



**El atleta cubano Ariel Martínez agradeció la posibilidad de volver a representar a su país en la [Liga Japonesa de Béisbol Profesional](#), cuya próxima temporada le acogerá desde las filas del Hokkaido Nippon-Ham Fighters (Luchadores).**

“Me siento contento y honrado por este nuevo reto, después de cinco años con otro equipo”, dijo el otrora integrante de Dragones de Chunichi tras oficializar el contrato con su nueva franquicia.

**“Es una gran responsabilidad, no solo por mí y por mi familia, sino por representar a Cuba y a su béisbol”, enfatizó en el Salón Adolfo Luque del estadio Latinoamericano.**

“Hacer bien las cosas significa, además, contribuir a las aspiraciones de otros jugadores cubanos”, añadió tras el acto protocolar que también demandó la rúbrica del presidente de la federación de ese deporte en la Isla, Juan Reinaldo Pérez Pardo.

Lea también: [“Era como mi padre”, apunta Ferrer sobre leyenda Mariano Álvarez](#)

Martínez, de 26 años de edad, consideró que pasado el período en que se le consideraba un prospecto, es hora de mostrar un rendimiento estable, propósito que influyó en la decisión por un elenco donde espera desempeñarse como regular.

“Cuando recibí oportunidades demostré que podía hacer bien las cosas”, aseveró como parte de un intercambio con medios de comunicación en que se declaró dispuesto a no abandonar la receptoría.

“Quiero mantenerme haciendo las tres cosas”, sentenció sobre sus incursiones como jardinero e inicialista, roles que también se mostró dispuesto a asumir en el cercano V Clásico Mundial de Béisbol.

**“Cuba está haciendo un gran esfuerzo para conformar un buen equipo y pienso que se puede pelear hasta el final”, comentó al respecto.**

“La calidad de nuestro béisbol siempre ha estado demostrada y se confirma cuando enfrentamos en Japón a jugadores que ahora pueden ser nuestros rivales”, sostuvo antes de declararse empeñado en conseguir una buena forma ofensiva que le permita responder desde cualquier posición.

[Ariel Martínez béisbol Cuba Deporte](#)