

# Reglamento de Competencia Béisbol

Juegos Deportivos Estatales de la  
Educación Básica 2023-2024

## ÍNDICE

1  
**Reglamento de Competencia**  
Béisbol

ELEMENTOS DE JUEGO - TERRENO DE JUEGO	3
EL OBJETIVO O BASE	4
EL HOME	4
LA PELOTA DE JUEGO	5
JUGADORES	5
EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR	6
UMPIRES	6
DESARROLLO DEL JUEGO (DURACIÓN DEL PARTIDO)	7
INICIO Y REANUDACIÓN DE UN JUEGO	8
ELEVADO DE FOUL	8
CARRERA ANOTADA	9
EL LANZADOR	9
EL RECEPTOR	10
EL BATEADOR	11

## 1. ELEMENTOS DE JUEGO - TERRENO DE JUEGO.

El **campo de béisbol**, es el área donde se desarrolla un partido de béisbol. Partida de la acción del juego comienza en el home, un pentágono irregular de goma de 17 pulgadas con dos lados adyacentes de 8-1/2 pulgadas (21,6 cm) y dos lados coincidentes con las líneas de foul de 12 pulgadas (30.48 cm) (que se define en el libro de reglas como un pie cuadrado "con dos ángulos rellenos").<sup>1</sup> A cada lado del *home* se encuentran las cajas del bateo. El infield comienza en el punto del home en el que los dos lados de 12 pulgadas se unen en ángulo recto, que está en una esquina de un cuadro de noventa pies de lado. A las otras tres esquinas del campo, en orden contrario del plato, en sentido inverso a las agujas del reloj, se les llama primera base, segunda base y tercera base. Tres bolsas cuadrangulares de lienzo de quince pulgadas (38 cm) por lado marcan las tres bases. Estas tres bolsas junto con el *home* conforman las cuatro bases en las esquinas del infield.

Concepto	Especificación
Distancia entre Bases	22.86 mts. (75')
Distancia del Home al Pitcher Plate	15.54 mts. (51')
Distancia del Home a la Segunda Base	32.30 mts. (106')
Distancia del Home al Back Stop	8.23 mts. (27')
Distancia al Círculo de Espera	8.23 mts. (27')
Línea de Tres Pies	11.43 mts. (37.6')
Distancia del Home a la Cerca del left y del Right Field	67.05 mts. (220')
Distancia del Home a la Cerca del Center Field	82.29 mts. (270')
Altura de la Loma de Lanzar	0.20 mts. (8")
Media Luna (Radio)	24.07 mts. (79')
Diámetro del Círculo del Pitcher Plate	4.26 mts. (14')
Diámetro en las bases con pasto	3.35 mts. (11')
Altura de la cerca del outfield	1.80 mts. (6')
Caja de Bateador	0.91 x 1.82 mts. (3' x 6')
Placa del Pitcher	0.15 x 0.60 mts. (6" x 24")
Almohadillas	0.38 x 0.38 x 0.127 mts. (15" x 15" x 5")
Home Plate	Frente 0.43 mts. 2 lados de 0.21 mts., 2 diagonales de 0.30 mts (frente 17" 2 lados de 8 1/2" 2 diagonales de 12")
Caja de Coach	1.21 x 2.43 mts. (4' x 8')

## 2. EL OBJETIVO O BASE.

**Primera Base (1B)** es la primera de las cuatro bases que debe ser tocada (mientras corre) por un bateador con el fin de anotar una carrera. En contraste con la segunda y la tercera base, se le permite a un corredor rebasar la primera base sin estar en peligro de ser puesto fuera de juego (out), después del contacto que se hace con la base, siempre que el corredor no haga el intento de pasar a otra base con antelación. Un bateador que acumula cuatro bolas por un lanzamiento es automáticamente autorizado a avanzar a la primera base.

**Segunda Base (2B)** es la segunda de cuatro estaciones en un diamante de béisbol que debe ser tocada en la sucesión por un corredor en base para anotar una carrera. La segunda base suele ser defendida por la segunda base y el short stop (**SS**). Un corredor en segunda base se dice que está en "posición anotadora", debido a la alta probabilidad de alcanzar el plato de home y lograr una carrera desde la base con la mayoría de los hits. Dado que la segunda base es la más lejana al home, es el objetivo más común del robo de base.

**La Tercera Base (3B)** es la tercera de cuatro bases que un corredor debe tocar en una sucesión con el fin de anotar una carrera. Muchos batazos, incluso algunos que en otras condiciones pudiesen ser considerados deficientes (como un fly de sacrificio) pueden permitir que un corredor, no obstante, llegue al home y anotar una carrera desde tercera base, a condición de que el tercer y último out no se registre antes de que pueda alcanzar home. Un corredor en tercera base, por lo tanto, es particularmente valioso para el equipo de bateo cuando menos de 2 outs se han registrado o también para cerrar la última base del corredor.

## 3. EL HOME.

El home es la última base que un jugador tiene que tocar para anotar una carrera. A diferencia de las otras bases, el home es un pentágono de material más duro que las almohadillas, que suele ser de caucho o goma, con bordes biselados que se eleva sólo ligeramente por encima del nivel del suelo.

#### **4. LA PELOTA DE JUEGO.**

##### **PELOTA OFICIAL DE BÉISBOL DE PIEL**

Características:

Peso: 5 a 5 ¼ onzas (142 a 149 gr.)

Circunferencia de 9" a 9 1/4"

#### **5. JUGADORES.**

Cada uno de los equipos que disputan un partido durante el transcurso del mismo, podrá tener un máximo de 9 jugadores dentro del terreno, no aplicará la regla del bateador designado. En estos juegos cada equipo podrá hacer hasta cinco cambios en un mismo partido, y deben permanecer en el dogout (banca) los cinco suplentes. Para realizar una sustitución entre un jugador titular y un suplente se deberá informar al ampáyer de esto. El suplente o sustituto no podrá ser jugador legal en el campo de juego hasta que el jugador reemplazado haya abandonado el juego y el ampáyer anuncie el cambio al anotador oficial y al equipo contrario. Los equipos podrán conformarse con jugadores de una misma escuela o institución, en caso de resultar ganador en el evento de su zona escolar, y a partir de la siguiente etapa serán selectivos (selección de zona y sucesivamente).

##### **5.1. SUSTITUCIONES.**

De acuerdo al anexo técnico del deporte.

###### **5.1.1. SUSTITUCIONES POR LESIÓN.**

Las sustituciones por lesión se deberán certificar por el medico designado por el comité organizador y en caso de que el jugador no pueda participar más durante el encuentro, se procederá a un sorteo, el cual se realizara en presencia de ambos managers, ampáyer y anotador, este último es quien realizara el sorteo con los números de los jugadores que están en la banca.

## 6. EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR.

Por cuestiones de seguridad, los jugadores no podrán llevar elementos que puedan resultar peligrosos como por ejemplo pulseras, collares entre otras cosas. Inseguros para ellos mismos y para los demás. Todo tipo de joyería está prohibido durante un partido, incluso si las mismas están cubiertas por algún tipo de cinta adhesiva. La vestimenta no debe presentar manchas de sangre. Al **batear** y **correr** deberán usar, de manera obligatoria, cascos protectores para la cabeza de doble orejera, y en todo momento protector genital, de ser requerirlo protector de rodilla, espinillera, codera o lentes de material blando que están permitidos por no ser considerados de peligro.

Cada jugador deberá portar la siguiente indumentaria.

- Camiseta que identifique la identidad de su equipo.
- Pantalón del mismo color al resto del grupo.
- Gorra con visera del equipo al que representa
- Spikes o en su caso (tacos para fútbol). Son obligatorios en material de goma para participar en un encuentro
- Medias largas que sean parte de la indumentaria del equipo al cual pertenece.

Previo al inicio de cada partido, los umpires deberán verificar que los jugadores cumplan con el reglamento de equipamiento, si algún jugador no lo cumple no podrá iniciar el juego hasta que regularice su equipamiento. Si durante el desarrollo del partido, el ampáyer nota algún incumplimiento de las reglas en el uniforme, detendrá el juego para indicarle a él o los jugadores que se uniformen correctamente.

## 7. UMPIRES.

Los Umpires pueden decidir sobre si el proceso de una jugada se hizo con base en el reglamento o no (por ejemplo, cuando se decide si la pelota bateada salió por la zona de home run o salió por uno de los laterales de foul). Los umpires pueden también advertir a los jugadores de acciones graves que pongan en riesgo a otros, pudiendo llegar a expulsar del juego al jugador o jugadores que reincidan con su conducta antideportiva. También pueden expulsar a los coaches o entrenadores que muestren una conducta inapropiada en el terreno de juego o una conducta poco respetuosa hacia los mismos. El conteo de lanzamientos no tiene margen de reclamos, por parte de ningún integrante del equipo, debiendo advertir a la persona que reclama que no lo vuelva a hacer,

de reincidir, será expulsado del juego.

### **UMPIRE PRINCIPAL.**

El Umpire principal es el árbitro más importante del béisbol debido a que es el único que puede observar gran parte del campo de béisbol. Este se coloca detrás del *home* o cajón de bateo, y decide si los lanzamientos son buenos (*strikes*) o malos (bolas). El Umpire principal puede consultar a los ubicados junto a las líneas de cal de primera y tercera si el bateador pasó el bate por la línea sin darle a la bola. El Umpire decidirá si es *strike* o no (en cuyo caso puede ser bola o *strike* sin haber intento de bateo).

### **UMPIRES ASISTENTES.**

Los umpires en primera y tercera base son los denominados umpires lineales, los cuales tienen que decidir si el jugador ofensivo alcanzó la base con alguna parte del cuerpo antes de ser puesto *out* (eliminado) o no, en cuyo caso se queda en esa base, también tienen que decidir si la bola es *foul* o no, debido a que son los únicos que pueden observar gran parte de la zona de *foul*. El Umpire central es el que se coloca en segunda base, el cual al igual que los Umpires lineales tienen que decidir si el jugador alcanzó la base y este es el único que puede observar el perímetro posterior del campo de béisbol. Las decisiones de apreciación de los umpires son inapelables.

## **8. DESARROLLO DEL JUEGO (DURACIÓN DEL PARTIDO).**

Los juegos tendrán duración de siete entradas, cada entrada o *inning* finaliza cuando cada equipo ha conseguido eliminar a tres jugadores del equipo contrario (sacar tres outs), así van cambiando de ataque a defensa hasta completar las siete entradas. El equipo visitante es el primero que "ataca", es decir, que batea. Cada vez que un equipo ataca y defiende se pasa una entrada (*inning*).

La zona básica de juego es un cuadrado denominado "cuadro" o "diamante", colocado sobre uno de sus vértices se sitúa el *home* o *home plate* (lugar de bateo). No hay un tiempo de duración determinado para un encuentro. Un jugador expulsado siempre es sustituido por otro. El partido siempre se tiene que jugar con el total de jugadores, y de no ser así por ya no tener cambios el juego se perderá por *forfeit*.

Se juega en un extenso campo cubierto completamente por césped natural o artificial, con excepción de la zona llamada línea del corredor, donde los jugadores de la ofensiva corren para alcanzar las bases (ubicadas en los vértices del área cuadrangular llamada diamante) y *anotar*, así como el área del lanzador (donde el terreno es una loma de tierra).). El equipo que anote más carreras al cabo de los siete episodios, llamados *innings* (o entradas) que dura el encuentro, es el que resulta ganador. Si al término de las siete entradas regulares persiste un marcador igualado en carreras, el encuentro se extiende durante 2 entradas más que se jugaran de la siguiente manera: Se abrirá la octava entrada, con el bateador en turno y se colocaran los dos últimos bateadores de la entrada anterior como corredores, uno en primera, y el otro en la segunda base **SIN OUT**.

## 9. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO.

A la hora señalada en el rol de juegos para iniciar el partido el Umpire ordenará "Play ball". Después de que el **Umpire** ordene "Play ball" la bola estará viva y en juego y permanecerá viva y en juego hasta que, por causa legal, o por la declaración de "Time" del árbitro suspendiendo el juego, la bola se convierte en muerta. Mientras la bola es muerta ningún jugador puede ser puesto out, no se pueden correr las bases y ninguna carrera puede ser anotada, excepto que los corredores pueden avanzar una o más bases como resultado de actos los cuales ocurrieron mientras la bola estaba viva (tales como, a un balk, una mala tirada, interferencia, o un cuadrangular u otro batazo de fair que salga fuera del campo de juego).

## 10. ELEVADO DE FOUL.

Si un jugador, ya sea de cuadro, en los jardines o el propio catcher, deja caer un elevado, el resultado es simplemente un strike. El bateador continúa con su turno y tiene, por lo menos, una oportunidad más.

Un elevado que cae en territorio de juego puede ser considerado foul. Si el jardinero derecho, por ejemplo, corre para atrapar un elevado justo fuera de la línea de foul, y la pelota toca su manopla y cae en territorio de juego, la jugada se considera foul. Si el árbitro más cercano a la jugada considera que el jugador tocó la pelota cuando estaba en territorio de foul, se considera foul. Por el contrario, si el jugador estaba en territorio de juego cuando la bola se sale de su guante y cae en territorio de foul, el árbitro debe decidir que la pelota está en juego.



## 11. CARRERA ANOTADA.

Una carrera es una anotación tal que el conteo de carreras define al equipo ganador en un partido, ganando aquel que más carreras logre anotar. Para anotar una carrera, el jugador debe avanzar sobre la primera, segunda y tercera base y regresar al home plate, tocando las bases en ese orden, antes de que se registren tres outs en la pizarra. Durante el recorrido, el jugador debe haber alcanzado cada base sin haber sido puesto out. Dependiendo de la situación en la que ocurre la jugada y el conteo en el marcador, el jugador que alcanza a tocar el home plate puede anotar o no una carrera válidamente. Por ejemplo, un jugador puede conectar un home run o bien aprovechar cualquier combinación de maniobras que lo pongan como corredor "quieto en base" (bien sea primera, segunda o tercera), para, posteriormente, traerlo al plato. Si hay dos outs al inicio de la jugada, para que una carrera sea válida el bateador debe alcanzar la primera base y los corredores en base que se hallan obligados a avanzar hacia la siguiente base deben llegar a la siguiente base cuando se batea la bola. La carrera deja de ser válida si el corredor que viene de tercera base cruza el plato aún antes que el bateador sea puesto out en primera luego de batear un rolling o el batazo salga elevado y sea capturado.

Del mismo modo, si habiendo un out en la pizarra al inicio de la jugada el bateador envía un rolling que resulte en doble play, la eventual carrera no se registrará aun si el jugador cruza el plato antes de que se realice el tercer out.

## 12. EL LANZADOR.

Normalmente, el lanzador debe lograr que la pelota llegue hasta el receptor sin permitir que el bateador golpee la pelota. Sin embargo, el lanzamiento debe llegar a la zona de strike o de lo contrario es contada como una bola mala. Cada bateador puede dejar pasar o fallar hasta dos bolas buenas para batear, de lo contrario (al recibir un tercer strike) pierde su turno y se dice que es puesto *Out* por el lanzador. Por su parte, el lanzador tiene hasta tres oportunidades de lanzar una bola mala, dado que a la cuarta le regala la primera base al bateador de quien se dice entonces que *se embasa* por base por bolas.

El lanzador en esta categoría **NO** tiene libertad de lanzar múltiples estilos de lanzamiento que incluyen curvas. Para ello el receptor le propone opciones al lanzador por medio de señas y el lanzador acepta o rechaza las opciones propuestas.

Durante el lanzamiento, el lanzador debe mantener un pie en la goma del montículo. Lanza la pelota hacia el receptor quien la espera detrás del home. Al mismo tiempo el bateador, colocado en la caja de bateo, espera el lanzamiento y decide si intenta batearlo o si lo deja pasar. Si logra pegarle a la pelota en dirección al campo de juego y logra correr hasta llegar a la primera base antes de que el equipo contrario logre llevar la pelota hasta esa base, se dice que el bateador logra un hit; caso contrario si el batazo resulta ser un elevado y es atrapado "de aire". También puede no darle a la pelota sin impedir que el receptor la atrape, o puede dejar pasar una bola buena lo que cuenta como un strike, o puede golpear la pelota hacia fuera de los límites laterales del campo de juego, lo que se llama un *foul*.

### 13. EL RECEPTOR.

Ya que una de las responsabilidades continuas del receptor es el de completar los lanzamientos enviados por el lanzador (*pitcher*) y ofrecidos al bateador (jugador ofensivo), el receptor comúnmente adopta la posición de cuclillas, o sea que dobla sus piernas para bajar su cuerpo con el fin de acercarse a la zona donde el lanzamiento debe pasar sobre el *home* (la goma).

- **Variación de cuclillas.** Ya que la postura más común durante el juego para el receptor es el que se acucille, también se practica una postura con una de las piernas extendidas y alejada del bateador, la cual llega a ser un tanto más descansada.

La hechura del equipo personal de protección ha evolucionado con los años. Con el uniforme de juego, el receptor emplea algunos artículos únicos a esta posición:

- **Careta.** La parte que protege el rostro y permite visión, está elaborada con metal resistente y rígido.
- **Protección para la garganta.** Ésta ha sido implementada algunas siendo más largas y móviles, colgando de la parte inferior de la careta, y otras más cortas y rígidas como parte de la máscara.
- **Peto.** Se viste para proteger el pecho, esternón y abdomen, y hay algunos que ofrecen protección adicional para los genitales, por ser extendidos.
- **Concha medicinal.** Protección para los testículos.

- **Rodilleras.** Protectores de rodillas, espinillas y empeines.
- **Mascota.** La manopla del receptor puede ser identificada por su característico diseño.

## 14. EL BATEADOR.

Cada jugador del equipo a la ofensiva se convierte en bateador en el orden y lugar en que aparece su nombre en el orden al bate de su equipo.

El primer bateador de cada uno de los innings, después del primer inning, será el jugador cuyo nombre ocupe el lugar siguiente del último jugador que haya completado legalmente su turno al bate en el inning anterior.

El bateador deberá ocupar su lugar en la caja de bateo con prontitud, cuando le corresponda su turno según el orden del LINEUP.

El bateador no podrá abandonar su posición en la caja de bateador, después que el lanzador se haya situado en posición fija (set position) o haber iniciado su movimiento para lanzar (windup).

La posición legal del bateador es aquella en que tenga ambos pies dentro de la caja de bateo.

**Regla Aprobada:** las líneas que definen la caja, se considera que están dentro de ella.

El bateador habrá completado legalmente su turno al bate cuando es puesto out, o se convierta en corredor de bases.