

BEISBOLPIÉ

<p>OBJETIVO</p> <p>CARACTERÍSTICAS</p>	<p>- El Béisbolpie, es un juego predeportivo del Béisbol, cuya principal característica es que el bateador o bateadora realiza su lanzamiento golpeando le pelota con el pie.</p> <p>- El lanzador, deberá lanzar la pelota rodando por el suelo y dirigida a la esquina del terreno donde se encuentra situado el bateador. Si el lanzamiento no fuera adecuado, se considerará fallo del lanzador, a lo que se le llama "bola". El lanzador puede hacer un máximo de 4 bolas seguidas. En este caso el bateador avanzará hasta la base n° 1 y el equipo defensor podrá cambiar de lanzador.</p> <p>-Se juega a 5 entradas . Cada entrada tiene un turno de ataque y otro de defensa para cada equipo.</p> <p>-El bateador inicia la carrera a la 1° base después de "batear correctamente".</p>
<p>TERRENO DE JUEGO</p>	<p>Cualquier espacio libre de cierta amplitud puede ser útil para practicar el juego del Beisbolpié. Para un juego recreativo un diamante puede ser rápidamente trazado con tres bases y un home.</p> <p>Aunque puede aumentarse el número de bases si se necesita.</p> 
<p>MATERIAL</p>	<p>Una pelota que no bote mucho, del tamaño de balonmano, para evitar que vaya demasiado lejos al ser bateada, bases (conos).</p>
<p>N° PARTICIPANTES Y TIEMPO</p>	<p>- 2 equipos de 9 a 15 jugadores cada uno aproximadamente.</p> <p>- El equipo que está en el terreno de juego es el equipo defensor.</p> <p>-El equipo que batea es el atacante</p>
<p>DESARROLLO DEL JUEGO Y PRINCIPALES REGLAS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.- El corredor es eliminado cuando no llega a una base antes de que un defensor toque con la bola una de las bases o el pitcher reciba la bola . 2.- Se anotan las carreras y los eliminados. 3.- Nunca se puede saltar el orden de bateo. 4.- En cada base sólo puede haber un jugador. Si hay dos se elimina el último que llegó 5.- El corredor sólo puede abandonar su base cuando el bateador haya golpeado la pelota, si se abandona antes queda eliminado. 6.- Después de una pelota "mala" el corredor regresa a la base. 7.- Ganará el equipo que haga más carreras en las cinco entradas. 8.-El equipo defensor para atacar debe eliminar a tres corredores. <p>Forma de hacer eliminados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - AL BATEADOR <ol style="list-style-type: none"> a) Tres strike o fallos del bateador: la bola va a terreno fuera, intento fallido de golpear la pelota , la pelota es golpeada muy floja de forma que no pase del pitcher - AL CORREDOR <ol style="list-style-type: none"> a) Se elimina al corredor si el jugador defensor llega antes que él a la base. b) Se le elimina también si se le toca con la pelota antes de llegar a la base. <p>-CAMBIO DIRECTO DE ATACANTES Y DEFENSORES: cuando la pelota bateada es cogida por un jugador defensor al vuelo (sin que haya botado previamente) = AIRE</p>