



NORMATIVA DEL JUEGO DE PELOTICA DE TEIPE

INTRODUCCIÓN

La Pelotica de Teipe es una modalidad del béisbol que conserva sus principios fundamentales, adaptándose a entornos informales y espacios reducidos. Puede practicarse prácticamente en cualquier lugar y solo requiere una pelota elaborada con cinta adhesiva (teipe), papel y goma, lo que la convierte en una alternativa accesible y recreativa para todas las edades.

EL CAMPO

El área de juego, conocida como el diamante o cuadro, tiene forma cuadrada y está compuesta por cuatro bases, una en cada esquina. La distancia entre cada base es de aproximadamente 13 metros.

A partir de la caja de bateo, ubicada detrás del Home Plate, las bases se numeran en sentido contrario a las agujas del reloj: primera base, segunda base y tercera base.

TERRITORIO VÁLIDO

El territorio válido tiene forma cuadrada, con una dimensión de 18 metros por lado, y una de sus esquinas coincide con la ubicación del Home Plate.

ZONA DE NO HIT

Se trazarán una línea recta a una distancia de 4,5 metros (15 pies) desde el Home Plate, extendiéndose desde la línea de foul de la primera base hasta su punto equivalente en la línea de foul de la tercera base. En todo caso, la distancia mínima entre esta línea y el Home Plate deberá ser de 3 metros.

CAJA DE BATEO

La caja de bateo tiene forma cuadrada y mide 3 metros por lado. Se ubica fuera del territorio válido y se delimita sobre la extensión de las dos líneas de foul que se intersectan en la esquina correspondiente al Home Plate.

BASES

Las bases tienen forma cuadrada y miden 50 centímetros por lado. Deben estar claramente marcadas en el suelo y ubicarse dentro del territorio válido.



PRIMERA BASE

Con el fin de evitar colisiones, la primera base es de tipo “doble”. Esto permite que, durante una jugada defensiva en territorio válido, el corredor pueda pisar la extensión de la base ubicada en el territorio de foul.

Una vez que el bateador pone la pelota en juego, deberá tocar la primera base. Para considerarse a salvo, debe permanecer dentro del área segura, la cual está conformada por la base y una caja de seguridad adyacente de 1,5 metros. Si el corredor no logra mantener al menos un pie dentro de esta área, podrá ser declarado “out”.

CERCAS

La altura ideal de las cercas es de aproximadamente 1 metro. No obstante, en cada torneo podrán definirse otras formas de delimitación del campo de juego, tales como paredes, estructuras existentes o marcas en el terreno. En estos casos, se establecerán reglas específicas adaptadas a las condiciones del terreno y dichas disposiciones deberán ser comunicadas a todos los participantes antes del inicio del torneo.

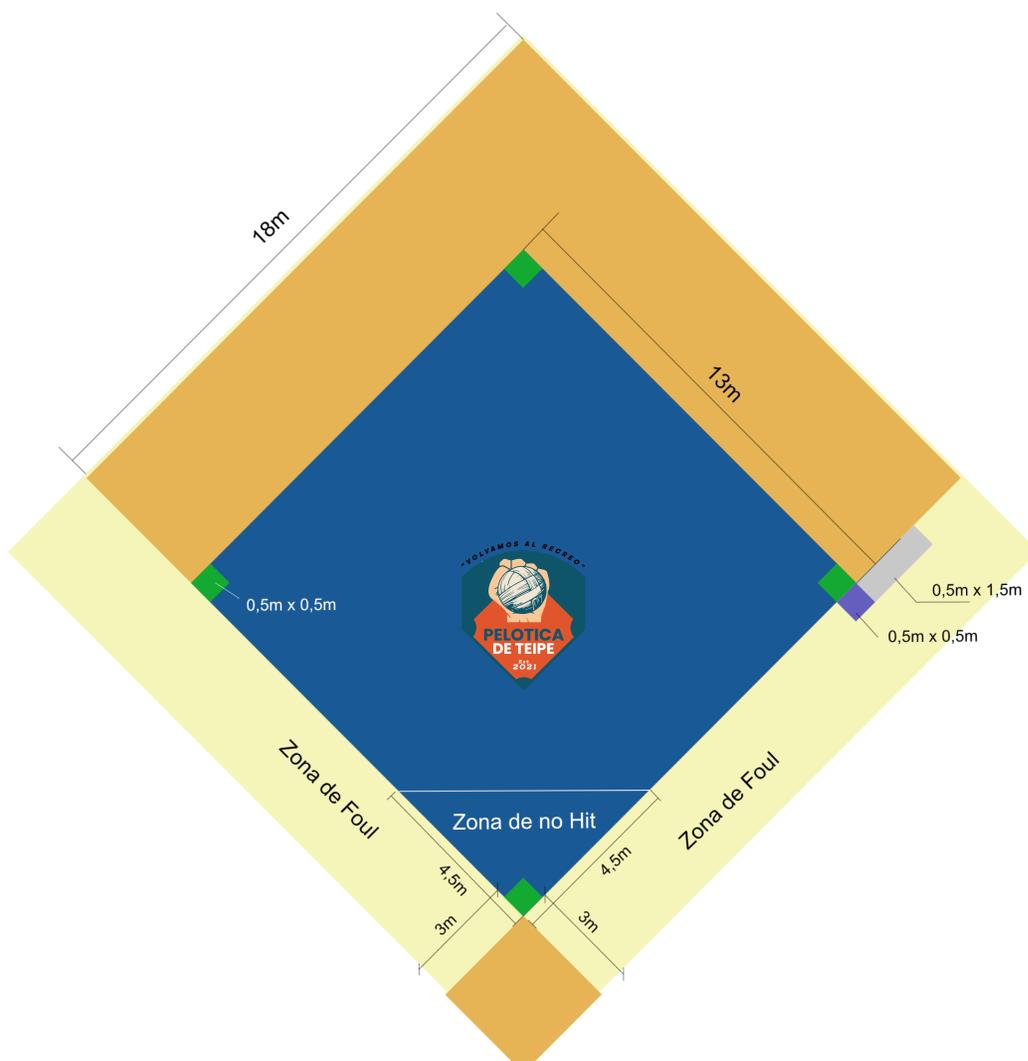




Figura 1. Diagrama del campo de juego.

INNINGS

Una entrada completa, o *inning*, consiste en un turno al bate para cada equipo. Un juego de Pelotica de Teipe se compone de 3 o 5 entradas, dependiendo de la modalidad de juego previamente acordada.

JUGADORES

Cada equipo podrá contar con un máximo de 8 jugadores, permitiéndose únicamente 6 jugadores activos en el terreno de juego durante la defensa. El número mínimo requerido para conformar un equipo es de 6 jugadores. En caso de que, por lesiones o expulsiones, un equipo quede con menos de 6 jugadores disponibles, deberá decidir si continúa el encuentro bajo esas condiciones o se retira, en cuyo caso se considerará como derrota.

Se recomienda revisar las reglas particulares de cada torneo, ya que pueden establecer requisitos específicos en cuanto a la conformación de los equipos y condiciones de participación.

EQUIPAMIENTO

Se permitirá el uso del siguiente equipamiento personal:

- Coderas
- Rodilleras
- Teipe en los dedos

No está permitido el uso de guantes ni guantines de béisbol durante el desarrollo del juego.

Cada equipo deberá portar el uniforme oficial que lo identifique, a fin de evitar confusiones durante las jugadas.

La organización del evento se reserva el derecho de establecer regulaciones adicionales respecto al equipamiento y al uniforme. Dichas disposiciones serán comunicadas oportunamente a todos los equipos en el reglamento específico del torneo, previo al inicio del mismo.



ALINEACIÓN

El capitán de cada equipo deberá presentar la alineación oficial ante la mesa técnica al menos 10 minutos antes del inicio del juego. En la tarjeta de alineación deberán indicarse los turnos de bateo, permitiéndose incluir hasta ocho jugadores, si así lo dispone el equipo.

Asimismo, la alineación deberá especificar los seis jugadores que participarán en el terreno como parte de la defensa.

REGLAS DEL JUEGO

1. El juego se desarrolla utilizando una pelota de teipe, sin el uso de implementos adicionales como bates o guantes.
2. Al inicio del encuentro, se realizará un sorteo entre los capitanes de ambos equipos. El ganador del sorteo elegirá si inicia el juego a la ofensiva (bateo) o a la defensiva.
3. El objetivo del juego es anotar la mayor cantidad de carreras posibles recorriendo las cuatro bases del diamante, sin ser puesto *out* durante el recorrido.
4. Los seis jugadores del equipo a la defensiva deberán encontrarse en territorio válido en el momento en que el bateador golpee la pelota.
5. El jugador que se encuentre en turno al bate deberá permanecer dentro de la caja de bateo, ubicada detrás del Home Plate, y no podrá en ningún momento pisar la zona denominada *NO HIT*.
6. El primer rebote de la pelota bateada deberá producirse fuera de la zona *NO HIT*. Si la pelota golpea dicha zona en su primer rebote, la jugada será declarada como *foul*.

PUNTOS / CARRERAS ANOTADAS

7. Un punto (carrera) se anota cuando un jugador logra completar el recorrido completo por las bases durante el turno ofensivo de su equipo, es decir, después de haber tocado, en orden, la primera base, segunda base, tercera base y finalmente el Home Plate. Es imprescindible que el jugador toque el Home Plate para que la carrera sea válida.
8. En el caso de que se utilice un FALSO CATCHER, se aplicarán las siguientes reglas:



En caso de que el jugador no haya pisado el Home Plate y la pelota llegue antes, este deberá regresar a la tercera base.

Se considera que la pelota “llega” cuando cruza el Home Plate y la zona de bateo antes de que el corredor procedente de tercera base lo haya tocado. Para que el lanzamiento sea considerado válido, la pelota debe atravesar o tocar la zona definida como FALSO CATCHER.

Si un jugador a la defensiva se aproxima al Home Plate, se interpreta como que está en posición de defensa de la base. Esta acción anula automáticamente la posibilidad de devolver al corredor a la tercera base mediante un lanzamiento. En tales casos, la jugada solo podrá resolverse declarando al corredor como “out” o “safe”.

En caso de que el corredor sea impactado por la pelota, la carrera será considerada válida y la jugada se detendrá, impidiendo así el avance de los demás corredores.

Cuando haya situación de bases llenas, no se permitirá el uso del lanzamiento para impedir la anotación del corredor que se encuentra en tercera base.

OUTS

FORMAS EN QUE LA DEFENSA PUEDE HACER UN “OUT”:

9. Tocando la base correspondiente mientras se tiene posesión de la pelota, en el caso de que el corredor esté obligado a avanzar hacia dicha base.
10. Atrapar una bola bateada antes de que esta toque el suelo.
11. Tocar al corredor con la pelota (o con la mano que sostiene la pelota) cuando este no se encuentra en contacto con una base.
12. Si un bateador alcanza la primera base de forma segura, pero no permanece dentro del área segura, podrá ser declarado "out" si un jugador defensivo lo toca con la pelota mientras se encuentra fuera del área segura o fuera de la base.

ELIMINACIÓN DE JUGADORES OFENSIVOS POR COMPORTAMIENTOS O ACCIONES ILEGALES:

13. Cuando el bateador pisa o toca alguna de las líneas de la caja de bateo en el momento de golpear la pelota.
14. Al golpear la pelota en territorio de foul en dos ocasiones consecutivas.
15. Si el jugador es impactado por una pelota que ha sido bateada legalmente.



16. Cuando una pelota bateada no toca el territorio válido al menos una vez antes de chocar contra las cercas o sobrepasarlas.
17. Al no respetar el orden establecido de bateo y tomar el turno que corresponde a otro jugador del equipo.
18. Cuando un corredor abandona la base antes de que el bateador haya golpeado la pelota.
19. Al sobrepasar a un compañero de equipo durante la carrera entre bases.
20. Al ser tocado mientras dos o más corredores están en la misma base. El que está detrás en el orden de bateo será "out".
21. Cuando un jugador ofensivo interfiere en una jugada defensiva. La determinación de la interferencia queda a criterio del árbitro.

NOTA: Los corredores deben hacer todo lo posible para evitar colisiones con los jugadores defensivos. Si, a juicio del árbitro, el corredor pudo haber evitado una colisión y no lo hizo, será declarado "out". En caso de que el árbitro considere que la acción fue intencional, podrá decretar la expulsión del jugador involucrado.

PELOTA MUERTA

Cuando, después de un golpe válido, la pelota sale de la cancha y la defensa ya no tiene posibilidad de recuperarla, el juego se detiene. En estas situaciones se aplican las siguientes disposiciones:

22. Si la pelota no ha sido tocada por ningún jugador defensivo antes de salir de la cancha, cada corredor avanzará automáticamente dos bases.
23. Si la pelota ha sido tocada por un jugador defensivo que comete un error y, como consecuencia, la pelota sale de la cancha, cada corredor avanzará una sola base.
24. La pelota también será declarada muerta si el árbitro determina una obstrucción causada por un elemento externo al juego (distinto a un jugador). En tal caso, se repetirá el turno de bateo.

CORREDORES EMERGENTES

25. Si un jugador que se encuentra en base debe tomar su turno al bate, deberá ser sustituido por un corredor emergente y dirigirse inmediatamente a ocupar su lugar en el



orden de bateo. En todo momento deberá respetarse el orden de bateo previamente establecido.

26. En caso de que un jugador sufra una lesión durante su recorrido por las bases que le impida continuar en el juego, se permitirá al equipo designar un corredor emergente para ocupar su lugar.

INTERFERENCIA

27. Si el árbitro considera que un corredor ha interferido con una jugada defensiva, podrá declarar al corredor como “out”.

OBSTRUCCIÓN

28. Si el árbitro determina que el bateador o corredor ha sido obstruido mientras se desplazaba hacia la siguiente base, la jugada será detenida (pelota muerta), y todos los corredores avanzarán a las bases que, a juicio del árbitro, habrían alcanzado de no haberse producido la obstrucción.

TIEMPO SOLICITADO

29. Un jugador podrá solicitar tiempo una vez finalizada una jugada. No obstante, la pelota permanecerá en juego hasta que el árbitro conceda formalmente la solicitud.

COMPORTAMIENTO ANTIDEPORATIVO

30. Si un árbitro detecta alguna conducta antideportiva por parte de un miembro de la delegación —incluyendo jugadores (dentro o fuera del campo), entrenadores y/o el gerente del equipo—, la persona responsable podrá ser expulsada del juego. Dicha sanción conllevará, además, la inhabilitación de ese miembro para participar en el siguiente encuentro.

SUSTITUCIONES

SUSTITUCIÓN POR LESIÓN:

31. En caso de que un jugador sufra una lesión, podrá ser sustituido en cualquier momento del juego. Sin embargo, una vez realizada la sustitución por lesión, dicho jugador no podrá reintegrarse al encuentro bajo ninguna circunstancia.



DESEMPATE DE JUEGO

32. En caso de empate al finalizar las entradas reglamentarias, se jugarán entradas adicionales hasta que uno de los equipos anote más carreras que su oponente al cierre de una entrada completa.

33. La primera entrada extra comenzará con un corredor ubicado en la primera base.

34. Si se requiere una segunda entrada extra, esta comenzará con corredores en primera y segunda base.

35. A partir de la tercera entrada extra y en las subsiguientes, sin alterar el orden de bateo, los corredores se ubicarán en todas las bases (primera, segunda y tercera).

Los corredores deberán ubicarse en las bases conforme al orden de bateo registrado al finalizar la entrada anterior, comenzando desde el último bateador en turno.

REGLA DE LA VENTAJA

36. Un juego se da por terminado si un equipo logra una ventaja de 10 carreras o más en cualquier entrada.

DISPOSICIÓN FINAL

37. Para cualquier caso que no esté cubierto en esta normativa, los Oficiales de Juego tendrán la decisión final.