



EL BEISBOL



Una mica d'història

El beisbol té els seus orígens en el joc del criquet anglès.

Al 1842 l'Alexander Cartwright funda el primer club: *Knickerbocker Base Ball Club* de Nova York.

Al 1845 aquest club va publicar el primer reglament (vint regles).

El 19 de juny de 1846, es va jugar el que es considera com a primer partit oficial de beisbol: *Knickerbockers - New York Club*.

A Catalunya fou introduït el 1930 pel periodista *Agustí Peris de Vargas*, que l'importà de Cuba.

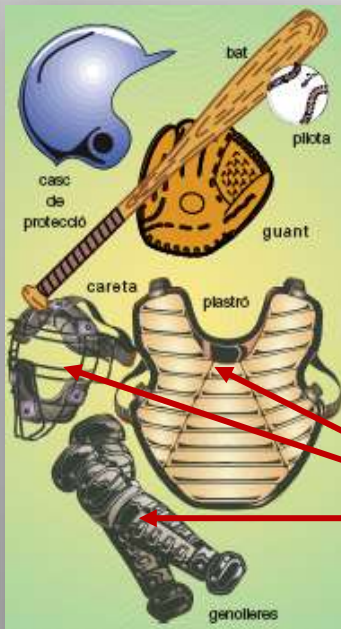


Conceptes bàsics

L'objectiu del joc és fer més carreres que l'equip adversari. Una carrera és el recorregut que has de fer per passar per totes les bases. Té el mateix valor fer-ho per parts o d'una sola vegada.

La durada d'un partit no està definida, ja que cada equip disposa de 9 **entrades** (període en el que un equip ataca i defensa) per aconseguir el màxim nombre de carreres.

Material:



RECEPTOR

AL BAT		BOLA		STRIKE		OUT		H/E						
0		0		0		0								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	CARRERAS	HITS	ERR
VISITANTES		0	3	0	2	0	0	4	1	2		5	8	3
CAÑEROS		0	0	0	1	3	2	0	0			6	8	1



Terreny de joc i jugadors



Cada equip està format per 9 jugadors.

En **atac**: *batedor i corredor.*

En **defensa**: *veure dibuix*

Dinàmica del joc: Llançament i batada

Abans de començar el partit cal donar **l'ordre d'anar al bat**. No es pot variar al llarga del partit.

El llançador ha de projectar la pilota sobre la **zona de batada** (entre les aixelles i genoll del bateador i l'amplada de la base de meta).

Després de cada llançament és produeix un *strike*, una *bola* o un *hit* (cop).



Es considera *strike* si ...

- El llançament entra en la zona de batada i el bateador no toca la pilota.
- El llançament entra en la zona de batada i el bateador colpeja la pilota però va fora de límits. (aquest cas nomé és vàlid pel 1r i el 2n *strike*).
- El bateador intenta batre encara que la pilota vagi fora de la zona de batada i no aconsegueix un cop vàlid.

Es considera *bola* si ...

- Si el llançador envia fora de la zona de batada la seva pilota i el bateador no es mou.

Dinàmica del joc: Llançament i batada

ALTRES NORMES:

1. Si un llançador envia 4 boles al mateix bateador, aquest va directament a la primera base, sense batre.
2. Si el llançament toca al bateador, aquest va directament a la primera base, sense batre.



3. Si el bateador colpeja la pilota i aquesta es manté dins dels límits, pot córrer per arribar a la primera base. Si arriba sense ser eliminat, **el bateador esdevé corredor**.
4. Tant si el bateador ha estat eliminat com si no, el joc continua amb un altre bateador.

Dinàmica del joc: eliminacions

El **batedor** queda **eliminat** si:

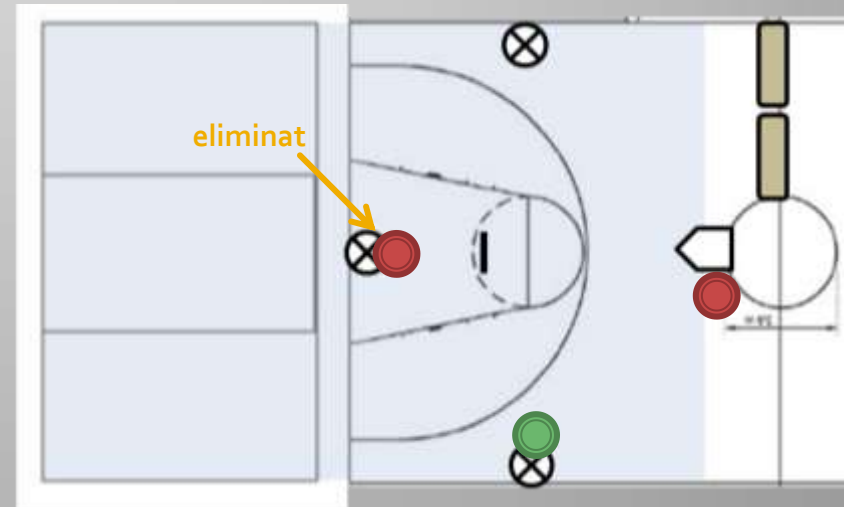
1. El llançador fa el tercer *strike*.
2. Un defensor agafa la pilota abans de que toqui terra, encara que la batada hagi anat fora de límits.
3. Després de batre, el defensor arriba amb la pilota a la primera base abans que el bateador.
4. Després de batre, un defensor toca amb la pilota el bateador.



Dinàmica del joc: eliminacions

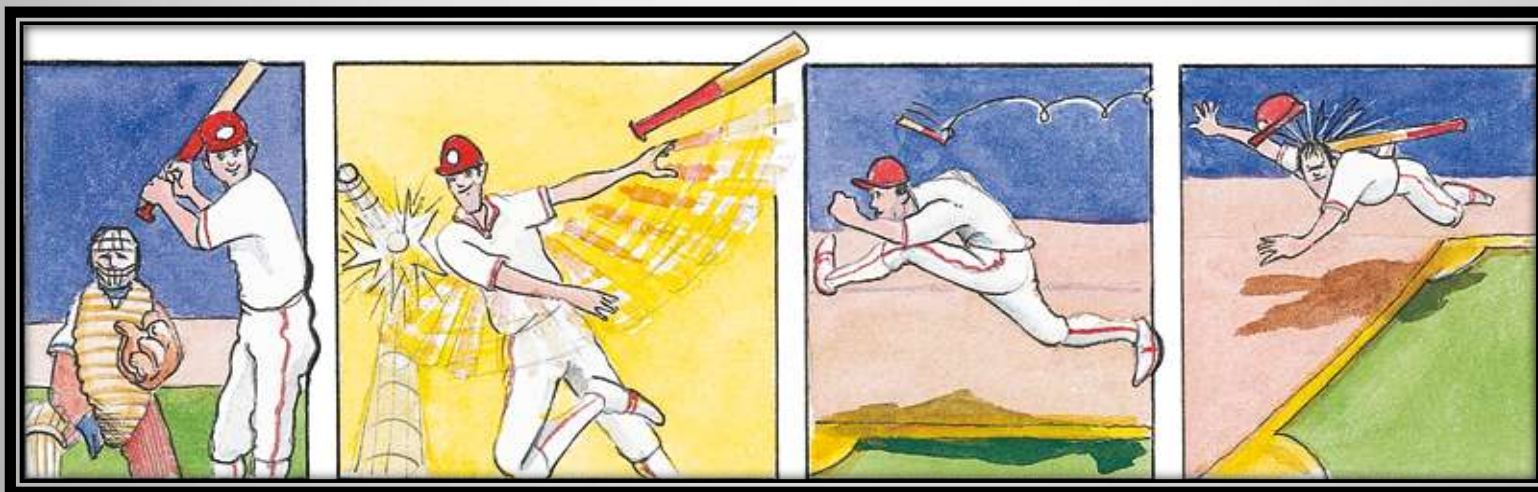
Un **corredor** queda **eliminat** si:

1. Estant fora de la base, un defensor el toca amb la pilota.
2. Un defensor arriba amb la pilota a la base abans que un **corredor forçat** (és el corredor que està obligat a marxar d'una base perquè a la base de darrere té un company).
3. És tocat per una pilota batada per un company.
4. En la seva carrera es desvia més d'1 metre de la trajectòria marcada.
5. Un corredor **no forçat** avança cap una base on hi ha un company. S'elimina el que arriba.



El **canvi de defensa a atac** es produeix quan a un equip l'eliminen **3** jugadors.

Actituds, valors i normes



Vigila a l'hora de deixar anar el bat,
no el llancis
pensa que darrere teu hi pot haver companys.

Accepta les decisions de l'àrbitre quan elimini els jugadors.

La **precisió i la potència** són els elements més importants per al batedor.
Si tens dificultats per batre has de **tenir paciència** i **augmentar la concentració**.