



BEISBOLPIÉ

<p>OBJETIVO</p> <p>CARACTERÍSTICAS</p>	<p>El Beisbolpié, 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-a, deberá lanzar la pelota rodando por el suelo y dirigida a la esquina del terreno donde se encuentra situado el bateador-a. Si el lanzamiento no fuera adecuado, se considerará fallo del lanzador-a, a lo que se le llama "bola". El lanzador puede hacer un máximo de 4 bolas seguidas. En este caso el bateador-a avanzará hasta la base nº 1 y el equipo defensor podrá cambiar de lanzador-a.</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-a inicia la carrera a la 1º 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. Tal espacio puede encontrarse en una pista polideportiva, una cancha, un campo con hierba, etc., siempre que el suelo sea suficientemente homogéneo y nivelado. Una consideración importante cuando se elige un campo es asegurarse de que el área esta limpia de obstáculos. Para un juego recreativo un diamante puede ser rápidamente trazado con tres bases y un home.</p>	
<p>MATERIAL</p>	<p>Una pelota que no bote mucho, del tipo de autohinchable del tamaño de balonmano, para evitar que vaya demasiado lejos al ser bateada, bases o tizas para señalar las bases.</p>	
<p>Nº PARTICIPANTES Y TIEMPO</p>	<p>-Se forman 2 equipos de 9 a 15 jugadores cada uno aproximadamente. - El equipo que está en el terreno de juego es el equipo defensor. -El equipo que batea es el atacante, estará sentado en el banco e irán saliendo de uno en uno para batear sin cambiar el orden.</p>	
<p>DESARROLLO DEL JUEGO Y PRINCIPALES REGLAS</p>  	<ol style="list-style-type: none"> 1.- El corredor es eliminado cuando sale fuera de la línea de bases para evitar ser tocado. 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. 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> <p>AL BATEADOR 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 la mitad del diamante.</p> <p>b) Cuando la pelota bateada es cogida por un jugador defensor al vuelo (sin que haya botado previamente) AL CORREDOR a) Se elimina al corredor si el jugador defensor llega antes que él a la base.</p> <p>b) Se le elimina también si se le toca con la pelota antes de llegar a la base.</p>	

Para más información consultar el libro:
* "Juegos Cooperativos y Alternativos".
Manuel Martínez Gámez.

CARMINA COLMENAREJO FERNÁNDEZ