

EL BÉISBOL

1. BREVE HISTORIA

El béisbol tal y como lo conocemos hoy en día se creó en Estados Unidos a partir de un juego infantil británico llamado “rounders”, derivado del críquet inglés, que era practicado por los colonos ingleses en el siglo XVIII. Las primeras reglas de béisbol y las características del campo de juego las estableció Alexander J. Cartwright en el año 1845.

No obstante, es interesante comentar que en muchas culturas existen juegos de lanzamiento y golpeo de similares características. Incluso algunos juegos tradicionales tienen características similares.

El béisbol tuvo mucho éxito en Estados Unidos, y rápidamente se extendió a los países de América Central y del Caribe. Más tarde llegaría también a Europa y Asia.

Este deporte fue introducido en España por el periodista Agustín Peris, concretamente en Cataluña, creándose en 1929 la Federación Catalana de béisbol. Los primeros clubes se establecieron en poblaciones cercanas a Barcelona, ciudad en la que el béisbol fue olímpico por primera vez en los juegos de 1992.

2. BÉISBOL: ANÁLISIS DEL JUEGO.

En el béisbol se produce el enfrentamiento de dos equipos, que se alternan por orden en el lanzamiento y bateo de la pelota respectivamente. Podemos considerar que el equipo bateador es el equipo ATACANTE, mientras que el equipo lanzador es el DEFENSOR.

El objetivo del juego es conseguir el mayor número de **carreras** durante el partido. Cada carrera vale un punto, y las puede conseguir el equipo atacante al dar una vuelta completa al campo, pasando por las 3 **bases** y llegando a la base de meta o **casa** sin ser eliminado. El equipo defensor debe intentar que los atacantes no completen la carrera. A lo largo de los siguientes apartados veremos qué puede hacer para conseguirlo.

2.1. EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego es una superficie al aire libre en la que destaca un campo de hierba en forma de **rombo** y una zona de tierra que lo rodea. En el distinguimos los siguientes elementos de interés: (ver ilustración en la página siguiente)

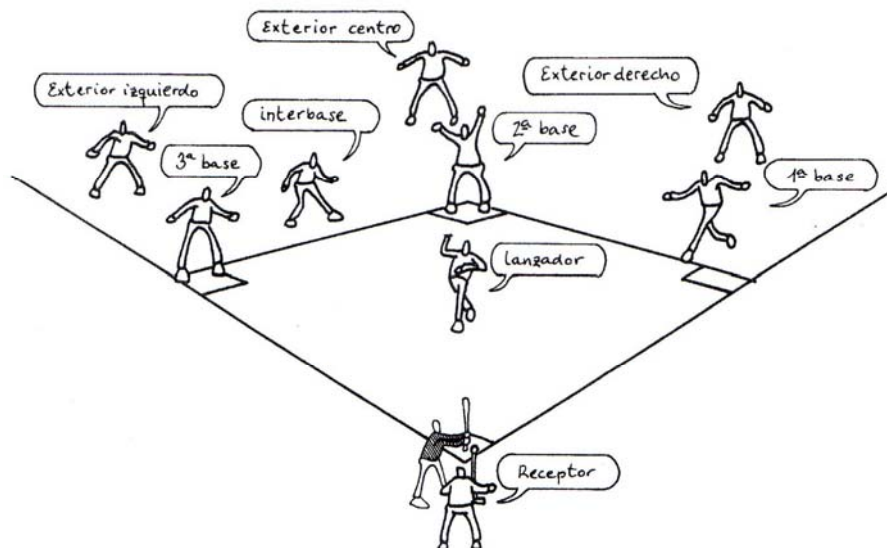
-campo interior o diamante: es el rombo de hierba. Está delimitado por las 3 bases y por la **casa** o zona de bateo.

-líneas de fuera: para que una pelota bateada sea “buena”, debe ir entre las líneas que unen la **casa** con la primera y tercera base respectivamente.

-zona de bateo, casa o “home”: es el punto en que se batea la pelota, así como zona de paso obligatorio para anotarse una carrera después de pisar la tercera base.

-zona de lanzamiento: situada dentro del diamante, es la posición desde la que se lanza la pelota para comenzar el juego.

-campo exterior: es el espacio comprendido entre las líneas de fuera más allá del diamante.



2.2. LOS JUGADORES Y SUS FUNCIONES

Un equipo de béisbol consta de 9 jugadores, que se reparten las siguientes funciones:

ATACANTES (equipo bateador)	DEFENSORES (equipo lanzador)
<p>-bateador: procura golpear la pelota fuera del alcance de los contrarios. Si consigue un bateo correcto, se convierte en corredor.</p> <p>-corredor: intenta alcanzar una, dos, tres bases o dar la vuelta completa si puede después del bateo realizado por el mismo o por un compañero.</p>	<p>-lanzador (pitcher): encargado de lanzar la pelota hacia el bateador desde la zona de lanzamiento.</p> <p>-receptor (catcher): ayuda al lanzador indicándole mediante signos cómo puede lanzar para dificultar el bateo. Además puede impedir que un contrario puntúe si recibe la pelota antes de que éste llegue a la casa.</p> <p>-1ª, 2ª y 3ª base (INTERIORES): se</p>

	<p>ocupan respectivamente de sus bases. Al recibir la pelota manteniendo un pie en contacto con la base, impiden el avance del corredor que pudiera dirigirse a la misma.</p> <p>-jugadores exteriores: Como se puede ver en el gráfico superior, existe un jugador llamado interbase que se sitúa entre las bases 2ª y 3ª, y 3 exteriores que se colocan en el campo exterior. Se mueven con libertad por el terreno para...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coger al aire una bola bateada. - Enviar la bola a cualquiera de las bases antes de que llegue un corredor.
--	--

2.3. EL DESARROLLO DEL PARTIDO.

Un partido de béisbol no tiene límite de tiempo. En adultos consta de nueve “entradas” o turnos, cada una de las cuales está dividida en 2 partes: una en la que batea el equipo local, y otra en la que lo hace el visitante. Gana el partido el equipo que tras las 9 entradas ha realizado más carreras. En caso de empate, se alarga el partido tantas entradas como sea necesario para desempatar. En categorías inferiores se suele jugar un número inferior, dependiendo de la edad, competición, país...

Un equipo pasa de la defensa al ataque cuando consigue eliminar a **tres atacantes** (después veremos qué posibilidades tiene para hacerlo). Mientras tanto, el equipo bateador puede ir sumando carreras produciéndose las siguientes acciones en el juego:

-el “pitcher” lanza hacia el “catcher”, y el bateador intenta golpear esa pelota. Si lo consigue, deja el bate y comienza a correr, buscando recorrer el mayor número de bases posible. Los defensores intentarán capturar la bola en el aire o enviarla a las bases antes de que lleguen los corredores.

3. REGLAMENTO BÁSICO.

Las principales normas que aplicaremos al jugar a béisbol son las siguientes:

-La pelota lanzada por el pitcher se considera “buena” cuando pasa por encima de la base de golpeo dentro de la denominada “zona de strike” (ver ilustración), entre la rodilla y la parte alta del tronco del bateador. Si el lanzamiento no sigue esta indicación, se considera malo o “bola”. Si un lanzador hace 4 “bolas”, será relevado, y todos los corredores avanzarán una base, incluido el bateador.

-El bateador será eliminado si la pelota golpeada es cogida “al vuelo” por un defensor, y también si comete 3 “strikes”. Se considera strike cuando...

- el bateador intenta golpear la pelota y falla.
- el bateador lanza la pelota más allá de las líneas de fuera.
- el bateador lanza la pelota hacia atrás.

-Si el bateador toca la pelota y está va hacia delante, está obligado a correr hacia la primera base.

-Los corredores deben pisar cada base para que se considere válido su paso por ellas; su carrera entre bases debe ser recta, y en su trayecto no pueden ser obstaculizados por un defensor, salvo que éste lleve la pelota y vaya a tocarles.

-Un corredor quedará eliminado....

- si se desvía más de un metro de la línea de carrera entre bases para evitar ser tocado.
- si un defensa le toca con la pelota en su carrera entre bases.

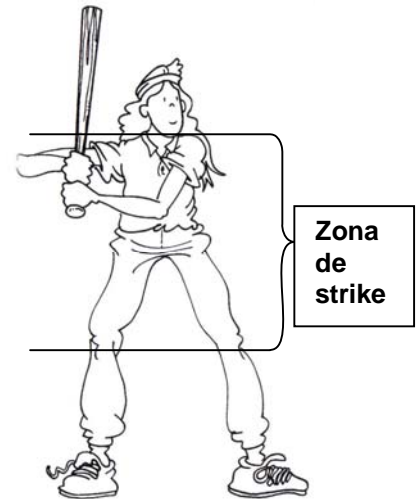
-si un defensa toca la base con la pelota antes de que llegue. En este caso, podría retroceder a la base anterior siempre y cuando esté libre, ésta no sea la base de bateo, y llegue a la misma antes de que la pelota sea plantada allí también.

-desde el momento en que un corredor llega a base y se para, debe estar pisando la misma. Si no lo hace y la bola llega al defensor, estará eliminado.

-Antes de que el lanzador inicie la siguiente jugada, existe la posibilidad de **robar base**, es decir, que un corredor llegue corriendo hasta la siguiente base. Tendrá que tener en cuenta en su acción que puede ser eliminado según lo descrito en el párrafo anterior.

-No puede haber dos corredores en la misma base. Si se produjera esta circunstancia, el último en llegar es eliminado.


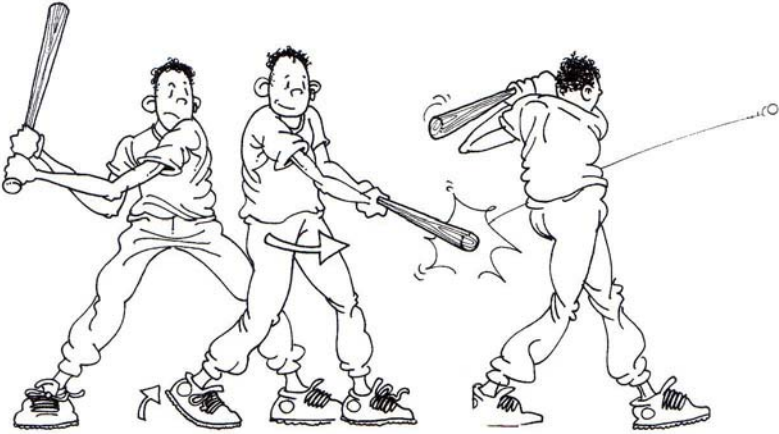
-Un corredor no puede adelantar a un compañero en su carrera por las bases.



Zona
de
strike

4. ASPECTOS TÉCNICOS Y TÁCTICOS.

4.1. ¿Qué habilidades son necesarias para jugar a béisbol? Los jugadores deben ser capaces de correr con rapidez, lanzar la bola y recibirla..., pero la técnica específica y básica de este deporte es el bateo, del cual vamos a observar dos aspectos, la preparación y el “swing”:

PREPARACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> -Un jugador diestro cogerá el bate con su mano izquierda abajo y la derecha arriba. -Se colocará de lado, de manera que su hombro izquierdo “apunte” hacia el lanzador. -Se colocará ligeramente separado de la base, de manera que al extender los brazos hacia delante la parte superior del bate quede sobre dicha base. -La separación de los pies equivaldrá al ancho de los hombros, manteniendo las piernas flexionadas. -Separará los brazos moderadamente del tronco, y pondrá las manos cerca del hombro derecho. 	
SWING (movimiento de bateo)	
	
<ul style="list-style-type: none"> -En un primer momento, debemos realizar una ligera torsión del tronco hacia la derecha, realizando un movimiento combinado de hombros, caderas y brazos, que nos ayudará a imprimir fuerza al golpeo. -A continuación deshacemos ese movimiento anterior girando el tronco hacia la dirección del lanzador de forma explosiva. -Debemos procurar batear con los brazos extendidos y alejados del cuerpo. -El movimiento debe ser equilibrado, terminando con las manos cercanas al hombro izquierdo, y dejando caer el bate al suelo sin fuerza para evitar golpear a otros jugadores. 	

4.2. Táctica en el béisbol

TÁCTICA INDIVIDUAL: aplicación por parte de un jugador de un gesto técnico ofensivo o defensivo como solución a una situación específica del juego.

TÁCTICA COLECTIVA: dos o más jugadores aplican sus recursos técnico - tácticos individuales de forma COORDINADA siguiendo las pautas de una estrategia colectiva previamente acordada. Puede ser ofensiva y/o defensiva.

Atendiendo a estos dos conceptos podemos contestar que si bien en el béisbol la táctica colectiva no tiene la relevancia que en otros deportes, si que es necesario un conocimiento del juego que permita tomar a los jugadores una decisión ante una circunstancia específica, es decir, que sean capaces de tomar una decisión (táctica individual) observando el desarrollo de la jugada. Veamos algunos ejemplos:

- un bateador puede decidir realizar un tipo de golpeo u otro según la presencia o no de compañeros en las bases.
- un pitcher puede utilizar diferentes tipos de lanzamientos según las características del bateador.
- un jugador de campo puede optar por lanzar a una base u otra, intentar tocar a un corredor con la bola..., según la situación concreta de la jugada.

5. Corredor obligado - corredor no obligado

(El concepto más importante del béisbol. Leer con detenimiento)

Un corredor está obligado a correr si ocupa una base que necesita un compañero que esta avanzando. Veamos algunos ejemplos:

Un jugador en primera está obligado en el momento en que el bateador golpea la pelota a campo bueno, ya que el bateador necesita la primera base.

Un jugador en segunda está obligado en el momento en que el bateador golpea la pelota a campo bueno, solo si hay jugador en primera, ya que en ese caso el bateador necesita ir a primera y el corredor de primera necesita ir a segunda. Sin embargo, si no hay corredor en primera, el jugador de segunda no está obligado a correr (el bateador tiene la primera base disponible) y correrá solo si quiere.

Es importante para un defensa saber si un corredor está obligado, ya que si lo está, se le puede eliminar de dos maneras: tocándolo con la pelota mientras está fuera de base y pisando la base a la que se dirige teniendo la pelota, mientras que si no está obligado sólo se le puede eliminar tocándolo.

Si la defensa coge una pelota bateada sin que toque suelo, el bateador es eliminado y los corredores que hayan avanzado, están **obligados** a volver a la base de donde salían, por lo que puede ser eliminado pisando esa base con la pelota en poder del defensa.

La obligación de correr puede desaparecer durante una jugada. Por ejemplo corredor en primera, batazo hacia primera base, el defensa de primera base coge la pelota y pisa eliminando al bateador y lanza hacia segunda. Desde el momento que el bateador ha sido eliminado, el corredor que va de primera a segunda deja de estar obligado, debiendo ser tocado para ser eliminado. Puede incluso, volverse hacia primera para intentar evitar la eliminación.