



# BeeBall

El juego para el Futuro



LIBRO DE JUEGO - REGLAS - CONSEJOS Y TRUCOS







## Contenido

Introducción	4
Las variedades del BeeBall	6
El Campo	7
Material	8
Seguridad y Vigilancia	9
Consejos FUNDamentales para Líderes	10
Rallye Cap - Programa de Premiación	11
Objetivos, Oportunidades y Consecuencias	14
Liga Rookie- Las Reglas	15
Liga Mayor - Las Reglas	20
Glosario	22
Forma tu propio equipo de BeeBall	23





## Introducción

El BeeBall es un desafío, pero con un toque de diversión para los niños de 5 a 12 años de edad.

Se juega con equipos reducidos y reglas simples. Los niños participan plenamente en todos los aspectos del juego. En BeeBall, el espíritu de equipo y la deportividad son importantes y al jugar, los niños se familiarizan rápidamente con las habilidades FUNDamentales de batear, lanzar y coger. De esta manera lúdica, los niños aprenden rápidamente las habilidades técnicas para el béisbol y sófbol.

BeeBall se caracteriza por hacer jugar a los niños de bien pequeños, a partir de los 5 años y de más edad y en grupos reducidos.

El juego requiere de poco espacio o instalaciones especiales para su buen desarrollo, se puede jugar en cualquier campo de otro deporte, en una área lúdica o deportiva, cualquier patio de escuela o simplemente en un parque.

El tamaño pequeño del campo promueve el enfoque de equipo y la intensidad del juego.

Oficialmente, en BeeBall se juega con una pelota suave de goma y de baja presión. Esto ayuda a garantizar la seguridad. La pelota es más pequeña, para dar cabida a las manos de los jugadores de edad pequeña. Se usa una pelota de 8 pulgadas en lugar de la de 9 que es la oficial de béisbol y la de 12 pulgadas de sófbol. Esta pelota es buena para el tamaño de manos de los niños/as y ayuda a desarrollar una buena coordinación óculo-manual. En el caso de no poder jugar BeeBall en un club federado, estas bolas serán de bastante utilidad.

Este manual pretende ser una guía para aquellos que quieren trabajar con niños de 5 a 12 años.

BeeBall destaca la parte Divertida. Por lo tanto, las normas deben ser utilizadas con flexibilidad y creatividad.

Para ayudar a garantizar la lectura, se utiliza la versión masculina de “jugador”, pero por favor, comprendan que todo está dirigido a mujeres y hombres.

### La diversión es la palabra mágica para BeeBall !

- **Los coaches de club o experimentados no son necesarios.**
- **Los niños pueden tomar sus propias decisiones en las bases del juego.**
- **Se permite Cometer errores. Es instructivo.**
- **Los niños deben jugar todas las posiciones y lograr un mejor entendimiento del juego.**
- **Los niveles de habilidad son importantes, todos juegan y esto aumenta el nivel de intensidad y diversión.**
- **Pueden jugar BeeBall con 4 jugadores por equipo!**





## Organización

BeeBall ha sido desarrollado por la Federación Holandesa de Béisbol y Sófbol (KNBSB). Después de probar varias versiones de un juego para los niños, parece que BeeBall es la mejor versión que relaciona el juego para los niños pequeños con el béisbol y el sófbol - esto se debe a la simplicidad del juego.

Los niños y las niñas pueden jugar y divertirse a la vez jugando juntos a Beeball. Esto lo hace ideal para clubes de iniciación, clubes pequeños y sobre todo para escuelas, con ello se pretende suprimir la complejidad y necesidad del mínimo de 9 jugadores o las reglas oficiales para béisbol y sófbol.

BeeBall se puede jugar en campos pequeños, gimnasios, salas, plazas o parques.

## Supervisión

Cada equipo BeeBall tiene un líder o supervisor, al que llamaremos el "Coach". Debido a la simplicidad del juego, uno de los padres o cualquier persona que esté interesada en aprender BeeBall podrá rápidamente convertirse en un buen coach.

### El coach debe asegurar que:

- El equipo aprende el juego y sus reglas.
- Los jugadores están presentes en el espacio dónde se va a jugar.
- El formulario de line-up está completo.
- Se encarga de seguir el resultado del partido.
- Actúa como lanzador (en la versión de la Liga Mayor).

## Lo hace fácil

El coach no tiene que tener un conocimiento detallado de béisbol o sófbol para llevar un equipo. El buen entrenamiento se puede dar en el transcurso del juego, y por lo general se debe hacer desde una posición cercana a la zona del bateador o desde el banquillo. No es necesario hacer un entrenamiento de correr las bases o de este estilo, los niños no lo desean ya que ellos vienen a jugar y pueden descubrir lúdicamente todas las posibilidades que les da el BeeBall! Recuerde que los niños juegan a casi todos los deportes, en la calle o en las plazas sin coaches ni árbitros, y son capaces de tomar decisiones ellos mismos. Los coaches proporcionan el camino y la orientación para el juego!





## Variedades BeeBall

BeeBall está relacionado con el béisbol y el sófbol y los niños aprenden jugando con las reglas de estos deportes. Hay dos tipos de BeeBall :

- **Liga Rookie BeeBall con 3 bases**
- **Liga Mayor BeeBall con 4 bases.**

La versión que elija para jugar depende de las habilidades que los participantes tienen. Liga Rookie, es la mejor opción para los niños que no tienen un profundo conocimiento del juego y de las edades de seis a nueve.

Se puede utilizar el soporte de bateo ("Tee") o el Coach lanzando, dependiendo del nivel de los jugadores.

Acordar la forma en la que se va a jugar entre los coaches de ambos equipos antes de que comience el juego.

La regla del "infield fly" de béisbol y sófbol (Bateo en el aire en el área dentro de la zona de bases) no es aplicable tanto en la Liga Rookie como en Liga Mayor .

BeeBall	Liga Rookie	Liga Mayor
<b>Edad</b>	Edades 6-9	Edades 9-12
<b>Nivel</b>	principiantes	avanzado
<b>Campo de Juego</b>	triangulo de 60 grados	cuadrado de 4 bases
<b>Distancia entre bases</b>	15 mts (15 pasos)	18,30 mts. (20 pasos)
<b>Goma Lanzador</b>	3 a 5 mts. (6 pasos)	5 a 8 mts. (6-10 pasos)
<b>Material</b>	Bolas suave 8", bate foam, espuma, madera o aluminio	Bolas suave 8'5", bate madera o aluminio
<b>Jugadores por equipo</b>	4 vs 4 ó 5 vs 5	6 vs 6 a 9 vs 9
<b>Tiempo de juego</b>	4 entradas o 20 a 35 min.	4 ó 5 entradas o 45 min.
<b>Puesta en juego</b>	Tee (intentos ilimitados) ó bien el coach lanza a distancia corta 3 intentos y si falla volvemos al Tee	Coach lanza 3 intentos, no cuentan los "foulballs" (bolas bateadas hacia atrás), si falla el coach se va acercando.
<b>Cojida al Aire (Fly)</b>	El juego se congela, el bateador es eliminado, los corredores regresan sin posibilidad de avanzar.	El juego continúa, el bateador es eliminado. Los corredores solo pueden avanzar si previamente están pisando la base.
<b>Cómo hacer OUT</b>	Tocando al corredor / Cojida la Aire (Fly) / Pisando una base a la que el corredor está forzado a ir	Tocando al corredor / Cojida la Aire (Fly) / Pisando una base a la que el corredor está forzado a ir
<b>Jugada congelada (Stop)</b>	El Juego se congela cuando los corredores detienen su marcha para llegar a la siguiente base	Se sigue el juego con el siguiente bateador o cambian de la ofensiva a la defensiva si era el último bateador del equipo
<b>Cambio ofensiva / defensiva</b>	Todos los bateadores irán a batear una vez. Cuando han pasado todos se cambia la ofensiva por la defensiva	Todos los bateadores irán a batear una vez. Cuando han pasado todos se cambia la ofensiva por la defensiva





## El espacio de juego

### cuestiones de seguridad!

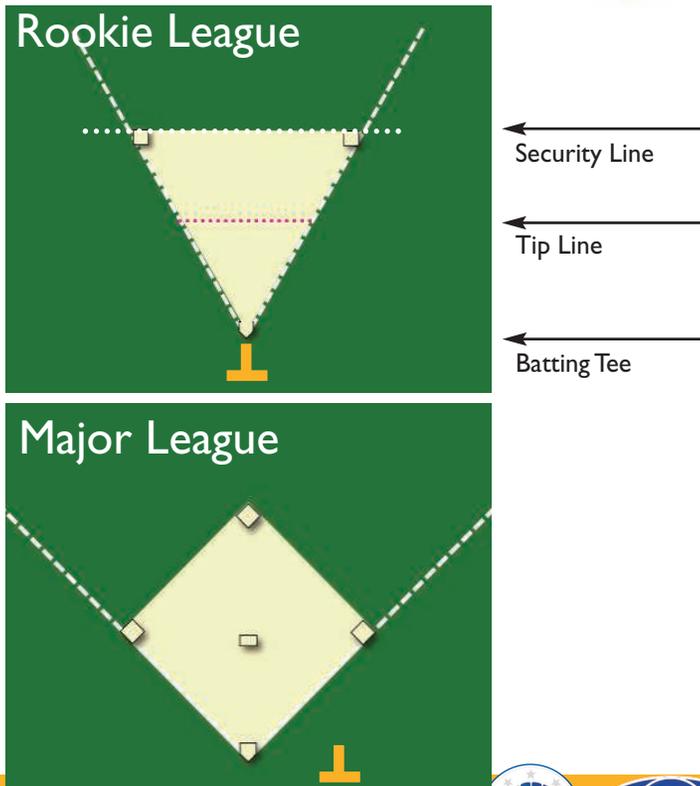
Liga Rookie : 2 bases y una base de "Home" en un triángulo equilátero.  
Liga Mayor : 3 bases y una base de "Home" para crear un cuadrado.  
Las bases y el "Home" se pueden hacer de diferentes materiales: como el cartón, alfombra de goma o de bases reales. Los árboles en un parque o postes, también pueden servir como bases. Por razones de seguridad y siempre que sea posible las bases tienen que fijarse en el acto.  
Se puede delimitar un lugar seguro para los jugadores que esperan para batear, así evitaremos un posible fallo de seguridad. Puede ser un banco o similar y estará por lo menos a cinco metros de distancia de la zona dónde está el bateador o el campo. Las bolsas de los jugadores y el material deben estar fuera del campo, detrás del banquillo.

En Liga Mayor BeeBall, se puede añadir si es posible una red o algo parecido detrás del receptor para evitar que la pelota se pierda constantemente.

La primera zona de seguridad en Liga Rookie BeeBall se hará a unos cinco metros de distancia del "Home" y se marcará con conos o una cinta.

La segunda zona de seguridad en Liga Rookie BeeBall se hará entre la primera y la segunda base. Los jugadores de campo (defensiva) deberán estar detrás de esta línea cuando el bateador intenta golpear la pelota desde el soporte de bateo.

Los Clubes de béisbol y sófbol BeeBall pueden jugar en un campo regular con una red detrás del receptor y con bases reales.





## Material



### Las Bolas

En Liga Rookie BeeBall, la pelota es de béisbol suave al tacto y de 8 pulgadas.

En BeeBall Liga Mayor, la pelota es de béisbol suave al tacto y de 8,5 pulgadas .

Estas bolas permiten a los jugadores más jóvenes agarrarla con mayor facilidad y promueve el conocimiento, así pueden estar más centrados en el juego que en la habilidad y facilita el lanzamiento y los posibles errores.



### Bates

Para Liga Rookie BeeBall, se puede usar un bate de plástico un bate de foam o espuma, un bate de madera o un bate de aluminio. (Recomendable los primeros en las escuelas).

En Liga Mayor BeeBall, los jugadores utilizan un bate de madera o aluminio. Elegir un bate ligero, así es más fácil el manejo del mismo para golpear la pelota con éxito.



### SopORTE de bateo (Tee)

Es un soporte desde dónde el bateador puede golpear con mayor facilidad. La pelota se coloca encima del soporte. Se puede jugar con un soporte de bateo original (Tee) un soporte de bateo " hecho en casa" o un cono alto tipo tráfico.



### Guantes

Elige un guante pequeño. Es más manejable para los jóvenes jugadores. Como resultado, el jugador rápidamente aprende la técnica de capturar correctamente y el uso de las dos manos para recibir con mayor seguridad.

### Calzado

Players may only use sneakers or shoes with rubber studs. Spikes are not allowed.



## Safety and Security

En BeeBall Liga Mayor los chicos tienen que usar una protección o suspensorio de la zona genital.

Para los chicos Liga Rookie, es aconsejable también.

### Casco

En la Liga Mayor, un casco con protección para los oídos es muy recomendable para los bateadores y corredores. En la versión Liga Rookie se aconseja.

### Protecciones Receptor o Catcher

En la Liga Mayor, el receptor debe usar el equipo siguiente (tanto en el entrenamiento como en el juego):

Casco de Catcher con la máscara y la gargantilla.

Protector del cuerpo.

Protector de las piernas

El Tee debe colocarse un metro delante del receptor.

No debe haber obstáculos entre las bases o en la zona del “Home”.

**Recuerde...**  
**Jugar BeeBall es DIVERTIDO!**  
**La diversión es más importante**  
**que ganar o perder.**



### Distancia entre bases (ver fotos en la página 7)

La elección de la distancia entre bases se basa en un buen equilibrio entre ataque y defensa. Los Bateadores deberían experimentar la sensación de éxito en golpear la pelota a la vez que están jugando, también corriendo bases y puntuando. En defensa deben tener la oportunidad de eliminar a los bateadores y corredores. Si este no es el caso, el coach puede aumentar o disminuir la distancia entre las bases.

### Distancia del Lanzador

Distancia de los lanzadores en la Liga Mayor, la distancia de lanzamiento se basa en un equilibrio entre el sentimiento de que el bateador puede golpear la pelota con facilidad y la distancia de seguridad del coach.





## Consejos FUNDamentales para los Coaches

Sin entrar demasiado en los métodos y detalles de la instrucción, queremos dejar claro que los niños tienden a guiarse por lo visual. Las explicaciones verbales generalmente no producen resultados tan buenos como si se hacen demostraciones delante de los niños. Haz las demostraciones. Incluso con jugadores que ya han desarrollado aptitudes auditivas, solo se retiene alrededor del 30 % de la información impartida. Conocimientos y habilidades descubiertos por uno mismo perduran en el tiempo. Por lo tanto, es importante que los coaches de niños a estas edades lleven a cabo situaciones de juego y prácticas atractivas y eficaces desde la perspectiva visual. Haz que los jugadores puedan determinar su propio progreso, retándolos con consejos e indicaciones ( "puedes hacerlo..." ), así como "bien hecho" , "así " y "gran trabajo"

Los niños suelen ser ambiciosos y responden a los ánimos y las sensaciones de un logro positivo. "Obligarlos" a alcanzar otro nivel o ser crítico es contraproducente.

### Organización

La forma de llevar a cabo actividades de BeeBall depende de muchas cosas, tales como las instalaciones (tamaño de la pista o campo), la edad (socioemocional ), número de hijos , la disponibilidad de material y tu propia visión sobre los niños y la actividad.

La organización e implementación de las prácticas y juegos depende principalmente de las necesidades locales. Además de practicar las habilidades básicas - bateo, lanzar y recibir- es importante poner en práctica situaciones de "juego" . Los niños se divertirán haciendo ejercicios "divertidos".

Generalmente planea realizar sesiones de BeeBall una o dos veces a la semana durante un máximo de una hora.

Un porcentaje razonable sería de 80% práctica y 20% jugar contra otro equipo.

## Observa, Prueba y Premia a tus Jugadores

Para tener una mejor idea de qué jugadores podrían o deberían avanzar a un "nivel de juego " más alto, puedes organizar periódicamente un Día 'Big Bee'.

En ese momento, puedes poner a prueba a tus jugadores con el Programa de Premiación de BeeBall para medir sus habilidades.

En la página siguiente encontrarás un ejemplo de esto, pero se puede, por supuesto, completar los pasos en función de tu propia visión.

## Haz que sea divertido y no competitivo e intenso

Puedes organizar un Día 'Big Bee', o pon a "prueba" a los componentes de tu equipo en una de las prácticas. Alcanzar niveles nuevos y más altos debe ser percibido no solo como un objetivo, sino también como una herramienta útil.

Estamos a favor de fomentar la asistencia haciendo eventos BeeBall atractivos. Creemos que la intención no debe ser que los jugadores vayan a la caza de diplomas. Trate de evitar el exceso de pruebas.





## PROGRAMA DE PREMIACIÓN 'RALLYE CAP'



EXAMPLE



EXAMPLE



<b>Lanzamiento</b>	1 ) Lanza la pelota alrededor de 1,5 metros mínimo	2 ) Lanza la pelota 7 de cada 10 veces a su compañero a 3 metros	3 ) Lanza la pelota alrededor de 7,5 metros mínimo	4 ) Lanza la pelota 9 de cada 10 veces sobre un objetivo de 125 x 50 cm desde 6,5 metros	5 ) Lanza la pelota alrededor de 15 metros mínimo	6 ) Lanza la pelota desde la posición del shortstop a primera base 10 veces de cada 15 intentos
<b>Recepción</b>	7 ) Recibe la pelota lanzada desde 1,5 metros	8 ) Fildea 10 de los 15 roletazos a una distancia de 3 metros	9 ) Recibe 10 de 15 bolas lanzadas por alto (3 metros)	10 ) Fildea 5 de 5 roletazos y 5 de 5 tiros desde 3 metros	11 ) Recibe 12 de 15 bolas lanzadas en varias direcciones	12 ) Fildea 5 de 5 roletazos a la izquierda y derecha desde la posición estándar
<b>Bateo</b>	13 ) Batea una pelota desde el tee de bateo	14 ) Batea 10 de 15 bolas desde el tee de bateo	15 ) Batea 7 de 15 bolas desde el tee de bateo más allá de la línea entre bases	16 ) Batea 7 de 15 bolas lanzadas por abajo	17 ) Batea 7 de 15 bolas lanzadas más allá de 20 metros	18 ) Batea 10 de 15 bolas entre dos conos
<b>Corrido de Bases</b>	19 ) Sabe en qué dirección correcta debe correr después de batear (en $\pm 11$ seg.)	20 ) Corre en $\pm 7$ segundos a primera base (15 metros)	21 ) Corre por las bases sin parar	22 ) Corre hasta segunda base, doblando primera base en $\pm 12$ seg. (Distancia a la base 18,30 metros)	3 ) Corre a primera base en menos de 5 segundos (18,30 m)	24 ) Capaz de correr en $\pm 11$ segundos desde primera base a tercera base deslizándose al llegar.
<b>Conocimiento general</b>	25 ) Conoce el nombre del equipo, coach y 3 jugadores	26 ) Conoce la posiciones al campo y los nombres de las bases	27 ) Conoce tres maneras de hacer un "OUT" como exterior	28 ) Conoce antes del batazo donde se debe lanzar la pelota después de fildearla	29 ) Conoce la diferencia entre stikes y bolas, dentro y fuera, correcto e incorrecto	30 ) Conoce como modificar su posición en el campo, según sea zurdo o diestro el bateador



## PROGRAMA DE PREMIACIÓN 'RALLYE CAP'

El Programa de Premiación 'Rallye Cap' está diseñado para que el coach tenga una herramienta para guiar a los jóvenes jugadores novatos en el BeeBall. El éxito del BeeBall se verá reforzado creando este programa con entrenamientos y situaciones de partidos a medida para estas edades. El líder/coach y los padres "colaboradores" tienen un papel crucial en este aspecto.

Con el fin de apoyar a los líderes/coaches, el sistema 'Cap Rally' da una buena visión general de los jugadores con respecto a su estado físico y técnico, así como sus capacidades sociales y emocionales, ofreciendo ejercicios atractivos y realizables.

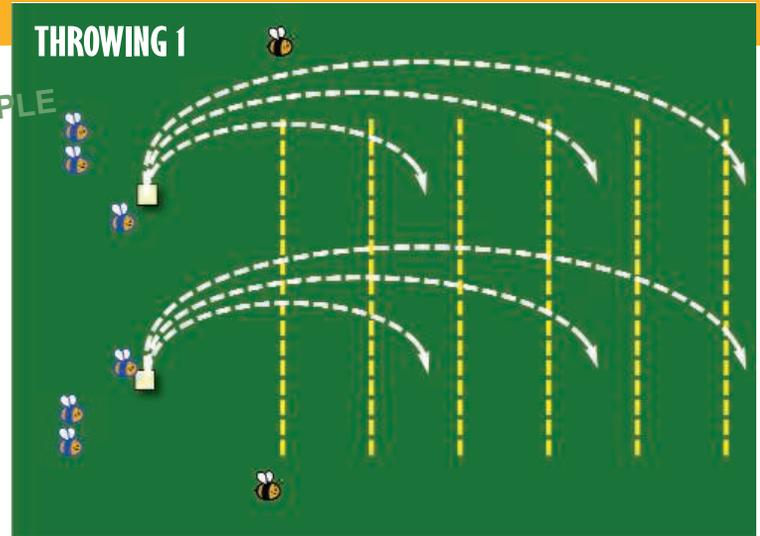
### Objetivos generales:

1. Crear un ambiente en que los niños y los líderes experimentarán DIVERSIÓN con BeeBall.
2. Aprender habilidades, reglas y tácticas del béisbol y sófbol.
3. Entender y aprender sobre el comportamiento competitivo sano, especialmente a través de un buen espíritu deportivo.
4. Promover una imagen positiva entre los participantes.

### Estructura:

El Programa de Premiación 'Rallye Cap' está diseñado para que las habilidades entrenadas se puedan medir de una manera fiable, dándole al participante el mejor incentivo para su desarrollo en la práctica y juego.

EXAMPLE



## PROGRAMA DE PREMIACIÓN 'RALLYE CAP'

Grupo: Individualmente o en una fila de hasta tres jugadores

Campo: Líneas marcadas a una distancia de 0.5 hasta 3 metros.

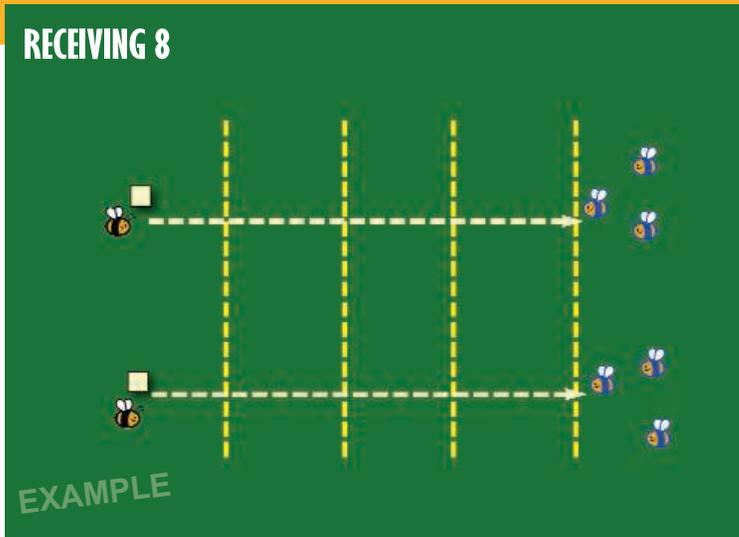
Objetivo: Lanzar la pelota lo más lejos que puedas. El énfasis está en la distancia. Queremos que los jugadores la lancen a un mínimo de 1,5 metros

Comprensión: Ver si es seguro para lanzar. Un jugador recoge la pelota y se la entrega al siguiente jugador.

Cambio/Intentos: En principio un número ilimitado de intentos. Establecer una manera de tiempo muerto ("STOP")



## RECEIVING 8



### PROGRAMA DE PREMIACIÓN 'RALLYE CAP'

Grupo: Individualmente o en una fila de un máximo de tres jugadores

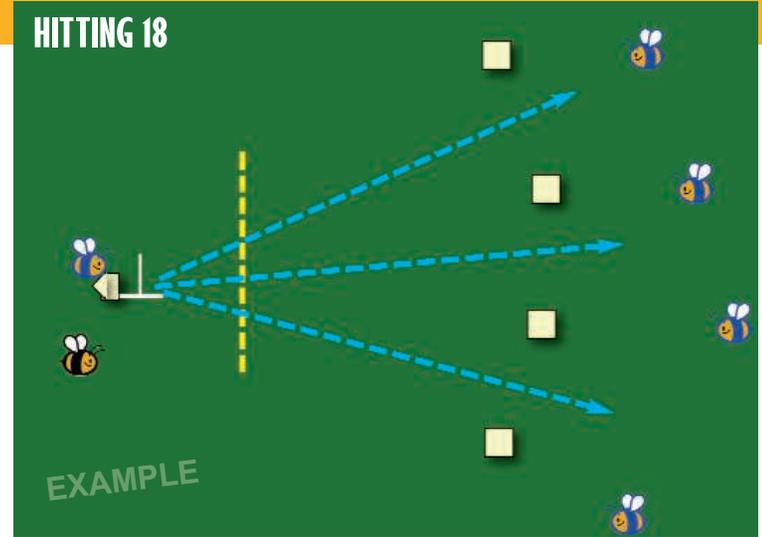
Campo: Lines marcadas a una distancia de 3 metros de distancia

Objetivo: Fildear un roletazo sencillo. Los jugadores deben detener 10 de 15 bolas con las dos manos

Comprensión: Líder o un compañero avanzado hace rodar la pelota. Distancia  $\pm 3$  metros. Hacer un "out" pisando la base con un pie

Cambio/Intentos: En principio un número ilimitado de intentos. Establecer una manera de tiempo muerto ("STOP")

## HITTING 18



### PROGRAMA DE PREMIACIÓN 'RALLYE CAP'

Grupo: Individualmente o en una fila de hasta cinco jugadores

Campo: Conos o bases de  $\pm 15$  metros de distancia desde "Home"/tee de bateo

Objetivo: Batear 10 de 15 bolas entre los conos

Comprensión: Verificar la posición del bateador antes de batear. Los jugadores de campo deben recoger las bolas de inmediato y las ponen en el cubo

Cambio/Intentos: En principio un número ilimitado de intentos. Establecer una manera de tiempo muerto ("STOP")





## Objetivos, Oportunidades y Consecuencias

### El grupo de entrenamiento

El objetivo es un grupo de entrenamiento, con participantes diferenciados de los distintos niveles y ambiciones. Estos se forman con cinco a ocho jugadores (niños/niñas). Hay un coach/supervisor por cada tres participantes. Mínimo dos adultos por equipo.

### Objetivos

- Desarrollar las habilidades generales del movimiento y las habilidades específicas del deporte de una forma y en un ambiente divertido.
- Desarrollar y observar las habilidades mediante el Programa de Premiación BeeBall, que ayuda a desarrollar jugadores de béisbol y sófbol y a mantener el interés en nuestros deportes

### Oportunidades de Enseñanza

- Habilidades motoras, agilidad, equilibrio, coordinación y velocidad.
- Batear, correr, lanzar, recibir/fillear.

### Oportunidades de desarrollo

- Desarrollar la velocidad, especialmente la movilidad y la velocidad de arranque (la rapidez), intervalos de menos de cinco segundos.
- Ayudar a desarrollar la coordinación óculo – manual y la agilidad.

### Consecuencias Organizativas

- No especialización! Los jugadores deben jugar en todas las posiciones del campo.
- Marcar plazos - generalmente de 8 a 12 semanas.
- Entrenos dos veces por semana durante una hora. Estimular la participación en otros deportes (incluyendo la escuela).
- El porcentaje entre formación y competición debe ser 80% formación y 20% competición.
- No hay competiciones oficiales - organiza torneos pequeños y partidos de tres equipos.



## Liga Rookie - Las Reglas (I)

### Antes del partido

La Liga Rookie ha sido desarrollada para principiantes hasta los 10 años. Se puede jugar con equipos de 4 contra 4 o 5 contra 5. El terreno de juego es un triángulo (60 grados) con 2 bases a una distancia de 15 metros desde "Home".

- Se traza una línea bien visible (Tipline) a  $\pm$  cinco metros de "Home"
- Se recomienda una línea de seguridad entre primera y segunda base
- Se recomienda trazar líneas foul de "Home" a las bases
- Banquillos de jugadores a  $\pm$  cinco metros de distancia de las líneas foul
- 12 bolas blandas al tacto de 8 pulgadas
- Bates (plástico, aluminio, madera) tamaño infantil 26"-28"
- Mínimo cuatro cascos
- Tee de bateo o cono de tráfico

### Comentar y acordar, al menos los siguiente puntos, con su colega coach o líder

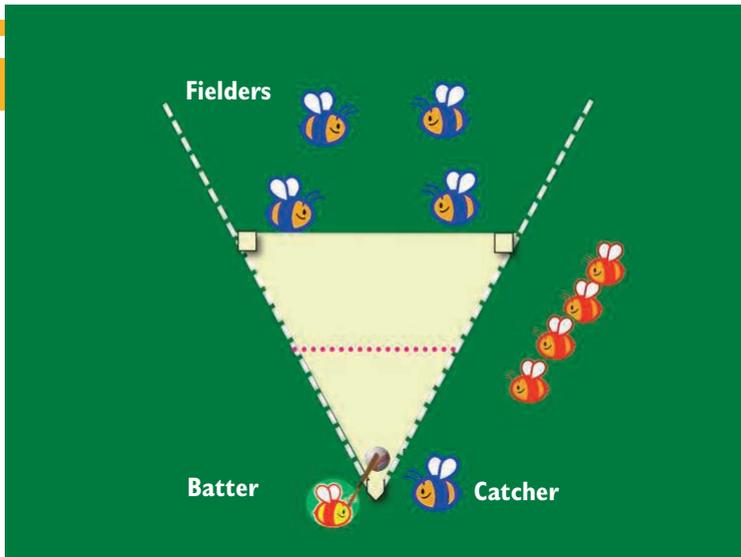
- Cuando un equipo no tenga suficientes jugadores intercambiar jugadores
- Acordar el tiempo de juego. Todos batean!
- Acordar normas para jugadas especiales (ej. dobles)

### Calentamiento

- Utilizar la creatividad, la diversión también forma parte del calentamiento
- Asegurarse de que las bolas y los bates estén detrás del banquillo en una bolsa
- Acordar normas para jugadas especiales (ej. dobles)
- Se puede utilizar un silbato

**PLAY BALL !**





### Posiciones de campo

Al utilizar Tee de Bateo, el receptor permanece en una ubicación segura, en el lado opuesto al bateador. Cuando pitchea el coach, el receptor permanece a unos tres metros de distancia de "Home" para recibir los lanzamientos que falla el bateador. En tal caso, se puede colocar el Tee de Bateo. Los otros jugadores a la defensiva permanecen detrás de la línea entre primera y segunda base ("Línea de Seguridad"). No más de dos jugadores pueden colocarse justo detrás de la línea de seguridad (ver foto). Los jugadores a la defensiva pueden intercambiar posiciones de forma ilimitada. Después de cada entrada todos los jugadores deben cambiar de posición.

**Ejemplo : receptor ▶ exterior izquierdo ▶ tercera base  
▶ primera base ▶ exterior derecho ▶ receptor.**

## Liga Rookie - Las Reglas (2)

### Ofensiva

El equipo a la ofensiva intenta anotar tantas carreras (puntos) como sea posible.

### Bateo

- Antes del partido los coaches determinan el orden de bateo o la manera de batear (tee de bateo o lanzamiento)
- Los coaches no tienen que elegir igual

Por ejemplo, el equipo A utiliza el Tee de Bateo y el Equipo B utiliza el lanzamiento corto con coach.

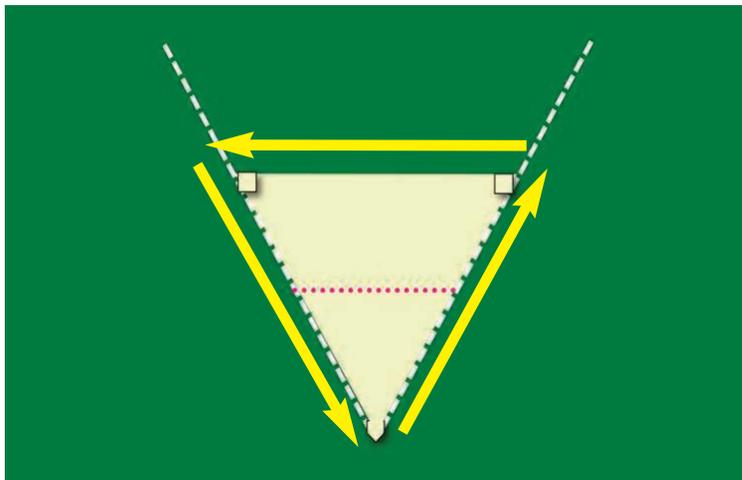
Los jugadores pueden ser intercambiados/sustituídos. En un grupo, habrá jugadores que prefieran el Tee de Bateo, mientras que otros pueden probar el lanzamiento corto del coach. El coach puede cambiar durante el partido, el orden de bateo no.

### Orden de Bateo

Todos los jugadores en el campo batean, además de un bateador adicional. En caso de que un equipo tenga menos jugadores que el equipo al que se enfrenta, puede utilizar bateadores adicionales hasta que alcance el mismo número de bateadores. Al comenzar una nueva entrada, el siguiente bateador que sigue al último bateador eliminado de la entrada anterior será el primero en batear.

- Un bateador que utilice el tee de bateo tiene un número ilimitado de intentos y continúa haciendo swing hasta que contacte una en terreno válido.
- El bateador que batea con lanzamiento corto del coach tiene tres intentos. Un foul cuenta como "strike". Si el bateador no consigue contactar una válida, se le da una última oportunidad utilizando el Tee de Bateo. Un foul cuenta como una pelota no bateada.





### Tiempo Muerto

- Si un corredor piensa que no es capaz de llegar a la siguiente base, se queda o vuelve a la base a la que logró llegar. El juego se para y el corredor espera al batazo del siguiente bateador.
- Un corredor piensa que no puede llegar a la siguiente base y puede regresar a la anterior base, pero puede ser eliminado tocándole de regreso.
- El corredor puede probar sólo una vez de llegar a la siguiente base. Si decide regresar a la última base alcanzada y toca dicha base, no puede intentar avanzar a la siguiente base por segunda vez.
- Después de que todos los corredores dejen de intentar avanzar, el juego se para.

## Liga Rookie - Las Reglas (3)

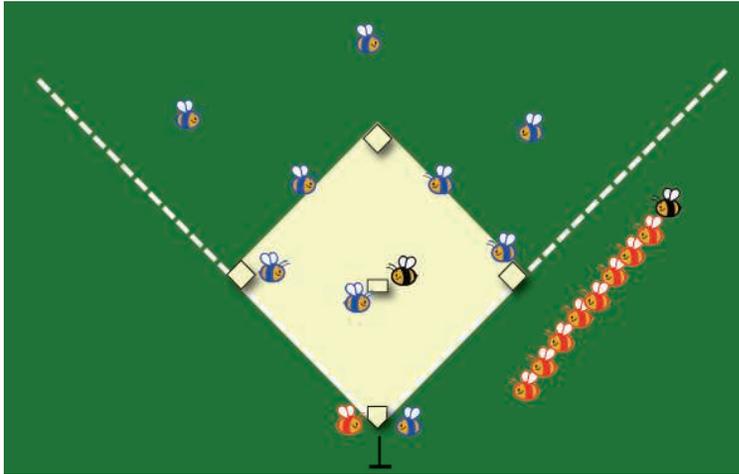
### Corrido de Bases

- El bateador se convierte en corredor de base después de un "batazo válido." Si pisa todas las bases en la secuencia correcta y llega a "Home", el corredor anota un punto.
- Los corredores sólo pueden salir de su base una vez el bateador haya golpeado la pelota.
- El corredor puede volver a primera base en línea recta después de llegar a primera base y no puede ser eliminado.
- Un corredor puede deslizarse en cualquier base menos en la primera base.
- Durante el corrido de bases, los corredores no pueden adelantarse unos a otros. Si esto sucede, el corredor que adelanta queda eliminado. Sólo se permite un corredor por base.
- Si hay dos corredores en base y el último corredor no se vio obligado a correr, el último corredor que llegó a esa base – si le tocan – queda eliminado.
- En el caso de que un defensor persiga al corredor para tocarle, el corredor no puede desviarse a más de un metro a la izquierda o a la derecha de la línea de base. Si lo hace, queda eliminado.
- Si un corredor queda eliminado, vuelve de nuevo a su banquillo.









### Reglas de la Liga Mayor

- Las reglas de juego de la Liga Mayor son las mismas que en la Liga Rookie.
- Este juego es similar al béisbol o sófbol normales. Se puede jugar con niños de 9 a 12 años de edad, o niños que tienen suficientes conocimientos procedentes de la Liga Rookie.

## Liga Mayor - Las Reglas

### Posiciones de Campo

Puede haber hasta nueve jugadores en el terreno de juego. (Ver foto). Los jugadores pueden intercambiar posiciones en el campo o ser substituidos sin límite. Después de cada entrada los jugadores deben cambiar de posición.

(Ejemplo : girar en el sentido de las agujas del reloj;

**Receptor ▶ 3ª base ▶ exterior izquierdo ▶ shortstop ▶ 2ª base ▶ exterior derecho ▶ primera base ▶ lanzador ▶ receptor.**

El orden de bateo se compone de todos los jugadores presentes más un bateador adicional. En el caso de que un equipo disponga de menos jugadores que el equipo contrario, puede utilizar bateadores adicionales hasta que alcance el mismo número de bateadores. Al comenzar un nuevo turno, el bateador que sigue al último bateador de la entrada anterior será el primero en batear.

### Bateo

El coach lanza la pelota por debajo desde la goma del lanzador. Esto se denomina "Lanzamiento largo del Coach". El bateador tiene tres intentos para batear, y una pelota de foul cuenta como "strike".

Si el bateador no es capaz de contactar los lanzamientos largos, el coach le da una segunda oportunidad con un (1) "Lanzamiento corto del Coach". En dicho caso, si el bateador falla este lanzamiento queda eliminado. Un foul no puede contar como batazo.

▶ El coach de pitcheo toma decisiones de campo mientras pitchea.







## Glossary

<b>Alineación</b>	Lista de los nombres en el orden de bateo
<b>Backstop</b>	La valla detrás de "Home" para detener los passed balls
<b>Banquillo</b>	El banquillo donde los jugadores de béisbol y otros miembros del equipo se sientan mientras no participa activamente en el campo de juego
<b>Base por Bolas</b>	En BeeBall la base por bolas no existe.
<b>Coach</b>	El líder de un equipo de BeeBall
<b>Coquilla</b>	Protector de plástico duro para los genitales de los varones.
<b>Entrada</b>	Una entrada es la división de un partido en el que ambos equipos se alternan a la ofensiva y la defensiva, con tres outs para cada equipo.
<b>Espinilleras</b>	Material protector usado por el receptor (rodillas y piernas)
<b>Foul Ball</b>	Un foul es una pelota bateada que no es Pelota Buena. Un foul cuenta como un "strike". Con 2 strikes y un batazo de foul el bateador tiene un nuevo intento y todos los batazos de foul posteriores no contarán como "strike(s)". Esto puede ser infinito.
<b>Jugada Forzada (1)</b>	Cuando un corredor está obligado a correr hacia la siguiente base. Por ejemplo, correr a primera base o cuando estando en primera base otro bateador da un batazo y corre a primera base, obligando a dicho corredor a avanzar hacia la siguiente base.
<b>Jugada Forzada (2)</b>	La jugada forzada tiene lugar cuando un corredor debe avanzar a la siguiente base como resultado de que el bateador se convierte en corredor.
<b>Jugada Forzada Invertida</b>	Cuando un jugador fildea una pelota de fly o de línea, el corredor (es) tiene que volver a la base (s) de donde salieron. Nota: Los corredores no pueden salir demasiado pronto, sino que deben esperar hasta que el bateador haya contactado con la pelota.
<b>Lanzador</b>	El lanzador es el jugador que debe realizar el lanzamiento al bateador. El lanzador realiza el lanzamiento desde la goma del lanzador. En BeeBall el coach es el lanzador, no un jugador de entre los participantes.
<b>Lanzamiento Corto del Coach</b>	Un lanzamiento por debajo del brazo realizado por el coach desde una distancia segura entre la goma del lanzador y "Home" en la Liga Mayor (distancia de $\pm$ 5 metros o 6 pasos). Nota: El Lanzamiento Corto del Coach no se debe confundir con un lanzamiento corto lateral.

<b>Lanzamiento Largo del Coach</b>	Un lanzamiento por debajo del brazo realizado por el coach desde una distancia segura entre la goma del lanzador y "Home" en la Liga Mayor (distancia $\pm$ 8 metros o 10 pasos).
<b>Línea de Seguridad</b>	Solo en la Liga Rookie, la línea entre primera y segunda base. Esta línea garantiza una distancia segura para los fildeadores respecto a la zona de bateo.
<b>Línea Tip</b>	La línea (imaginaria) a unos 5 metros de "Home". Esta línea impide que el bateador de un batazo corto, lo que no daría ninguna posibilidad de hacer un "out" a los fildeadores, ya que estos deben posicionarse por detrás de la línea de seguridad hasta que la pelota es golpeada
<b>Pelota</b>	Una pelota es un lanzamiento que no pasa por la zona de strike y el bateador no intenta batearla.
<b>Pelota blanda</b>	Una pelota blanda con el forro de vinilo
<b>Pelota Buena (1)</b>	(en la Liga Rookie) una pelota bateada que: bota dentro del terreno de juego válido, pasa la línea tip y traspasa la línea de seguridad de un bote mínimo
<b>Pelota Buena (2)</b>	(en la Liga Mayor de BeeBall) una pelota bateada que: bota dentro del terreno de juego válido.
<b>Peto Protector</b>	Material protector usado por el receptor (pecho y hombros)
<b>Pitcheo de Coach</b>	Lanzamiento realizado por el coach a su propio bateador.
<b>Receptor</b>	El receptor es el jugador de campo cuya posición está detrás de "Home".
<b>Strike</b>	Un strike es un lanzamiento que 1) que el bateador intenta batear con un swing sin contactar con la pelota 2) que el bateador no intenta batear pero pasa por la zona de strike
<b>Tiempo Muerto</b>	El juego se detiene cuando los corredores no hacen intento de seguir avanzando
<b>Toque</b>	El toque se produce cuando se da un batazo suave intencionado al infield . El toque de pelota NO está permitido en BeeBall.
<b>Zona de Strike</b>	La zona de strike es la zona por la que el lanzador puede lanzar la pelota para que esta sea strike. Los límites se definen de la siguiente manera: por encima de "Home" y en línea horizontal que pase por el punto medio entre la parte superior de las axilas del bateador y la parte baja de su rodilla.





## Forma Tu Propio Equipo de BeeBall

### Forma un equipo con tan sólo unos pocos niños

Esto puede ser un equipo de la escuela, un equipo de una clase o un grupo de amigos. Solo necesitas 5 o 6 jugadores. Las reglas de BeeBall son simples y han sido probadas durante casi cinco años por profesionales del béisbol y sófbol. Desde el inicio de las pruebas y la aplicación del BeeBall en Holanda, miles de niños de muchos equipos han jugado a BeeBall o han dado el paso al béisbol y sófbol infantil en clubes locales.

### Ayuda disponible

La Federación Europea de Sófbol ha desarrollado en cooperación con la Federación Holandesa un programa hecho especialmente para crear nuevos grupos, escuelas y otros grupos de jóvenes.

Tu club local estará encantado de ayudar con la información y las iniciativas. Hay carteles, vídeos, folletos y material disponible en tu federación nacional.

Ponte en contacto con tu club de béisbol o sófbol para más información.



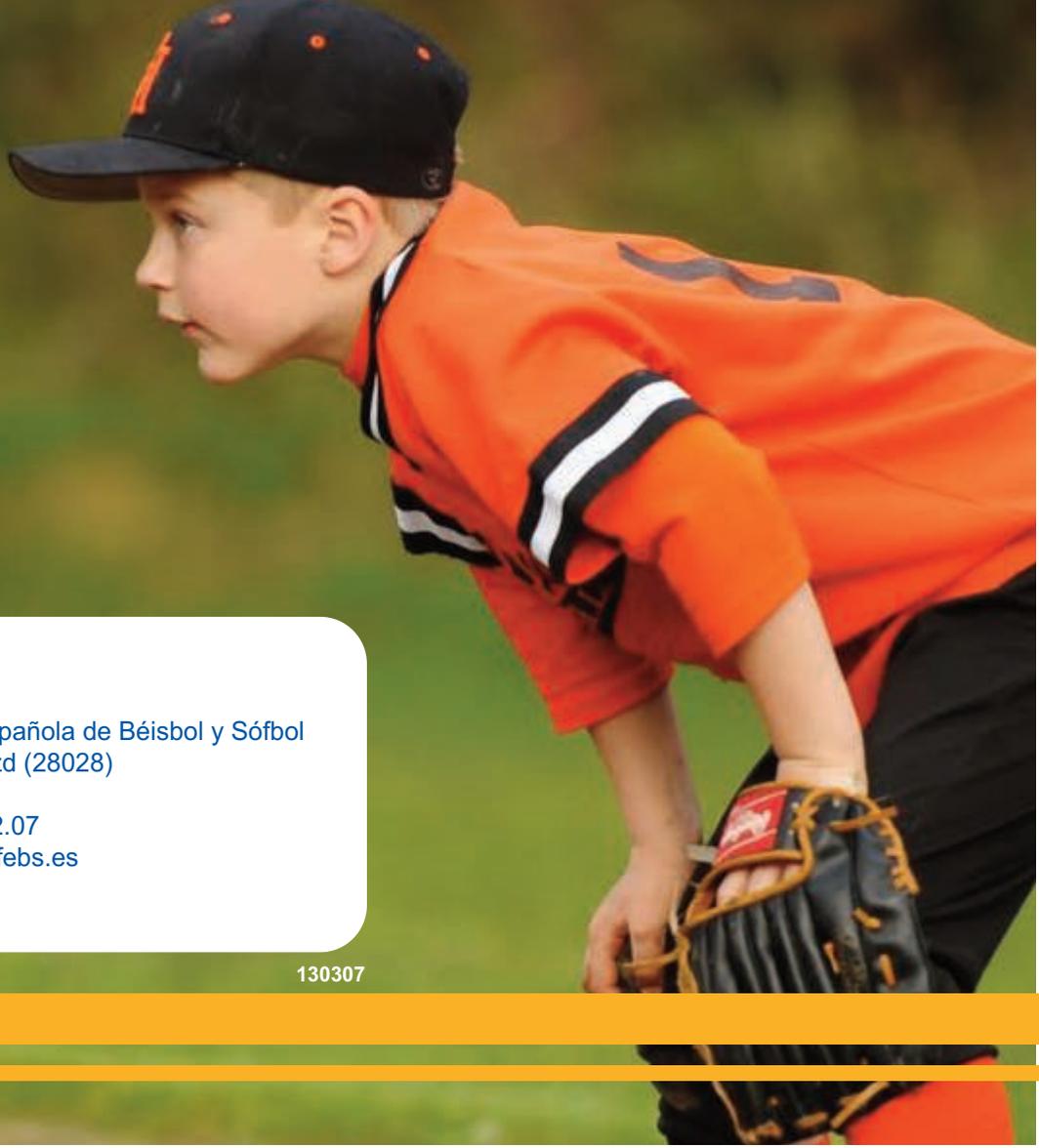
### COLOFÓN

Este folleto ha sido elaborado por la Comisión de Desarrollo de la Federación Europea de Sófbol (ESF) y la Confederación Europea de Béisbol (CEB).

Para más información: [www.europeansoftball.com](http://www.europeansoftball.com) o [www.basealleurope.com](http://www.basealleurope.com). Los editores agradecen a las instituciones y particulares por la cesión de textos e imágenes.

© 2014 Tipología, diseño y copia patrocinada por Anthon Kops - Westelaar Comunicaciones bv - Holanda





## Más información



Real Federación Española de Béisbol y Sófbol  
C/Coslada 10, 4º Izd (28028)  
Web: [www.rfebs.es](http://www.rfebs.es)  
Teléfono: 93.425.32.07  
Mail: [jordi.valles@rfebs.es](mailto:jordi.valles@rfebs.es)

130307

