

APOSTILA DE BEISEBOL

PROFESSOR PAULO ROBERTO ZANON FRANCO DE MACEDO

CURITIBA, 2015

O QUE É O BEISEBOL?

O Beisebol é um esporte pouco praticado no Brasil, mas com muito sucesso nos Estados Unidos, Cuba, Venezuela, Republica Dominicana, Coreia do Sul entre outros. É praticado por dois times com nove jogadores cada e quatro juizes.

O jogo é dividido em nove innings, nove entradas ou tempos, cada tempo é dividido em duas partes, ou seja, um time ataca no primeiro momento e defende no segundo, a cada três eliminações ocorrem essas trocas. Pode ser que ocorra mais innings, caso haja empate entre as duas equipes, até que ocorra um vencedor, assim, não existe empate neste esporte.

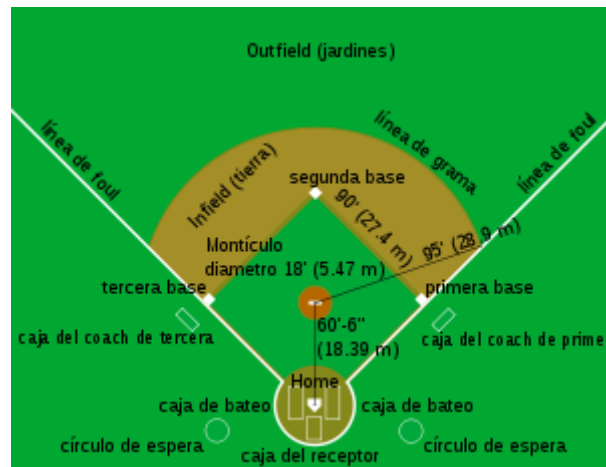
Inicia-se o jogo com um time rebatendo, atacando e outro time dentro do campo tentando eliminar os atacantes, fazendo o papel de defender. O time que esta atacando tem o objetivo de rebater a bola longe dos defensores e assim efetuar corridas tentando ganhar o máximo possível de bases, já o time que defende tentará eliminar o mais rápido possível três jogadores adversários.

Mas como tudo isso acontece, onde é jogado, qual os materiais utilizados, qual a diferença entre beisebol e softbol, como é realizado o ponto e as eliminações? Tudo isso teremos explicações mais para frente.

MATERIAIS UTILIZADOS

- Home plate;
- Bases;
- Bolas;
- Luvas de defesa;
- Bastão;
- Capacete para rebatida;
- Máscara, protetor peitoral, caneleiras, saqueira somente para o receptor;
- Uniforme (calça, camisa, chuteira e boné)

O CAMPO DE JOGO



O campo de Beisebol é dividido em duas partes, o Infield e o Outfield, ou seja, campo interno e campo externo. O campo interno é marcado por parecer um formato de diamante.

POSIÇÕES DOS JOGADORES NO CAMPO DE JOGO

B – Batter – Rebatedor (só um por vez. A posição dependerá do jogador ser destro ou canhoto)

C – Catcher – Receptor

P – Pitcher – Arremessador

1B – First base – Primeira base

2B – Second base – Segunda base

3B – Third base – Terceira base

SS – Short stop – Interbase

RF – Right field – Jardineiro direito

LF – Left field – Jardineiro esquerdo

CF – Center field – Jardineiro central

T – Treinadores



Receptor - jogador responsável por "segurar" a bola arremessada pelo arremessador e eliminações na home base.

Arremessador - responsável pelos arremessos, procurando sempre o melhor arremesso para eliminar o rebatedor.

Primeira base - defende o lado direito do infield e eliminações na primeira base.

Segunda base - defende o centro e lado direito do infield e eliminações na segunda base.

Interbase - defende o centro e lado esquerdo do infield e eliminações na segunda base.

Terceira base - defende o lado esquerdo do infield e eliminações na terceira base.

Jardineiro Direito - defende o lado direito do outfield.

Jardineiro Central - defende o centro do outfield.

Jardineiro Esquerdo - defende o lado esquerdo do outfield.

COMO MARCAR PONTOS

Para que o ponto ocorra, o rebatedor deve rebater a bola o mais longe possível e de preferência longe dos defensores, para que consiga ir conquistando bases. O corredor é obrigado a pisar em todas as bases, 1ª, 2ª e 3ª e home plate (local onde efetua a rebatida), mas pode conquistar uma base por vez, duas, três ou as quatro, depende da rebatida dele e dos próximos companheiros para decidir se consegue chegar a próxima base ou não.

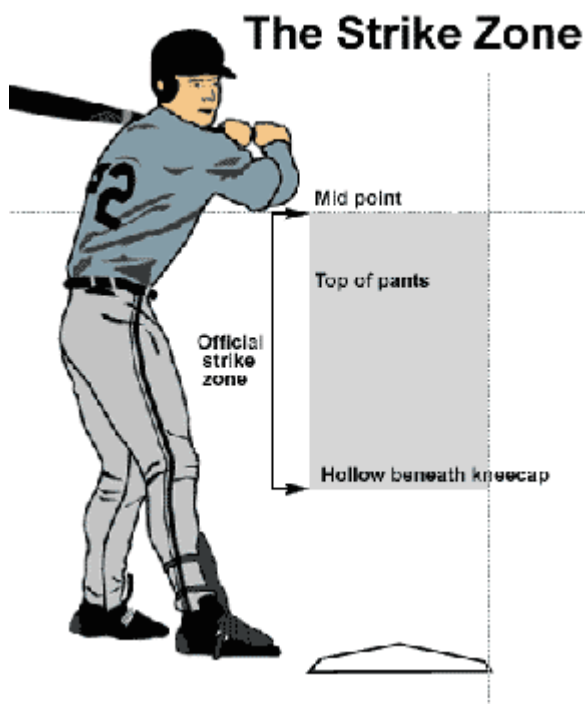
Para que possa realizar a corrida de maneira tranquila sem temer ser eliminado, o rebatedor terá que realizar o Home Run, que consiste em rebater a bolinha para fora do campo, ultrapassando os muros dos fundos dos estádios, conquistando a rebatida perfeita.

Quando ocorre o Home Run, os outros corredores que estão nas bases também tem o direito de efetuar a corrida sem o risco de serem eliminados.

O roubo de base, ocorre quando um jogador tenta avançar uma base no momento em que o arremessador inicia o movimento, chegando salvo nela, o receptor precisa prestar atenção juntamente com a equipe para que no momento em que ele agarrar a bola arremessada lance para o companheiro da base que está para ser roubada e esse encoste a bolinha no corredor, causando uma eliminação.

STRIKE x BALL

O **strike** é quando o arremessador lança a bola entre um quadrado imaginário que consiste em: a bola passar dentro da home base, entre o joelho e na altura da axila do rebatedor. Essa área é chamada de zona de strike. Ocorre o strike das seguintes maneiras:



- Quando a bola passa dentro da zona de strike e o rebatedor não tenta a rebatida.

- Quando a bola arremessada passa ou não pela zona de strike e o rebatedor faz o movimento de swing e não acerta a bolinha.

- Quando o rebatedor efetua a rebatida e essa vai para fora da área considerada válida, chamado de foul ball.

- Quando o rebatedor efetua a rebatida, essa toca no chão e volta acertando o próprio rebatedor.

A cada três strikes conseguidos pelo arremessador o rebatedor é eliminado, assim sendo atinge seu objetivo.

Quando o rebatedor possui dois strikes, para ocorrer o terceiro strike é necessário que o arremessador lance a bola e o rebatedor não efetue a rebatida, não podendo nem resvalar no bastão. Se a bola resvalar, ou for rebatida para fora da área válida não é computado o terceiro strike.

O **ball** é quando o arremesso passa por fora dessa área e o rebatedor não faz o movimento de rebatida (SWING).

A cada quatro bolas ruins lançadas pelo arremessador, o rebatedor ganha um **WALK**, quer dizer que o rebatedor (que a partir de agora passa a ser um corredor) ganha o direito de andar uma base, assim sendo se já houver algum corredor na primeira base, este caminha para a segunda base e o rebatedor assume sua vaga na primeira base.

Se durante o arremesso, o arremessador acertar o rebatedor, este ganha o direito do walk, podendo ganhar a base.

ELIMINAÇÕES

A cada três eliminações o time de defesa consegue o direito de rebater, desta forma quanto mais rápido conseguir eliminar os adversários, maior as chances de conseguir ganhar. Mas como ocorrem essas eliminações?

- O rebatedor efetua a rebatida e os defensores conseguem segurar a bola sem que ela toque no chão é chamado de flyout;
- Quando no terceiro strike, o catcher segura a bola, não deixando ela escapar do seu controle é chamado strikeout.
- Quando a bola é rebatida, toca no chão e a bola arremessada para a primeira base antes que o rebatedor consiga chegar salvo, chama-se groundout.
- Quando o jogador é obrigado a correr para outra base e a bolinha chega ao defensor responsável por essa base que pisa primeiro que o corredor, essa jogada é chamada de jogada forçada, pois a base em que ele estava passa a ser ocupado por outro companheiro de time.
- Caso ocorra uma jogada onde o jogador esteja na segunda base, pois conseguiu passar pela primeira e chegar salvo na segunda, o rebatedor efetua a rebatida e o corre para a primeira base parando nela, o jogador que estava na segunda tenta ir para a terceira mas no meio do caminho a bola chega para o defensor dessa base ele pode tentar voltar para a base que estava, pois ainda esta vazia, para eliminar esse jogador é necessário encostar a mão que está com a bolinha nele antes deste estar salvo em alguma das bases, o que é conhecido como tag out.
- Quando o rebatedor efetua a rebatida e a bola pega em um dos corredores.

Na jogada de flyout quando um corredor inicia a corrida, antes do defensor eliminar o rebatedor segurando a bola no ar, o corredor deve voltar para a base que estava para ser salvo, pois a rebatida não foi válida. Caso não volte a tempo e o defensor da base estiver em posse da bola pode efetuar a eliminação, para poder correr deve esperar o jogador segurar a bola e aí sim, se quiser tentar a corrida, pode realizar.

CASOS QUE OCORREM NAS AULAS E ESTÃO NAS REGRAS

Caso um corredor deixe alguma base sem pisar, este estará automaticamente eliminado.

Se um defensor acertar um corredor com a bolinha, o corredor tem direito a andar mais uma base.

Na rebatida o taco é jogado para frente ou acerta algum defensor, é falta e considerado um strike.

Durante a jogada, um defensor atrapalha um corredor, este ganha uma base.

Quando já temos dois eliminados, um jogador na 3ª base na posição de marcar um ponto, se ocorrer a terceira eliminação de outro corredor e o ponto marcado, este ponto não vale, a não ser o jogador eliminado tenha alcançado a próxima base e seja eliminado na tentativa de alcançar uma próxima.

A bola bate dentro do campo e sai, se for antes de passar da 1ª ou 3ª base não vale como bola válida, será considerada foulball, se tiver passado da respectiva base é considerado bola válida.

BEISEBOL x SOFTBOL

O softbol é um esporte derivado do beisebol criado por um americano para que se pudesse jogar o Beisebol no inverno em algum lugar fechado devido a neve. Logo em seguida começou a ser muito praticado por mulheres.

As diferenças entre os dois são as seguintes:

- Bola: a bola de beisebol é menor e mais pesada que a de softbol;
- Arremesso: o arremessador do beisebol deve ser de cima para baixo, ou seja, por cima do ombro, o arremesso no softbol é de baixo para cima.
- Innings: no beisebol temos nove innings já no softbol temos sete innings.
- Campo: a dimensão do campo de beisebol é maior que a de softbol.
- Roubo de base: no beisebol o corredor pode tentar o roubo de base, podendo tirar o pé da base antes do arremesso concretizado, no softbol o jogador tem que estar com o pé na base até o momento em que a bola sai da mão da arremessadora.
- Bases: no beisebol, corredores e defensores disputam "espaço" na mesma base, para eliminação ou não, já no softbol as corredoras tem que pisar na base alaranjada e a defensora na base branca, isto é, são bases duplas.

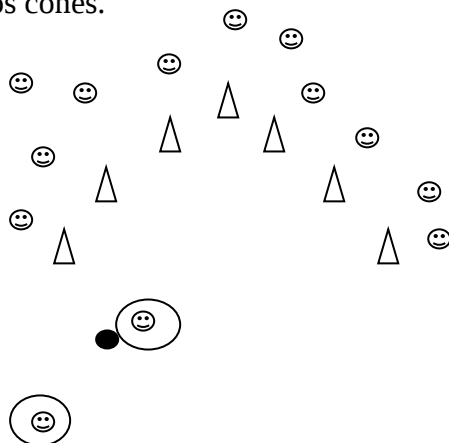
EXERCÍCIOS

CIRCUITO:

- Arremessos estilo beisebol e softbol dentro do arco pendurado;
- Arremessos e recepção entre dois ou mais alunos, alternando bolas baixas, meia altura, alta, quicando, recepcionando e simulando uma eliminação por toque (tagout);
- Arremessos e rebatidas.

DERRUBANDO CONES

Cones espalhados pela quadra em forma de semicírculo, um arremessador no meio do semicírculo e o rebatedor mais a frente, os defensores estarão espalhados pela quadra atrás dos cones.

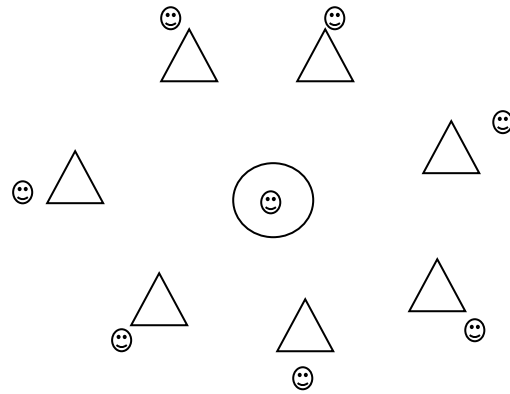


O arremessador lançará a bola para o rebatedor e este chutará a bola o mais longe possível para poder derrubar o máximo de cones possíveis, o número total de cones que ele derrubar será a pontuação que a sua equipe vai somar, ao final de todos os rebatedores chutarem será somado os pontos dos dois times e ver qual será a equipe vencedora.

Para eliminar um rebatedor, os defensores deverão encostar a bola no corredor ou segurar a bola no ar, se a bola for segura no ar não será contado nenhum ponto pois o jogador será eliminado automaticamente.

DERRUBANDO AS CASINHAS

Um arco no meio onde ficará o arremessador e um círculo formado por casinha de bets, cones pequenos, latinhas, etc. atrás destes materiais um receptor em cada um deles.



O arremessador lançará a bolinha de bets para derrubar a casinha, cada uma que derrubar vale um ponto, o receptor que está atrás deverá pegar a bolinha o mais rápido possível e lançando novamente para o arremessador.

Todos os receptores irão efetuar o arremesso e ao final ver quem fez mais pontos e foi o vencedor.

JOGO DE BETS

REFERÊNCIAS

<http://globoesporte.globo.com/PAN/Noticias/0,,MUL62774-3860,00.html>

<http://www.acema.com.br/departamentos/departamento.php?cod=18>

<http://content.espn.com.br/assets/pdf/apostila-baseball.pdf>

<http://www.blogdobeisebol.com/guia-do-iniciante/guia-do-iniciante-regras-do-baseball/>

<http://pan.uol.com.br/pan/2007/modalidades/softbol/regras.jhtm>

CONTATO:

E-MAIL: PAULUZANON@POP.COM.BR

CELULAR: 9912-2721