



1. BREU HISTÒRIA.

El beisbol tal com el coneixem avui en dia es va crear als Estats Units a partir d'un joc infantil britànic anomenat "rounders", derivat del criquet anglès, que era practicat pels colons anglesos al segle XVIII.

Les primeres regles de beisbol i les característiques del camp de joc les va establir Alexander J. Cartwright l'any 1845.

No obstant això, és interessant comentar que en moltes cultures existeixen jocs de llançament i colpeig de similars característiques fins i tot alguns jocs tradicionals tenen característiques similars.

El beisbol va tenir molt èxit als Estats Units, i ràpidament es va estendre als països d'Amèrica Central i del Carib. Més tard arribaria també a Europa i Àsia.

Aquest esport va ser introduït a Espanya pel periodista Agustí Peris, concretament a Catalunya, creant-se en 1929 la Federació Catalana de beisbol. Els primers clubs es van establir en poblacions properes a Barcelona, ciutat en la qual el beisbol va ser olímpic per primera vegada en els jocs de 1992.

2. BEISBOL: ANÀLISI DEL JOC.

En el beisbol es produeix l'enfrontament de dos equips, que s'alternen per ordre en el llançament i batuda de la pilota respectivament.

Podem considerar que l'equip batejador és l'equip ATACANT, mentre que l'equip llançador és el DEFENSOR.

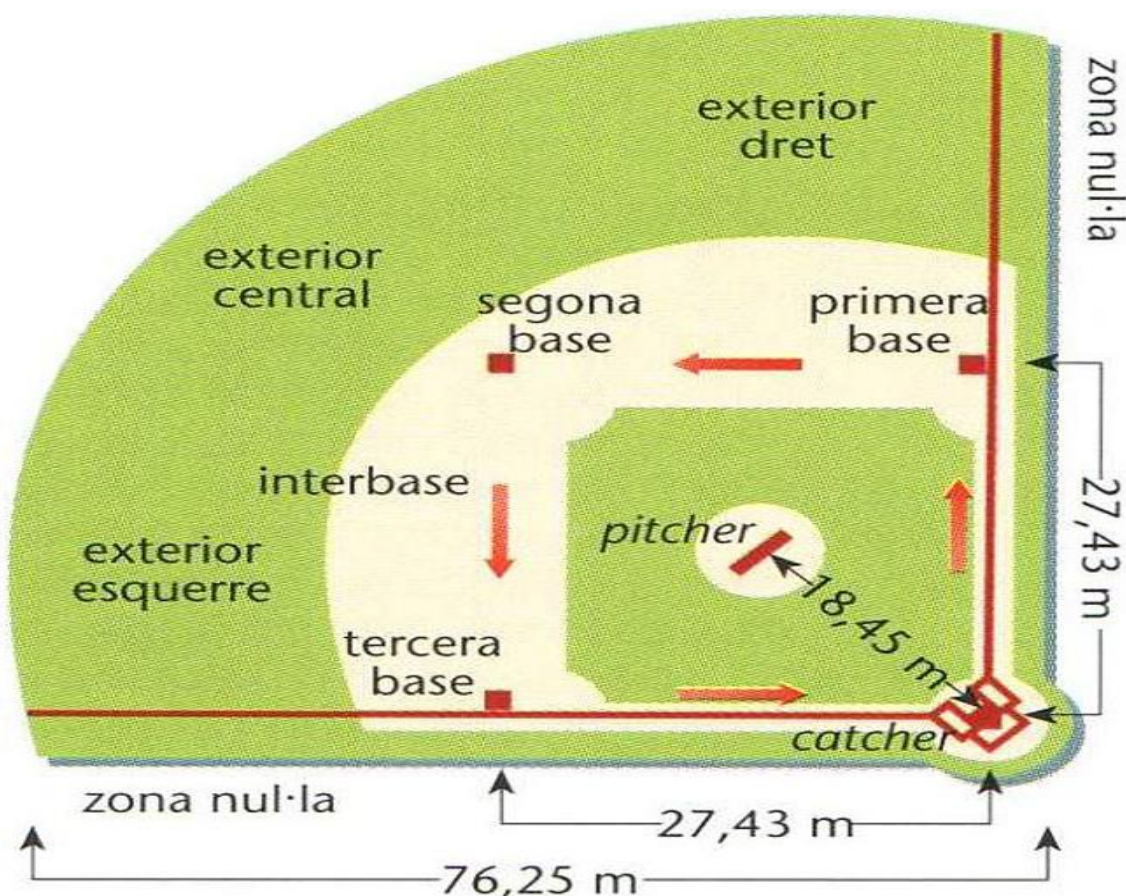
L'objectiu del joc és aconseguir el major nombre de carreres durant el partit. Cada carrera val un punt, i les pot aconseguir l'equip atacant en donar una volta completa al camp, passant per les 3 bases i arribant a la base de meta o casa sense ser eliminat. L'equip defensor ha d'intentar que els atacants no completin la cursa.



2.1. EL TERRENY DE JOC

El terreny de joc és una superfície a l'aire lliure en la qual destaca un camp d'herba en forma de rombe i una zona de terra que l'envolta. Distingim els següents elements d'interès:

- **camp interior o diamant:** és el rombe d'herba. Està delimitat per les 3 bases i per la casa o zona de batuda.
- **línies de fora:** perquè una pilota batuda sigui "bona", ha d'anar entre les línies que uneixen la casa amb la primera i tercera base respectivament.
- **zona de batuda, casa o "home":** és el punt en què es bateja la pilota, així com a zona de pas obligatori per anotar-se una carrera després de trepitjar la tercera base.
- **zona de llançament:** situada dins el diamant, és la posició des de la que es llança la pilota per començar el joc.
- **camp exterior:** és l'espai comprès entre les línies de fora més enllà del diamant.



El camp està format per un quadrat de 27,43m. de costat i els quatre angles s'anomenen de dreta a esquerra: base de "home" o casa, 1a primera base, la segona base i la tercera base.

La distància que hi ha entre la base "home" i el pitcher és de 18,45m.



2.2. ELS JUGADORS I LES SEVES FUNCIONS

Un equip de beisbol consta de 9 jugadors, que es reparteixen les següents funcions:

QUAN S'ESTÀ ATACANT (equip batejador)

- **Batejador:** procura colpejar la pilota fora de l'abast dels contraris. Si aconsegueix una batuda correcta, es converteix en corredor.

- **Corredor:** intenta aconseguir una, dues, tres bases o donar la volta completa si pot després de la batuda realitzada per ell mateix o per un company.

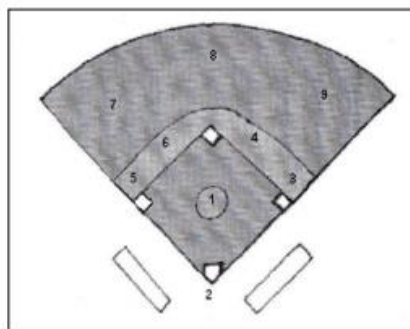
L'ordre de batejar de cada equip deu entregar-se a l'àrbitre abans del partit. Aquest ordre es deurà de seguir sempre menys quan es faci alguna substitució.

Si es fan substitucions es poden fer en qualsevol moment del partit, sempre i quan la pilota estigui morta. Els substituïts deuran batejar en la mateixa posició que ocupava el jugador reemplaçat. Una vegada un jugador hagi sortit del partit no podrà tornar a participar.

No es podran fer substitucions múltiples que alterin la rotació dels jugadors.

QUAN S'ESTÀ DEFENSANT (equip llançador)

Un equip es compon de 9 jugadors i un cert nombre de suplents. Les posicions en el camp són:



1. Llançador (Pitcher)
2. Receptor (Catcher)
3. Primera base
4. Segona base
5. Tercera base
6. Mig o interbase
7. Exterior esquerre
8. Exterior central
9. Exterior dret

- **Llançador (pitcher):** encarregat de llançar la pilota cap al batejador des de la zona de llançament.

- **Receptor (catcher):** ajuda al llançador indicant-li mitjançant signes com pot llançar per dificultar la batuda. A més pot impedir que un contrari puntuï si rep la pilota abans que aquest arribi a la casa.

- **Jugadors interiors (1a, 2a i 3a base):** s'ocupen respectivament de les bases. En rebre la pilota mantenint un peu en contacte amb la base.

- **Jugadors exteriors:** Com es pot veure en el gràfic superior, hi ha un jugador anomenat interbase que se situa entre les bases 2^a i 3^a, i 3 exteriors que es col·loquen en el camp exterior. Es mouen amb llibertat pel terreny per:

- Agafar a l'aire una bola batuda.
- Enviar la bola a qualsevol de les bases abans que arribi un corredor.



2.3. EL DESENVOLUPAMENT DEL PARTIT.

Un partit de beisbol no té límit de temps.

En adults consta de nou "entrades" o torns, cadascuna de les quals està dividida en 2 parts: una en què bateja l'equip local, i una altra en què ho fa el visitant.

Guanya el partit l'equip que després de les 9 entrades ha realitzat més carreres. En cas d'empat, s'allarga el partit tantes entrades com sigui necessari per desempatar. En categories inferiors es sol jugar un nombre inferior, depenent de l'edat, competició, país, etc...

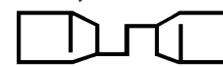
Un equip passa de la defensa a l'atac quan aconsegueix eliminar a tres atacants.

L'equip batejador pot anar sumant curses produint-se les següents accions en el joc:

- El "pitcher" llança cap al "catcher", i el batejador intenta colpejar aquesta pilota. Si ho aconsegueix, deixa el bat i comença a córrer, buscant recórrer el major nombre de bases possible. Els defensors intentaran capturar la bola en l'aire o enviar-la a les bases abans que arribin els corredors.
- Els partits es decideixen per el número de curses realitzades. Una cursa s'obté cada vegada que un corredor avança per les tres bases i toca la base-home abans d'haver arribat als tres outs.

El joc està controlat per 4 àrbitres:

- L'àrbitre principal es situa darrera del receptor i pren les decisions referents al llançament i al batejador.
- Els altres tres àrbitres són els responsables de prendre les decisions referents a les bases.



3. REGLAMENT BÀSIC.

Les principals normes que aplicarem en jugar a beisbol són les següents:

- La pilota llançada pel pitcher es considera "bona" quan passa per sobre de la base de cop dins de l'anomenada "zona de strike" (veure il·lustració), entre el genoll i la part alta del tronc del batejador.

Si el llançament no segueix aquesta indicació, es considera dolenta o "bola".

Si un llançador fa 4 "boles", serà rellevat, i tots els corredors avançaran una base, inclòs el batejador.



- El batejador serà eliminat si la pilota colpejada és agafada "al vol" per un defensor, i també si comet 3 "strikes".

Es considera strike quan:

- El batejador intenta colpejar la pilota i falla.
- El batejador llança la pilota més enllà de les línies de fora.
- El batejador llança la pilota cap enrere.

- Si el batejador toca la pilota i aquesta va cap endavant, està obligat a córrer cap a la primera base.

- Els corredors han de trepitjar cada base perquè es consideri vàlid el seu pas per elles; la seva carrera entre bases ha de ser recta, i en el seu trajecte no poden ser obstaculitzats per un defensor, llevat que aquest porti la pilota i vagi a tocar-los.

-Un corredor quedarà eliminat:

- Si es desvia més d'un metre de la línia de cursa entre bases per evitar ser tocat.
- Si un defensa li toca amb la pilota en la seva carrera entre bases.
- Si un defensa toca la base amb la pilota abans que arribi. En aquest cas, podria retrocedir a la base anterior sempre que estigui lliure, i no sigui la base de batuda, i arribi a la mateixa abans que la pilota sigui plantada allà també.
- Des del moment en què un corredor arriba a la base i s'atura, ha d'estar trepitjant la mateixa. Si no ho fa i la bola arriba al defensor, estarà eliminat.

- Abans que el llançador iniciï la següent jugada, hi ha la possibilitat de robar base, és a dir, que un corredor arribi corrent fins a la següent base. Haurà de tenir en compte en la seva acció que pot ser eliminat segons el descrit en el paràgraf anterior.

-No pot haver-hi dos corredors en la mateixa base. Si es produís aquesta circumstància, l'últim a arribar és eliminat.

-Un corredor no pot avançar a un company en la seva carrera per les bases.



3.1. CORREDOR OBLIGAT - CORREDOR NO OBLIGAT

(El concepte més important del beisbol. Llegir amb deteniment)

Un corredor està obligat a córrer si ocupa una base que necessita un company que està avançant.

Veiem alguns exemples:

Un jugador en primera està obligat en el moment en què el batejador colpeja la pilota a camp bo, ja que el batejador necessita la primera base.

Un jugador en segona base està obligat en el moment en què el batejador colpeja la pilota a camp bo, només si hi ha jugador a la primera base, ja que en aquest cas el batejador necessita anar a primera base i el corredor de primera base necessita anar a la segona base. No obstant això, si no hi ha corredor en la primera base, el jugador de la segona base no està obligat a córrer (el batejador té la primera base disponible) i correrà només si vol.

És important per a un defensa saber si un corredor està obligat, ja que si ho està, se li pot eliminar de dues maneres: tocant-lo amb la pilota mentre està fora de base i trepitjant la base a la qual es dirigeix tenint la pilota, mentre que si no està obligat només se li pot eliminar tocant.

Si la defensa agafa una pilota batuda sense que toqui terra, el batejador és eliminat i els corredors que hagin avançat, estan obligats a tornar a la base d'on sortien, pel que pot ser eliminat trepitjant aquesta base amb la pilota en poder del defensa.

L'obligació de córrer pot desaparèixer durant una jugada. Per exemple corredor en la primera base, batejador cap a la primera base, el defensa de primera base agafa la pilota i trepitja eliminant al batejador i immediatament llança la pilota cap a la segona base. Des del moment que el batejador ha estat eliminat, el corredor que va de primera a segona deixa d'estar obligat, havent de ser tocat per ser eliminat, pot fins i tot, tornar cap a la primera base per intentar evitar l'eliminació.



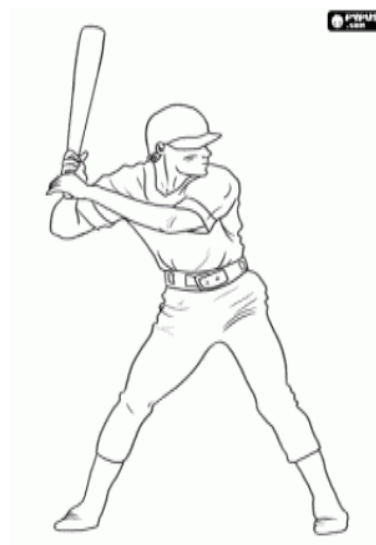
4. ASPECTES TÈCNICS I TÀCTICS.

4.1. QUINES HABILITATS SÓN NECESSÀRIES PER JUGAR A BEISBOL?

Els jugadors han de poder córrer amb rapidesa, llançar la bola i rebre-la ..., però la tècnica específica i bàsica d'aquest esport és el batuda, del qual anem a observar dos aspectes, la preparació i el "swing":

PREPARACIÓ:

- Un jugador dretà agafarà el bat amb la mà esquerra a baix i la dreta a dalt.
- Es col·locarà de costat, de manera que la seva espatlla esquerra "apunti" cap al llançador.
- Es col·locarà lleugerament separat de la base, de manera que en estendre els braços cap endavant la part superior del bat quedi sobre aquesta base.
- La separació dels peus equivaldrà a l'ample de les espatlles, mantenint les cames flexionades.
- Separarà els braços moderadament del tronc, i posarà les mans a prop l'espatlla dreta.



SWING (moviment de batuda):

- En un primer moment, hem de realitzar una lleugera torsió del tronc cap a la dreta, realitzant un moviment combinat d'espatlles, malucs i braços, que ens ajudarà a imprimir força al cop.
- A continuació desfem aquest moviment anterior girant el tronc cap a la direcció del llançador de forma explosiva.
- Hem de procurar batre amb els braços estesos i allunyats del cos.
- El moviment ha de ser equilibrat, acabant amb les mans properes a l'espatlla esquerra, i deixant caure el bat a terra sense força per evitar que colpegi amb altres jugadors.





5. VOCABULARI

- **BOLA:** llançament que no passa per la zona de strike, sempre i quan el batejador no faci l'acció de batejar, o quan toca el cos o la indumentària del batejador. En aquest cas el jugador passa directament a la primera base. El pitcher pot llançar fins a quatre boles. Si això passa el batejador passarà a la primera base sense haver de batejar.
- **BOX:** línies dibuixades al terra on es situa el batejador quan té el torn de batejar.
- **CATCHER:** receptor, jugador que s'encarrega d'agafar els llançaments del pitcher.
- **COACH:** entrenador ajudant que es situa a la 1a i 3a base per ajudar els corredors en les seves ofensives.
- **CORRE-CORRE:** situació defensiva on s'intenta eliminar a un corredor que ha quedat atrapat entre dues bases.
- **DOUBLE-PLAY:** jugada defensiva on d'una sola batada s'aconsegueix eliminar dos jugadors de l'equip contrari.
- **FLY:** pilota batada que s'enlaira de forma considerable.
- **FOUL-BALL:** és una pilota legalment batuda que cau fora del terreny de joc.
- **FILDEJAR:** acció d'agafar la pilota amb destresa. Sobretot a pilotes per terra.
- **HIT:** colpeig a la pilota que permet al jugador arribar a una base.
- **HOME:** base-casa. On s'inicia i acaba el torn del corredor, sempre que s'anoti una cursa. Als seus costats hi ha el box.
- **HOME-RUN:** la pilota surt de fly per sobre dels límits del terreny de joc i per la línia de fons després d'una batejada vàlida.
- **INNING O ENTRADA:** cadascun dels nou torns de defensa i d'atac que li correspon a cada equip. En una entrada, cada equip ataca i defensa un torn.
- **MANAGER:** entrenador principal.
- **OUT:** jugador atacant eliminat.
- **PITCHER:** llançador, jugador encarregat d'eliminar amb els seus llançaments als batejadors.
- **PITCHER-PLATE:** plataforma situada al bell mig del monticle on es situa el pitcher per fer els llançaments.
- **PLAY o PLAY-BALL:** ordre per iniciar el joc.
- **ROBO:** quan un corredor avança cap a la següent base sense que s'hagi produït un bateig.
- **ROLLING:** pilota batada per terra.
- **STRIKE:** quan el batejador intenta colpejar la pilota encara que aquesta no passi per la zona de strike i quan es colpeja la pilota i aquesta surt a foul ball i també quan el batejador no fa intenció de tocar la pilota i aquesta entra en zona de strike.
- **STRIKE-OUT:** jugador eliminat per haver acumulat tres strikes.
- **SWING:** acció del batejador. Conjunt de moviments que fa el batejador per tal de batre la pilota.
- **TOC:** jugada ofensiva, on s'intenta deixar la pilota batejada esmorteïda en terreny vàlid on hi arribin amb dificultat els defensors.
- **UMPIRE:** àrbitre, encarregat de dirigir el joc.
- **ZONA DE STRIKE:** l'amplada de la base home i l'alçada que va des de el genoll fins a l'aixella del batejador.