

# **EL CRÍCKET**

## **Un poco de historia**

Su forma organizada se originó en Inglaterra, siendo popular en la Mancomunidad Británica de Naciones y en los países del Subcontinente Indio es el deporte de masas.

Sus orígenes son inciertos, su invención se ubica en la edad media por niños de Essex y Kent. En 1300, el príncipe Edward de Nawenden practicaba algo similar llamado Creag, en el s.XVII se expandió por Inglaterra y en el s.XVIII ya era deporte nacional. Con la creación de la Marylebone Cricket Club (MCC), se fijaron las reglas con las que se supervisaba hasta 1959. En 1975 se jugó la primera Copa del Mundo y hoy es un juego extremadamente popular en los países que lo adoptaron.

## **El Cricket en Pakistan**

El territorio actual de Pakistan fué gobernado por numerosos imperios y dinastías, entre ellos, el Imperio Británico. Consiguió su independencia en 1947.

Pakistan en urdú y en persa significa “Tierra de lo puro” o “Tierra de pureza”, desde el s.XVIII la región fué gradualmente apropiada por la Compañía Británica de las Indias orientales, dando como resultado noventa años de dominio británico y terminando con la creación de Pakistan en 1947.

Aunque el deporte nacional de Pakistan es el Hockey sobre hierba, el cricket es el más popular.

Es uno de los países declarados con categoría suficiente para jugar partidos testado por la ICC, (International Cricket Club).

Su equipo nacional ganó:

- 1- La Copa del Mundo de Cricket en 1992 y en 2011
- 2- Subcampeón de la Copa del mundo en 1999
- 3- Subcampeón en la inauguración del Torneo 2007 ICC World Twenty celebrado en Sudáfrica.
- 4- Campeones de 2009 ICC World Twenty 20, celebrado en Inglaterra.

# Parte 1 de 3: Preparación

**1 - Consigue el equipo.** El cricket requiere de unas cuantas partes de equipo especializado para jugar de la manera adecuada. Como mínimo, se requiere de seis tocones (*stumps*), cuatro travesaños (*bails*), 2 bates de cricket y una pelota. La mayoría de equipos de cricket también cuentan con uniformes y accesorios de seguridad para el guardameta (*wicket keeper*).

- Los tocones y los travesaños son piezas de madera que se ensamblan para crear el portillo (*wicket*), uno de los objetos más importantes en el cricket. Puedes saber más detalles acerca de la preparación de los portillos (*wickets*) al final de esta sección.
- El bate de cricket es un bate grande hecho de madera de sauce que es plano en un lado y abultado en el otro para darle fuerza. Para darle una mayor distancia a la pelota al golpearla, se debe usar la parte plana.
- La pelota de cricket es similar a una béisbol en lo que respecta al tamaño y composición, pero está cosida en línea recta en lugar de seguir el patrón de una pelota de tenis, lo que crea dos hemisferios iguales separados por dicha costura. Normalmente, las pelotas de cricket son de color rojo con costuras de color blanco; hoy en día, a veces se utiliza pelotas blancas en juegos importantes para tener una mejor visibilidad.
- Los uniformes de cricket están compuestos de pantalones largos, una camisa (ya sea de manga larga o corta) y zapatos. La mayoría de jugadores de cricket utilizan tacos (zapatos con una base de clavos) para tener un mejor agarre en el campo, aunque no es necesario. En los juegos donde se usa una pelota roja, los uniformes siempre deben ser blancos o casi blancos. En el caso de juegos con pelotas blancas, es posible usar uniformes de colores.
- El guardameta (el que atrapa la pelota) puede usar un equipo de protección similar al de un receptor en béisbol: guantes palmeados, espinilleras y una máscara para el rostro. Ningún otro jugador tiene permitido utilizar equipo de protección.

**2 - Conoce el campo de cricket.** El cricket se juega en un campo grande y ovalado. Este campo cuya extensión nunca debe ser inferior a la de un campo de fútbol, tiene un terreno rectangular en el centro conocido como *pitch* (o cancha). Una línea divisoria debe estar marcada claramente en todo el borde exterior del campo.

- La cancha es el lugar donde el lanzador (el pícher) lanza la pelota al atacante (el bateador) del otro equipo. En un juego reglamentario, la cancha mide 20 m (22 yardas) de largo por 3 m (10 pies) de ancho.
- Un campo de cricket no necesita estrictamente ser ovalado de acuerdo a las reglas, pero generalmente lo es.

### **3- Marca las líneas del campo (crease).** Las áreas de la cancha se dividen en

segmentos mediante líneas llamadas “líneas de campo”. Existen cuatro líneas:

- La línea de ataque (*popping crease*), a veces llamada también línea de bateo, marca los límites externos donde el bateador no se encuentra seguro de ser sacado del juego por el equipo encargado de cubrir el campo o que defiende.
- Las dos líneas de retorno (*return crease*) son paralelas a los bordes largos de la cancha, una en cada lado, que van desde la línea de ataque hasta el extremo del terreno.

La línea de lanzamiento (*bowling crease*) pasa en paralelo a la línea de ataque entre las dos líneas de retorno dividiendo el área detrás de la primera en dos secciones rectangulares. Antes de lanzar, el lanzador debe estar parado sobre o detrás de la línea de lanzamiento.

- Cada extremo de la cancha está marcado con las líneas, dejando un rectángulo de espacio abierto entre ellas en el centro de la cancha. Además del marcador divisorio, el resto del campo de cricket no está marcado.

**4 - Fija los portillos (wickets).** Un portillo es una estructura compuesta por tres estacas llamadas tocones que están clavadas al suelo, con dos travesaños colocados sobre ranuras ubicadas entre cada par de ellos (de izquierda al centro y del centro a la derecha). En la mayoría de casos, un bateador cuyo portillo pierde un travesaño a causa de un golpe con la pelota queda fuera (*out*), de modo que defender dichos portillos es una parte importante de un juego ofensivo.

- Los portillos deben fijarse a unos 72 cm (28,5 pulgadas) de alto, con un ancho total de 23 cm (9 pulgadas) a lo largo de los tres tocones.
- Los portillos se colocan de tan manera que el tocón central se encuentre en el centro de la línea de lanzamiento, con los otros dos equidistantes a cada lado del mismo a lo largo de la línea. Se fija un portillo en cada lado de la línea de lanzamiento para obtener un total de dos dentro de la cancha. Durante el juego, los bateadores se paran en frente de sus portillos.

## Parte 2 de 3: Conceptos y reglas

**1 - Aprende el objetivo del juego.** Como en la mayoría de juegos de campo, el objetivo del cricket es anotar puntos contra el equipo contrario al correr de un punto al otro antes de que la jugada termine o de que los defensores te dejen fuera (el equipo de cubre el campo). El equipo que se encuentra al bate recibe el nombre de “equipo bateador”.

**2 - Aprende los conceptos básicos del juego.** En el cricket, cada equipo se compone de 11 jugadores (un doceavo jugador alternativo puede mantenerse en reserva en caso de que ocurra alguna lesión, de lo contrario, no se involucra en el juego en lo absoluto). En cualquier momento dado, el equipo defensor tiene a todos sus 11 jugadores en juego mientras que el equipo al bate tiene solo a dos, llamados bateadores. Los bateadores intentan golpear la pelota después de que el equipo defensor la haya lanzado y luego cambian de posición sin ser quedar fuera (*out*) con la finalidad de anotar puntos.

- Todas las posiciones en dentro de la cancha tienen nombres oficiales. La persona que lanza la pelota se denomina lanzador y el que está al bate frente a él se llama atacante. El otro jugador al bate, el que se encuentra cerca del lanzador en el extremo opuesto de la cancha alejado del atacante, se conoce como el “no bateador”. Por último, el miembro del equipo defensor que está parado detrás de los portillos en el extremo del campo donde se encuentra el atacante se conoce como guardameta (*wicket keeper*).
- Las otras posiciones en el campo tienen nombres coloquiales, pero ninguna es oficial.

**3 - Aprende la estructura del juego.** El cricket, al igual que el béisbol, emplea términos especializados para describir cada sección del juego. Dependiendo de la duración del juego, la cantidad de entradas varía entre una o dos por equipo. Cada entrada puede tener un número de *overs*, los cuales son una serie de lanzamientos. Lee los siguientes puntos para aprender acerca de estos elementos con mayor detalle:

- Cada vez que el lanzador lance la pelota, sin importar si el atacante la golpea o no, se cuenta como un tanto. Una vez que un lanzador haya lanzado la pelota 6 veces en una dirección, se declara un *over*. Al darse el *over*, se sustituye al lanzador con uno nuevo. Los lanzadores no pueden lanzar durante *overs* consecutivos, pero pueden volver a hacerlo después de al menos un lanzamiento por parte de otro lanzador, de modo que, en teoría, dos lanzadores pueden intercambiar lanzamientos durante toda la entrada. Cuando se produce un *over*, la posición del lanzador cambia de un extremo de la cancha al otro.

- Esto también significa que el atacante puede cambiar entre *overs*, dependiendo de en qué extremo de la cancha se encuentre cuando se produce dicho *over*. Los atacantes también cambian dependiendo de la cantidad de carreras que se completan, ya que el lanzador no cambia su posición excepto en un *over*. Por ejemplo, si solo se completa una carrera, el atacante y el “no bateador” intercambian posiciones en los extremos de la cancha para el siguiente lanzamiento.
- Cada vez que un bateador sea sacado del juego (*out*), debe abandonar el campo y un compañero de equipo lo reemplazará. Si el equipo defensor logra hacer 10 *outs* en una entrada, esta se termina, ya que no quedan más bateadores para ocupar la segunda posición en la cancha. Las formas de eliminar a un bateador se mencionan más adelante.
- Una entrada es un periodo único de juego para todo el equipo de bateadores. En las versiones cortas del cricket, se permite una serie de *overs* para cada equipo en cada entrada; una vez que se alcanza dicho número, la entrada termina aun cuando el equipo defensor no haya hecho los 10 *outs*. En los tipos de cricket más prestigiosos y profesionales llamados cricket de prueba (*test cricket*), se permite cualquier número de *overs* por entrada, lo que significa que las entradas normalmente terminan una vez se llegue a los 10 *outs*. Cuando termina una entrada, el equipo defensor y el de bateo intercambian papeles y la entrada para el equipo defensor (ahora el de bateo) comienza.
- Los juegos de cricket de prueba duran un máximo de 5 días y durante ese tiempo se juegan 6 horas al día. La versión más corta del cricket, la Twenty20, permite una entrada por equipo con un máximo de 20 *overs* por entrada y normalmente no se requiere más de unas cuantas horas para terminarla.

**4 - Aprende la importancia de los portillos.** Los portillos son una parte central del cricket. Una de las formas principales de eliminar a un bateador es golpear uno o ambos travesaños, lo que se conoce como “romper” el portillo. Existen varias condiciones bajo las cuales esto puede dar lugar a un *out* (fuera):

- Si el lanzador logra golpear directamente el portillo del atacante en un lanzamiento y lo rompe, este último queda fuera.
- Si un bateador está fuera de la línea de ataque en la cancha, el lanzador puede romper su portillo ya sea golpeándolo con la pelota en su mano o lanzándosela directamente. En este caso, el bateador ha quedado fuera en carrera (*run out*).
- Dado que los “no bateadores” a menudo dejan la línea de ataque a medida que el lanzador se dispone a lanzar (de la misma manera en que los jugadores de béisbol se van alejando de una base hasta la siguiente anticipando una carrera), este

último puede dejarlo fuera al detener el lanzamiento y romper su portillo antes de que pueda volver a la línea. A esto también se le considera un fuera de carrera (*run out*).

- Si el atacante no logra golpear la pelota y da un paso afuera de la línea de ataque, el guardameta puede romper su portillo al atrapar el lanzamiento limpiamente y golpearlo con la pelota, dando lugar a un *out*. A este tipo de *out* se le conoce como “estacado” (*stumped*).
- Si el atacante usa intencionalmente cualquier parte de su cuerpo para impedir que la pelota golpee el portillo, se produce una falta llamada obstrucción (*leg before wicket*). Generalmente se abrevia como LBW.
- Si el atacante golpea su propio portillo por casualidad y lo rompe, queda fuera, acción que se denomina como “autoeliminado” (*hit wicket*). Los *outs* por autoeliminación se producen sin importar qué golpeó el portillo, pero solo ocurren si el atacante intentaba golpear la pelota o cuando intentaba correr hacia el otro extremo de la cancha después de haberla golpeado.
- Por otro lado, si el atacante golpea la pelota y esta vuela directamente hacia el portillo del “no bateador”, este último queda fuera. El lanzador aún puede recoger la pelota y redirigirla hacia el portillo del “no bateador” para dejarlo fuera de juego.

**5 - Aprende las otras formas de dejar fuera a un bateador.** Además del portillo, existen otras formas de dejar fuera a un bateador. Algunas de ellas son muy comunes mientras que otras no se ven muy a menudo (o nunca) en niveles de juego mayores. Algunos de los *outs* más técnicos solo los pueden decidir los árbitros, los cuales siempre son 2 (o a veces 3) en todo momento.

- Un atacante queda fuera si un miembro del equipo defensor atrapa la pelota antes de que llegue al suelo (*caught out*). Este tipo de *out* es muy común. Aunque si el defensor que atrapa la pelota pasa sobre la línea divisoria en el borde del campo, el bateador anota 6 carreras. Esto incluye el atrapar la pelota fuera de los límites y pasar por la línea después de haberlo hecho.
- Si un bateador toca la pelota con cualquier mano que no sostenga el bate, queda fuera produciéndose una falta llamada “toque de la pelota” (*handling the ball*), a menos que el equipo defensor haya dado su permiso previamente. Esta regla no se aplica cuando la pelota golpea directamente al jugador o cuando se produce algún otro tipo de contacto accidental. Si un bateador toca la pelota con cualquier mano que no sostenga el bate, queda fuera produciéndose una falta llamada “toque de la pelota” (*handling the ball*), a menos que el equipo defensor haya dado su permiso previamente. Esta regla no se aplica cuando la pelota golpea directamente al jugador o cuando se produce algún otro tipo de contacto accidental.

- Cuando un bateador intenta usar su bate o su cuerpo para sacar una pelota que ya está en juego (generalmente para defender su portillo) u obstaculiza los esfuerzos del equipo defensor para recuperar la pelota y obtener un *out*, queda fuera por obstruir la trayectoria de la bola (*obstructing the field*). Sin embargo, si corre hasta que su cuerpo se interponga entre su portillo y el defensor que sostiene la pelota, cuenta como una acción legal.
- Si el atacante golpea la pelota dos veces durante un lanzamiento por cualquier razón que no sea para alejarla de su portillo, quedará fuera. Golpear la pelota dos veces para confundir a los defensas o tratar de hacer una mejor anotación está estrictamente prohibido.
- Cuando un bateador queda fuera, si su reemplazo no llega al campo para tomar su lugar dentro de los siguientes 2 minutos, se le considera una “superación del límite de tiempo” (“timed out”).

**6 - Aprende sobre los puntos adicionales.** Hay unas cuantas condiciones bajo las cuales se pueden ganar puntos adicionales. Se otorgan con la finalidad de calcular los promedios de cada jugador, pero en otras condiciones son idénticos a cualquier otro tipo de carrera cuyo propósito es determinar un ganador. Los cuatro tipos de puntos adicionales son:

- En un lanzamiento nulo (*no ball*) después de un lanzamiento ilegal, los bateadores pueden ser eliminados en carrera, por tocar la pelota, por obstruir a los defensores o por golpear la pelota dos veces. Las carreras anotadas durante un lanzamiento nulo se consideran adicionales y cada lanzamiento nulo que haga un lanzador debe compensarse con otro lanzamiento en el mismo *over*. De esta manera, un lanzador que hizo un lanzamiento nulo una vez, tendría que lanzar 7 veces en lugar de las 6 de costumbre para completar el *over*.
- Si no se anota ninguna carrera en un lanzamiento nulo, se añade una carrera al puntaje del equipo de bateo.
- Cuando un lanzador hace un lanzamiento largo (*wide*) (como se discutió anteriormente), el equipo de bateo automáticamente gana una carrera. Al igual que en los lanzamientos nulos adicionales, el lanzador debe compensar los lanzamientos largos adicionales al agregar lanzamientos a su *over*.
- Si el atacante intenta golpear la pelota pero falla y el guardameta no logra atraparla, el equipo bateador puede tratar de anotar carreras en el juego. Estas carreras se denominan pasadas (*byes*).
- Una pasada corporal (*leg bye*) se produce cuando el atacante intenta golpear la pelota con su bate, pero termina haciéndolo con el cuerpo. En otras situaciones, las

pasadas corporales funcionan de la misma forma que las pasadas. Estas no pueden producirse si el bateador tenía la intención de golpear la pelota.

## Parte 3 de 3: Jugar al cricket

**1 - Arma la cancha.** Un bateador se para en cada extremo de la cancha detrás de la línea de ataque pero delante de la de lanzamiento. El lanzador también se coloca en un extremo de la línea, comenzando detrás de la línea de lanzamiento y lanza hacia el otro extremo. El bateador a quien el lanzador le lanza la pelota es el atacante; el bateador en el mismo extremo que el lanzador se llama “no bateador”.

- El guardameta se agacha detrás del portillo del atacante y en la línea de lanzamiento. Su función es atrapar la pelota que el atacante falle o se niegue a golpear. Cuando el guardameta atrapa exitosamente una pelota, normalmente el atacante es declarado *out*.
- Los otros 9 miembros del equipo defensor pueden adoptar cualquier postura en cualquier momento, siempre y cuando se mantengan alejados de la zona de la cancha.

**2 - Lanza la pelota.** El lanzador comienza detrás de la línea de lanzamiento y lanza la pelota antes de llegar a la línea de ataque moviéndose hacia adelante mientras la arroja. En el cricket, un lanzamiento siempre se realiza por encima del hombro, con un brazo completamente recto. Se permite que la pelota rebote en la cancha una vez antes de llegar al atacante, aunque no es necesario que lo haga.

- Si el lanzador pasa más allá de la línea de ataque durante el lanzamiento, los árbitros denominan la jugada como lanzamiento nulo. Los bateadores pueden correr como si hubieran golpeado la pelota, pero no pueden quedar fuera a no ser por unos cuantos métodos específicos como se señaló anteriormente.
- Diferentes lanzadores tienen estilos de movimiento distintos y pueden correr hacia adelante para lanzar una bola rápida o solo dar un par de pasos y girar para hacer un lanzamiento más complicado. Los lanzamientos más rápidos pueden alcanzar unos 140 km/h (90 millas por hora), lo cual, dada la corta longitud de la cancha, requiere una respuesta rápida por parte del atacante.
- El lanzamiento debe llegar al atacante a la altura de su cadera o un poco más abajo. Si la altura es mayor o si la pelota se va más allá de los lados de la cancha, se le denomina un lanzamiento largo o lanzamiento nulo, especialmente en casos en los que la pelota no está tan lejos del atacante pero está demasiado alta como para golpearla.

**3 - Golpea la pelota y corre.** El atacante puede tratar de golpear la pelota usando el lado plano del bate de cricket. Hay muchos tipos distintos de golpe, cada uno con diferente ventaja por encima de otros. Una vez que el atacante haya golpeado la pelota, él y el “no bateador” pueden correr de un extremo de la cancha al otro intercambiando posiciones. Si ambos bateadores logran correr con seguridad hacia el lado opuesto de la cancha, se declara una carrera y anotan un punto. Si algún bateador queda fuera mientras intenta llegar al otro lado de la cancha, el marcador permanece igual.

- Los bateadores no necesitan correr cuando golpean la pelota. Mientras permanezcan detrás de sus líneas de ataque, estarán seguros de la mayoría de *outs*, así que a veces es mejor no correr.
- Los bateadores que logran anotar una carrera pueden girar inmediatamente y tratar de anotar otra tantas veces como crean poder salirse con la suya antes de que el equipo defensor pueda dejar fuera a uno de ellos. Anotar más de cuatro carreras en un lanzamiento es muy raro, pero posible.
- Si un bateador golpea la pelota más allá de los límites y esta rebotó al menos una vez en su trayecto, ganará 4 carreras automáticamente. En cambio, si la pelota no rebotó antes de aterrizar fuera de los límites del campo, el bateador anotará 6 carreras.

**4 - Termina el juego.** Juega según el tipo de juego que elegiste hasta que se haya alcanzado la cantidad adecuada de entradas. El equipo con la cantidad de puntos más alta es el ganador.