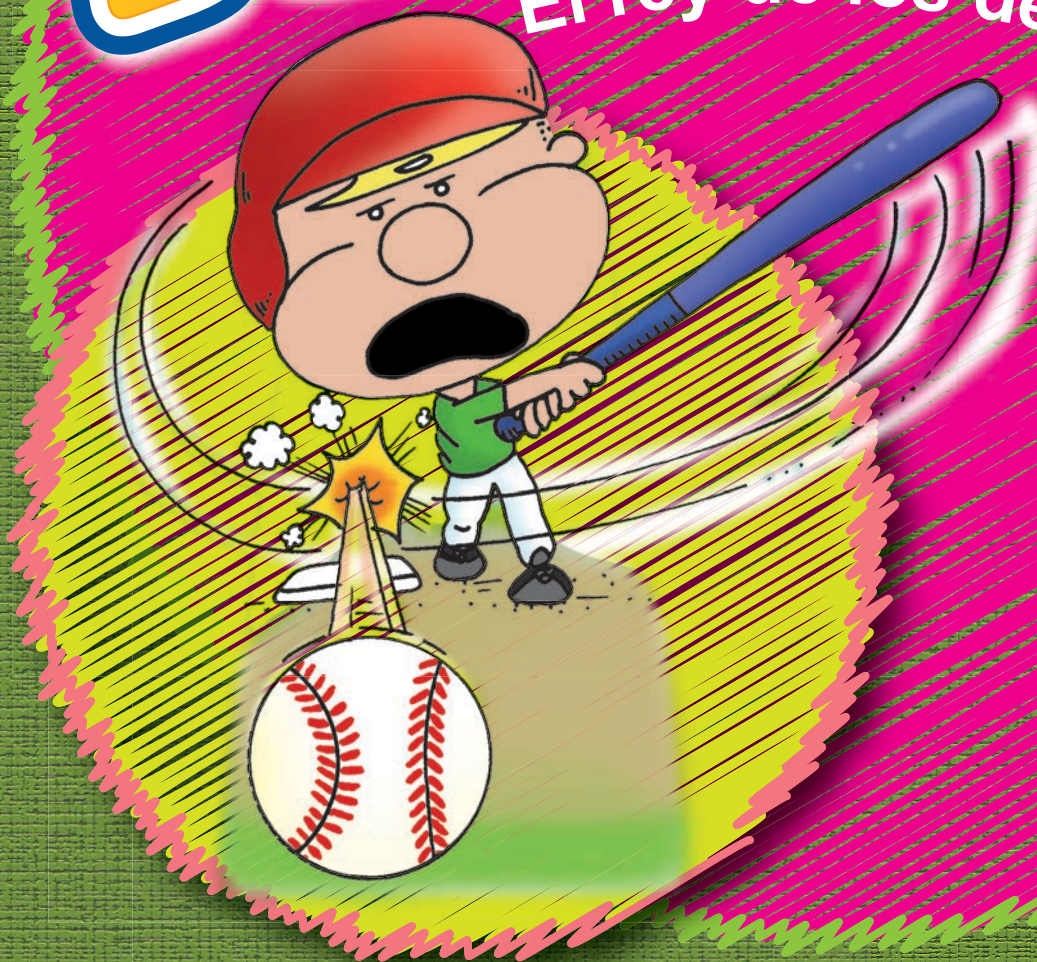


# Beisbol

El rey de los deportes



Conoce lo básico y disfruta.  
El equipo, campo de juego, los outs, y aspectos generales.



Desde que el presidente de la República, Licenciado Enrique Peña Nieto, me permitió asumir la dirección general de la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte, me comprometí a trabajar arduamente, con toda mi capacidad, para cumplir con los objetivos de llevar las bondades del deporte y la activación física a los niños, jóvenes y adultos de este país, para poder estar en condiciones de contar con una sociedad más sana.

Me dispuse a trabajar a favor de un México más competente, siguiendo las directrices y metas trazadas por el Gobierno de la República, a través de los programas que impulsa este organismo, para que podamos hacer una propuesta que surja desde las escuelas, al depositar una semilla que estimule y ayude a los niños desde temprana edad a tomar consciencia de la importancia en sus vidas de hacer cualquier actividad física.

Es a través de la educación y el deporte que podemos ayudar a que haya un mayor número de mexicanos sanos, a prevenir el delito y promover un funcionamiento adecuado e integral de la sociedad, al armonizar el aspecto físico, social y mental, de acuerdo a la propia forma de vida.

Desde muy pequeño estuve ligado a la actividad física, es por eso que soy optimista cuando pienso en el porvenir de la niñez y del deporte nacional. A través de este manual con valiosa información, ustedes, niños, jóvenes, adultos, padres de familia y maestros, podrán vivir de una forma diferente el deporte, acercarse y adentrarse en su historia de manera divertida y con prácticos consejos, pero además, conocer particularidades de cada una de las disciplinas que se practican en el mundo.

Cómo clavadista y medallista olímpico, sé del esfuerzo que se debe realizar día con día para triunfar y para poner a México en todo lo alto. El éxito requiere de sacrificios, de tenacidad, de voluntad para no vencerse. Es por eso que los exhorto a que persigan sus metas y alcancen sus sueños. Todo es posible cuando se cree y se confía en uno mismo.

Los invito a que aprovechen el uso del tiempo libre para consolidar el hábito de la activación física sistematizada a lo largo de toda su vida, de tal manera que ésta sea más sana, plena, productiva y de esta manera transformar a México.

Afectuosamente.

Lic. Jesús Mena Campos  
Director General

Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte.

# Los Deportes con los Esquincles

## **DIRECTORIO**

Lic. Jesús Mena Campos  
Director General de la Comisión Nacional de  
Cultura Física y Deporte

Lic. Emilio Manuel Trinidad Zaldívar  
Coordinador de Comunicación Social de la  
Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte

## **EQUIPO EDITORIAL**

Alejandro Ochoa Villaseñor  
Ilustración, textos y diseño

Lic. Rafael Aarón Velasco Aguilar  
Diseño gráfico y formación

Todos los derechos reservados. Aparte de los usos para los que está destinada esta publicación, no puede ser reproducida ni el todo ni parte, en español o en cualquier otro idioma, ni registrada o transmitida por un sistema de recuperación de información en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, inventado o por inventar, sin el permiso expreso, previo y por escrito de los editores y / o del autor.

SEGUNDA EDICIÓN, NOVIEMBRE, 2014

IMPRESO EN MÉXICO. PRINTED IN MEXICO

**DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA**

# Introducción

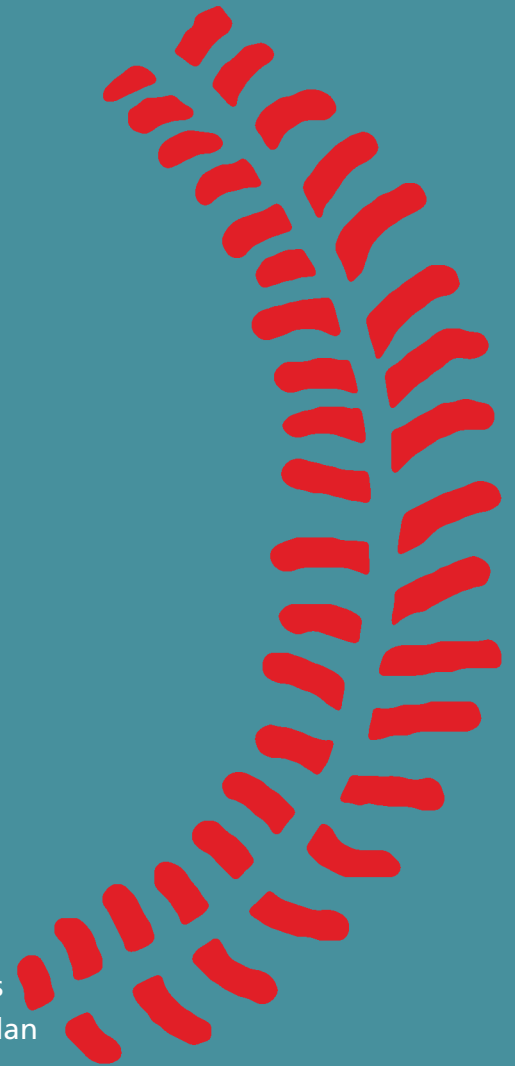
## Formativo y emocionante.

Siempre es emocionante asistir a un partido de Beisbol, ya sea para jugarlo o para disfrutarlo desde las gradas como un aficionado conocedor de este deporte, donde la agilidad, concentración, estrategia, reflejos... pero sobre todo el juego de conjunto, son algunas de las cualidades que deben tener los jugadores.

Aunque a simple vista el juego parezca fácil, de fácil no tiene nada.

¿Te imaginas tú tratando de pegarle con el bate a una pelota que te lanza el pitcher a la altura de tu cintura y que va como a unos 150 Km/h y que además sólo tienes una fracción de segundo para decidir si la bola es buena o mala? O imagínate que eres el catcher y que tienes que atrapar ese lanzamiento con tu mano izquierda si eres derecho... en fin, que todas esas cosas son las que le dan sabor al juego.

No te pierdas de la oportunidad de jugar y disfrutar de este deporte, que aparte de ser muy formativo es bien emocionante, por algo será que lo llaman el rey de los deportes.



# Historia



## Un juego infantil.

Desde los primeros tiempos de la civilización han existido juegos que se practican con un palo y una bola. Con el paso del tiempo estos distintos juegos de palo y bola fueron evolucionando y adquiriendo popularidad.

Cuando los europeos llevaron a América en el siglo XV juegos similares, éstos fueron considerados como juegos infantiles, que por supuesto jugaban niños y niñas.

Más que poner una fecha concreta para definir el origen del Beisbol, se puede pensar que éste surgió como resultado de su misma evolución. Sin embargo, la lista de reglas publicadas por Alexander Cartwright en 1845 en New York, son la base de la evolución de este deporte como ahora lo conocemos y jugamos.

Es la Federación Internacional de Beisbol (IBAF) fundada en 1938 el organismo que rige al deporte del Beisbol en el mundo, actualmente tiene su sede en Suiza.

En juegos Panamericanos el Beisbol hizo su primera aparición en 1951, en Buenos Aires, Argentina.

# Conocer para disfrutar

## El rey de los deportes

Pues sí que sí, así se le llama al bBeisbol y por algo será. El Beisbol es un juego de conjunto donde la habilidad y la inteligencia se dan la mano en cada jugada. Cada juego es diferente de otro, nunca hay dos iguales, por eso planear bien la estrategia con la que se va a jugar es fundamental para ganar en el rey de los deportes.

EN UN JUEGO DE BEISBOL SE ENFRENTAN DOS EQUIPOS DE NUEVE JUGADORES CADA UNO, CON EL OBJETIVO DE ANOTAR MÁS CARRERAS QUE SU RIVAL.



EL JUEGO SE DIVIDE EN NUEVE ENTRADAS.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LOCAL									
VISITANTE									

EN CADA ENTRADA UN EQUIPO DEFIENDE Y EL OTRO ATACA Y LUEGO, AL REVÉS; EL QUE ATACÓ DEFIENDE Y EL QUE DEFENDIÓ ATACA.



LAS CARRERAS SE ANOTAN SIEMPRE CUANDO SE ATACA.



	1
LOCAL	1
VISITANTE	0

PERO DE CÓMO SUEDE TODO ÉSTO, ES LO QUE IRÁS DESCUBRIENDO A LO LARGO DE ESTE LIBRO.



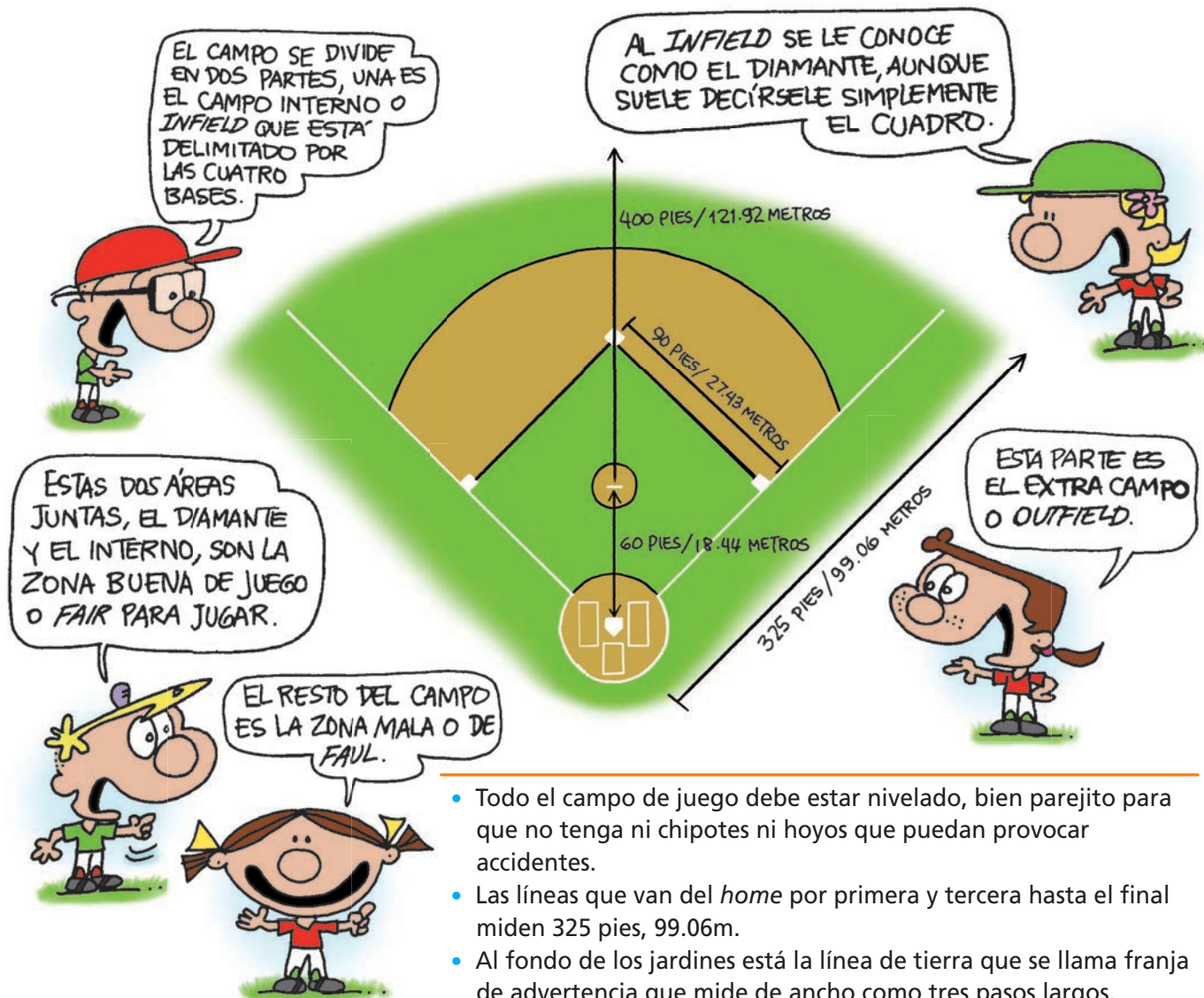
POR LO PRONTO QUE NO SE TE OLVIDE ÉSTO: GANA EL EQUIPO QUE MÁS CARRERAS ANOTE.



8	9	FIN
0	3	4
0	0	0

# EL CAMPO DE JUEGO

Los campos para jugar Beisbol tienen forma como de diamante o de abanico. Son bastante grandes y muy vistosos, con su pasto verde bien cortadito parece que es una alfombra donde se juega la pelota.

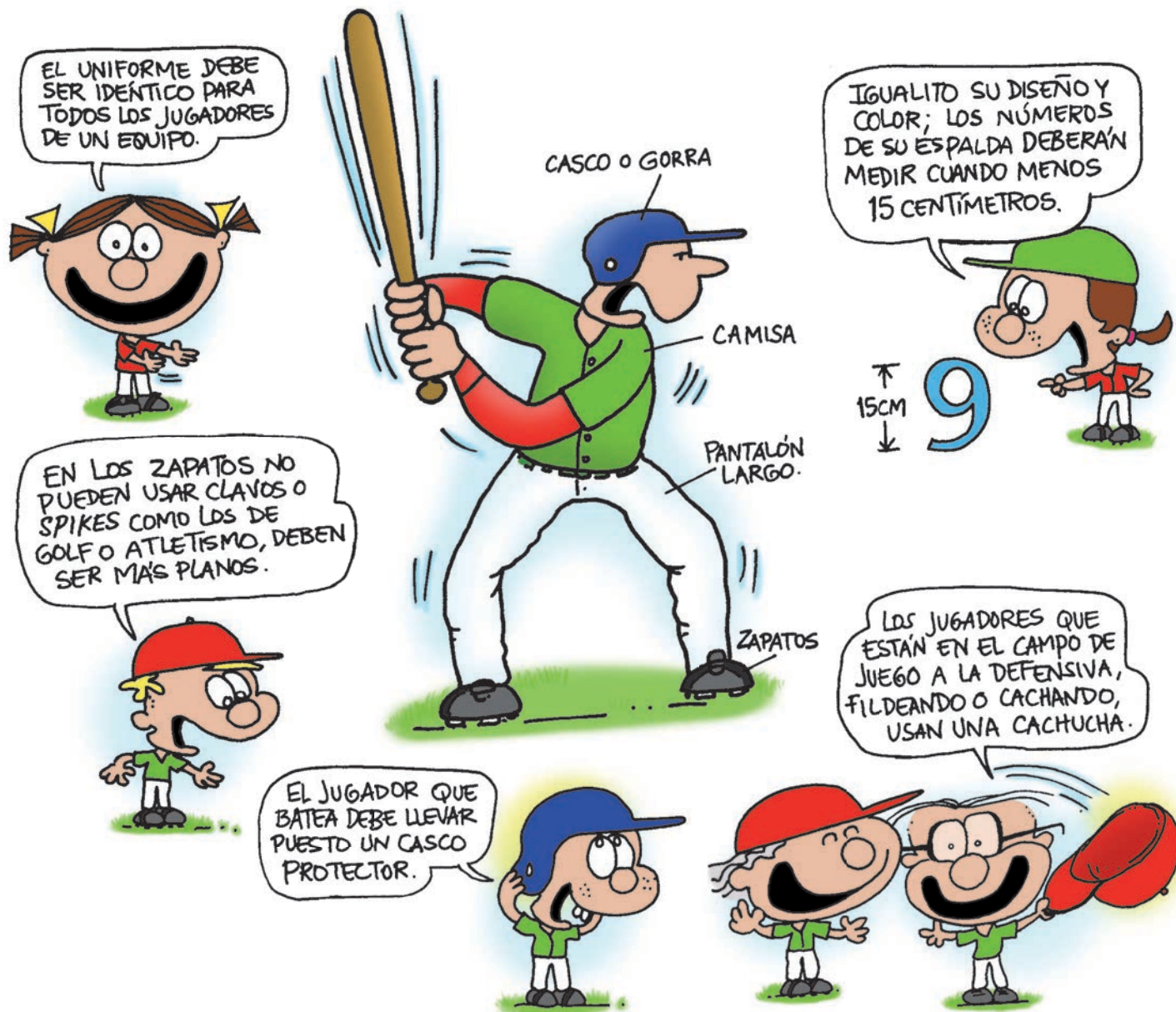


- Todo el campo de juego debe estar nivelado, bien parejito para que no tenga ni chipotes ni hoyos que puedan provocar accidentes.
- Las líneas que van del home por primera y tercera hasta el final miden 325 pies, 99.06m.
- Al fondo de los jardines está la línea de tierra que se llama franja de advertencia que mide de ancho como tres pasos largos.
- Del home hacia atrás donde empieza la gradería y que es la misma de las líneas de foul a la gradería y es de 60 pies, 18.29m

# UNIFORME

## Un uniforme cómodo

El uniforme de los peloteros, como se les llama a los jugadores de Beisbol, es ante todo cómodo, su diseño está pensado en que se sientan a gusto cuando corran, salten, lancen la pelota o se barran en las bases.

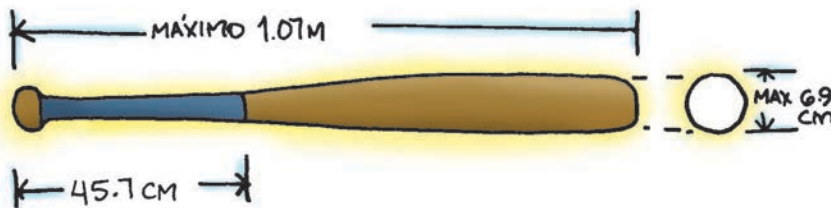


# IMPLEMENTOS

Las cosas que necesitan los peloteros para jugar Beisbol son pocas y sencillas. A continuación te vamos a mostrar las más importantes.

## La pelota

- Pesa entre 142 y 149 gr.
- El centro es de corcho que se va forrando de goma y cuerda de hilo, la parte exterior está cubierta con dos piezas de cuero que se cosen firmemente.



## El bate

- Se fabrica de madera elástica, como de fresno.
- Es de una sola pieza.
- Los primeros 45.7 cm se pueden recubrir de algún material para mejorar el agarre.

## Los guantes

- Hay tres formas de guantes adecuados para cada posición.
- El del catcher o receptor es el más grande y acojinado.
- El del primera base es alargado y plano.
- Los del resto del equipo tienen lugares para meter cada dedo de la mano y son muy parecidos entre sí.



CATCHER



PRIMERA BASE



INFIELDS Y OUTFIELDS

## El equipo de protección del catcher

Incluye:

- Casco.
- Careta.
- Protector de cuello.
- Peto.
- Concha médica.
- Rodilleras.
- Espinilleras.

EL CATCHER O RECEPTOR ES EL JUGADOR MÁS PROTEGIDO, PUES ES EL QUE RECIBE Y CACHA LOS LANZAMIENTOS DEL PITCHER QUE VAN COMO A 150 KILÓMETROS POR HORA.



LOS GUANTES O MANILLAS CON LOS QUE SE CACHAN O ATRAPAN LAS PELOTAS SON DE CUERO Y NO PUEDEN SER DE COLOR BLANCO.



# GENERALES DEL PARTIDO

*Habíamos dicho que el equipo que más carreras anotara ganaba el partido, pues a grandes rasgos te diremos cómo sucede esto, para que vayas poco a poco empapándote en el desarrollo de este deporte.*

EN CADA UNA DE LAS NUEVE ENTRADAS, LOS EQUIPOS TIENEN SU TURNO DE ATACAR, QUE ES EL TURNO AL BATE, PARA ANOTAR CARRERAS.



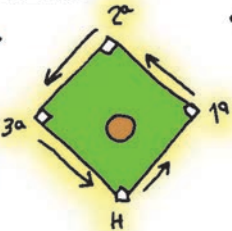
UN EQUIPO TERMINA SU TURNO AL BATE CUANDO LE HACEN TRES OUTS.



HACER UN OUT SIGNIFICA PONER FUERA DE JUEGO A UN JUGADOR.



UN EQUIPO ANOTA UNA CARRERA CUANDO EL JUGADOR LOGRA RECORRER LAS CUATRO BASES DEL CUADRO.



ES DECIR, LA PRIMERA, SEGUNDA, TERCERA Y HOME, ANTES DE QUE LES HAGAN EL TERCER OUT.

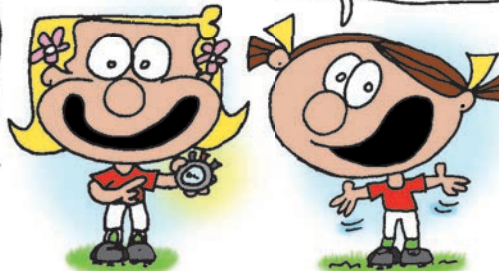


EN CADA ENTRADA INICIA EL TURNO AL BATE EL EQUIPO VISITANTE.



SI EMPATAN AL FINAL DE LAS NUEVE ENTRADAS, SEGUIRÁN JUGANDO POR ENTRADAS HASTA QUE DESEMPATEN.

LOS PARTIDOS DE BEISBOL NO TIENEN LÍMITE DE TIEMPO NI PUEDEN QUEDAR EMPATADOS



# COLOCACIÓN DE JUGADORES Y DEMA'S

## Su lugar en el campo de juego

Cada posición en el juego cumple una función que debe ser cubierta por el jugador adecuado para ella, pues de lo contrario el equipo no podría funcionar adecuadamente.

**El pitcher o lanzador,** es el que lanza la pelota a los bateadores procurando que no le puedan pegar.

**El bateador,** es el jugador ofensivo que intenta pegarle a la pelota de *hit* para correr las bases e intentar anotar carrera.

**El umpire atrás de home, es el árbitro principal** y es el que decide si el lanzamiento del *pitcher* es bola o *strike*. Los demás *umpires* marcan las jugadas de sus territorios y ayudan al principal.

**El tercera base,** es el que está colocado más cerca del bateador. Debe tener buenos reflejos para impedir que la pelota se vaya del cuadro al jardín.

**El catcher o receptor,** le dice al *pitcher* cómo lance la pelota mediante señales que hace con su mano entre sus piernas. Casi siempre recibe los lanzamientos de cuclillas.

**El shortstop o parador en corto,** es una de las más difíciles posiciones, pues por ahí van muchas de las pelotas que conectan los bateadores derechos. Deben ser muy hábiles para atrapar y lanzar las pelotas.

**Los coaches** dan indicaciones a los corredores en las bases y al bateador.

**Los jardineros derecho, central e izquierdo,** son los que cachan las pelotas elevadas que van por sus territorios y también los que regresan al cuadro las pelotas que se van de *hits*. Suelen ser muy rápidos para correr y tener fuerza en sus brazos.

**El segunda base,** es el que corta los tiros de los jardineros hacia la segunda base.

**El primera base,** es un jugador importante pues muchos *outs* se realizan allí. Suelen ser altos, flexibles y zurdos.



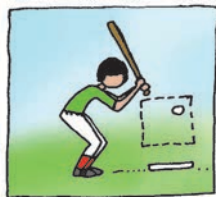
# PITCHER, STRIKE, BOLA, LANZAMIENTOS

## El pitcher es tremendamente importante

El pitcher es el jugador con la mayor responsabilidad defensiva, pues con sus lanzamientos debe evitar que los bateadores conecten la pelota y lleguen a las bases para anotar carreras. Su labor en el partido es la más importante, tan así es, que las estadísticas registran cuántos juegos ganados y perdidos llevan los pitchers.

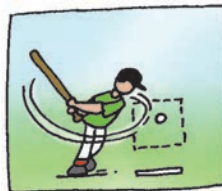


### Zona de strike



- Para que el lanzamiento sea bueno, la pelota tiene que pasar por la zona de strike.
- La zona de strike es un área imaginaria de 43 cm. de ancho, que se forma por arriba del *home plate* y que va de las rodillas al pecho del bateador.

### Strike



- Cuando el pitcher lanza la pelota y el bateador no hace el intento por batearla y la pelota pasa por la zona de strike, el *umpire* marca strike.
- También es strike cuando el bateador hace el intento de pegarle a la pelota, pero no le atina.
- Cuando el bateador llega al tercer strike se marca out y el bateador queda eliminado.
- Cuando eso pasa, se dice que el *pitcher* le recetó un ponche al bateador o, simplemente, que lo ponchó.

## Base por bola

PERO SI EL PITCHER LANZA CUATRO PELOTAS MALAS, O SEA QUE NO PASEN POR LA ZONA DE STRIKE, Y EL BATEADOR NO ABANICA, LE DA BASE POR BOLAS.



ESO ES QUE EL BATEADOR SE VA MUY CAMPANTE A LA PRIMERA BASE, SIN QUE TENGA QUE CONECTAR LA PELOTA YA QUE EL PITCHER LE REGALÓ LA BASE.



TAMBIÉN CUANDO EL PITCHER LE DA UN PELOTAZO AL BATEADOR EN UN MAL LANZAMIENTO, ÉSTE DEJA EL BATE Y SE VA A LA PRIMERA BASE.



## Los lanzamientos

- El *pitcher* puede lanzar la pelota de diferentes formas para que el bateador no pueda pegarle. Dependiendo del lanzamiento es como se agarra la pelota.



RÁPIDO O RECTO



CURVO



LENTO

FÍJATE COMO PONEN LOS DEDOS EN LAS COSTURAS DE LA PELOTA.



**La recta**, es el lanzamiento más preciso y veloz.

**La curva**, es un lanzamiento donde la pelota casi al llegar al *home plate*, se desvía de su trayectoria.

**Cambio de velocidad**, es un lanzamiento lento donde la pelota se va moviendo.

# FORMAS DE OUTS

En cada entrada, el turno al bate, que es el turno ofensivo de un equipo para intentar anotar carreras, se termina cuando el equipo que está fildeando a la defensiva, les hace tres outs.

UN OUT PONE FUERA DE JUEGO EN ESE MOMENTO AL JUGADOR OFENSIVO QUE BATEA O CORRE LAS BASES.



LO CUAL NO SIGNIFICA QUE YA NO PUEDA JUGAR EL RESTO DEL PARTIDO. CUANDO LE VUELVE A TOCAR SU TURNO AL BATE VUELVE A ATACAR DE NUEVO.



LAS FORMAS MÁS COMUNES DE HACER UN OUT EN UN PARTIDO, SON ESTAS CUATRO.



## Elevados atrapados.

Cuando el bateador conecta un batazo elevado, hacia cualquier lugar dentro del terreno bueno de juego o en la zona de *foul*, y cachan la pelota de aire, es decir, antes de que toque el suelo, es *out*.



TRES STRIKES



## Ponche.

Cuando al bateador en su turno al bate le cantan el tercer *strike*, es *out*.

## La pelota llega a la base antes que el corredor.

Toda la jugada es así: cuando el bateador batea una rola, que es una pelota que va rodando por el campo bueno del juego, y el jugador que la fildea (recoge) la lanza hacia la base a la que se dirige el corredor y el jugador que recibe el tiro pisa la base antes que el corredor, es *out*.

ANTES



## Por tocado.

Cuando tocan con la pelota a un jugador que se encuentre fuera de la base, ya sea porque vaya corriendo o porque esté despegado de ella, es *out*.

# EL OBJETIVO

## Pegar de hit, es jugar ofensivo

Cuando el jugador se encuentra en la caja de bateo, de seguro que lo único que pasa por su mente es conectar la pelota de hit, para embasarse y luego tener la oportunidad de correr las demás bases y anotar una carrera.



- Los bateadores pegan un *hit* sencillo cuando llegan a la primera base, uno doble cuando llegan a la segunda base y un triple si llegan a la tercera base.

## Jonrón



- Al conectar un jonrón, el bateador recorre las cuatro bases y anota una carrera. Y si hay corredores en la bases, ellos también anotan carrera.
- El *Grand Slam* se da cuando hay corredores en las tres bases y el bateador pega un jonrón. Es la más espectacular y la máxima acción ofensiva.

# ASPECTOS GENERALES

## De todo un poco

El rey de los deportes es un juego lleno de estrategias y reglas sutiles. Cuando lo juegas o cuando vas a verlo, tienes que estar muy atento a todos esos detalles que lo hacen tan especial. En las próximas páginas te mostraremos algunas cosas y aspectos sueltos del Béisbol.



- Si eres derecho cachas la pelota con la zurda, y si eres zurdo, pues con la derecha.
- Para que un batezo sea válido, el bateador debe tener los dos pies en la caja de bateo.
- Si a un *pitcher* le están conectando muchos *hits*, lo más seguro es que lo releven.
- En el orden al bate del equipo, el *manager* pone generalmente en primer lugar al jugador más rápido.



- Los lanzamientos del *pitcher* cuando son *strikes*, el *umpire* los marca con la mano derecha, y cuando son bolas con la izquierda.

EN EL ORDEN AL BATE DEL EQUIPO, EL MANAGER PONE EN PRIMER LUGAR AL JUGADOR MÁS RÁPIDO.



Y EL CUARTO EN EL ORDEN AL BATE ES EL BATEADOR MÁS PODEROSO.



EL BATEADOR LLEGA A LA CUENTA MÁXIMA CUANDO TIENE TRES BOLAS Y DOS STRIKES.



3 BOLAS  
2 STRIKES

- El bateador derecho agarra el bate con la mano derecha arriba de la izquierda. ¿Y el zurdo?

CUANDO LAS BASES ESTÁN DESOCUPADAS, EL PITCHER TIENE 20 SEGUNDOS PARA LANZAR O LE MARCAN BOLA.



- El *pitcher* no puede ensalivar la pelota.

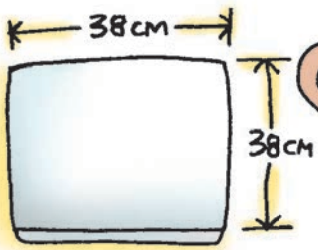
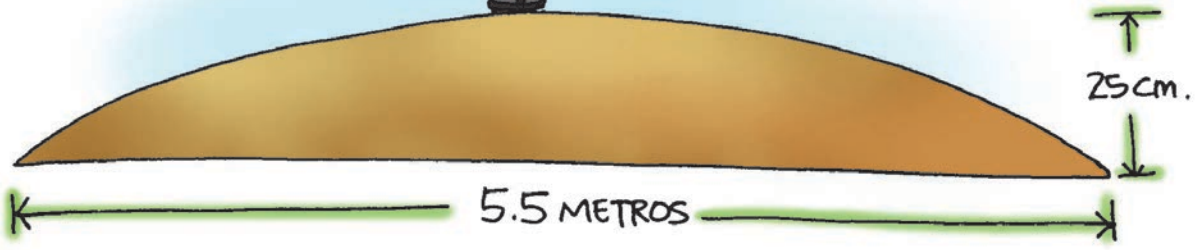
- Si por alguna razón se suspende un juego, como podría ser por mal tiempo, se considera válido si ya se jugaron cinco entradas completas.
- Una base por bola intencional se da por cuestiones estratégicas, para mejor lanzarle al siguiente bateador.

- El propósito de los postes de *foul* es ayudar al árbitro o *umpire* a decidir si una bola elevada que ha sido bateada por encima de la valla es jonrón o *foul*.

- El orden para correr las bases es en contra de las manecillas del reloj.

- El montículo o lomita del *pitcher* tiene 5.5 metros de diámetro y 25.4 centímetros en su parte más alta.

PARA QUE EL PITCHER SEPA A DÓNDE EXACTAMENTE TIENE QUE MANDAR LA BOLA, EL CATCHER LE HACE SEÑALES SECRETAS CON LAS MANOS, SEGÚN LA ESTRATEGIA.



LA PRIMERA, SEGUNDA Y TERCERA BASE SON ALMOHADILLAS CUADRADAS DE LONA, QUE ESTÁN BIEN SUJETAS AL SUELO.

LA ALMOHADILLA DE HOME ES UN PENTÁGONO, O SEA CINCO LADOS



Sabías que...



La pelota está cubierta por dos tiras de cuero de caballo o res.



Ningún jugador puede utilizar un uniforme que tenga las mangas deshilachadas.



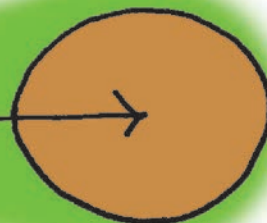
El manager indica a sus jugadores por medio de señas y gestos, las jugadas a realizar.

El jugador más joven en debutar en las grandes Ligas, fue el lanzador de los Rojos de Cincinnati Joe Nuxhall. Tenía 15 años, 10 meses y 11 días.

La distancia de la goma del montículo a la parte anterior del home, es de 18.4 metros y desde que se estableció en 1893 no ha cambiado.



18.4 m



# Zona de juego



## PALABRAS BEISBOLERAS



### Abanicar.

Cuando **el bateador hace el swing y no le pega a la pelota**, se dice que abanicó.

### Abridor.

Es el **pitcher que inicia el partido**.

### Antesala.

Nombre coloquial dado a la **tercera base**.

### Blanqueada.

Cuando se termina **un juego sin que el equipo perdedor haya podido anotar ninguna carrera**. Se dice: perdió por blanqueada.

### Bullpen.

Área **donde calientan el brazo los lanzadores**.

### Jonrón.

Es un batazo espectacular. Se da generalmente **cuando el bateador hace volar la pelota, en terreno bueno, por arriba de la valla del fondo** del campo de juego.

### Mascota.

Nombre del **guante del catcher**.

### Safe, quieto.

Cuando **la pelota y el corredor llegan al mismo tiempo a la base**. **No es out**.

### Toletero.

Es un **bateador de gran poder**.

### Umpire.

**Árbitro** en el beisbol.





Años

**CONADE**

# MOVIENDO A MÉXICO



## ESCUÍNCLES



Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte

SÍGUENOS EN:

