

AREA DE EDUCACION FISICA, RECREACION Y DEPORTES							
DOCENTE: WILLERMAN TIERRADENTRO PEREZ							
NOMBRE							
GRADO	DECIMO	1			2		
TEMA	COMO SE JUEGA BEISBOL						
FECHA INICIO	DD	MM	AA	FECHA FINAL	DD	MM	AA
PROPOSITO	Que los estudiantes conozcan como se juega el beisbol y identifiquen sus normas						

COMO SE JUEGA BEISBOL

MOTIVACION

Estimados estudiantes, en la siguiente guía va a encontrar actividades que se van a realizar durante las próximas dos semanas, dentro de la misma van a encontrar los textos o contenidos con el fin de apoyar el desarrollo de la misma y favorecer la comprensión del tema.

- Que observas en la imagen

EXPLICACION

Cómo jugar al béisbol

El béisbol es un deporte muy apreciado y emblemático en muchos países, pero sus reglas podrían parecer confusas y complicadas para aquellos que apenas incursionen en él. Sin embargo, podrás unirte a un partido de béisbol o iniciar uno tú mismo después de comprender cómo se dispone el campo y cómo jugar a la ofensiva y a la defensiva.

Parte1 Organizar un equipo

1. **Consigue nueve jugadores.** Para formar un equipo para jugar a la defensiva, se necesitan por lo menos nueve jugadores. Si bien se puede jugar con una menor cantidad, en este caso cada jugador deberá cubrir una distancia más extensa en el campo, lo cual dificultaría que alcancen la pelota una vez golpeada. Por tanto, trata de que la cantidad de jugadores sea lo más cercana posible a nueve.^[1]
2. **Determina quién jugará como lanzador y como receptor.** El lanzador es quien se pone de pie en medio del campo para arrojarle la pelota al bateador, mientras que el receptor es quien se coloca de cuclillas en el *home* detrás del bateador y atrapa la pelota cuando este no logre golpearla.^[2]
 - a. Debido a que el lanzador arrojara las pelotas con la suficiente fuerza y velocidad como para lastimar al receptor, debes asegurarte de que este use equipo protector, como una careta para el rostro.
3. **Elige a los infielders.** Los jugadores que se encuentran en el cuadro o diamante del campo son quienes protegen las bases. Debe haber un jugador en la primera base, uno en la segunda y uno en la tercera y se les llamará por el nombre de la base en donde se encuentren. Un jugador



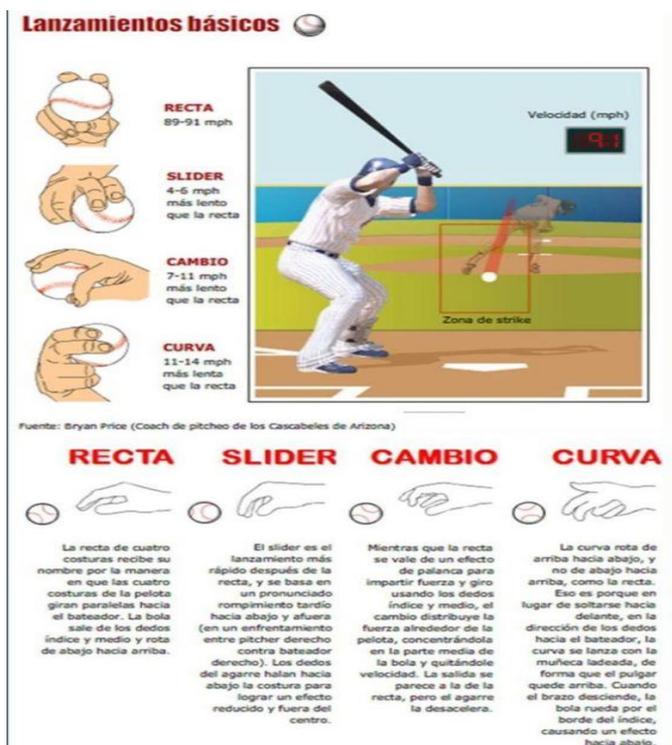
más actuará como el campocorto, el cual constituye una posición itinerante que sirve como respaldo para los jugadores en cada una de las bases y ayuda a atrapar las pelotas en el diamante.^[3]

4. **Elige a los jardineros.** Debe haber tres jugadores en el jardín: el jardinero derecho, el jardinero central y el jardinero izquierdo, y su labor es atrapar las pelotas *fly* en el jardín y correr tras las pelotas que estén en el suelo y que lleguen más allá del diamante.^[4]AD

Parte2 Disponer el campo

1. **Coloca las bases en el campo.** El juego incluye cuatro bases (la primera, la segunda, la tercera y el *home*). Estas son "lugares seguros" para los corredores durante el juego y consisten de bolsas hechas de lona o cubiertas de caucho que se colocan de manera que formen un cuadro, aunque lo más común es referirse a él como diamante.^[5]
 - La numeración de las bases se realiza en sentido antihorario empezando por el *home*: primera, segunda y tercera. La segunda base se encuentra en línea recta desde el *home* atravesando el montículo del lanzador.
 - Cada una de las bases se encuentra a aproximadamente 27,5 m (90 pies) una de otra.
 - Las bases están unidas por líneas hechas de tierra que les permiten a los corredores deslizarse para colocarse sobre ellas, mientras que el resto del campo está hecho de césped.

2. **Dispón el montículo del lanzador.** El lanzador se coloca sobre un montículo de tierra en el centro del diamante, a una distancia de alrededor de 18 m (60 pies) del *home*. Coloca una pequeña placa de caucho sobre el montículo, desde la cual el lanzador arrojará las pelotas.^[6]



1. **Pinta las líneas de limitación para los fouls.** Un *foul* ocurre cuando se batea una pelota y esta aterriza a la izquierda de la tercera base o a la derecha de la primera base (desde el punto de vista del *home*). Esto hace que la jugada sea inválida. Las líneas de limitación para los *fouls* se trazan desde el *home* hasta la primera y la tercera base y luego continúan hasta el jardín.^[7]
2. **Pinta la caja de bateo.** El bateador debe colocarse o bien a la izquierda o a la derecha del *home* según su mano dominante. Debes pintar una caja de 1,2 x 1,8 m (4 x 6 pies) a ambos lados del *home*.^[8]
3. **Pinta la caja del receptor.** Pinta una pequeña caja justo detrás del *home* en donde el receptor y el *umpire* (un juez imparcial) se colocarán en cuclillas o de pie para observar la pelota una vez que el lanzador la arroje.

Parte 3 Jugar a la ofensiva

- **Posiciona a un bateador en el home.** El bateador debe acercarse al *home* y colocarse de pie a un lado en una de las cajas de bateo a esperar a que el lanzador arroje la pelota. Mientras esperan a que el lanzador esté listo para empezar, los bateadores pueden practicar la oscilación del bate.^[9]
- En el juego a la ofensiva, todos los jugadores se turnan para jugar en la posición de bateador y tratar de golpear la pelota.

- **Observa la pelota cuando se lance.** El bateador debe predecir si podrá golpear la pelota y determinar si moverá el bate en un intento de golpearla o si no lo hará y permitirá que el receptor que está detrás de él la atrape en su lugar. Si no se golpea la pelota de una forma legal, el *umpire* puede declararla de tres formas: como un *strike*, como una bola mala o como un *foul*.^[10]
- El *strike* indica que el bateador podría haber oscilado el bate para golpear la pelota, pero no lo hizo o bien que sí lo hizo y no logró golpearla.
- La bola mala ocurre cuando el lanzador arroja la pelota y el bateador no considera que podrá golpearla debido a que se encuentra demasiado fuera del ángulo de bateo. Si llega a haber cuatro bolas malas, se le da una "base por bolas" al bateador, lo que quiere decir que puede pasar libremente a la primera base. En ocasiones, los bateadores intentan apiñar el *home* para obtener una base por bolas sin golpear la pelota.
- Un *foul* es cuando el bateador golpea la pelota y esta cae más allá de las líneas de limitación para los *fouls*. Por lo general, un *foul* se cuenta simplemente como un *strike*, aunque, la mayoría de las veces, no es posible que un jugador obtenga más de dos *strikes* bateando *fouls*. Más allá de esto, los *fouls* no se cuentan.
- **Oscila el bate.** Colócate de pie con los pies en paralelo flexionando ligeramente las rodillas y sujetando el bate con ambas manos en una posición erguida en el *home*. Oscila rápidamente el bate hacia adelante con un movimiento fluido, cambiando tu peso de tu pie trasero a tu pie delantero al mismo tiempo. Recuerda no quitar los ojos de la pelota para tener mayores posibilidades de hacer contacto con ella.^[11]
- **Corre hacia las bases.** Cuando se golpea la pelota y esta se desplaza por el campo (por el aire o por el suelo), el bateador, al que ahora se le da el nombre de corredor, debe dejar caer el bate y correr lo más rápido posible a la primera base. Puede detenerse en esta base o bien continuar corriendo mientras esto sea seguro, siempre y cuando no consiga un *out*.^[12]
- Para declarar *out* (eliminar) a un corredor, uno de los jugadores a la defensiva debe tener la pelota en su posesión y tocar al corredor con ella.
- Asimismo, si un jugador a la defensiva atrapa la pelota que el bateador golpee antes de que esta toque el suelo, el corredor también queda *out*. Esto se conoce como un *flyout*.
- También se puede realizar un *ground out* a un corredor cuando la pelota toca el suelo, luego de lo cual la toma un jugador a la defensiva y toca con ella la primera base antes de que el corredor llegue.
- **Roba bases.** En la mayoría de los casos, no será posible que un corredor pase por todas las bases en



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA

Según Resolución N° 2729 del 13 de Octubre 2017

Código DANE: 173001002475 Nit: 809.001.097-3

una misma jugada. Por tanto, es necesario que se detenga en una de ellas a esperar al turno del siguiente bateador. Sin embargo, el corredor en cualquier momento puede tratar de "robar" la siguiente base. Esto se hace corriendo hacia ella antes de que el lanzador se dé cuenta de que esto ocurre.^[13]

- El lanzador suele ser el que arroja mejor las pelotas en todo el equipo. Por tanto, robar bases es peligroso, ya que el lanzador puede darse vuelta y lanzarle la pelota al jugador ubicado en la base en lugar de lanzársela al bateador y, de esta forma, permitir que se elimine fácilmente al corredor.
- **Llena las bases.** Solo está permitido que haya un corredor en cada base en todo momento. Si todas las bases están llenas cada una con un corredor, se dice que el equipo que juega a la ofensiva tiene las "bases llenas". Esto quiere decir que, la próxima vez que se batee la pelota legalmente o que a un bateador se le otorgue una base por bolas, esto de todas formas dará como resultado o una carrera o un *out*.
- **Batea un cuadrangular.** Hay ocasiones en las que el bateador golpea la pelota con tanta fuerza o lo hace tan bien que le es posible atravesar corriendo todo el diamante antes de que puedan eliminarlo y anotar una carrera con el primer golpe. A esto se le conoce como un cuadrangular o jonrón. En su mayoría, estos ocurren cuando la pelota se golpea de forma que llegue más allá de la barda del jardín. En este caso, la pelota estará completamente fuera de juego y al equipo que juegue a la defensiva no le quedará más remedio que observar.^[14]
- Si se batea un cuadrangular al tener las bases llenas, a esto se le conoce como un *grand slam* y vale cuatro puntos (uno por cada uno de los corredores). Los *grand slams* son raros, pero pueden cambiar el curso de un partido difícil o garantizar prácticamente la victoria.
- **Avanza mediante jugadas regulares.** Si bien es divertido batear cuadrangulares, estos no son lo suficientemente comunes como para que uno pueda depender de ellos para ganar el partido. En cambio, debes enfocarte en aprender hasta dónde puedes correr después de darle un golpe normal a la pelota. Podrás mantenerte en juego por más tiempo y tener mayores posibilidades de anotar puntos si sabes en qué momento detenerte a esperar.
- **No obtengas tres outs.** Cuando tres bateadores o corredores reciben *outs*, se cambia el juego de forma que el equipo que jugaba a la defensiva ahora lo haga a la ofensiva y viceversa. Ten en cuenta que el equipo que juegue a la defensiva no podrá anotar puntos.
- El partido consiste de nueve entradas o *innings*, cada una de las cuales abarca dos partes: la superior y la inferior. Una vez que el equipo que juega a la ofensiva ha recibido tres *outs*, el partido pasa a la parte inferior

de la entrada actual o bien a la parte superior de la entrada siguiente.^[15]

Parte Jugar a la defensiva

1. **la pelota.** El lanzador se coloca sobre el montículo y le arroja la pelota al bateador con la intención de lograr un *out*. Para confundir a los bateadores, es común que los lanzadores empleen bolas rápidas, bolas curvas, cambios de velocidad y *sliders*.^[16]
 - Las bolas rápidas, como su nombre lo indica, son pelotas muy rápidas, como lo son también las bolas curvas.
 - Los cambios de velocidad son lanzamientos en los que el lanzador finge arrojar una bola rápida, pero en realidad realiza un lanzamiento mucho más lento, lo cual confunde el cálculo que haya realizado el bateador.
2. **Trata de atrapar la pelota en el aire una vez que la hayan bateado.** Después de que el bateador golpee la pelota, esta saldrá volando por el aire o bien rodará por el suelo. Luego, el equipo que juegue a la defensiva y que se encontrará dispersado por el diamante y el jardín (es decir, la zona de césped más allá del diamante) intentará atrapar la pelota antes de que llegue a tocar el suelo. Esto elimina automáticamente al bateador evitando que corra hacia las bases.
 - Cuando la pelota cae al suelo sin que nadie pueda atraparla, el equipo que juegue a la defensiva deberá atraparla rápidamente y pasársela al jugador que esté lo más cerca posible del corredor para eliminarlo.
3. **Trata de eliminar a los corredores después de atrapar la pelota.** Cualquiera de los jugadores del equipo a la defensiva, con tal que haya atrapado la pelota, puede tocar con ella a un corredor conforme este vaya desplazándose por las bases y así eliminarlo. Asimismo, uno de los jugadores que estén a cargo de proteger las bases puede recibir la pelota después de que se la pasen y colocar un pie sobre la base. Esto eliminará a un corredor que haya estado acercándose a ella.
4. **Elimina a más de un corredor al mismo tiempo.** Si dispones el campo de la forma correcta, podría darse el caso de que los jugadores en el diamante y el jardín lleven a cabo un doble *play* o hasta un triple *play*. Esto consiste en lograr dos o tres *outs* en la misma jugada.
 - Si bien los triple *plays* son raros, es posible lograrlos si hay una cantidad suficiente de *outs* forzados disponibles.
 - Es más común realizar doble *plays*, los cuales consisten en realizar un *out* forzado a un corredor en la primera base y luego realizar un *ground out* al bateador antes de que pueda llegar a esta misma base.

5. **Continúa el juego hasta llegar a la cantidad correcta de entradas.** El béisbol, a diferencia de lo que ocurre con el baloncesto y con muchos otros deportes en equipo, no cuenta con un reloj (salvo en los partidos de las ligas menores) sino que el partido termina cuando se terminan todas las entradas. El equipo que haya anotado la mayor cantidad de carreras al término de la última entrada es quien ganará el partido.
 - Esto puede ocasionar que un partido se extienda por una gran cantidad de tiempo, por lo que está permitido que los equipos tengan jugadores alternativos, sobre todo en el caso de los lanzadores (a los que se les llama lanzadores de respaldo). De esta forma, el partido se mantiene fresco de principio a fin.
 - Cuando el partido está empatado al término de la última entrada, se juega una entrada adicional. Si bien no es muy común que un partido de béisbol quede empatado al terminar, por lo general se añaden entradas adicionales hasta que un equipo logre ponerse en ventaja sobre el otro.

Consejos

- Ten paciencia. Para aprender a jugar béisbol, se necesita tiempo y esfuerzo, y aún más para ser bueno. Cada posición del campo presenta sus propios desafíos. Sin embargo, si perseveras, pronto te darás cuenta de que te diviertes mucho y mejoras un poco cada vez que juegas.
- Aprende y practica lo más que puedas. Una buena forma de obtener información es mediante amigos que jueguen béisbol, así como también mediante libros, guías y clases. En última instancia, lo que más aprenderás del béisbol vendrá tan solo de jugar y familiarizarte con él.
- Si eres principiante y juegas a la defensiva, debes colocar el guante cerca de tu rostro. De esta forma, es menos probable que te lastimes con una pelota lanzada o bateada hacia ti y tendrás una mayor probabilidad de atraparla.
- No le quites los ojos de encima a la pelota. Si debes girar la cabeza para mirar a la pelota, no la batees, ya que es probable que sea una bola mala.

reglas básicas del beisbol

1. El equipo local comienza jugando a la defensiva.
2. Si un bateador falla al golpear la pelota, acumula un strike. Tras 3 strikes en su turno, el jugador queda fuera (out). Debe regresar a la banca (dogout) y otro jugador toma turno con el bate. Cuando tres jugadores a la ofensiva quedan out, finaliza el turno ofensivo del equipo. El equipo pasa a la defensiva y el oponente viceversa.
3. Cuando el bateador no pasa el bate en una zona donde pudo haber golpeado la pelota, el lanzamiento se contabiliza como strike. Si pasa fuera de esa zona, cuenta como bola. Cuando el

NOTA: NO OLVIDAR MARCAR LAS GUIAS Y ENVIAR POR SINAPSISI

bateador acumula cuatro bolas o es golpeado por un lanzamiento, pasa a primera base para convertirse en corredor.

4. El bateador no puede salir de la caja de bateo después de que el lanzador establezca la posición o comienza su cuerda, a menos que el árbitro llame un tiempo de espera.
5. Los jugadores deben seguir el orden al bate de su equipo, establecido por el entrenador antes del partido.
6. Si el bateador golpea a la pelota, y esta cae en la zona fair, se convierte en corredor. Debe dejar el bate e intentar alcanzar la primera base. Los jugadores defensivos recogerán la pelota e intentarán tocar al corredor con ella, o pisar la base teniendo la pelota en su poder. El corredor ofensivo queda out si logran hacerlo. El jugador que recoge la pelota puede arrojarla a otro compañero que se halle más cerca de la almohadilla para completar la jugada.
7. El corredor ofensivo tiene que desplazarse hacia la base siguiente, si tras una jugada de bateo, algún corredor intenta llegar desde la base anterior a la base donde se encuentra.
8. Si el bateador golpea la pelota y un jugador defensivo la captura antes de tocar el suelo, el bateador queda out.
9. Si el bateador golpea a la pelota, y ésta cae en la zona de foul, la jugada cuenta como strike (las dos primeras veces que sucede esto) o no es válida (las subsiguientes veces).
10. Si el bateador golpea la pelota y ésta sale en la zona fair, se decreta home run o cuadrangular. El jugador puede recorrer las bases y anotar una carrera (run) para su equipo. Si hay corredores en las bases, estos también anotan.

Reglas del beisbol para los jugadores

La primera norma de beisbol que debes conocer es que un equipo se conforma de nueve jugadores.



Las posiciones de los jugadores en el terreno son las siguientes:

1. Lanzador (Pitcher). Se ubica en el centro del diamante para realizar los lanzamientos desde una zona ligeramente elevada, que se le llama montículo.
2. Receptor (Catcher). Se encuentra detrás del home para recibir los lanzamientos que el bateador falle y para otras jugadas que lo requieran.
3. Primera base (First baseman).



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA

Según Resolución N° 2729 del 13 de Octubre 2017

Código DANE: 173001002475 Nit: 809.001.097-3

4. Segunda base (Second baseman). También se le conoce como el defensor de la segunda base, ya que se coloca entre la segunda y la primera.
5. Tercera base (Third baseman).
6. Campocorto, parador en corto (Short stop). Este jugador se ubica entre la tercera y la segunda para defender la segunda base.
7. Jardinero izquierdo o exterior izquierdo (Left fielder). El jugador se encuentra en la extensa zona llamada outfield. Su posición se designa desde la óptica del bateador, o del catcher.
8. Jardinero central o exterior central (Center fielder).
9. Jardinero derecho o exterior derecho (Right fielder).

Además, las reglas del beisbol en algunas ligas permiten seleccionar un bateador designado (Designated hitter). Este jugador batea en lugar del lanzador. No obstante, no ocupa ninguna posición defensiva en el campo.

Preliminares del partido de baseball

Antes de comenzar el partido, los capitanes dan al árbitro el orden en el que batearán sus jugadores. Este orden ya no se podrá modificar a lo largo del partido. Según la estrategia común, los dos primeros bateadores típicamente buscan obtener bases. El tercer bateador suele ser el mejor, ya que busca remolcar a los dos bateadores anteriores. De ser posible, su objetivo es anotar un cuadrangular o correr para ganar bases.

El cuarto bateador suele ser muy potente también. Su meta es anotar un cuadrangular para remolcar a sus compañeros en base. El quinto y sexto bateador suelen realizar sacrificios en forma de realizar contacto para remolcar a los jugadores en base, sin importar si ellos obtienen bases. Los demás bateadores suelen ser los menos talentosos del equipo.

Una vez preparados los dos equipos, el lanzador inicia el juego proyectando la pelota hacia el bateador. Según el reglamento oficial del beisbol, la pelota tiene que pasar sobre la zona de bateo (home) a una altura delimitada entre la axila y la rodilla del bateador.

Un partido de pelota base en curso

El equipo visitante es el primero que ataca. Cuando al equipo le toca estar a la ofensiva, cada uno de sus jugadores batea consecutivamente, intentando recorrer las bases y anotar una carrera. El turno de bateo cambia al equipo defensor, cuando elimina a tres jugadores del equipo que bateaba.

Según las normas de beisbol, los equipos van cambiando de ataque a defensa hasta un máximo de nueve veces. De este modo, un partido de béisbol no tiene límite de tiempo. Cada entrada (inning) tiene 2 partes: una en la que batea el equipo local, y otra en la que lo hace el visitante. Por lo tanto, cada vez que un equipo ataca y defiende se pasa una entrada (inning).

Un equipo pasa de la defensa al ataque cuando consigue eliminar a tres atacantes del equipo contrario. Mientras tanto, el equipo atacante, es decir bateador, puede ir sumando

carreras. El pitcher lanza hacia el catcher la pelota y el bateador intenta golpearla. Al conseguirlo, deja el bate y comienza a correr, buscando recorrer el mayor número de bases posible. Al mismo tiempo, los defensores intentarán capturar la bola en el aire o enviarla a las bases antes de que lleguen los corredores. Tanto si el bateador consigue una carrera como si queda eliminado, el juego continúa con un nuevo bateador.

Home run y grand slam según las reglas del beisbol

Si el bateador alcanza a realizar una carrera completa, se anota una carrera (home run). Si hay otros corredores en las bases cuando se produce el home run, éstos recorren las bases libremente y anotan también. De la misma forma, si las tres bases están ocupadas por corredores (bases cargadas) y el bateador logra un home run, el equipo anota cuatro carreras y la jugada se llama grand slam.

Finalización de un partido de beisbol

Al terminar las nueve entradas, se acaba el partido. Si hay empate, se van jugando entradas adicionales hasta que uno de los dos equipos consiga más carreras que el otro al finalizar el inning completo. En categorías inferiores se suele jugar un número inferior, dependiendo de la edad, competición y país.

Reglas del beisbol para el bateo

Cuando el bateador consigue batear la pelota de béisbol, se produce una de las siguiente cuatro situaciones:

1. Si la bola toca el suelo antes de que un jugador a la defensiva la atrape, y el bateador alcanza una de las bases antes de que los defensores consigan tocar con la bola o pisar la misma base (out). Si el bateador se queda en la primera base, se denomina «Sencillo». Cuando el bateador consigue llegar hasta la segunda base, se denomina «Doble», la tercera base se llama «Triple», y al llegar al home (sin error de la defensa), marca un «Homerun».
2. El bateador queda eliminado, si la pelota de beisbol es atrapada en el aire sin que toque el suelo por un jugador a la defensa.
3. Si la bola es bateada fuera de los límites laterales de la zona de juego, se produce un «foul». En este caso el bateador suma un strike, si en su cuenta tiene menos de dos strikes. Si ya lleva dos o más strikes, el jugador seguirá bateando sin ser eliminado (out).
4. Si la bola sale volando por encima del límite de fondo de la zona de juego, es un cuadrangular (homerun). El bateador da la vuelta al cuadro hasta llegar al home y se anota una carrera, junto con demás compañeros que hayan estado en las bases. Todos anotan carreras y en caso de haber ocupado las tres bases, un grand slam.

Strike según las reglas del beisbol

Un strike se produce, mientras:

- El bateador falla en un intento de golpear en un lanzamiento.

NOTA: NO OLVIDAR MARCAR LAS GUIAS Y ENVIAR POR SINAPSISI



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA

Según Resolución N° 2729 del 13 de Octubre 2017

Código DANE: 173001002475 Nit: 809.001.097-3

- Se realiza un lanzamiento correcto (la pelota pasa por encima del home y entre la axila y la parte superior de las rodillas del bateador) y el bateador no ha golpeado la pelota.
- Un bateo sale de los límites del campo.

Reglas del beisbol para el pitcheo o picheo

El pitcher tiene que hacer un contacto en la placa (loma de pitcheo) que está ubicada en el centro del montículo antes de empezar a lanzar. Antes de lanzar, no puede tener contacto con un adherente para que la pelota no se le resbale por el sudor, ya que eso resultaría en su expulsión.

El pitcher puede lanzar la pelota de la placa a alguna de las bases para tratar de eliminar al jugador del equipo contrario. Sin embargo, no podrá hacer un movimiento de engaño para lanzar a las bases a menos que realmente tire. Un movimiento brusco en los hombros o un intento de tiro sin soltar la pelota, cuentan como un engaño (balk). En consecuencia, el corredor avanza una base con la autorización del árbitro (umpire).

El entrenador puede pedir tiempo (entrada legal) para hablar con el lanzador. No obstante, en cada inning puede haber solamente una entrada legal. En caso contrario, las reglas del beisbol indican que el lanzador tendrá que ser sustituido.

Faltas y sanciones según las reglas del beisbol

Faltas del lanzador o pitcher (bola)



Las reglas del beisbol definen que el lanzador (pitcher) comete una falta (bola) en los siguientes casos:

1. El pitcher no sitúa un pie en la zona de lanzamiento.
2. Cuando amaga el lanzamiento.
3. El lanzador atrasa intencionadamente el juego.
4. Cuando lanza la pelota sin que el bateador esté preparado.

Las normas básicas indican que si el lanzador (pitcher) acumula 4 bolas, el bateador avanza a primera base. Del mismo modo, si la primera base estuviera ocupada, el jugador de esta avanzaría a la siguiente y así sucesivamente.

Eliminación de un bateador

Según el reglamento oficial, el bateador queda eliminado del partido de beisbol cuando:

1. El defensor coge la pelota antes de que toque el suelo (fly).
2. Un defensor con la pelota en su poder pisa la primera base antes de que llegue el bateador.

3. Un defensor toca al bateador con la pelota antes de que éste llegue a la primera base.
4. El lanzador (pitcher) consigue el tercer strike (strike-out).

Eliminación de un corredor

Las reglas del beisbol eliminan a un corredor cuando:

1. El defensa que tiene la pelota le toca en el cuerpo fuera de una base.
2. Un defensor toca la base con la pelota antes de que llegue.
3. Es tocado por una pelota bateada por un compañero de su equipo.
4. Toca la pelota durante su carrera (run).
5. Interviene para que un defensor no pueda atrapar la pelota.
6. Se desvía en su carrera (run) más de 1 metro de la línea entre bases para evitar ser tocado.
7. Corre por el interior de las bases.
8. Adelanta a otro corredor. En este caso, ambos quedarán eliminados.

EJERCICIOS

ACTIVIDAD

DESCARGAR LA GUIA Y RESUELVE

DESCARGAR LA GUIA Y REALIZA LA ACTIVIDAD

ACTIVIDAD

1. DESCBE COMO SE JUEGA EL BEISBOL
2. ESCUN RESUMEN DEL REGLAMENTO DEL BEISBOL

EVALUACION

Va a reflexionar respecto a cómo se sintió y qué tanto aprendió en el desarrollo de esta guía didáctica:

¿Qué aprendió?

¿Qué le gustó?

¿Qué se le dificultó?

—