

APUNTES BÉISBOL



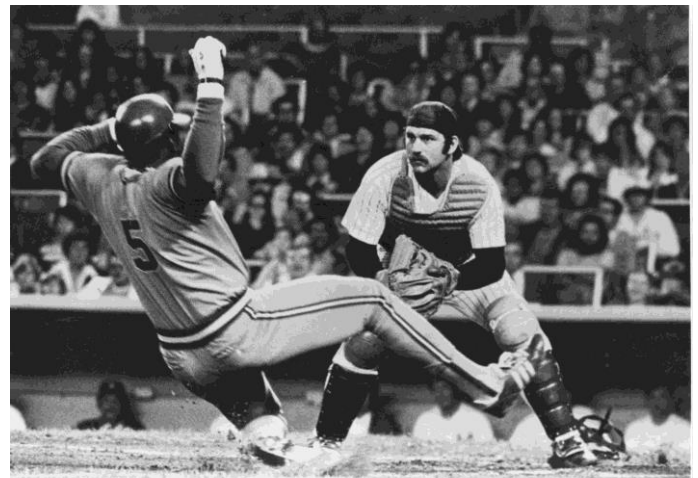
1. INTRODUCCIÓN
2. LOS JUGADORES Y EL CAMPO
3. LAS FASES DEL JUEGO
4. NORMAS BÁSICAS

➤ INTRODUCCIÓN

El Béisbol es un deporte colectivo que se practica con una bola dura y un bate entre dos equipos de nueve jugadores cada uno. Se considera el deporte nacional de Estados Unidos, debido a su fuerte tradición y gran popularidad, aunque también se juega en otras partes del mundo.

Es uno de los deportes más antiguos y populares. El juego, tal como se le conoce hoy, se desarrolló con carácter aficionado a principios de 1800, considerándose su creador a Abner Doubleday para unos, y para otros Alexander Cartwright.

Existen evidencias de que se han practicado juegos con un palo y una bola desde el inicio de la civilización. Se practican juegos similares en casi todas las culturas, y su máxima extensión por Europa, al igual que ocurrió con otros deportes, fue durante la Edad Media. Se considera derivado de un juego llamado stool-ball que se practicaba en Europa desde la Edad Media, y era un juego que consistía en golpear una pelota con la mano y tenía bases donde los corredores estaban seguros.

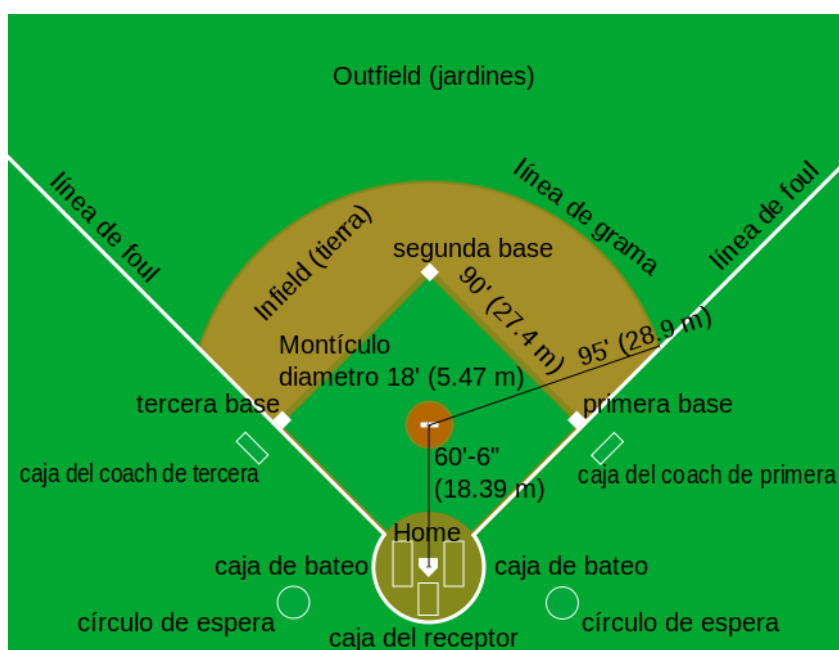


THURMAN MUNSON, Yankees Catcher, 1969-79

➤ LOS JUGADORES Y EL CAMPO

Un equipo de béisbol tiene nueve jugadores de campo, en donde cada uno de ellos es responsable de una posición particular. Las posiciones de los jugadores en el terreno son las siguientes:

1. **Lanzador** (*Pitcher*).
2. **Receptor** (*Catcher*).
3. **Primera base** (*First baseman*).
4. **Segunda base** (*Second baseman*,
5. **Tercera base** (*Third baseman*).
6. **Interbase** (*Short stop*, jugador que se encuentra entre tercera y
7. segunda base, y que de igual forma defiende la segunda base).
8. **Jardinero izquierdo** (*Left fielder*) o defensor izquierdo.
9. **Jardinero central** o defensor central (*Center fielder*).



10. **Jardinero derecho** o defensor derecho (*Right fielder*).

Mientras un equipo está en el campo defendiendo, el otro realiza su turno de bateo: un jugador detrás de otro, de acuerdo con un orden especificado previamente.

➤ LAS FASES DE JUEGO

En el béisbol, como en el resto de los deportes de equipo, es necesario partir de dos situaciones. Un equipo ataca y otro defiende. Los principales objetivos de cada una de estas fases son los siguientes:

EN ATAQUE

Mi equipo está al bate, soy atacante. Debo:

- Batear la pelota (sin ser eliminado) fuera del alcance de los jugadores a la defensiva.
- Avanzar (correr) una, dos o tres bases sin ser eliminado.
- Anotar una carrera.

Los jugadores, mientras están con el bate en la mano, se denominan **bateadores**, pero cuando han bateado la pelota de forma válida se convierten en **corredores**.

➤ NORMAS BÁSICAS

• Objetivo del juego

El objetivo del béisbol es conseguir más carreras que el rival. Se consigue una carrera cuando un corredor pisa en orden y sin ser eliminado, en una o más jugadas, la 1ª base, la 2ª base, la 3ª base y la base de home (4ª base).

• Desarrollo de un partido

Un partido de béisbol se desarrolla por entradas. El número de entradas por partido varía según la edad. En adultos se juega a nueve entradas, en categorías inferiores (infantiles, alevines, etc) se suele jugar un número inferior, dependiendo del país, la competición, la edad, etc.

Un partido de béisbol no puede acabar en empate. Si al acabar la última entrada hay un empate, se continúan haciendo entradas adicionales hasta que se rompe el empate.



- **Desarrollo de una entrada**

En cada entrada, el equipo defensivo coloca sus 9 jugadores en el campo, uno sobre la tabla de pitcheo (pitcher), otro tras home (catcher), otro defendiendo la 1ª base, otro entre primera y segunda base (llamado 2ª base), otro entre 2ª y 3ª base (llamado shortstop), otro defendiendo la 3ª base, y tres jugando en el exterior.

El equipo atacante, siguiendo el orden de bateo, va pasando por el cajón de bateo para intentar batear la pelota lanzada por el pitcher y llegar a base sin ser eliminado. Cuando el equipo defensor consigue eliminar a tres atacantes, pasa a ser atacante y viceversa y se dice que se ha acabado media entrada. Cuando los dos equipos han atacado y defendido una vez, se dice que se ha acabado una entrada. El equipo de casa siempre empieza el partido defendiendo.

- **¿Cómo eliminar a un bateador?**

(Consideraremos bateador al jugador que está en el cajón intentando batear)

- Por strike-out (ver más abajo).
- Cogiendo un defensa una pelota bateada por él antes de que esta toque el suelo.
- Tocando un defensa la primera base con la pelota en su poder antes de que esta sea pisada por el bateador
- Tocando un defensa al bateador con la pelota cuando el bateador intenta llegar a primera base. (Nota: es suficiente con tocarle con la mano que tiene la pelota, no es necesario tocarlo con la pelota en si).



- **¿Cómo avanza un bateador?**

- Bateando a terreno bueno un lanzamiento y consiguiendo llegar a primera sin ser eliminado.
- Por tener cuatro bolas en su cuenta (ver más abajo, Bolas y Strikes).



- **¿Cómo eliminar a un corredor?**

(Consideraremos corredor a cualquier jugador atacante que empiece la jugada en una base y al bateador en el momento que este pase de la primera base).

- Tocándolo un defensa con la pelota mientras esta fuera de una base.
- Tocando un defensa en poder de la pelota la base a la que el corredor se dirige, **siempre y cuando sea un corredor obligado.**
- Por decisión arbitral (por ejemplo cuando el corredor se separa más de un metro de la línea que une las bases para evitar ser tocado por un defensa con la pelota).

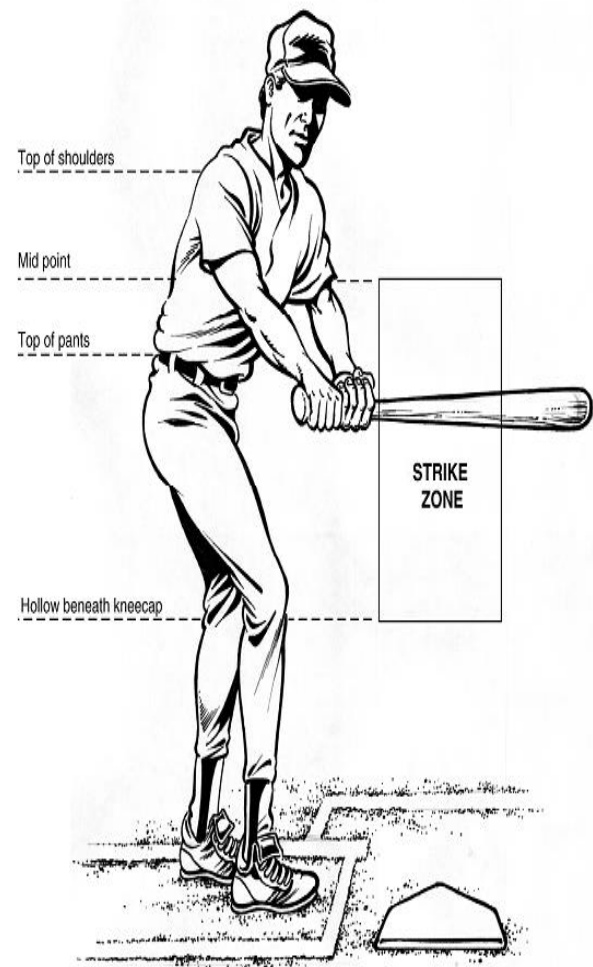
- **Bolas y Strikes. El Strike-Out**

- **¿Qué es un strike?**

- ✓ Cualquier lanzamiento hecho por el pitcher que es intentado golpear por el bateador y falla.
- ✓ Cualquier lanzamiento hecho por el pitcher que pase por encima de home y entre la axila y la parte superior de las rodillas del bateador (en posición normal de bateo) que no sea golpeado por el bateador.
- ✓ Cualquier bateo que va fuera del campo bueno. **Excepción:** cuando el bateador tiene dos strikes en su contra, el bateo fuera no se contabiliza como strike, simplemente no se tiene en cuenta a ningún efecto.

- **¿Qué es una bola?**

Cualquier lanzamiento hecho por el pitcher que no sea un strike. **Excepción:** Si la pelota lanzada por el pitcher golpea al bateador habiendo este intentado evitar el golpe, el bateador avanza a primera base sin riesgo a ser eliminado.



- **¿Qué es la cuenta?**

La situación de bolas y strikes que en cada momento tiene el bateador. Un bateador que recibe **tres strikes** en su cuenta es **eliminado**.

Un bateador que recibe **cuatro bolas** en su cuenta avanza a primera base sin riesgo a ser eliminado.

• **Corredor obligado – corredor no obligado**

Un corredor está obligado a correr si ocupa una base que necesita un compañero que está 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.