

# **BÉISBOL 3ºESO**

## **DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA**

### **1. INTRODUCCIÓN HISTÓRICA.**

El béisbol (también baseball) tiene sus orígenes en el juego del críquet y el rounders, que los colonos ingleses llevaron a Norteamérica. Cada uno de estos juegos se practicó en diferentes lugares de Estados Unidos, sobre todo en Nueva Cork y Boston.

Su reglamento evolucionó y dio lugar a juegos como el town-ball (“pelota del pueblo”), con un campo parecido al del béisbol actual. Sin embargo, no fue hasta 1839 cuando Abner Doubleday comenzó a utilizar el término baseball para diferenciarlo de juegos anteriores. Poco a poco, el juego fue ganando en espectacularidad y en número de practicantes.

Hacia 1845 Alexander J. Cartwright diseñó el primer campo y fijó las primeras reglas de este juego. El primer partido con la nueva reglamentación se disputó el 19 de junio de 1846 en Nueva Jersey entre los New York Nine y el Club Knickerbocker. Sin embargo, el reglamento y la técnica del béisbol no dejaron de mejorar con los años, cosa que hizo que también aumentase su atractivo.

El béisbol se difundió debido a los conflictos con Cuba y otros países latinoamericanos, y durante la Primera y la Segunda Guerra Mundial, se extendió por Europa y Asia.

El béisbol llegó a España en 1929. En esta época aparecieron las primeras competiciones y los primeros equipos como el Americano, el Kiowa...

### **2. PRINCIPIOS BÁSICOS.**

El béisbol es un deporte de cooperación-oposición, con campo común y con participación alternativa en 2 roles bien diferenciados: Equipo atacante (bateador) y equipo defensor (lanzador).

2.a. Objetivo. Conseguir más carreras que el equipo rival. Gana el equipo que logra más carreras después de las 9 entradas de las que dispone cada equipo en un partido.

2.b. Terreno de juego. Con su particular forma de diamante con un largo total en sus 2 laterales de 76,25 m. El infield (campo interno) está delimitado por un cuadrado (home y las 3 bases) de 27,43 m. de lado y la plataforma del lanzador a una distancia de 18,45 m. centrado en el espacio citado. Para apreciarlo mejor consultar el dibujo final: Anexo I.

2.c. Material. El material necesario para poder practicar el béisbol es:

- La pelota: Con un diámetro de entre 22,86 y 32,49 cm. y un peso entre 141 y 148 gramos. El núcleo es de goma o corcho, enrollado con hilo y forrado de tiras de cuero blanco.

- El bate: Debe ser redondo, con una longitud máxima de 106 cm. y un diámetro de 6,98 cm. Puede ser de madera o aluminio.

- El guante: Es de piel y está forrado por dentro con material acolchado, y sirve para facilitar la recepción de la pelota a los jugadores defensores.

- El casco de protección del bateador, y las rodilleras, la careta y el peto del receptor son otros materiales necesarios para el desarrollo del juego.

2.d. Duración: No hay tiempo fijo. Cada equipo dispone de 9 entradas para lograr el

máximo número posible de carreras. Los 9 jugadores pueden participar en cada entrada una vez como máximo.

### 3. EL JUEGO.

3.a. Inicio del juego. Antes de comenzar el partido los capitanes dan al árbitro el orden que seguirán para batear, que ya no se podrá variar. Una vez preparados los dos equipos, inicia el juego el lanzador, que proyecta la pelota hacia el bateador sobre la zona de bateo, limitada entre las axilas y las rodillas de éste.

El bateador intentará golpear la pelota evitando que salga de los límites del campo; si esto sucede, deberá volver a batearla. Si la golpea de manera válida, **dejará** el bate e intentará llegar a la primera base. Mientras tanto, el equipo defensor intentará recoger la pelota y pasarla a al defensor de la primera base antes de que llegue el bateador; si la pelota llega antes, el bateador quedará eliminado y, si no es así, el bateador puede continuar su carrera hasta las siguiente bases o realizar una carrera completa o **home run**. Si en algún momento el bateador aprecia que la base a la que corre es ocupada por un defensor que ya tiene la pelota, entonces puede volver a la base anterior; en este caso los defensores deberán tocar con la bola al bateador para eliminarle, si llega a la base anterior o posterior a su carrera sin ser tocado, y sin que la base sea ocupada por otro bateador en jugada múltiple, podrá seguir en el intento de conseguir una carrera. Tanto si el bateador consigue una carrera como si no, si es eliminado, el juego se vuelve a iniciar con un nuevo bateador.

#### 3.b. Eliminación de jugadores.

-El bateador queda eliminado cuando:

+ Un defensor coge la pelota antes de que toque el suelo (FLY).

+ El lanzador consigue el tercer strike; las bolas foul se cuentan como strike pero el último obligatoriamente debe ser strike, aunque se hagan 20 bolas foul no se eliminara al bateador hasta conseguir un strike real.

+ Después de batear la pelota, un defensor llega con la pelota a la primera base antes que él.

- Un corredor queda eliminado cuando:

+ Fuera de la base es tocado con la pelota por un defensor.

+ Un defensor toca la base con la pelota antes de que llegue.

+ Es tocado por una pelota bateada por un compañero/a.

+ En su carrera se desvía mas de 1 m. de la línea entre bases.

- El lanzador queda eliminado y permite al bateador ganar una base cuando:

+ Tira 4 pelotas fuera de la zona de bateo.

+ No sitúa por lo menos uno de los pies sobre la base del lanzador.

+ Amaga el lanzamiento.

+ Hace el lanzamiento sin mirar al bateador.

3.c. Eliminación del equipo bateador: El equipo bateador queda eliminado cuando 3 jugadores son eliminados. Entonces se cambia de equipo bateador.

### ANEXO I

#### EL CAMPO DE BÉISBOL

