

El Kicking Ball

El Kicking Ball es un deporte relativamente nuevo, es un híbrido de Baseball, Fútbol y Bowling, y es tal el entusiasmo que ha despertado en nuestro país que existen en la actualidad ligas en varios estados de Venezuela, que a su vez están asociadas a la Corporación Criollitos de Venezuela. En nuestra región existen varios equipos que incluso participan en competencias a nivel nacional, tal es el caso del equipo del Colegio de Abogados, el cual tiene una trayectoria de quince (15) años y es el que se encuentra mejor organizado, ya que este gremio tiene equipos de kicking ball en la mayoría de los estados.

El kicking ball es un juego entre dos equipos cada uno de 10 jugadores(as), bajo la dirección de un representante, el objetivo del juego es ganar por el mayor número de carreras anotadas, de acuerdo a las reglas establecidas.

REGLAMENTO.

El reglamento del Kicking Ball comprende 40 reglas que abarcan desde los objetivos del juego hasta las medidas de la cancha, pasando por la conformación de equipos y las reglas de juego. A saber:

- **Las reglas 1 y 2** se refieren a los Objetivos del Juego y establecen que el Kicking Ball es un juego entre dos equipos de diez (10) jugadores cada uno mas sustitutos, entrenadores, y un representante, jugado de acuerdo a reglas en un campo oficial; y cuyo objetivo fundamental es ganar consiguiendo anotar el mayor número de carreras.
- **La regla 3** nos define el Terreno del Juego, el cual será un terreno acondicionado para jugar Béisbol, de acuerdo a las siguientes medidas: "La distancia entre todas las bases será de 21,10 metros, la distancia entre el punto del plato y el frente del cajón del lanzador será de 14,60 metros, la distancia entre el plato y la segunda base será de 29,69 metros". La zona de Strike la constituye un círculo de 70 centímetros de diámetro el cual se encuentra en el plato. El cajón del pateador es un rectángulo de 2,5 metros de largo por 1,4 metros de ancho, ubicado detrás del plato.
- **La regla 4** se refiere al Equipo de Juego, a saber: una pelota tipo semicuero, de 7 libras y tipo S-4, no menor de 65 centímetros de circunferencia. Los uniformes de diseño regular para fútbol y de uso obligatorio para todos los jugadores. Los zapatos deben ser de fútbol con tacos de goma o plástico. Se permite además el uso de guantines para béisbol y de rodilleras, tobilleras o cualquier otro soporte para la protección del jugador.
- **La regla 5** se refiere al Equipo de Jugadores. El equipo se compone de 10 jugadores cuyas posiciones se designan como sigue: Catcher, Pitcher, Primera Base, Segunda Base, Tercera Base, Short Stop, Left Fielder, Center Fielder, Right Fielder y Short Fielder. En ningún caso se permite a equipo alguno jugar con menos de diez (10) jugadores. Las nóminas de los equipos constarán de un máximo de veinte (20) jugadores y un mínimo de catorce (14), sin incluir al manager, ni los dos (02) coaches. La edad del jugador define la categoría a la cual pertenece: Preparatoria: 7 a 10 años Infantil: de 11 a 13 años Juvenil: de 13 a 20 años Adultos: a partir de los 20 años Clase A: Jugadores de 20 o mas años, que se destaquen en los juegos. Clase B: Para jugadores en su primer o segundo año. Clase C: Categoría especial para personas de mayor edad y que no estén en condiciones de competir con Clase B.
- **La regla 6** tiene que ver con El Juego, el cual consta de nueve (09) entradas, siendo juego legal cinco (05) entradas pues la duración máxima del mismo es de dos (02) horas. Después de cinco (05) entradas el equipo que lleve quince (15) carreras de ventaja será declarado ganador, suspendiendo el juego de inmediato. Si un equipo pierde dos (02) juegos por forfeit injustificados, la Liga no le permitirá realizar los juegos faltantes y en caso de que un equipo use jugadores ilegales, será expulsado del campeonato.

- **Las reglas 7, 8, 9 y 10** nos explican sobre el Lanzador. El Pitcher antes de lanzar la pelota debe hacer una parada completa de cara al pateador y no se le considerará en posición, a menos que el catcher se encuentre en su posición. Un pitcher no podrá seguir lanzando en el juego cuando el manager o coach haya entrado dos veces en un inning a conversar con él. Un lanzamiento legal, será una pelota lanzada por debajo del hombro y el lanzamiento será nulo si se efectúa un lance durante una suspensión del juego. En ningún momento se le permitirá al pitcher usar cualquier material en los dedos de la mano de lanzar, así como aplicar sustancias extrañas a la pelota.
- **La regla 11** trata sobre el Lanzamiento Ilegal el cual da derecho a una bola mala al pateador y el mismo se declara cuando el pitcher se adelanta en dos pasos al lanzar la pelota, si este hace un movimiento de lance y no lo concreta o si retiene la pelota mas de 20 segundos.
- **La regla 12** establece que la Bola Legalmente Pateada será la que se efectúe con un solo pie y dentro del cajón de pateo.
- **La regla 13** define que el Strike es una pelota a lo largo del terreno y legalmente pitchada que entra en la zona de Strike; cuando el pateador tiene en la cuenta dos strikes y se produce un foul se decreta out automático.
- **La regla 14** sobre Pelota Muerta establece que la misma se da cuando el pitcher recibe la pelota tirada por otro jugador de su equipo dentro de la zona de pitcheo, y que la Bola Mala es una pelota legalmente pitcheada pero que no pasa por la zona de strike; cuatro bolas malas resultan en base por bola.
- **La regla 15** de Los Lanzadores propone que por cada juego completo los mismos descansarán dos días consecutivos. Cuando un pitcher sea relevado, éste podrá ser cambiado a otra posición, pero no podrá volver a lanzar. Los corredores podrán avanzar las bases por su cuenta cuando el pitcher lance al bateador o cuando el receptor devuelve la pelota.
- **Las reglas 21 hasta la 36** tratan sobre el Pateador Prevenido, el cual es el jugador que sigue en el turno a patear y debe estar en el área señalada para este respecto, en caso contrario será puesto out por el Arbitro. El Cajón de Batear es el área donde debe estar el pateador y el Cajón de Receptor es el área detrás de este. El coach debe estar legalmente uniformado para dirigir a los jugadores; el corredor en base debe permanecer haciendo contacto con su pie en la base hasta que el pitcher suelte la pelota. Si existe un rolling y el jugador pasó la raya, el jugador contrario podrá ponerlo out en la base siguiente. Si al producirse el batazo el corredor pasa la raya con fly y es atrapado el corredor será puesto en out, así como en caso de que el corredor salga antes de capturar la pelota, o en caso de que un jugador deje de pisar la base. Si un pateador le quita el turno al otro también será out y en caso de que el pitcher lance la pelota hacia el plato y el pateador retenga la bola con la mano el árbitro decretará strike . El pateador no deberá abandonar su posición de cajón de pateo después de que el pitcher se halla puesto en posición. A los pitcher relevo se les debe conceder hasta diez lanzamientos antes de comenzar y los corredores no podrán robar base.
- **Las reglas 37 y 38** establecen el Porcentaje de los Jugadores, es decir que los jugadores están en la obligación de que cada uno de ellos actúe un número de inning mínimo equivalente al treinta por ciento del total de innings que se jueguen en el campeonato. Ningún jugador menor de dieciocho años podrá actuar en un equipo, sin presentar autorización de su Representante Legal.
- **Las reglas 39 y 40** tratan sobre los Managers y Coachs y proponen que si alguno de ellos abandona la línea para hablar con el otro, el pateador será declarado out automáticamente, el sistema de comunicación estará constituido únicamente por señas. Se permitirá que el manager o el coach a la ofensiva se dirija al pateador cuando se haya concedido tiempo; cuando el equipo está a la defensiva los jugadores, managers y coachs deben situarse dentro de los dogouts, lugar donde no podrán estar personas vestidas de civil con excepción de la madrina. Queda entendido que todos los integrantes del

equipo deben observar una conducta ejemplar, las sanciones aplicables están contempladas en el Código de Responsabilidades y sanciones de la organización. Lo no contemplado será materia a resolver por la Junta Directiva de la Liga.

DESCRIPCION DEL JUEGO

El juego se realiza en 7 entradas para cada equipo a patear, mientras el otro equipo esta en el campo para defender, la entrada termina cuando el equipo que está en el campo logra realizar 3 outs.

La acción se inicia cuando el jugador defensivo llamado pitcher, se para frente al home-plate, en el montículo y lanza la pelota rodando hasta esté; el lanzamiento es válido cuando la pelota es lanzada por debajo del hombro.

El pateador debe golpear la bola con un solo pie o pierna, dentro del cajón de pateo y deberá concluir su turno, pateando con la misma pierna que comenzó.

Las carreras se anotan cuando atravez de la acción del juego, un jugador un jugador a la ofensiva logra correr todas las bases y llegar nuevamente al Home-plate.

RECURSOS.

Un balón de futbolito.

Campo de béisbol o terreno plano, con las siguientes medidas para la categoría infantil (11 a 13 años):

Pitcher a home: 13,11 mas

Entre bases:18,60mts

Home a segunda: 26,30mts

Home a outfield: 60,00mts

Largo del monticulo: 15cmts

Zona de Strike: 50cmts

El cajón del pateador será de forma rectangular detrás del Home Plate, con 2,5mts de largo y 1,4mts de ancho. (Fig. A)

La zona del receptor esta situada detrás del cajón de pateo.

La pelota será de forma regular, tipo de semicuero, número S-4, con una medida de 63 cmts mínima de circunferencia.

Los nombres de la posiciones de los jugadores se designarán igual que en el béisbol, incluyendo una posición llamada short-field, ubicado en el área detrás de la segunda base (fig. B).