

Institut Cubelles
CUBELLES

EL BEISBOL

Material elaborat per **Antonio Tinajas Ruiz**

Apunts de beisbol

La seguretat

Per tal d'evitar accidents, no és permès:

- Deixar anar el bat sense haver refrenat abans el seu moviment circular.
- Estar a menys de 10 metres de l'esquerra de la persona que bat (si és dretana) .

Compte amb les expressions!

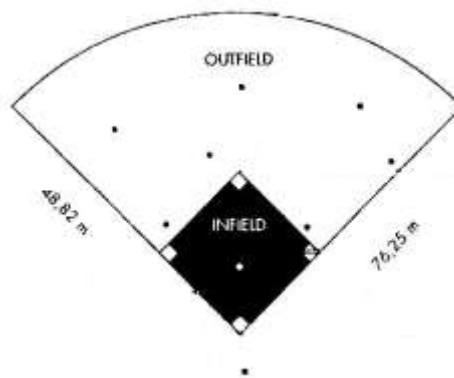
Quan parlem de beisbol, i ha tres verbs que surten sovint quan construïm una frase i que cal conjugar correctament. Es tracta dels verbs batre, colpejar (o copejar) i llançar. També fem servir sovint substantius i adjectius que hi estan relacionats: batedor, batuda, llançament, colpejament, etc. Aquí tens una petita guia perquè no t'equivoquis.

Català	Castellà
Bat	<i>Bate</i>
Batre	<i>Batear. Tambi�n significa batir</i>
Deixar anar el bat	<i>Soltar el bate</i>
Batedor/a	<i>Bateador/a</i>
Batuda	<i>Bateo. Tambi�n significa batida</i>
Batut	<i>Bateado. Tambi�n significa batido</i>
Cop	<i>Golpe</i>
Colpejar (o copejar)	<i>Golpear</i>
Colpejament (o copejament)	<i>Golpeo</i>
Llan�ar	<i>Lanzar</i>
Llan�ament	<i>Lanzamiento</i>
Els verbs	
<i>Infinitiu: Batre. Participi: Batut (batuda, batuts, batudes)</i>	
<i>Present: Bato, bats, bat, batem, bateu, baten.</i>	
<i>Present de subjuntiu: Bati, batis, bati, batem, bateu, batin.</i>	
<i>Infinitiu: Colpejar. Participi: Colpejat (colpejada, colpejats, colpejades)</i>	
<i>Present: Colpejo, colpeges, colpeja, colpegem, colpegeu, colpegen.</i>	
<i>Present de subjuntiu: Colpegi, colpegis, colpegi, colpegem, colpegeu, colpegin.</i>	
<i>Infinitiu: Llan�ar. Participi: Llan�at (llan�ada, llan�ats, llan�ades)</i>	
<i>Present: Llan�o, llances, llan�a, llancem llanceu, llancen.</i>	
<i>Present de subjuntiu: Llanci, llancis, llanci, llancem, llanceu, llancin.</i>	

El text que apareix en negreta a partir d'aquí fa referència a adaptacions de les normes del beisbol que farem servir a classe perquè el joc sigui més dinàmic i hagi un major equilibri entre els equips, independentment del grau d'habilitat dels seus integrants. Les normes que apareixen en negreta no formen part, doncs, del reglament oficial del beisbol i no les haureu de tenir en compte a l'hora de contestar una prova teòrica.

El terreny de joc

El terreny de joc del beisbol és un sector circular delimitat al fons per una tanca. Les bases formen un quadrat d'uns 27 metres de costat. És fora si la pilota colpejada bota fora de les línies laterals del camp. És *home run* si la pilota colpejada ultrapassa la tanca del fons. Quan això passa, tots els corredors poden arribar tranquil·lament al *home* i l'equip s'anota una cursa per cada corredor que hi arribi.



Les normes del joc

Un equip consta de 9 jugadors. Es fan 9 entrades a cada partit. Cada entrada representa un torn de batuda per a tots dos equips: primer baten els 9 jugadors de l'equip local (i defensa les bases l'equip visitant) i després baten els 9 jugadors de l'equip visitant (i defensa les bases l'equip local). Per a un equip, l'entrada finalitza quan els 9 jugadors han tingut l'oportunitat de batre o quan són eliminats 3 dels seus jugadors.

L'objectiu del joc és colpejar la pilota i passar per totes les bases (trepitjant-les) fins arribar a la 4^a (*home*) sense ser eliminat. Quan un corredor ho aconsegueix es diu que ha fet una cursa. Guanya l'equip que aconsegueix un major nombre de curses al llarg de les 9 entrades. Si els equips acaben empatats, es juguen successives entrades fins que es desfà l'empat (és a dir, primer baten tots els jugadors d'un equip i després tots els jugadors de l'altre equip, fins que en algunes d'aquestes entrades un equip fa més curses que l'altre).

El jugador que llança la pilota rep el nom de *pitcher*. Perquè la pilota sigui bona, l'ha d'enviar entre els genolls i les aixelles del bateador (zona de *strike*). Si no ho fa així, es diu que el llançament és dolent (és bola). Una pilota que sigui bola es converteix en bona (*hit*) si el bateador fa intenció de colpejar-la. Al quart llançament dolent (és a dir, a la quarta bola), el bateador s'avança a la primera base.

El jugador que rep la pilota quan no ha estat colpejada pel bateador rep el nom de *catcher*. Porta el cap i el cos protegits. El *catcher* és el responsable d'eliminar els corredors que intenten arribar al *home* (a la 4^a base).



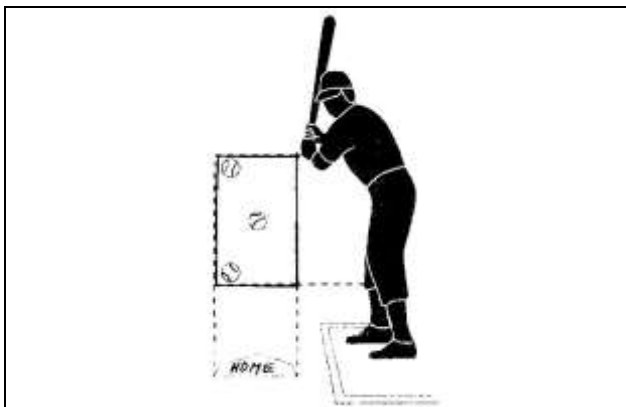
Jocs Olímpics d'Atlanta (1996). Bat el cubà Omar Linares, un dels millors jugadors del món (medalla d'or). Darrera seu està el *catcher* de l'equip d'Austràlia. La persona que hi ha a continuació és l'àrbitre.



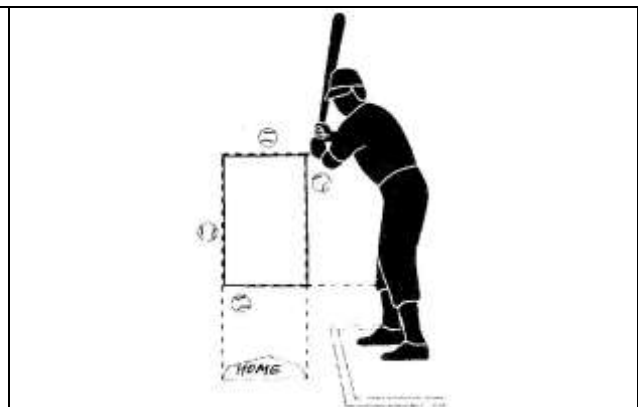
El *pitcher* acaba de llançar la pilota

En el nostre cas, un mateix jugador fa de *pitcher* i de *catcher*. Quan fa de *pitcher*, ha d'intentar llançar la pilota el més horitzontal possible dins la zona de *strike*, però no massa ràpida. L'objectiu, quan juguem nosaltres, no és eliminar el bateador aconseguint que no bati la pilota, sinó que l'encerti a la primera perquè el joc sigui més fluid i continu. Si el bateador no colpeja tres pilotes enviades correctament pel *pitcher* (en el nostre cas, horitzontals, no massa ràpides i dins la zona de *strike*), queda eliminat. Si, per contra, és el *pitcher* qui no és capaç d'enviar pilotes bones al bateador, al canviem per un d'altre que ho faci bé. Una vegada la pilota està en joc, el *pitcher* es converteix en *catcher* i és el responsable d'eliminar els jugador que arriben al *home* (4^a base).

Els jugadors que estan defensant les bases (els que no baten) es reparteixen per tot el camp. Alguns han de posar-se prop de les bases. Tots ells es poden moure per tot el camp. L'objectiu és agafar la pilota abans que toqui el terra. Tant si toca el terra com si no, l'han d'enviar el més ràpid possible cap a la base on es dirigeix algun jugador. I aquí rau la dificultat del joc: decidir en dècimes de segon on enviem la pilota perquè sigui més fàcil d'eliminar un corredor.



El bateador és eliminat si falla tres pilotes llançades a la zona de *strike*.



El bateador avança a la 1^a base si el llançador envia 4 boles (pilotes fora de la zona de *strike*).

Abans de començar el partit, l'entrenador ha de donar a l'àrbitre principal una llista amb l'ordre en què intervindran els bateadors.

Una batuda és bona (*hit*) quan la pilota bota dins del terreny de joc, encara que després acabi sortint fora. També és bona si surt més enllà de la tanca que delimita el sector circular del camp. En aquest cas, rep el nom de *home run* i permet a tots els jugadors que estan en alguna base d'arribar a la 4^a base (*home*). El bateador que efectua un *hit* (un cop bo) ha de córrer obligatòriament fins arribar, com a mínim, a la 1^a base.

Una batuda és dolenta (*strike*) quan una pilota llançada correctament:

- És colpejada, però bota fora dels límits del terreny de joc.
- No és encertada pel bateador que fa intenció de colpejar la pilota. També és *strike* si no mou el bat.

Un bateador és eliminat quan:

- Fa tres *strikes*.
- La pilota és agafada en l'aire per un jugador de l'equip contrari. En aquest cas, el joc no s'atura: si hi ha corredors ocupant les bases, poden intentar avançar i l'equip defensor ha d'intentar eliminar-los.
- No aconsegueix arribar a la 1^a base.

L'equip que bat continua fent-lo fins que 3 dels seus jugadors són eliminats (quan comenci una nova entrada, es reprèn l'ordre de batuda i bat el jugador que no va tenir oportunitat de fer-ho perquè van eliminar un tercer jugador, que anava davant d'ell), o quan els 9 jugadors de l'equip ja han batut (aleshores, és el torn de l'altre equip).

Un bateador que assoleix una base es converteix en corredor. El bateador que està corrent ha de trepitjar les bases **o passar per darrere d'elles. Els corredors no poden abandonar la base fins que el bateador hagi tocat la pilota; per tant, no es permet el robatori de bases.** Robar la base consisteix en allunyar-se de la base per tal de situar-se més a prop de la següent. Quan es tracta de jugadors experts, això té el seu risc, doncs poden enviar la pilota cap a la base de la qual s'està allunyant el corredor i ser eliminat. **Quan es tracta de jugadors novells, com és el nostre cas, sempre surt guanyant el corredor que roba la base, per això no ho permetem.**

Si un corredor s'atura en una base o disminueix la velocitat en aproximar-se a la base, s'haurà d'aturar en ella. Però sí que pot recórrer les bases que vulgui sense modificar la velocitat de cursa. Només permetrem que un corredor continuï avançant després d'haver decidit de quedar-se en una base quan darrera seu vingui un altre jugador del seu equip.

Un corredor és eliminat quan:

- Arriba a una base després de què la toqui un dels defensor que té la pilota agafada (pot tocar la base amb la pilota o amb qualsevol part del cos). **Quan no estigui clar qui ha arribat primer (si el corredor o el defensor) suposarem sempre que ha arribat primer el corredor.**
- Arriba a una base que està ocupada per un altre company.
- Avança un company d'equip (és a dir, passa pel davant d'una base que està ocupada per un company seu).
- És tocat amb la pilota (agafada amb la mà) per un dels defensor mentre es dirigeix a una base. El corredor no pot allunyar-se més enllà d'un passadís d'un metre d'amplada que uneix les dues bases. Si s'allunya de la línia recta per a evitar ser tocat, queda eliminat.



L'àrbitre, amb els braços en creu, indica que el corredor ha tocat la base abans que el *catcher* el toqui a ell amb la pilota a les mans. El corredor, per tant, ha assolit una cursa (1 punt).



L'àrbitre, amb els braços en creu, indica que el corredor ha tocat la base abans que ho faci el defensor que està en possessió de la pilota. El corredor no és eliminat.



El corredor intenta arribar al *home* abans de què el *catcher* rebi la pilota.

Alguns aspectes tàctics i estratègics

Tàctica	Estratègia
<p>Les decisions tàctiques són aquelles que pren un jugador (o més d'un alhora) <u>a corre-cuita</u> d'entre un ventalls d'opcions possibles.</p> <p>El beisbol és un joc molt ràpid i les decisions s'han de prendre en qüestió de dècimes de segon. Triar la millor opció, quan n'hi ha moltes de possibles, no és gens fàcil. És una habilitat que s'adquireix amb la pràctica.</p> <p>Són exemples de decisions tàctiques que haureu de prendre quan jugueu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passar la pilota a la 1^a base (i eliminar al bateador) o passar-la al <i>catcher</i> (i eliminar al corredor que està completant una cursa). • Quan tens la pilota i estàs a prop d'una base cap on va un corredor, passar la pilota al teu company (que potser la perd o li passes malament) o córrer tu mateix cap a la base. • Decidir si t'atures en una base o continues corrent cap a la següent (o el <i>home</i>) i t'arrisques a ser eliminat. 	<p>Les decisions estratègiques són aquelles que pren un jugador (o més d'un alhora, o l'entrenador, o el president del club, etc.) <u>després d'un procés de reflexió</u> que pot tenir lloc abans de començar el joc, durant el joc mateix o un cop a finalitzat (per exemple, el president que decideix de contractar un nou entrenador després del 4t partit perdut consecutivament).</p> <p>Són exemples de decisions estratègiques que podeu prendre de forma individual o col·lectiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fer que bati la persona que ho fa millor quan és probable que estiguin ocupades totes les bases . • Situar els pitjors bateadors al final per tal d'evitar les tres eliminacions. • Batre fluix i en direcció a la 3^a base , o tocar i deixar la pilota morta, quan no ets capaç de colpejar fort la pilota. • Passar la pilota al <i>catcher</i> independentment d'allò que faci la resta de corredors. • No posar a defensar les bases a aquelles persones que tenen dificultats per agafar la pilota.

Bibliografia

- Merchán ME. El Béisbol. <http://monografias.com/trabajos10/beisbo/beisbo.shtml> (19.9.2005)
- Tinajas A (2004). Técnica, táctica y estrategia en "¿Tengo que hacer gimnasia? Círculo de Lectores: Barcelona.