

BÉISBOL

Educación Física
1º y 2º E.S.O.

1. HISTORIA.
2. CONCEPTO Y DESCRIPCIÓN BÁSICA.
 - 2.1. Objetivo.
 - 2.2. Terreno de juego.
 - 2.3. Duración.
3. ATAQUE-DEFENSA.
 - 3.1. Equipo en ataque.
 - 3.2. Equipo en defensa.
4. KETBALL.
5. BIBLIOGRAFÍA.



1. HISTORIA.

Una leyenda popular cuenta que un oficial del ejército de la Unión durante la guerra Civil Estadounidense, Abner Doubleday, inventó el béisbol en Cooperstown (Nueva York) en 1839. Aunque no existe en la actualidad ningún apoyo para este mito.

2. CONCEPTO Y DESCRIPCIÓN BÁSICA.

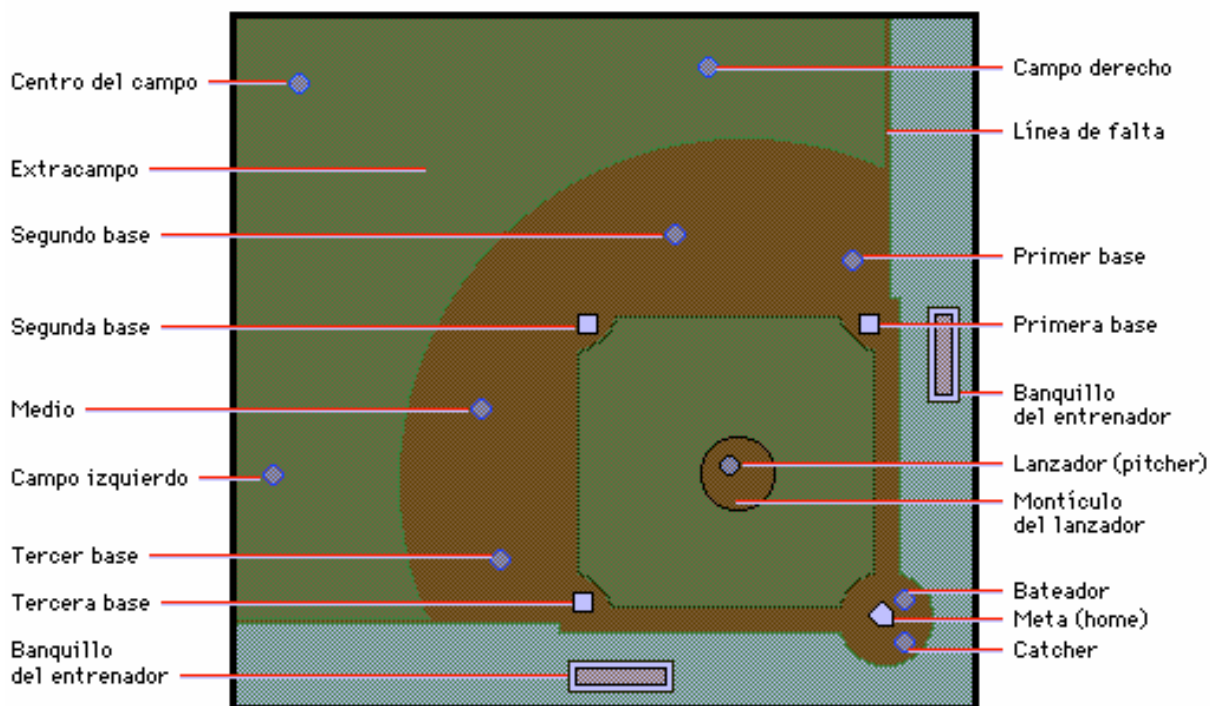
2.1. OBJETIVO.

El objetivo del juego es golpear una pelota con un bate (batear), desplazándola a través del campo y correr por el campo interno de tierra (infield" o "diamante) buscando alcanzar la mayor cantidad de bases posibles hasta volver a la base desde donde se bateó (home) y lograr anotar el tanto conocido como "carrera", mientras los jugadores defensivos buscan la pelota bateada para eliminar al jugador que bateó la pelota o a otros corredores, antes que estos lleguen primero a alguna de las bases o consigan anotar la carrera.

El equipo que anote más carreras al cabo de las nueve entradas, que dura el encuentro, es el que resulta ganador.



2.2. EL TERRENO DE JUEGO.



El terreno de juego tendrá las siguientes medidas:

Distancia entre bases: 16 metros.

Distancia del lanzador a la base meta: 14 metros.

Distancia hasta los límites exteriores del campo: 40 metros.

Diámetro del círculo de lanzamiento: 3 metros.

Diámetro del círculo de bateo: 5 metros.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 6 jugadores y un máximo de 9, recomendando que sean mixtos.

2.3. DURACIÓN:

Los partidos tienen una duración de 4 entradas, (dos entradas para cada equipo).

En cada entrada batearán la totalidad de los jugadores del mismo equipo, es decir, de 6 a 9 jugadores.

Una vez hayan bateado todos los jugadores del mismo equipo, se dará por concluida esa entrada.

Gana el equipo que haya conseguido acumular mayor número de carreras en las dos entradas que le corresponden.

3. ATAQUE-DEFENSA.

3.1. EQUIPO EN ATAQUE:

Lanzador (pitcher):

Se colocará en interior del círculo de lanzamiento (de un diámetro de 3 metros).

Lanzará la pelota de abajo hacia arriba, dibujando una trayectoria parabólica.

Para que el lanzamiento sea considerado válido, la pelota deberá pasar por encima de home y entre las rodillas y el pecho del bateador. Si el lanzamiento no cumple con estos requisitos el árbitro la denominará "bola".

Si el lanzador lanza mal cuatro veces, el bateador conseguirá colocarse en la primera base, sin necesidad de batear la bola.



Receptor (Catcher):

Se coloca detrás del jugador que está bateando a una distancia de 5 metros con la finalidad de recoger las pelotas que se vayan fuera del campo.



Defensores de campo:

Estos jugadores estarán repartidos por todo el campo para recoger las pelotas bateadas. Se recomienda que se sitúen junto a las distintas bases con la finalidad de eliminar a los jugadores que intenten llegar a esas bases antes que la pelota.

Estos jugadores no podrán entrar en el de campo interno o diamante antes de que la bola haya sido bateada.

Además del lanzador (pitcher) y del receptor (cácher), el resto de los jugadores defensores reciben las siguientes denominaciones en función de su posición en el campo:

- Primera base: Se situará cerca de la primera base para recoger las pelotas que vayan a esa zona.
- Segunda base: Se situará cerca de la segunda base para recoger las pelotas que vayan a esa zona.
- Tercera base: Se situará cerca de la tercera base para recoger las pelotas que vayan a esa zona.
- Jardinero izquierdo: Se situará en el campo izquierdo para recoger las pelotas que vayan a esa zona.
- Jardinero central: Se situará en el campo central para recoger las pelotas que vayan a esa zona.
- Jardinero derecho: Se situará en el campo derecho para recoger las pelotas que vayan a esa zona.

3.2. EQUIPO EN DEFENSA:

Bateador:

Se colocará en círculo de bateo (de un diámetro de 5 metros y junto a "home").

Para batear correctamente se deberán de cumplir algunos requisitos:



- a) Golpear la pelota más allá del círculo de bateadores (5 metros).
- b) Que la pelota no salga directamente fuera del campo, es decir, por la banda lateral derecha o izquierda.
- c) El bateador dispondrá de 3 oportunidades para batear correctamente la pelota. De no hacerlo en este número de intentos será eliminado hasta la siguiente entrada de su equipo.
- d) Será eliminado aquel jugador que tire el bate de un modo peligroso para los demás.
- e) Si la bola toca el suelo antes de que ningún jugador a la defensiva la atrape, y el bateador logra alcanzar la primera base antes de que los defensores consigan tocar con la bola o pisar la primera base, se denomina "Sencillo". Si el bateador consigue llegar hasta la segunda base, se denomina "Doble". Si llega hasta la tercera base, se denomina "Triple". Si llega a home se denomina "cuadrangular".
- f) Si la bola es atrapada en el aire sin que toque el suelo por un jugador a la defensiva, el bateador quedará eliminado.
- g) Si la bola bateada se va fuera de los límites laterales de la zona de juego es "foul". En ese caso al bateador se le suma un strike (si en su cuenta tiene menos de dos strikes), pero si el bateador tiene 2 strikes y batea un foul, este seguirá bateando sin ser eliminado. Ahora bien, si la bola se va fuera de los límites laterales de la zona de juego, es decir, se hace "foul" y un jugador de la defensa la atrapa la pelota en el aire (aunque esté fuera de los límites laterales de la zona de juego), el bateador quedará eliminado.
- h) Si la bola sale volando por encima del límite de fondo de la zona de juego, es un cuadrangular o "homerun", es decir, el bateador da la vuelta al cuadro hasta llegar al home y se anota una carrera. Si además había alguno de sus compañeros en las bases, ellos también corren hasta el home y anotan carreras, una por cada jugador que hubiera en base y otra que se anota el bateador.
- i) Si se consigue un cuadrangular con tres jugadores ocupando la primera, segunda y tercera base, es decir, con las bases "llenas", se denomina "grand slam", y se anotan 4 carreras.

Corredores de bases:

Jugadores que ya han bateado en las anteriores entradas y que están tratando de completar su carrera (una vuelta completa al campo pasando por cada una de las 4 bases hasta volver a home).

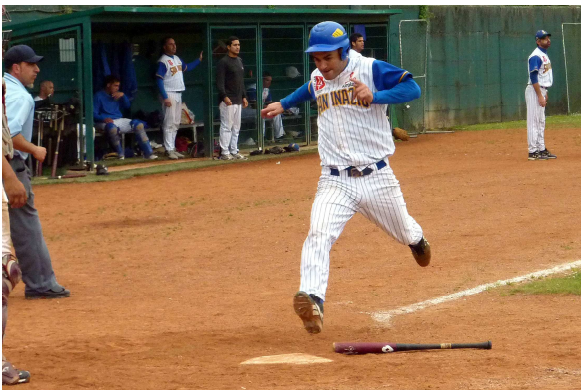
Todo corredor ha de estar en contacto con la base y no podrá abandonarla hasta que se produzca el batazo. Si no hay batazo, deberá volver a su base.



Jugadores de banquillo:

Jugadores sentados en el banquillo y que están a la espera de batear.

Nota: Es importante resaltar, que el presente documento pretende ser una iniciación al deporte del béisbol, por lo tanto, es posible encontrar algunas adaptaciones al reglamento oficial.



4. KETBALL O BÉISBOL CON EL PIE.

Los procedimientos para jugar al Ketball serán los mismos que en béisbol con la salvedad de utilizar el pie en sustitución del bate, y un balón de voleibol un poco deshinchado en sustitución de la pelota de béisbol.

5. BIBLIOGRAFÍA.

- Federación Española de Béisbol y Sófbol. "Lanza, batea, corre."
- Díaz, A. y Martínez, A. "Béisbol con el pie: Ketball". Murcia.
- www.wikipedia.org