

En cualquier nivel del juego de béisbol frecuentemente encontramos que los jardineros son el grupo menos atendido en los entrenamientos. Los managers, sobre todo en el béisbol infantil, continuamente colocan en los jardines a los jugadores con menos habilidades para *fildear* y en un béisbol de mayor nivel a los buenos bateadores, pero sus entrenadores nunca ponen especial atención en prepararlos para enfrentar las múltiples situaciones defensivas que se les presentarán durante el juego.

Es cierto que un jardinero puede jugar uno o dos juegos sin *fildear* una sola pelota, sin embargo, un error en el jardín es posible que se convierta en un triple o en un *homerun*, situación que no se presenta en ninguna otra posición. Es triste que un jardinero lento y poco preparado, aunque sea un buen bateador, permita más carreras con su pobre *fildeo* de las que pueda producir con su *bat*.

Los jardineros, como otros jugadores, deberán enfrentar problemas tales como el sol, el viento, alumbrados deficientes, terrenos malos y en muchos casos una falta de entendimiento de cómo manejarse en los aspectos mental y físico. Muchos jardineros tienen el mal hábito de simplemente pararse en el campo, mientras que un buen jardinero se debe mover al lugar apropiado en todas las jugadas, estar preparado en cada *pitcheada* y siempre estar animando a su equipo. Como *manager* o entrenador se debe saber que sus

jardineros son una parte muy importante de su equipo y que por ello no deben ser olvidados.

Todos los jardineros deben de decir a sí mismos: "Todas las *pitcheadas* van a ser bateadas hacia mí. Si el batazo es hacia la derecha le voy a llegar y haré el *out*; si va a la izquierda le voy a llegar y haré el *out*". El entrenador debe prepararlos mentalmente para que estén listos antes de cada *pitcheada*, de esa manera nunca serán tomados por sorpresa.

Un viejo refrán dice "los jardineros deben de ser los jugadores más cansados al terminar el juego". Hay muy pocas jugadas defensivas que no requieran de la asistencia de alguno de los jardineros; requieren asistirse entre ellos y asistir atrás de las bases.

Cuando un jardinero llega tarde a cubrir una jugada, generalmente pasa desapercibido para la mayoría del público, pero esa flojera de muchos jardineros le cuesta al equipo muchos juegos durante la temporada.

A los *managers* les causa un gran malestar cuando en un tiro a segunda, en intento de robo, la pelota pasa al jardín y el corredor avanza a tercera. Si el jardinero central ataca hacia segunda tan pronto como el *cácher* inicia su tiro, el corredor nunca avanzaría esa base extra, pero nunca debe arrancar antes de definir si el bateador conecta la bola.

Muchos jardineros, aún en grandes ligas no tienen muy buenos brazos; para compensar lo anterior desarrollan la habilidad de atacar rápidamente la pelota, así como la de mejorar la certeza de sus tiros. Existen jardineros que tienen menos velocidad promedio, pero que son agresivos y tienen buena colocación. Esto salva a su equipo de que les anoten un sinnúmero de carreras durante la temporada. En un buen nivel de béisbol los jardineros tienen un impacto defensivo muy grande.

### **Características de un jardinero**

Cada una de las tres posiciones que puede ocupar un jardinero se enfrenta a situaciones diferentes que demandan técnicas y habilidades específicas. Determinar qué jardinero se adapta mejor a cada posición requiere de un cuidadoso análisis por parte del *manager*, quien debe evaluar no únicamente los puntos fuertes y débiles de cada *outfielder*, sino también la forma en que interactúan y se complementan entre sí.

### **El jardinero izquierdo**

También llamado exterior izquierdo, se abrevia LF y recibe el número 7. Se sitúa en a la izquierda del home, con el objetivo de que la bola no cruce la esquina izquierda del campo, atrapando bolas elevadas. También devuelven la bola al juego, lanzando largas distancias. Los jardineros son buenos corredores, ya que

cubren distancias largas, también De todas posiciones de los jardines, este jugador puede tener el brazo más débil, ya que por lo general no tiran la pelota lo más lejos.

Éste puede tener un brazo menos potente comparado con sus otros dos compañeros, debido a que su tiro más largo es hecho al home, sus otros tiros, a segunda y tercera, son tiros relativamente cortos. Debe tener habilidad para *fildear* rodados ya que muchos *hits* de *rolling* enviados a su terreno, son una invitación para alargarlos a doble debido a que el bateador al doblar la primera base puede abrir bastante hacia segunda, sin ningún peligro de un tiro que pudiera ponerlo *out*.

Para un bateador-corredor agresivo, cualquier titubeo por parte del jardinero será convertido en un doble. El jardinero izquierdo debe tener buena velocidad para *fildear* batazos en la línea de *foul* y evitar que el corredor consiga un doble o triple. Para prevenir que lo corredores avancen una base extra en cualquier batazo de *hit* hacia su área, el jardinero izquierdo debe jugar relativamente corto, sobre todo con corredor en segunda, lo que significa que debe tener la habilidad para *fildear* *flys* hacia atrás para evitar que lo tapen. Finalmente, si es posible, se debe de colocar un jardinero zurdo en esta posición. Esto es debido a que su guante se encuentra más cerca de la línea de *foul* y de esta manera le será más fácil *fildear* batazos por la línea.

## **El jardinero central.**

También llamado exterior central CF, recibe el número 8.

El jardinero central es generalmente el más rápido de los tres *fielders* es el que más terreno debe cubrir en el jardín. Son más los batazos dirigidos en esa dirección que a los otros jardines, por lo tanto debe tener una gran habilidad para *fildear* rodados y flys.

Debe ser capaz de *fildear* batazos sobre su cabeza y por el callejón entre jardín izquierdo-central y derecho - central. Debe ser un jugador que siempre esté alerta y decidido, además de conocer las habilidades de los compañeros puesto que el jardinero central es el capitán en el jardín y tiene la libertad absoluta para atrapar cualquier batazo pedido por él.

## **El jardinero derecho.**

También llamado exterior derecho RF, recibe el número 9.

El jardinero derecho debe contar con el mejor brazo de los tres jardineros, debido a que efectuará el tiro más largo del *outfield* a tercera base, también debe tener un buen grado de velocidad para cortar extrabases potenciales por la línea de *foul*, que pudieran convertirse en dobles o triples. Puede jugar un poco más profundo que los otros dos jardineros por la razón de que su tiro a segunda es relativamente corto y por la cercanía a la primera base. El

bateador-corredor no puede abrir mucho hacia segunda en un *hit* sencillo por el riesgo que el jardinero derecho lo pueda poner *out*.

## **La posición para fildear**

Existen tres posiciones básicas que la mayoría de los jardineros utilizan, las cuales describimos a continuación.

### **• Posición de descanso.**

Es la posición que normalmente asume el jardinero cuando el *pitcher* aún no efectúa su lanzamiento. Esta posición se usa generalmente entre *pitcheadas*. Es en esta posición cuando el jardinero analiza la situación del juego para valorar el conteo del bateador, el número de *outs*, los corredores en base, la velocidad de éstos, el tipo de bateador que se encuentra en turno, etcétera. En esta posición el jardinero está de pie, cómodo y relajado.

### **Posición de listos.**

Al inicio del *wind-up* del *pitcher*, el jardinero utiliza una posición semiagachada, pero no tanto como un jugador de cuadro; con las manos descansando sobre sus rodillas semiflexionadas, o sobre sus muslos. Ligeramente hacia fuera, con el peso del cuerpo descansando sobre la parte anterior o frontal del pie, nunca sobre sus talones.

Algunos jardineros prefieren tener un pie un poco hacia atrás, con la pequeña desventaja de que si el batazo sale hacia el lado

contrario del pie que tienen atrás pueden perder una fracción de segundo en arrancar por el batazo, pero sí de esta forma el jardinero se siente cómodo y *fildea* de manera aceptable, no hay ningún problema en permitirle que adopte dicha posición. En esta posición, el jardinero se debe encontrar relajado y alerta.

- **Posición de arranque.**

Cuando el *pitcher* suelte la pelota hacia el *home*, el jardinero retirará las manos de sus rodillas y estará listo para arrancar con la mayor rapidez en cualquier dirección que pudiera salir el batazo. Es conveniente al igual que los jugadores de cuadro dar unos pequeños pasos hacia el frente o en el mismo lugar para romper la estática de la posición y tener la inercia necesaria para salir oportunamente por el batazo.

El entrenador debe recordar que cada jugador es un individuo y que se pueden permitir pequeñas variaciones del jugador en estas posiciones siempre y cuando se sienta cómodo y confiado; esto permite tener la relajación necesaria para un arranque rápido que hace la diferencia entre un buen *fildeador* y otro que no lo es.

## **Técnicas para fildear elevados**

Uno de los aspectos más importantes para atrapar un *fly*, es salir a tiempo al batazo. Para lograrlo es necesario observar al bateador en el momento que el *pitcher* lanza la pelota a *home*; en ese

instante, el jardinero observará si el bateador da su paso y ejecuta el *swing* de tal forma que jale la pelota, batee atrasado, etcétera. Todo esto ayudará al jardinero en su arranque inicial por la pelota.

Siempre que sea posible, el jardinero deberá esforzarse por *cácher* la pelota atacándola para tener un mayor impulso hacia el *infield*; esto le dará inercia y ejecutará un tiro más fuerte y rápido al cortador de la jugada para prevenir que los corredores hagan pisa y corre, avancen una base o anoten una carrera.

Para atrapar correctamente un *fly* se debe observar el viaje de la pelota hacia abajo por encima del guante y *catchar* la pelota con ambas manos, del lado del brazo de tirar.

No tiene mucho caso *catchar* un *fly* con una mano del lado del guante cuando con un poco de esfuerzo y técnica, se puede hacer una atrapada más segura con las dos manos, así como un tiro más rápido. Los jardineros de Grandes Ligas que rutinariamente *catchan* los elevados con una mano no son buen ejemplo para los jóvenes que quieren aprender de sus ídolos. El gran Willie Mays tenía la costumbre de atrapar la pelota de canasta a la altura del cinturón y en su tiempo todos los niños y jóvenes trataban de imitarlo y hubo una gran cantidad de ellos que se llevaron un sin número de pelotazos en pecho y brazos. Con lo anterior queremos hacer hincapié a los entrenadores que no porque un jugador



famoso tenga éxito quiere decir que esté utilizando la mejor técnica.

En consecuencia los jardineros deberán correr inmediatamente hacia el lugar donde caerá el elevado y llegar antes, siempre que sea posible, para atraparlo. Deberán correr sobre las puntas de los pies y balanceando sus brazos a los costados del cuerpo y estirar el guante para *catchar* la bola en el último momento. Si el jardinero corre todo el trayecto con el brazo del guante estirado, lo único que logrará será disminuir su velocidad.

Tan pronto como la pelota haga contacto con el guante, las manos y las muñecas se retraerán ligeramente. Este movimiento suavizará el impacto de la bola con el guante y disminuye el riesgo de que pueda caerse del guante.

## **Técnica para fildear rodados**

Es importante que los jardineros siempre tengan en mente que el bateador y los corredores van a tratar de avanzar una base extra, por lo que es necesario inculcar a sus jardineros, desde un principio, que atrapen la pelota y la lancen al cortador de la jugada tan rápido como sea posible.

Existen tres técnicas para *fildear* rodados dependiendo de la situación del juego: sin corredores en base, con corredores en base y con la carrera del empate o del gane en posición de anotar.

- **Sin corredores en base.**

Es responsabilidad de todos los jardineros garantizar que en un *hit* sencillo el bateador corredor, no vaya más allá de primera base. Por ello, es necesario atacar rápidamente la pelota y si es muy fuerte el batazo, bloquearla con el cuerpo y en seguida tirar al cortador de la jugada, el cual deberá estar en línea con la segunda base. En el béisbol infantil, debido a las dimensiones de los campos, podrán tirar directamente a la almohadilla. Para efectuar lo anterior, el jardinero atacará la pelota hasta colocarse justo enfrente de ella, para posteriormente hincarse sobre la rodilla del lado del brazo de lanzar y no sobre la del guante en caso de un mal bote. Deberá usar las dos manos y seguirla con la vista hasta que entre en el guante; inmediatamente se deberá levantar y tirarla de regreso al cortador.

Este es un método muy seguro, sobre todo si su equipo se encuentra con ventaja en el marcador, es primordial evitar que el corredor avance una base extra.

- **Con corredores en base.**

En situación de corredores en base que no sean la carrera del empate o del gane ni los últimos *innings*, el jardinero deberá *fildear* el rodado como un jugador de cuadro; esto significa que atacará inmediatamente la bola y al estar frente a ella debe flexionar las

rodillas, bajar la cadera, colocar la pierna izquierda delante de la derecha de 15 a 20 cm para derechos y la opuesta para los zurdos, separadas a la altura de los hombros, las manos relajadas y enfrente del cuerpo con la palma del guante viendo hacia la bola; la vista deberá de permanecer todo el tiempo en la pelota hasta que entre en el guante y sea tomada por la mano de lanzar. Una vez que la pelota sea *fildeada* deberá lanzarla a la altura del pecho del cortador.

### **Con la carrera del empate o del gane en posición de anotar.**

Esta es la única situación donde se permite al jardinero *fildear* con una mano en los últimos *innings*, para lo cual deberá atacar la bola a toda velocidad bajando el guante para tomar la pelota a un lado del pie frontal.

El *fildear* la pelota en esta forma es muy riesgoso y la probabilidad de fallar es mucho mayor que con los otros métodos, por lo que únicamente debe ser utilizada en las últimas dos o en la última entrada del juego, cuando la carrera de la victoria para el equipo oponente está en posición de anotar, o en las últimas entradas para evitar irse más abajo en el marcador. Algunos *managers* llaman a esta jugada " Todo o nada".

## **Lanzamientos de los jardineros**

El lanzamiento del jardinero debe ser regulado siempre según sobre el tanteo. Si su equipo lleva una ventaja de dos carreras es mucho más importante para el impedir al corredor llegar a segunda base y ponerse así en posición de tanteo, que tratar de eliminar a un corredor en el home. Puede correr el riesgo de fallar el tiro al home y el corredor podrá beneficiarse con otra base por el lanzamiento.

La manifestación de la rapidez en el corrido de las bases es de suma importancia, ya que se divide en tres tipos de rapidez; Tiempo de la reacción motora, velocidad de los movimientos aislados y frecuencia de los movimientos. Estas tres formas en la que se muestra la rapidez, están relacionadas entre sí, y al mismo tiempo son independientes una de la otra. Es decir la combinación de estos tres tipos en la manifestación de la rapidez es la clave para un buen recorrido en las bases, pero sin embargo para eso los jardineros deben de tener un buen brazo y una buena técnica para Moner en outs a los corredores para evitar carrera.

En los tiros hacia las bases (incluyendo home) es preferible el tiro de revote que el tiro bombeado. Para el jardinero será mucho más fácil manejar un tiro de rebote de precisión, particularmente si se desarrolla una situación que le da la posibilidad de hacer una

jugada de interceptación. Y es también menos probable la persona que atrapa sea sobrepasada en el rebote.

Es recomendable que los entrenadores, maestros de educación física y estudiantes sepan que se les facilita desarrollar mayor velocidad al momento de lanzar la pelota a los jugadores que tienen las extremidades más largas.

### Movimientos de balanceo

Ya que tiene la bola en el guante el jugador procede a ponerse de pie, coloca el pie fuerte donde tenía el pie débil y el pie débil da un paso hacia el home plate colocando el cuerpo de lado hacia el home plate abriendo las piernas y los brazos con la bola en la mano de lanzar.

### Movimientos para producir fuerza

El jardinero procederá a plantar bien sus pies con el cuerpo de lado al home plate girara su cadera, posteriormente flexionara el tronco hacia enfrente y rotara su brazo de lanzar hacia el home plate.

### Instante crítico

El jardinero deberá soltar la bola a la altura indicada para que el lanzamiento para que no salga muy elevado ni que pique mucho antes de llegar a home plate.

### Movimientos de recuperación

El jugador seguirá el movimiento del brazo y se dará otro paso hacia enfrente con el pie fuerte.

Fases de la técnica con el pie fuerte delante.

La técnica del jardinero para lanzar la bola cuando tiene que poner fuera a un corredor que intenta anotar debe de ser con un salto (salto del cuervo) el cual crea un impulso hacia el home plate y siguiendo con la inercia del cuerpo, forza menos el brazo y utilizas más el peso del cuerpo para imprimirle velocidad a la bola

La técnica se describe a continuación:

Movimientos preliminares

El jugador al momento de atrapar el rodado deberá tener su cuerpo en flexión hacia el frente con la mano en la que sostiene el guante rozando el suelo y la otra junto al guante, su pie fuerte debe de estar delante a un lado del guante y el pie débil detrás.

Movimientos de balanceo

Ya que tiene la bola en el guante el jugador procede a ponerse de pie, dará un paso con el pie débil hacia el home plate, dará un salto donde colocara el pie fuerte donde estaba el débil colocándose de lado al home plate y dando otro paso al frente con el pie izquierdo.

## Movimientos para producir fuerza

EL jardinero procederá a plantar bien sus pies con el cuerpo de lado al home plate girara su cadera, posteriormente flexionara el tronco hacia enfrente y rotara su brazo de lanzar hacia el home plate.

## Instante crítico

El jardinero deberá soltar la bola a la altura indicada para que el lanzamiento para que no salga muy elevado ni que pique mucho antes de llegar a home plate.

## Movimientos de recuperación

El jugador seguirá el movimiento del brazo y se dará otro paso hacia enfrente con el pie fuerte.