



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 casi 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 trazará 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. Esta zona no forma parte del territorio válido.

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 dirigirse a la primera base y tocarla. El corredor podrá detener su carrera en la zona de foul adyacente, lo que le permite conservar su condición de corredor a salvo, siempre que no intente avanzar a la segunda base.

Sin embargo, si el corredor ingresa nuevamente al territorio válido con una intención manifiesta de avanzar hacia la segunda base, podrá continuar su carrera, pero quedará expuesto a ser puesto *out* si no alcanza dicha base o no regresa a tiempo a primera base. Esta acción se evaluará conforme a los principios aplicados en el béisbol tradicional sobre intentos de avance.

Al ponerse en juego una bola bateada el jugador debe usar la base en territorio válido, la base en territorio de foul no será válida una vez iniciado el juego y el corredor podrá ser puesto out si se encuentra allí.

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.

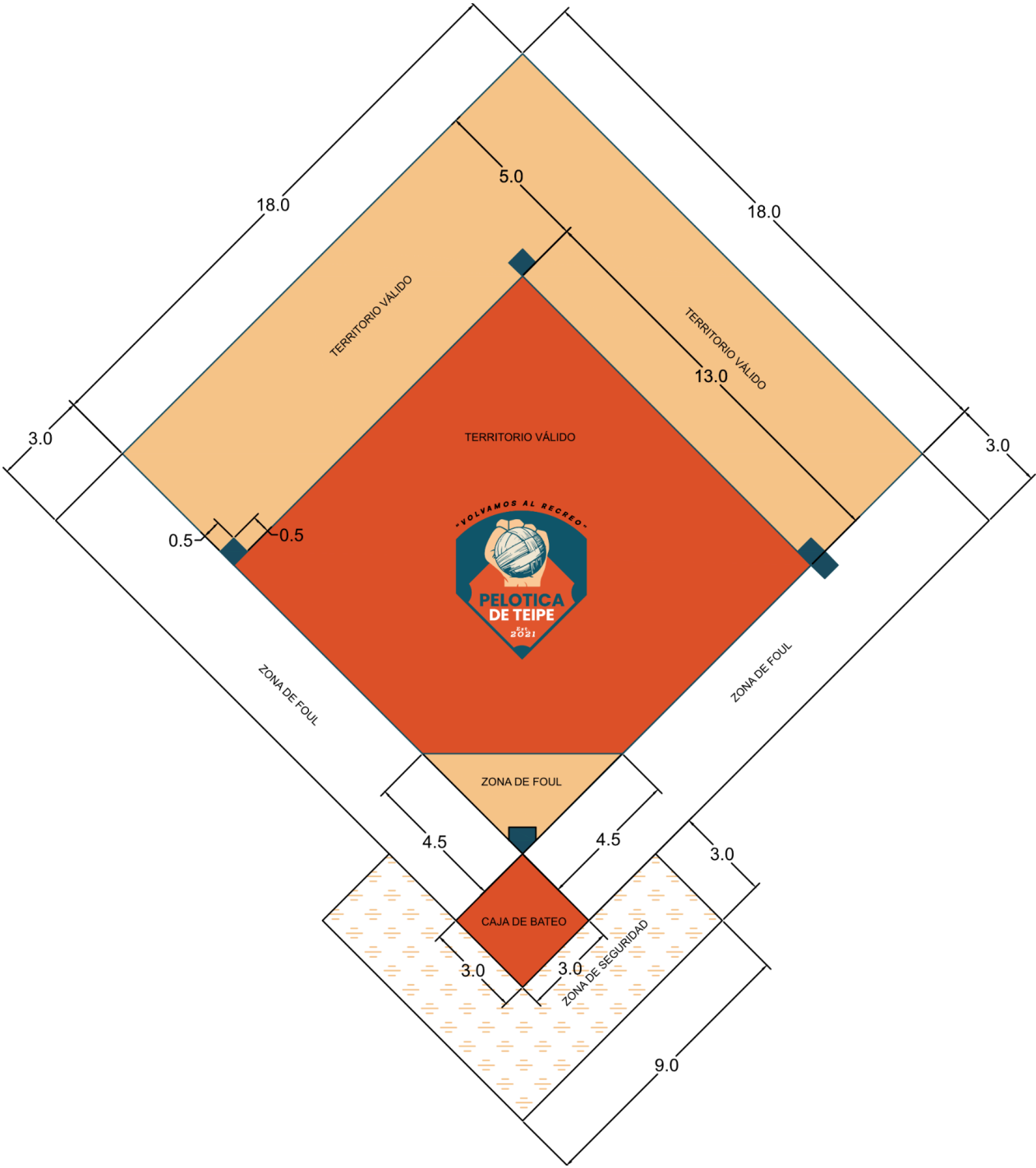


Figura 1. Diagrama del campo de juego.



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 estará compuesto por 8 jugadores titulares y podrá contar con hasta 4 jugadores de reserva, para un total de 12 jugadores inscritos en la nómina oficial.

Los 8 jugadores titulares deberán participar en el orden de bateo, y 6 de ellos deberán estar en cancha durante las acciones defensivas. La cantidad mínima de jugadores para que un juego sea considerado válido es de 6.

En caso de expulsión o inasistencia de uno o más jugadores, el equipo deberá iniciar el juego con los jugadores disponibles, siempre que cuente con al menos 6.

Si, por cualquier motivo, un equipo queda reducido a 5 jugadores durante el juego, no podrá incorporar jugadores externos ni reservas que no estén inscritos en la nómina. En tal caso, el equipo perderá el encuentro y este será dado por terminado.

Se recomienda revisar las normas particulares de cada torneo, ya que estas pueden establecer condiciones específicas sobre la conformación de los equipos y los criterios 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. Se deberá revisar la normativa del torneo referente al uniforme en caso de que exista.



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 8 turnos de bateo.

El orden de bateo se seguirá durante todo el juego a menos que un jugador sea sustituido por otro, en cuyo caso, el reemplazo ocupará el lugar del jugador sustituido en el orden de bateo.

Alterar el orden de bateo sin ser aprobado por el oficial de juego y a la mesa técnica pondrá automáticamente out al bateador.

EQUIPOS MIXTOS

En competencias que se permitan equipos de género mixto, el equipo defensivo deberá tener un mínimo de dos deportistas por género en el campo. Lo mismo se aplica a la alineación oficial.

REGLAS DEL JUEGO

1. El juego se desarrolla utilizando una pelota de teipe, sin el uso de implementos adicionales como bates o guantes.
2. Durante los juegos, cada equipo podrá tener al mánager o coach del equipo en el área de juego, en caso de que no posea mánager o coach, podrá estar presente el capitán del equipo.
3. 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.
4. 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.
5. Los seis jugadores del equipo a la defensiva deberán encontrarse en territorio válido en el momento en que el bateador golpee la pelota.



6. El jugador que se encuentre en turno al bate deberá permanecer dentro de la caja de bateo, ubicada detrás del Home Plate. Está permitido que pise la línea de dicha caja, pero **no podrá traspasarla ni tocar con el pie la zona denominada zona de foul al momento de golpear la pelota**. En caso de hacerlo, la jugada será declarada inválida y el bateador será declarado out.

7. El primer rebote de la pelota bateada deberá producirse fuera de la *ZONA DE FOUL*. Si la pelota golpea dicha zona en su primer rebote, la jugada será declarada como *foul*.

8. Cuando una pelota bateada toca la línea de foul, se considera válida (*fair*). Las líneas de foul forman parte del territorio válido, por lo tanto, si la pelota cae, rueda o rebota sobre ellas, la jugada continúa y la pelota está en juego.

9. Una pelota bateada será considerada *foul* si, después de tocar inicialmente el territorio válido, cruza hacia la zona de foul **antes de pasar por dentro o sobre la primera o tercera base**, siempre que no haya sido tocada por un jugador defensivo mientras aún se encontraba en zona válida.

La pelota será considerada *válida (fair)* si:

- Cruza completamente la primera o tercera base en territorio válido.
- Es tocada por un jugador defensivo mientras aún se encuentra en territorio válido, aunque luego termine en zona de foul.

PUNTOS / CARRERAS ANOTADAS

10. 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.

11. 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 pasar por la zona a una altura no mayor del hombro del árbitro que evalúa la jugada.

12. 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”.

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

14. 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.

15. EXCEPCIÓN: No se anota una carrera si el corredor avanza al home durante una jugada en la que se hace el tercer out:

- por el bateador-corredor antes de que toque la primera base;
- por cualquier corredor que sea declarado out; o
- por un corredor precedente que es declarado out porque no tocó una de las bases.

16. En el caso de ser out con un Elevado o Fly, los corredores deben regresar o permanecer en su base inicial hasta que se atrape la pelota. Se puede declarar out a un corredor si el equipo defensivo toca esa base mientras está en posesión de la pelota antes de la próxima jugada.

OUTS

El equipo defensivo deberá hacer 3 outs en cada turno para cambiar de lado y convertirse en el equipo ofensivo.

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

17. 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.

18. Atrapar una bola bateada antes de que esta toque el suelo (out por Elevado o Fly).

19. Tocar al corredor con la pelota (o con la mano que sostiene la pelota) cuando este no se encuentra en contacto con una base.

ELIMINACIÓN DE JUGADORES OFENSIVOS POR COMPORTAMIENTOS O ACCIONES ILEGALES:

20. Cuando el bateador traspasa alguna de las líneas de la caja de bateo en el momento de golpear la pelota.



21. Al golpear la pelota en territorio de foul en dos ocasiones consecutivas.
22. Si el jugador es impactado por una pelota que ha sido bateada legalmente.
23. Cuando una pelota bateada no toca el territorio válido al menos una vez antes de chocar contra las cercas o sobrepasarlas.
24. Al no respetar el orden establecido de bateo y tomar el turno que corresponde a otro jugador del equipo.
25. Cuando un corredor abandona la base antes de que el bateador haya golpeado la pelota.
26. Al sobrepasar a un compañero de equipo durante la carrera entre bases.
27. Al ser tocado mientras dos o más corredores están en la misma base. El que está detrás en el orden de bateo será "out".
28. 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:

29. Si la pelota no ha sido tocada por ningún jugador defensivo antes de salir de la cancha, cada corredor avanzará automáticamente dos bases.
30. 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.
31. En caso de un error defensivo, cada corredor avanza una base más que la que estaba tratando de alcanzar en el instante en que el jugador defensivo tiró la pelota.
32. 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

33. 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.

34. 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

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

OBSTRUCCIÓN

36. 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.

SUSTITUCIONES

37. Sustitución táctica:

Las sustituciones tácticas pueden tener lugar entre las entradas y cada vez que los equipos cambian entre ataque y defensa. Un jugador titular puede volver a entrar al juego después de ser sustituido sólo una vez. El reingreso del jugador original solo puede darse después que el sustituto (reserva) haya estado activo en la defensiva y en la ofensiva de su equipo (equivalente a participar un inning).

Los jugadores de reserva pueden ingresar al juego solo una vez, por lo tanto, una vez que son sustituidos, no pueden volver a ingresar.

38. Sustitución por lesiones:

Si un jugador sufre una lesión, puede ser sustituido en cualquier momento por un jugador de reserva inscrito en la nómina. El jugador lesionado no puede volver a entrar en el mismo juego.

39. Sustituciones por sangrado temporal:

Por razones de salud y seguridad, cualquier jugador que esté sangrando deberá salir de la cancha para ser medicado y será sustituido. Para volver a entrar debe esperar la



finalización de la entrada. Las sustituciones temporales no cuentan; por lo tanto, el jugador sustituto designado no pierde su derecho a ingresar al juego.

TIEMPO SOLICITADO

40. 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 ANTIDEPORTIVO

41. 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 puede conllevar, si así lo determina la mesa técnica, la inhabilitación de ese miembro para participar en el siguiente encuentro.

DESEMPATE DE JUEGO

42. 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.

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

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

45. 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

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

REGLA DE FORFEIT



47. Un juego será declarado Forfeit si cualquiera de los dos equipos que participa del juego se presenta con menos de 6 jugadores, en cuyo caso se declarará ganador al equipo contrario con 10 carreras a favor como pena máxima.

48. Si un equipo es declarado perdedor por Forfeit dos veces, consecutivas o no, en un mismo torneo éste será expulsado del torneo y no podrá participar de ningún juego.

Reclamos y protestas

49. Solo el **capitán del equipo** o, en su ausencia, el **entrenador designado o Coach**, está autorizado para presentar reclamos o solicitudes de aclaratoria ante los oficiales de juego o la mesa técnica.

Ningún jugador podrá discutir directamente con los árbitros las decisiones tomadas durante el encuentro. Cualquier jugador que incurra en protestas, actitudes irrespetuosas o intente influir en las decisiones arbitrales podrá ser sancionado, advertido o expulsado del juego, según el criterio del Oficial de Juego en acuerdo con la mesa técnica.

Esta medida tiene como objetivo mantener el orden, el respeto y la fluidez del desarrollo del juego.

DISPOSICIÓN FINAL

50. Para cualquier caso que no esté cubierto en esta normativa, los Oficiales de Juego en acuerdo con la mesa técnica tendrán la decisión final.