador chama a si a responsabilidade.

6 — ENERGIA

Pela própria condição de qualquer desporto que exija decisões rápidas e grande movimentação a energia é bastante solicitada a aflorar.

C — 1 — RACIOCÍNIO RÁPIDO

O basebolista tem que pensar velozmente, em frações de segundo deve decidir uma jogada que terá de realizar de forma perfeita.

2 — OBSERVAÇÃO

O basebol desenvolve o espírito de observação quando o jogador procura descobrir os defeitos e o modo habitual de atuar dos seus adversários para antecipar as suas jogadas.

O baseball é um jôgo efetuado entre duas equipes de nove elementos, possuindo cada quadro seus substitutos (reservas) adequados, técnicos e treinadores sob a direção de um monitor (manager) um apontador e dois "coachers". Há uma equipe na defensiva e outra na ofensiva.

EQUIPE		batters (batedores)
OFENSIVA		(base runners) corredores de base
EQUIPE	jogadores	pitcher (arremessador, atirador)
DEFENSIVA	de campo	catcher (receptor, agarrador)
		1.º, 2.º e 3.º guarda-bases
		shortstop (interceptador)
	jogadores	right fielder
	fora de	center fielder
	campo	left fielder

MATERIAL DE JÓGO E UNIFORME

Bat (bastão), bola, luvas.

O uniforme consta de gorro com pala, calça folgada nos joelhos, meias, sapatos travados, máscara de arame e plastron para o umpire e catcher, luvas.

AUTORIDADES DE UM JÓGO

Há o juiz principal (umpire). Um para cada base e um anotador oficial.

Plano, nivelado, livre de obstáculos, quadrado, podendo ou não ser gramado.

Base principal (homeplate), deve ser de borracha branca, presa ao solo e em nível com a superfície dêste.

Pitche's plats (placa do arremessador) também de borracha branca deve ser colocada numa elevação. Destinada ao pitcher.

1.ª, 2.ª e 3.ª bases sacos de lona branca e seguras ao terreno por meio de cravos, cheios de material fôfo como por exemplo serragem. São quadradas. Junto a elas estão o 1.º, 2.º ou 3.º guarda-bases.

A grade retentora fica situada atrás da base principal. Serve de proteção ao público.

Batter's Box (caixa do batedor) área dentro da qual o jogador (batter) deve permanecer durante o seu turno no taco. Dois retângulos equidistantes da base principal.

Catcher's Box, área dentro da qual o catcher deve permanecer até o momento em que o arrematador lançá-lo a bola atrás da base principal.

Dugout, local reservado aos jogadores titulares, seus reservas e outros membros uniformizados da equipe quando não em jôgo e geralmente está situado abaixo do nível do terreno. Quando está ao nível chama-se banco.

Catcher's Box, local situado ao lado da 1.ª e 3.ª bases, onde permanece o coacher, elemento da equipe atacante e que orienta os corredores de base ou o batedor.

Território Fair, é a parte do campo compreendida entre as linhas das bases, inclusive do Home Base até a base do poste de foul subindo verticalmente até o infinito.

Território Foul, é a parte do campo situada fora das linhas das 1.ª e 3.ª bases estendidas até a cêrca onde se acham os postes de foul e perpendicularmente para cima.

Infield, campo interno, área limitada pelas quatro bases.

Outfield, campo externo, além do infield, delimitado lateralmente pelas linhas de foul. É dividido em right field que é a área situada a direita do observador postado na base principal, o center field que fica diretamente em frente e o left field que é a parte situada a esquerda do observador.

COLOCAÇÃO DOS JOGADORES

Equipe Defensiva

Fielder — Todo jogador atuando na defesa.

Pitcher — Jogador da defesa designado para lançar bola ao batedor (jogador adversário). Coloca-se no pitche's plate (placa do arremessador).

Catcher ou Pegador — Jogador que toma posição agachado atrás do home base. Procura agarrar a bola que passa pelo batedor (jogador adversário).

1.ª, 2.ª e 3.ª bases, ficam juntas as suas respectivas bases. Procuram evitar que os adversários cheguem as bases.

Shorts Stop — Joga entre 2.ª e 3.ª base. Agarra as rebatidas curtas e rasteiras.

Center, right e Left fielder, cobrem o Outfield.

Exceto o pitcher e o "catcher, nenhum outro jogador é obrigado a permanecer exatamente na sua posição. Bateria conjunto pitcher-catcher.

Equipe Ofensiva

Batters (batedores) procuram rebater com o bat as bolas atiradas pelo pitcher (jogador do quadro contrário) e ganha as bases facilitando também com a sua rebatida a progressão dos companheiros que estão colocados nas bases.

TERMINOLOGIA

ZONA DE STRIKE — área por sobre o homem base que vai da altura das axilas à rótula do batedor quando este assume sua posição natural ao taco.

STRIKE — todo arremesso executado legalmente pelo pitcher, isto é, que atravessou a zona de strike. Constitui vantagem para o arremessador que com 3 elimina o batedor.

BALL — arremesso feito pelo pitcher e que não atravessa a zona de strike.

Constitui vantagem para o batedor. Quatro balls dão direito ao batedor ir para a primeira base; é o que se chama 'base por balls'.

DOUBLE PLAY — jogada feita pela defesa da qual resulta a eliminação de dois contrários.

BOLA FLY — é a que é rebatida pelo batedor para o alto e sendo apanhada no ar por um contrário o elimina do jogo.

INING — parcela de jogo durante a qual as equipes se alternam no ataque e na defesa e no qual são eliminados 3 elementos de cada equipe.

RUN (carreira) é o tento conseguido por um jogador atacante que de batedor se tornou corredor de base e tocou nas 1.^a, 2.^a e 3.^a bases e finalmente chega a home base.

RUN DOWN — ação dos jogadores da defesa tentando eliminar um atacante surpreendido entre bases.

HIT — rebatida bem sucedida permitindo ao batedor alcançar pelo menos a 1.^a base. Ela toma os nomes de 1.^a base hit se o batedor alcançar a 1.^a base, 2.^a base hit se ele atingir a 2.^a e 3.^a base hit se chegou a 3.^a base e finalmente será home run se ele conseguir dar a volta completa às bases e entrou novamente na base principal a custa da sua rebatida. O home run é de uma carreira quando somente o batedor marca, de 2 quando existe um corredor em base, de 3 quando há 2 corredores em base e de 4 (grands lans) quando existem um corredor na 1.^a base, um na 2.^a e um na 3.^a. É a tacada máxima e geralmente decide a partida.

MUDANÇA DE CAMPO

A equipe que iniciou o prélio no ataque passa para a defesa e vice-versa após a equipe da defesa ter eliminado 3 atacantes.

Uma equipe começa pois na defesa (no bat) e outro no ataque. O juiz principal (umpire) recebe ordem do bating.

DECISÃO DO JOGO

Cada partida consta de 9 inings. A decisão do jogo faz-se pela conquista de pontos por meio de corridas (run).

Marca-se um ponto para o circuito completo das bases

Caso de empate jogam-se inings suplementares.

ATAQUE E DEFESA

O pitcher e seus companheiros têm por função eliminar 3 atacantes contrários. A função dos batedores atacantes é de conseguir rebater a bola tão longe que quanto possível a fim de possibilitar-lhes atingir a 1.^a base, uma das bases seguintes ou base principal marcando assim uma carreira ou um ponto.

A eliminação dos atacantes se dá:

- a) — por meio de Strikes;
- b) — agarrando a bola rebatida antes dela tocar o solo, ou seja em pleno ar (bola fly);
- c) — toda vez que a bola rebatida tocar no solo antes de ser agarrada por um elemento da defesa, ela é atirada para o defensor da base por um jogador de fora do campo para a qual se dirige o atacante. Se a bola fôr recolhida pelo defensor da referida base antes de o atacante lá chegar, este estaria eliminado.

Podem ser eliminados 2 atacantes num só lance, é o que se chama double-play isto é, lance duplo. Aqui termino. Leia as regras de basebol.