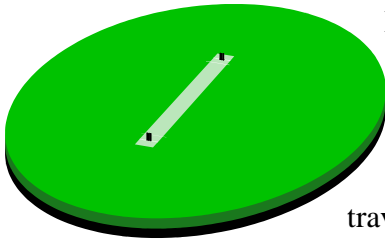


El Cricket: Una Breve Descripción

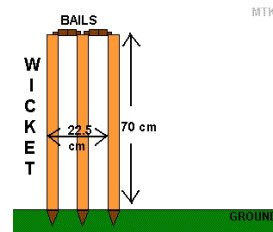
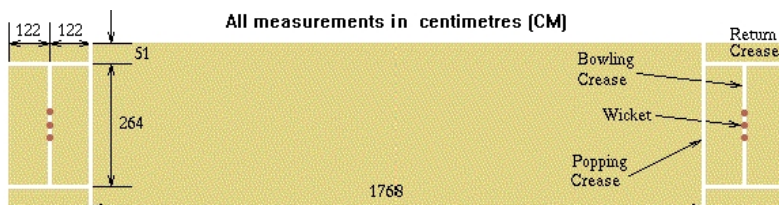
Escrito por Thomas H. Fryer

El Campo de Cricket



El cricket se juega entre dos equipos de 11 jugadores en un campo de césped corto (no hay restricciones al tamaño ni a la forma del campo).

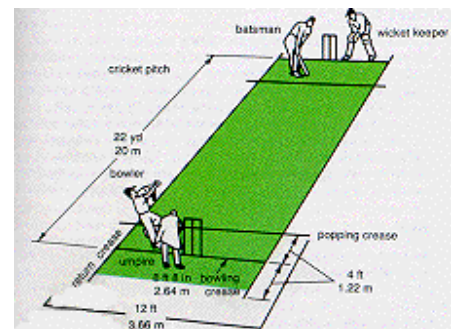
En el centro del campo hay una *franja* (*pitch* en inglés) de césped muy corto que mide 20,12m de largo. En cada extremo de la franja hay un *portillo* (*wicket*) que consiste en tres estacas (*stumps*) que a su vez sustentan dos travesaños cortos (*bails*). Los diagramas siguientes demuestran las dimensiones exactas de la franja y de los portillos.



El límite del campo está marcado por una línea blanca en el suelo o por otro tipo de marcador. Si la pelota pasa el límite del campo, el juego se detiene hasta que el lanzador vuelva a lanzar la pelota al bateador. A eso se le llama *pelota muerta* (*dead ball*) o *pelota fuera de juego* (*the ball is not in play*).

El Procedimiento del Juego

1. Los capitanes de los dos equipos echan a cara o cruz para decidir cual de los dos equipos batea primero.
2. Dos jugadores del equipo bateador salen a la franja central. Su objetivo es defender el portillo y hacer tantos *carreras* – puntos (*runs*) como sea posible. Las carreras consisten en intercambiarse los bateadores sus posiciones mientras el equipo contrario recupera la pelota. Por tanto, en cada lanzamiento solamente uno de los bateadores está bateando realmente. El otro está esperando su turno al otro extremo de la franja.
3. El objetivo del otro equipo (el equipo lanzador o *filder*) es eliminar a los bateadores de la oposición e impedirlos marcar puntos.
4. El partido comienza una vez que el capitán del equipo lanzador o *filder* haya colocado a sus jugadores en las posiciones deseadas. El primer bateador se coloca delante de su portillo, y el lanzador del equipo contrario lanza la pelota (con una acción circular del brazo recto) desde el portillo opuesto.
5. El primer objetivo del bateador es evitar que la pelota golpee el portillo. Si el primer bateador golpea la pelota y ella pasa por un espacio en el campo donde no hay amenaza de un *filder*, él corre los 20m hasta el otro portillo. El segundo bateador corre de su portillo a lo del primer bateador así que los dos bateadores han cambiado de posición y anotado una carrera (acreditado al primer bateador).



6. Ahora el segundo bateador se enfrenta al siguiente lanzamiento e intentará marcar carreras de la misma manera. Los bateadores pueden marcar tantas carreras de un solo lanzamiento como estiman apropiado según la amenaza del equipo filder. Si la pelota alcanza el límite después de haber botado, el batsman marca cuatro carreras. Si la pelota pasa el límite sin botar (es decir tocar el suelo) el bateador marca seis carreras.

Como Se Eliminan los Bateadores

- Eliminado por Lanzamiento: *Bowled*** Si la pelota da en el portillo del bateador y lo derriba (por lo menos uno de los travesaños se debe caer al suelo), el bateador queda eliminado.
- Cogido: *Caught*** Si el bateador golpea la pelota en el aire (la pelota debe haber tocado el bate o los guantes/manos – si están en contacto con el bate – del bateador) y un filder la coge antes de que caiga al suelo, el bateador queda eliminado.
- Eliminado en Carrera: *Run-out*** Si, mientras los bateadores intentan una carrera, un jugador de campo vuelve la pelota a uno de los portillos, y el bateador el más cerca del portillo respectivo no está *dentro de su territorio* (es decir detrás de la *popping crease* – ver imagen arriba), queda eliminado este bateador si se rompe el portillo con la pelota.
- Estacado: *Stumped*** Si la pelota pasa detrás del portillo y el bateador no está en su territorio (es decir detrás de la *popping crease* – ver imagen arriba), el guardián (el filder colocado detrás del portillo) recupera la pelota y rompe el portillo con ella, el bateador queda eliminado.
- Obstrucción: *Leg-Before-Portillo (LBW)*** Si la pelota da en el cuerpo del bateador (sin que él haya dado en la pelota con el bate antes) y el bateador se encuentra delante del portillo (es decir en una línea imaginaria entre los dos portillos) el bateador queda eliminado. (Esta ley es una de las más complicadas del deporte. Hay muchas restricciones en cuanto a lo que puede ser LBW o no. Para entender esta ley complicada hace falta ver las leyes del deporte – solo disponibles en inglés de momento.)
- Auto eliminado: *Hit-portillo*** Si, mientras se enfrenta a un lanzamiento, el bateador da en el portillo con su cuerpo o su bate y lo rompe en el proceso, el bateador queda eliminado. Un bateador no queda auto-eliminado si el rompe el ticket mientras realiza una carrera.
- Golpear la pelota dos veces: *Hit-the-ball-twice*** Está prohibido dar en la pelota dos veces con el bate, a menos que el bateador esté impidiendo que la pelota de en el portillo.
- Tocar la pelota: *Handled-the-ball*** El bateador no debe tocar la pelota a menos de que obtenga permiso del equipo contrario.
- Obstruir los filderes: *Obstructing-the-field*** El bateador no debe hacer nada que estorba al equipo filder, que sea por acción o palabra.

10. **Alcanzado límite de tiempo: *Timed-out*** Si un nuevo bateador toma demasiado tiempo en llegar a la franja después de la eliminación del bateador previo, el bateador puede quedar eliminado.

Carreras Adicionales Que Se Pueden Marcar

El equipo bateador también puede obtener carreras adicionales de penalización (*extras* o *sundries*) bajo las circunstancias siguientes:

- Pasadas: *Byes*** Si el bateador no golpea la pelota pero queda la posibilidad de marcar carreras, se marcan como carreras *pasadas* (cuentan en la puntuación del equipo bateador pero no en la puntuación individual del bateador).
- Pasadas Corporales *Leg-byes*** Si la pelota da en el cuerpo del bateador y él ha intentado golpearla o evitarla, se pueden marcar *pasadas corporales* (igualmente cuentan en la puntuación del equipo bateador pero no en la puntuación individual del bateador).
- Lanzamiento Nulo: *No-ball*** Si se quebranta ciertas leyes sobre el lanzamiento válido, se añade una carrera (o más si los bateadores deciden correr) a la puntuación del equipo bateador. El lanzamiento se repite. (Ver las Leyes para una descripción más profunda.) No se puede eliminar a un bateador en el caso de lanzamiento nulo (menos eliminado en carrera).
- Lanzamiento Largo: *Wide*** Si se lanza una pelota que el bateador no puede golpear de su posición normal porque ha sido lanzada largo, cuenta como una carrera para el equipo bateador. Los bateadores pueden hacer más carreras si lo consideran posible. No se puede eliminar a un bateador de un lanzamiento largo (menos eliminado en carrera y estacado). Se repite el lanzamiento.

El Final de la Entrada

1. Una vez que hayan sido eliminados 10 de los once bateadores, se termina la entrada de este equipo. Uno de los bateadores queda no eliminado. Para obtener la puntuación total del equipo bateador se añade la puntuación de todos los bateadores al total de las extras.
2. El equipo que cubría campo anteriormente ya tiene su entrada, mientras el equipo que bateaba primero ahora cubre campo, intentando restringir el equipo bateador a un total de carreras inferior a su puntuación.

El Ganador

1. Si el equipo que bateó primero marca más carreras que el otro equipo, ese equipo gana por la diferencia en las puntuaciones totales de los dos equipos, por ejemplo si el Equipo A marca 197 carreras, y el Equipo B marca 150 carreras, el Equipo A gana por 47 carreras.
2. Si equipo que bateó segundo adelanta la puntuación del primer equipo, el segundo equipo gana por la cantidad de bateadores que quedan a eliminar, por ejemplo, el Equipo A marca 197 carreras y el Equipo B marca 198 carreras con 8 bateadores eliminados, el Equipo B gana por 2 eliminaciones.

3. Hay partidos que consisten en dos entradas para cada equipo. Se suman las puntuaciones de las dos entradas de cada equipo y se determina el ganador por los mismos criterios que en los puntos 1 y 2.

Los Árbitros (Umpires)

El juego es controlado por dos árbitros que aseguran que cumplen las Leyes. Sus decisiones son inapelables y nunca se debe discutir con ellos.

El Espíritu del Juego

No solo se debe siempre cumplir las Leyes, sino también se debe jugar conforme con el espíritu del cricket, es decir que el juego limpio es de suma importancia y que se debe tener una actitud caballerosa en el juego. Hacer el contrario simplemente no sería el cricket.