

INTERNATIONAL BASEBALL FEDERATION

# Como jugar Tee Ball



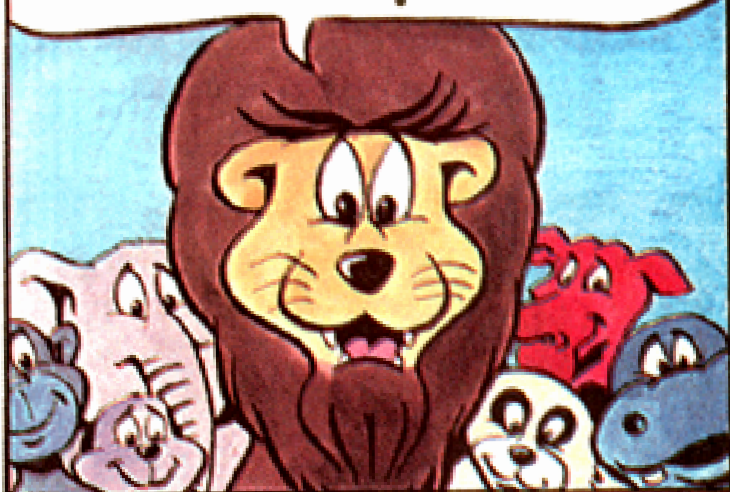




ESTA ES UNA REVISTA  
DE HISTORIETAS QUE  
ENSEÑA COMO JUGAR UN  
JUEGO MUY DIVERTIDO  
LLAMADO "TEE BALL"



¡UN JUEGO! ¡NOS GUSTAN LOS  
JUEGOS! ¡ENSEÑANOS COMO  
JUGARLO!



¡ESTA  
ES LA  
IDEA!

PODEMOS REPAR-  
TIRNOS LAS PA-  
GINAS Y TOMAR  
TURNOS PARA  
ENSEÑAR



¡¡¡HURRA!!!  
¡VAMOS A APRENDER  
A JUGAR "TEE BALL"!



COMENCEMOS CON  
ESTA PAGINA DE LA  
REVISTA Y QUE SE  
NECESITA PARA  
JUGAR.



PELOTA

SOPORTE

BATE

CASCO

GUANTE

BASE

ESTE ES EL EQUIPO QUE HACE FALTA,  
PERO, AUN SIN TODO ESTO SE PUE-  
DE JUGAR.

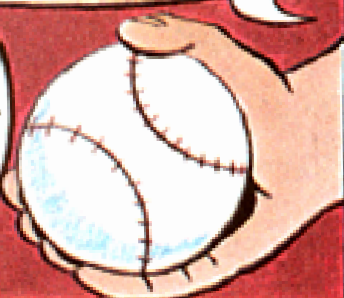


POR EJEMPLO, SI NO HAY UN BATE DE VERDAD, PUEDES JUGAR CON UN PALO DE ESCOBA O ALGO SIMILAR.



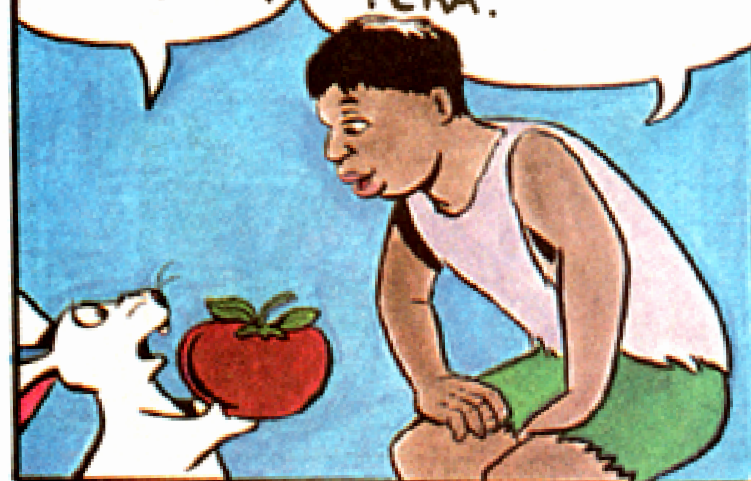
LA PELOTA DE BEISBOL SE PUEDE SUSTITUIR TAMBIEN, PERO, TIENE QUE SER DE UN TAMAÑO FACIL DE TIRAR Y RECIBIR Y QUE PUEDA PONERSE EN EL SOPORTE

LOS MAS JOVENES USAN UNA PELOTA MAS BLANDA.

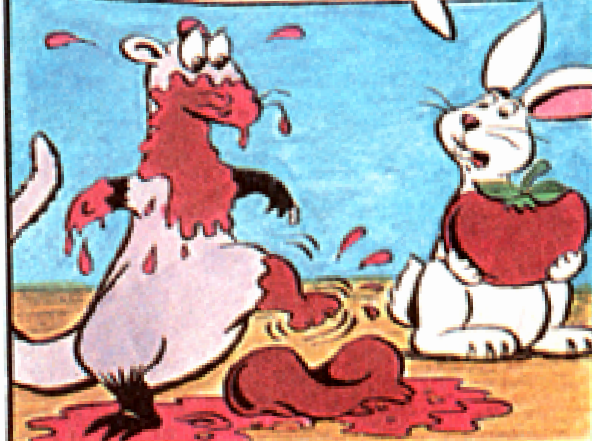


¿SE PUEDE USAR UN TOMATE?

NO... LA PELOTA TIENE QUE SER MAS SOLIDA O SE ROMPERA.



¿QUE PENA QUE YO NO SABIA LO DEL TOMATE ANTES DE TIRARLE UNO A LA MANGOSTA!..



EL SOPORTE SE USA PARA SOSTENER LA PELOTA.

ESTE SE DEBE AJUSTAR PARA QUE LA PELOTA QUEDE A LA ALTURA DE LA CINTURA. ENTONCES ES MAS FACIL PEGARLA CON EL BATE.





EL GUANTE SE PONE EN LA MANO OPUESTA A LA QUE USA EL JUGADOR PARA TIRAR LA PELOTA

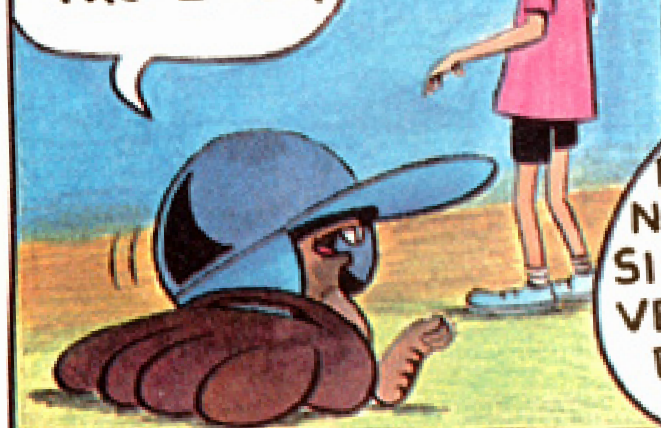
Y EL BATEADOR DEBE USAR UN CASCO PARA BATEAR



SE PUEDE JUGAR SIN GUANTE O CASCO, PERO ES CONVENIENTE USAR ESTOS PARA EVITAR QUE EL JUGADOR SE LASTIME.



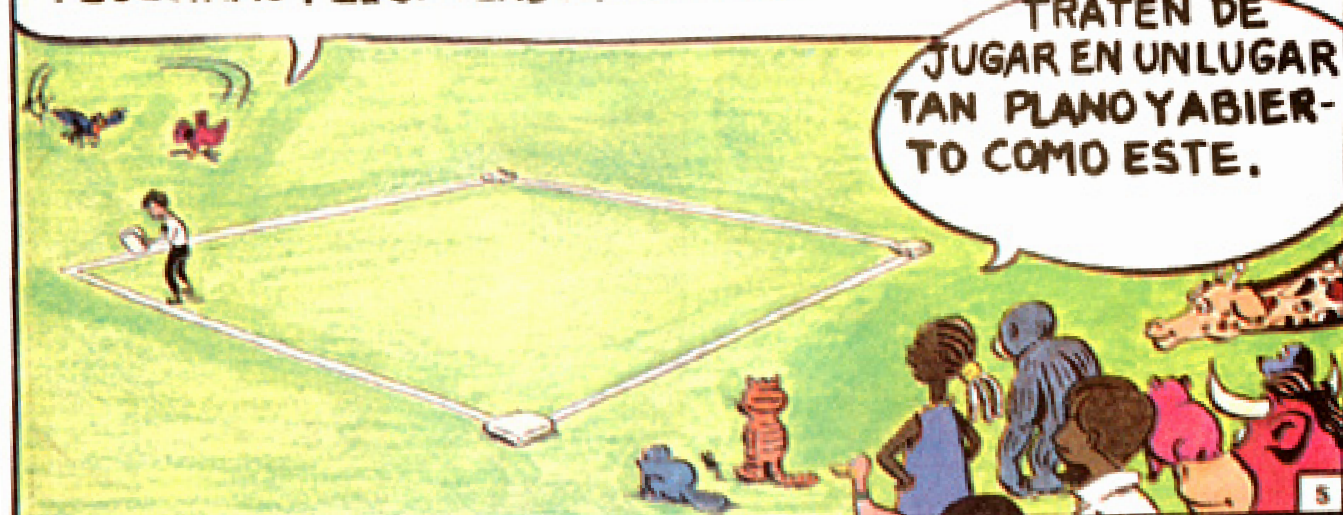
¡YO ESTOY USANDO AMBOS!  
¡ESTOY BIEN PROTEGIDO?



¡ESTARÍAS EN MENOS PELIGRO SI PUDIERAS VER POR DONDE VAS!...



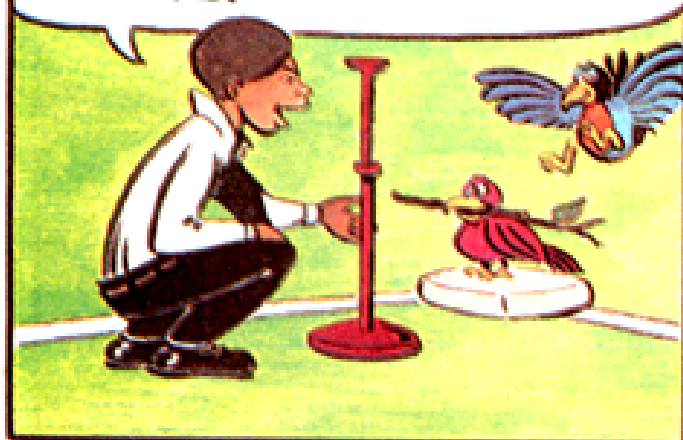
EL TEE BALL SE JUEGA EN UN TERRENO EN FORMA DE DIAMANTE CON 4 BASES. LAS LINEAS DE BASE CONECTAN LAS 4 ESQUINAS Y EL BATEADOR CORRE POR ELLAS.



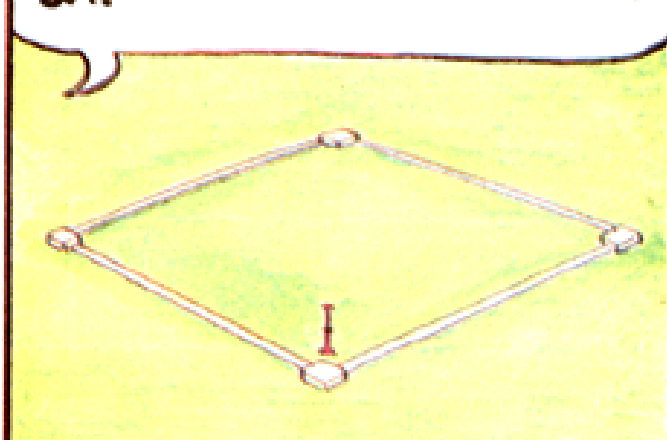
TRATEN DE JUGAR EN UN LUGAR TAN PLANO Y ABIERTO COMO ESTE.



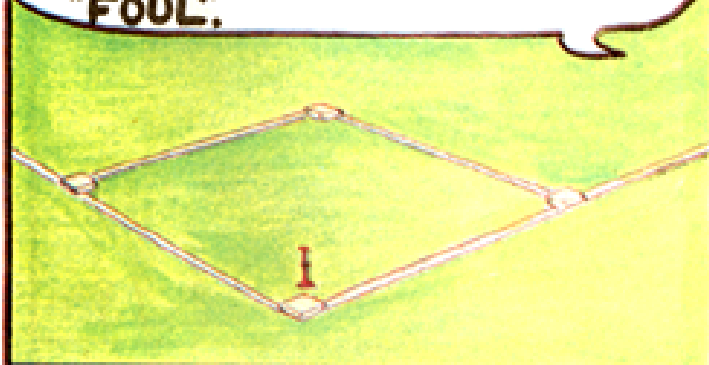
COLOCARE EL SOPORTE  
DELANTE DE ESTA BASE.  
SE LE LLAMARA "HOME  
PLATE."



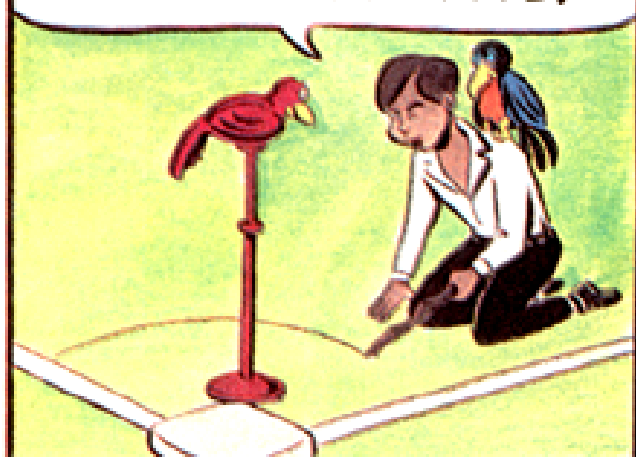
LAS BASES SE PONEN EN  
CADA ESQUINA DEL DIAMAN-  
TE DE DERECHA A IZQUIER-  
DA.



LAS LINEAS DE BASE ENTRE  
HOME Y PRIMERA Y HOME Y TER-  
CERA SE EXTIENDEN HASTA EL  
JARDIN. EL TERRENO DENTRO  
DE LAS LINEAS DE JUEGO ES  
"FAIR" Y FUERA DE ELLAS ES  
"FOUL".



HAY UN MEDIO CIRCULO AL-  
REDEDOR DEL SOPORTE Y  
HOME PLATE QUE TAMBIEN  
ES TERRITORIO DE "FOUL".



MAS O MENOS EN EL CENTRO  
DEL DIAMANTE SE MARCA UN  
RECTANGULO QUE LLAMARE-  
MOS "PLATO DEL LANZADOR".



Y AHORA LOS JUGADORES  
FORMAN DOS GRUPOS... LOS  
QUE BATEAN Y LOS QUE  
DEFIENDEN LAS BASES.











¡EMPEZARE CON EL BATEO!  
¿QUIEN ME AYUDARA A DE-  
MOSTRARLO?



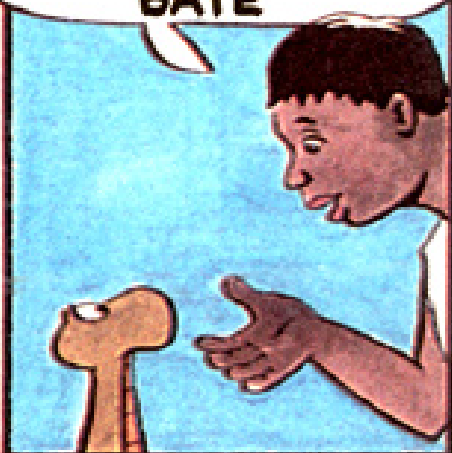
¡¡ YO !!



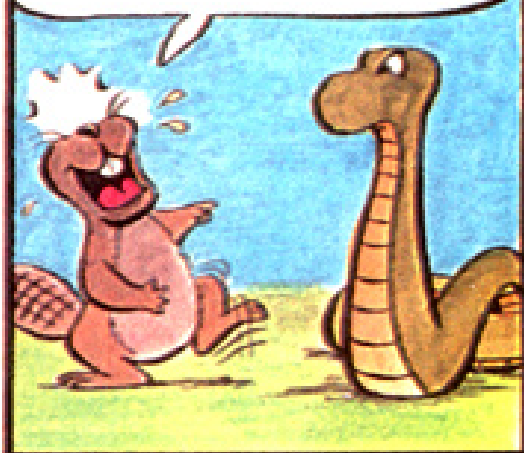
¡YO!



AJA... BUENO CULE-  
BRA, PARA PODER BA-  
TEAR, UNO NECESITA  
PODER AGARRAR EL  
BATE



¡JA, JA! LAS CULE-  
BRAS NO TIENEN MA-  
NOS! NO PUEDES  
AGARRAR EL BATE!

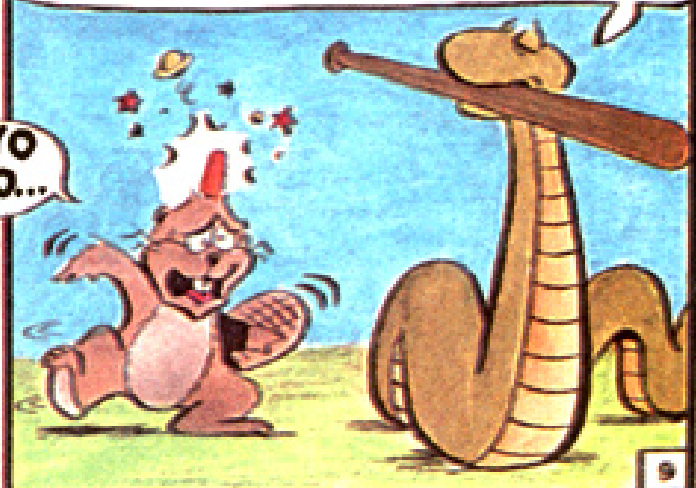


POW!



¿QUIEN DICE QUE YO NO PUE-  
DO AGARRAR UN BATE?

YO  
NO...

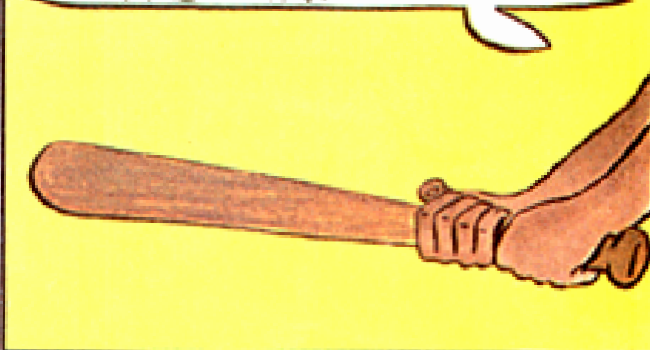




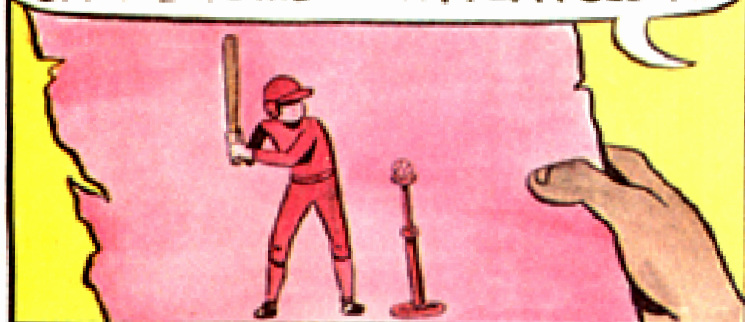
**BUENO, NO TODOS DEBEMOS AGARRAR EL BATE CON LOS DIENTES. ¿VEN COMO LO AGARRO? ¡ESTA ES LA MANERA CORRECTA!**



**CON LOS DEDOS SE AGARRA EL BATE CON LAS MANOS JUNTAS POR LA PARTE DELGADA. ASI SE GIRA LA PARTE GRUESA DEL BATE EN DIRECCION A LA PELOTA.**



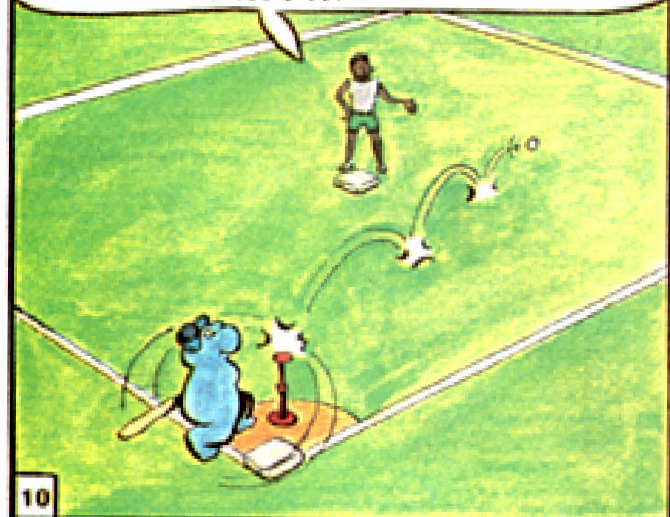
**EL BATEADOR DEBE PARARSE CON LAS PIERNAS SEPARADAS. CON LOS BRAZOS LEVANTADOS AL NIVEL DE LOS HOMBROS, DANDO UN PASO HACIA LA PELOTA, AL MISMO TIEMPO DEBE GIRAR LA PARTE GRUESA DEL BATE EN DIRECCION A LA PELOTA.**



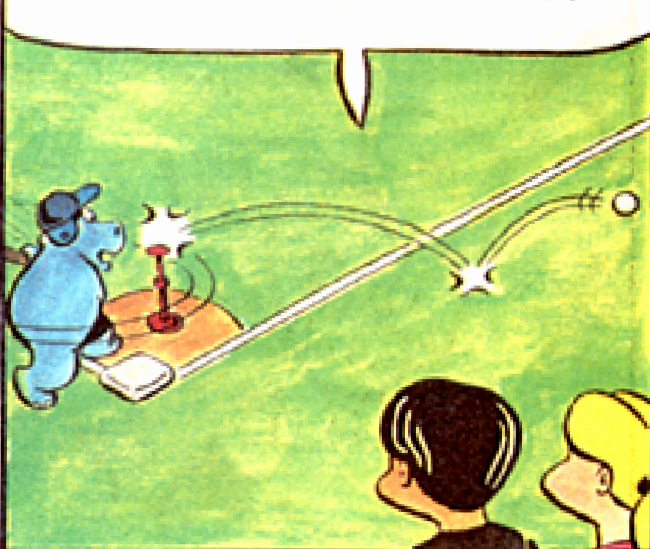
**EN TEE BALL, LA PELOTA SE PONE EN EL SOPORTE Y EL BATEADOR LE PEGA CON EL BATE...**

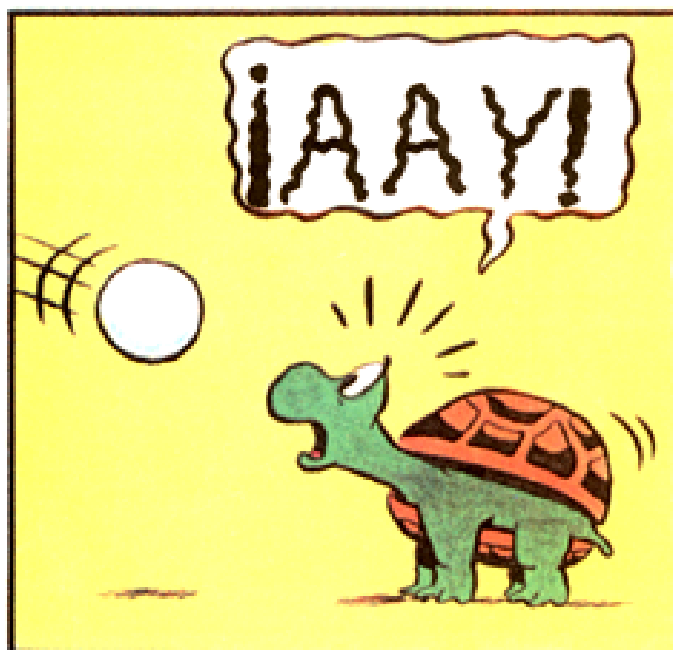


**LA META ES GOLPEAR LA PELOTA HACIA EL TERRENO LLAMADO "FAIR"...**

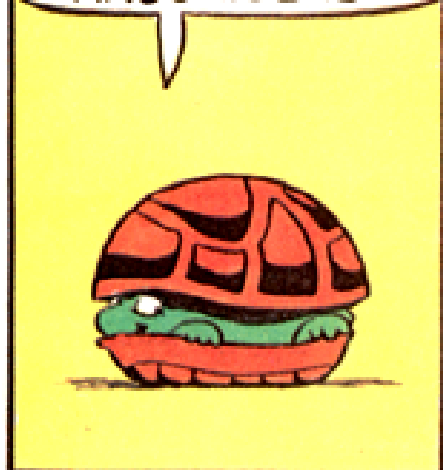


**...Y NO HACIA EL TERRENO LLAMADO "FOUL" COMO SE VE...**

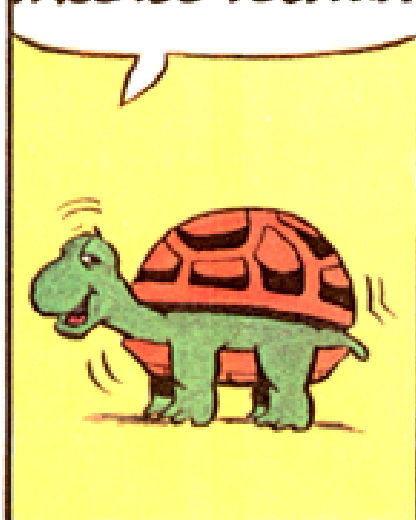




**LAS TORTUGAS PODAMOS SER BAS-TANTE RAPIDAS CUANDO QUEREMOS**



**ESTA VIEJA ARMA-DURA NO ME HA FALLADO TODAVIA**

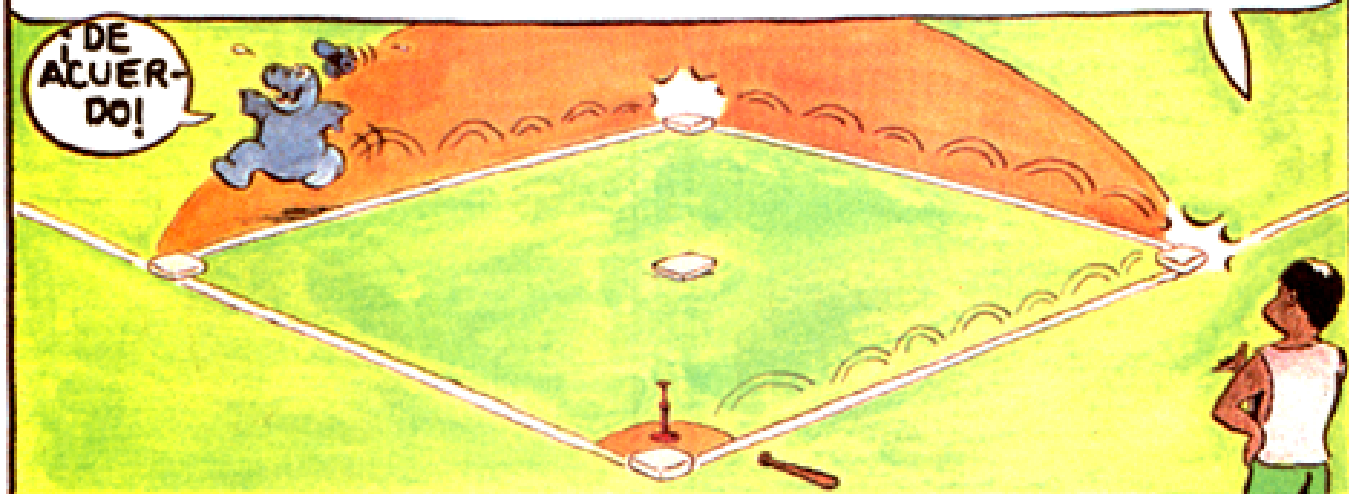


**DESPUES DE PEGARLE A LA PELOTA EN TERRENO "FAIR", EL BATEADOR SUELTA EL BATE Y CORRE RAPI-DAMENTE.**





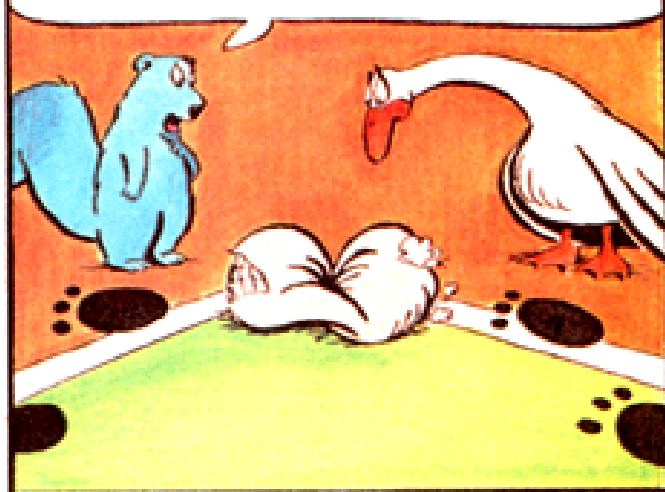
¡OYE, HIPOPOTAMO! ENSEÑANOS COMO CORRER LAS BASES.  
¡ASI, EL RESTO DE LOS ANIMALES PUEDE PRACTICAR



¡PERO, QUE DIVERTIDO QUE ES  
ESTE JUEGO! ¿Y USTEDES?  
¿QUE ESPERAN? ¿NO VAN A  
CORRER LAS BASES?  
¿QUE LES SUCEDE?



PUES, HIPOPOTAMO... DESPUES  
QUE PASASTE POR LA BASE...  
NO QUEDA MUCHA BASE...



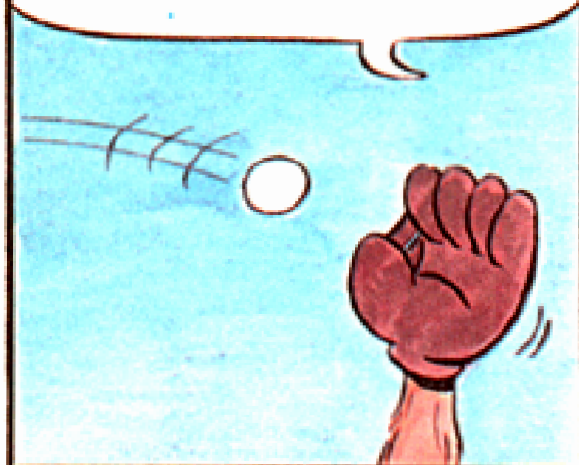
EL GRUPO QUE BATEA NECESI-  
TA SABER COMO MANEJAR UN  
BATE Y CORRER LAS BASES... EL  
GRUPO EN EL TERRENO NECESI-  
TA SABER COMO AGARRAR Y  
TIRAR LA PELOTA.



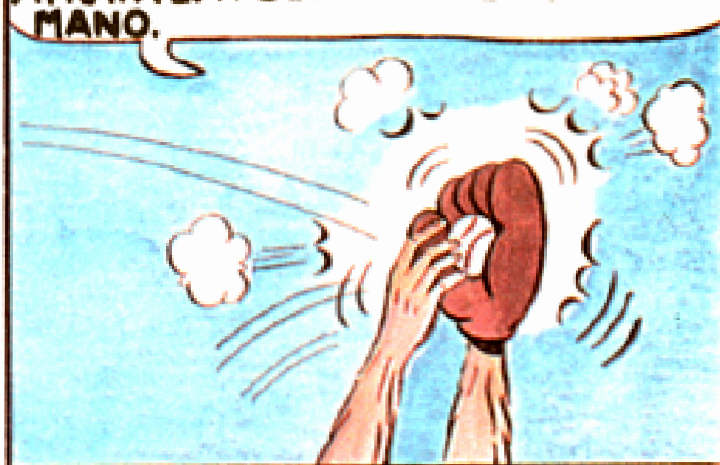
PARA PODER AGARRAR LA  
PELOTA, ES IMPORTANTE  
QUE ESTA NUNCA SE PIER-  
DA DE VISTA....



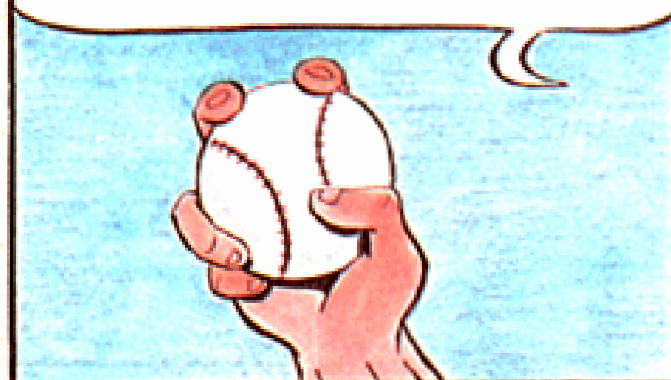
AL LLEGAR LA PELOTA, SE PONE EL GUANTE ABIERTO PARA RECIBIRLA.



EN CUANTO LA PELOTA HACE CONTACTO CON EL GUANTE, ESTE SE CIERRA Y AL MISMO TIEMPO SE ATRAPA LA PELOTA CON LA OTRA MANO.



PARA TIRAR LA PELOTA, SE AFIRMA CON EL DEDO PULGAR ENTRE LOS DEDOS INDICE Y MEDIO,....



SE ECHA EL BRAZO PRIMERO HACIA ATRAS Y ARRIBA....



CONTINUANDO LA MOCION POR ENCIMA DEL HOMBRO, SE SUELTA LA PELOTA POR ENCIMA DEL HOMBRO, SE SUELTA LA PELOTA CON UNA ACCION DE LA MUÑECA HACIA ABAJO.



¡QUE DIVERTIDO!  
¿PODEMOS PROBAR?

POR  
SUPUESTO





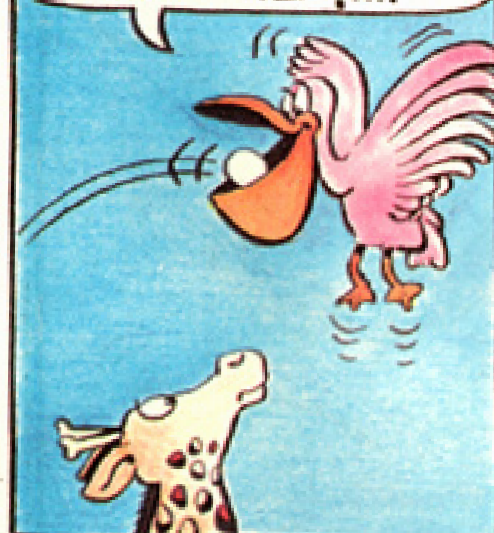
ELIJAN UN COMPAÑERO Y PRACTIQUEN COMO TIRAR Y AGARRAR LA PELOTA..... Y....



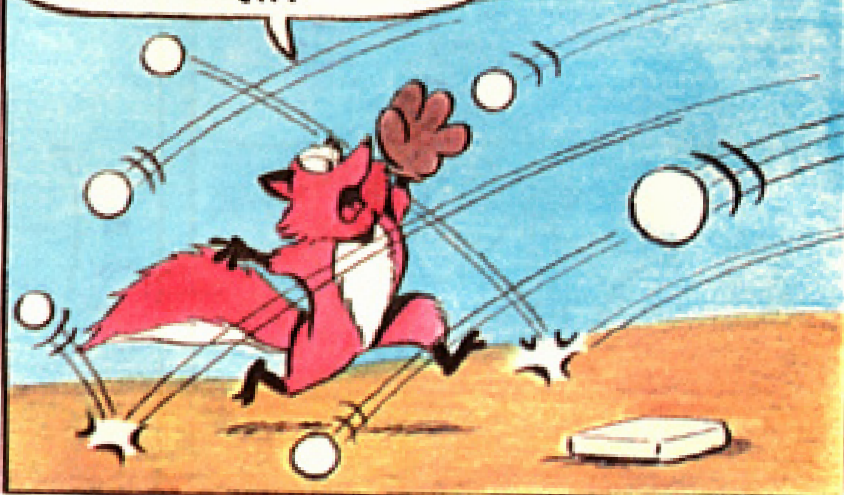
ALGUNOS TENEMOS NUESTRA MANERA ESPECIAL DE TIRAR LA PELOTA...



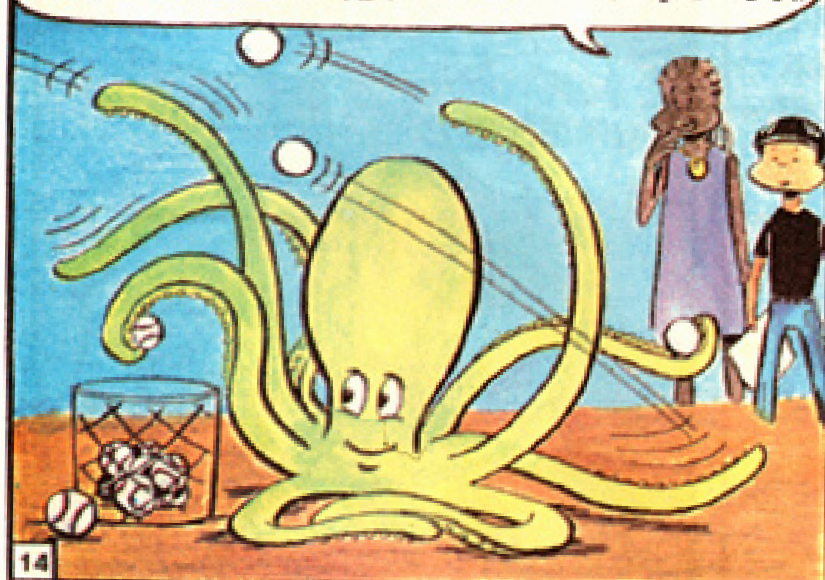
¡.....Y TAMBIEN DE AGARRARLA!....



¡DIGAN! ¡SOLAMENTE TIRENME UNA PELOTA A LA VEZ!...



CREO QUE ES MEJOR QUE AYUDEMOS...



¡POR FAVOR, ESCUCHEN! HAGAMOS UN JUEGO QUE ENSEÑE LOS FUNDAMENTOS DE AGARRAR, TIRAR Y CORRER





**PRIMERO, NOS DIVIDIMOS EN DOS GRUPOS IGUALES. CADA GRUPO ESCOGE UN CAPITAN**

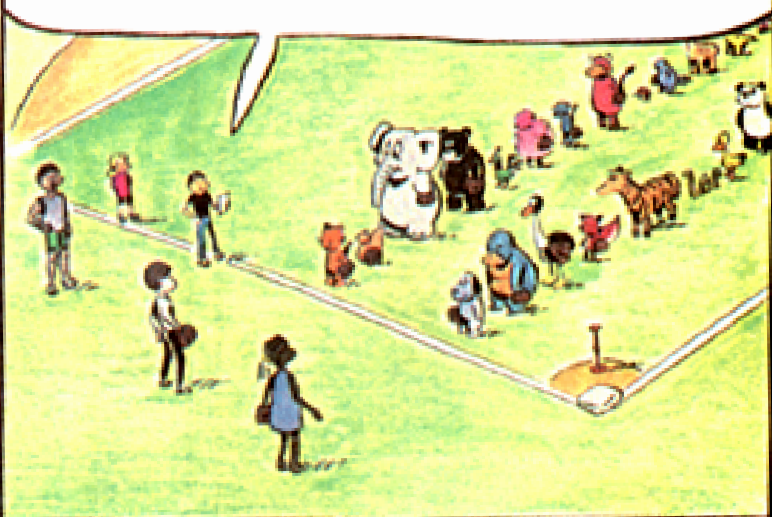


**DEBERIA HABERMELO IMAGINADO...**

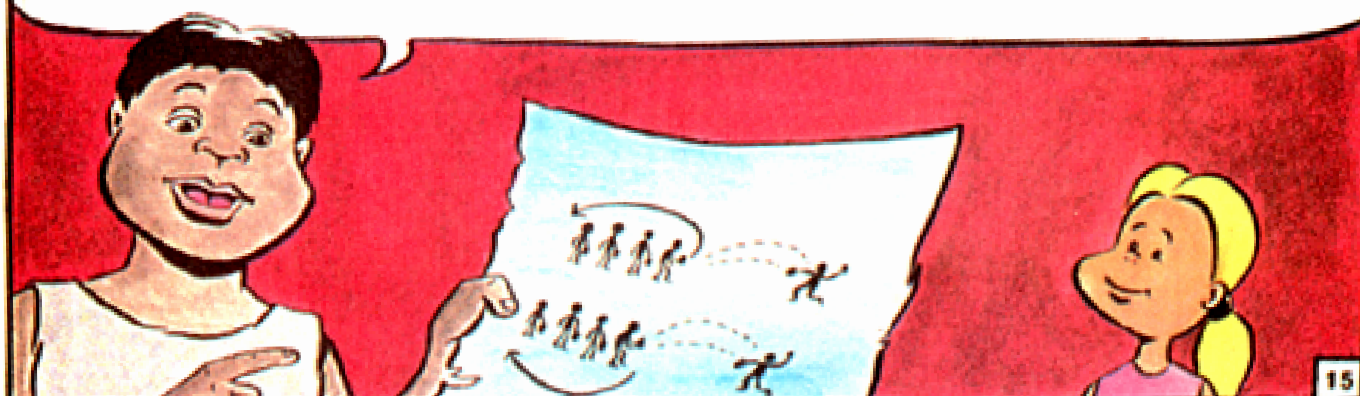
**AHORA, CADA GRUPO HACE FILA ENFRENTA SU CAPITAN...**



**NO IMPORTA. NOSOTROS SEREMOS LOS CAPITANES**



**CUANDO SE DE LA SEÑAL, EL CAPITAN LE TIRA LA PELOTA AL PRIMERO EN LA FILA. ESTE LA RECIBE Y LA TIRA DE NUEVO AL CAPITAN Y CORRE AL FINAL DE LA FILA. ESTO SE REPITE Y EL GRUPO QUE TERMINA PRIMERO, GANARA EL JUEGO.**

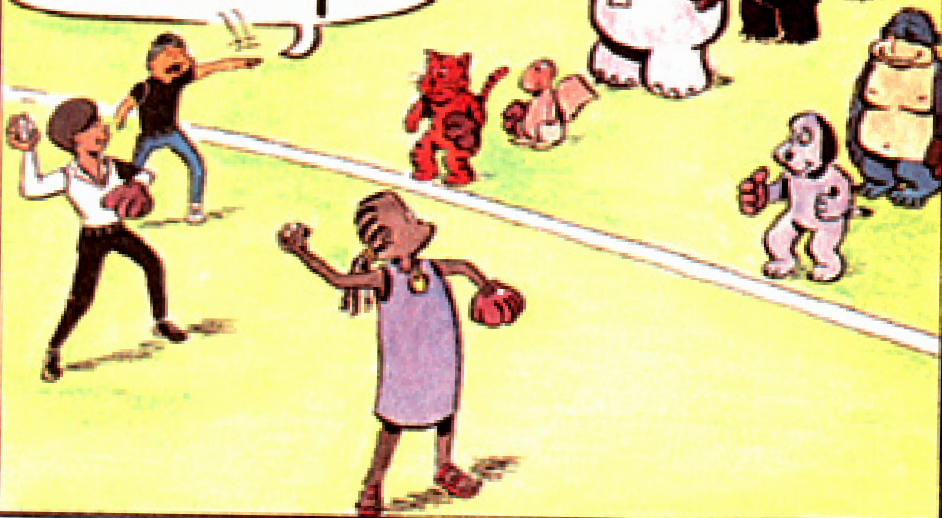




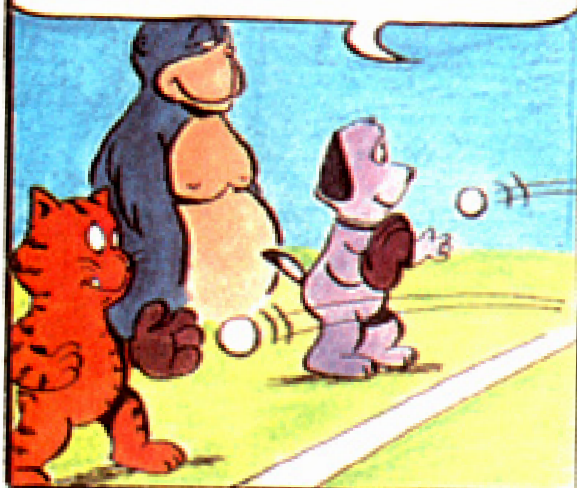
**PUES ¡A JUGAR SE HA DICHO!**



**¡BUENO! ¿LISTOS?  
COMENCEMOS... ¡YA!**



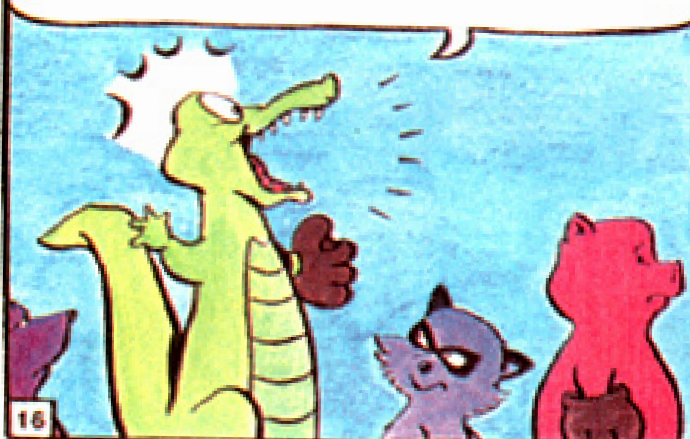
**¡AGARREN LA PELOTA EN  
EL GUANTE, COMO LES  
ENSEÑAMOS!...**



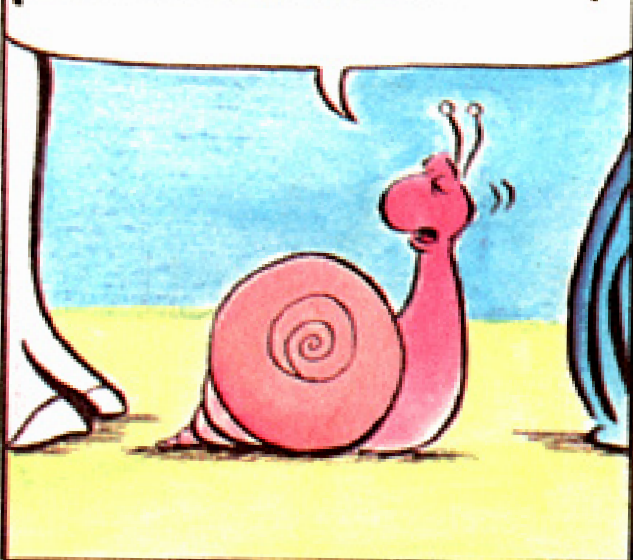
**¡AHORA, TIREN LA PELOTA AL CA-  
PITAN Y CORRAN AL FINAL DE LA  
FILA!...**



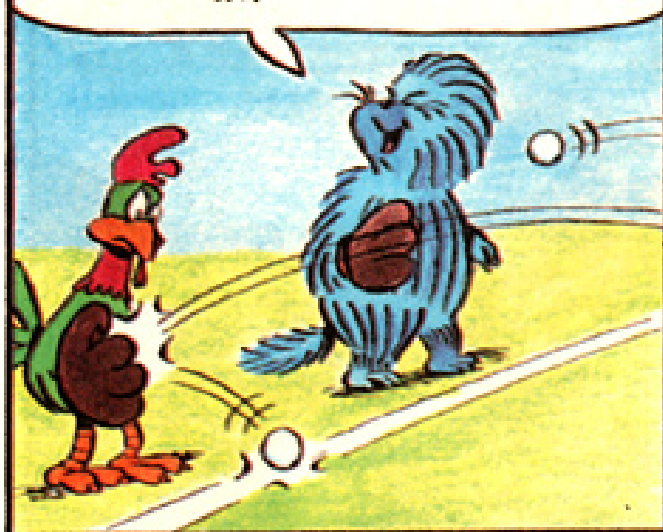
**¡RAPIDO, APURENSE! TRATEN DE  
TIRAR Y CORRER MÁS RAPIDO  
QUE EL GRUPO OPUESTO!**



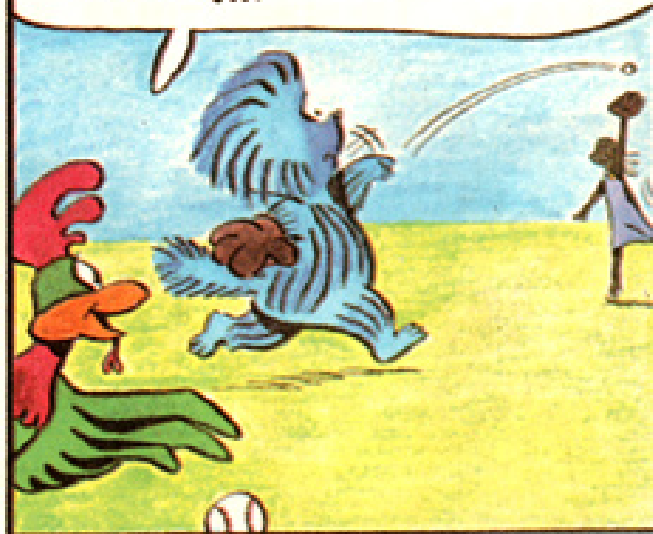
**¡POR FAVOR, NO ME APUREN!**



¡JA, JA, JA! ¡SE TE CAYO LA PELOTA!...



...Y TU, LA TIRASTE MUY LEJOS!...



¡NO SE PREOCUPEN! ¡ES ASI COMO SE APRENDE!  
¡CONTINUEN!...

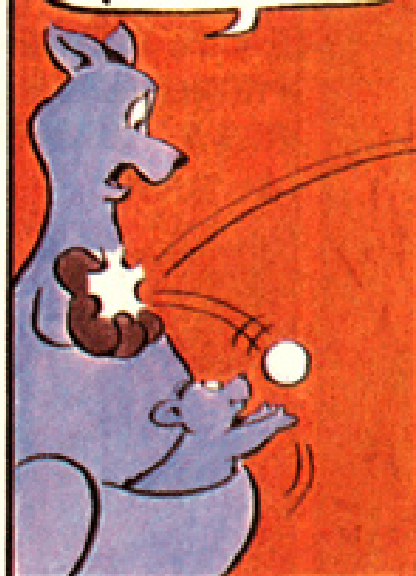


¡APRENDER TAMBIEN ES DIVERTIDO!

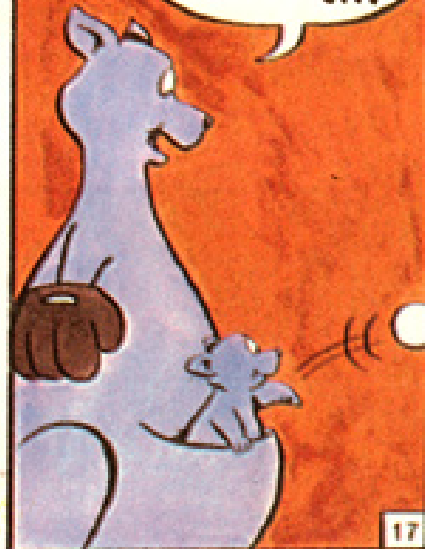
¡SOY EL ULTIMO! ¡SI AGARRO LA PELOTA Y SE LA TIRO AL CAPITAN...  
GANAREMOS!...



¡AAAY!...



¡GRACIAS, JOEY!...

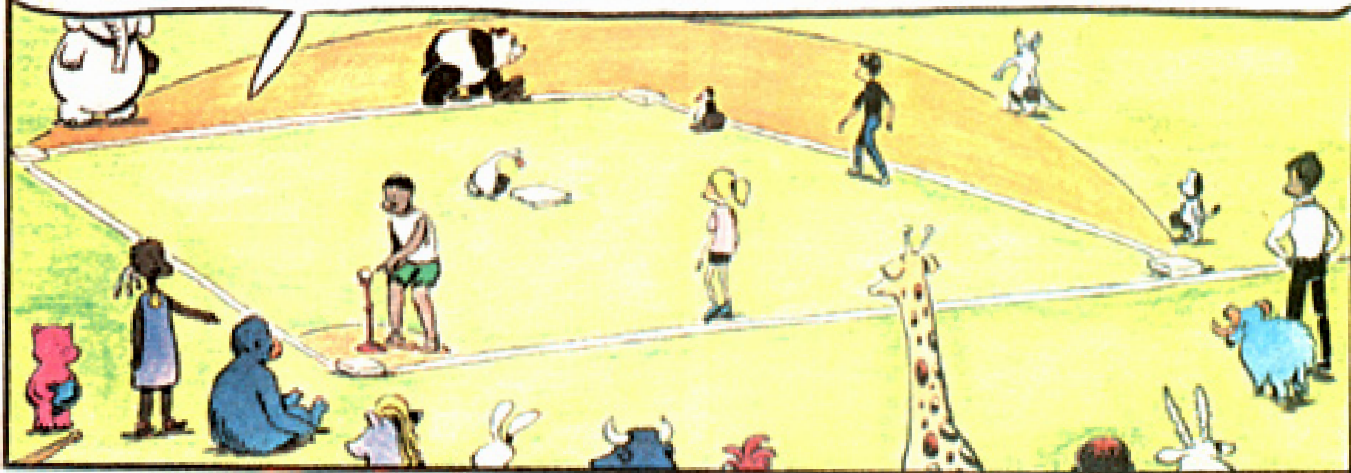




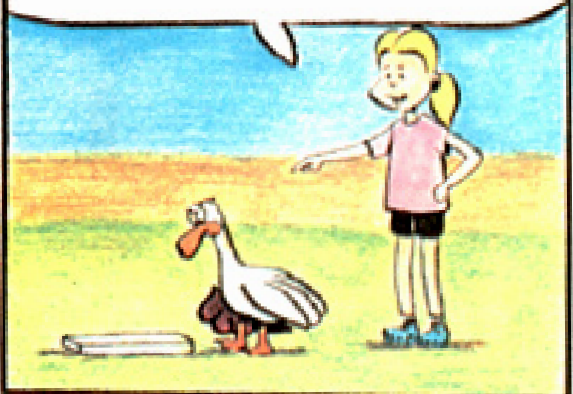




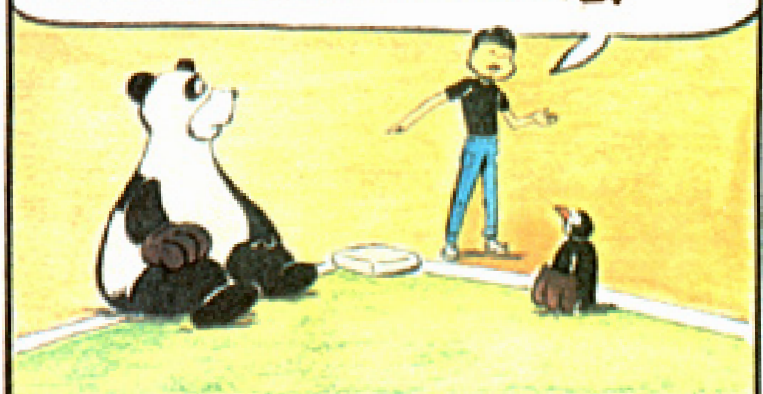
LOS DEL GRUPO DEFENSIVO SE COLOCAN EN EL TERRENO DE MANERA QUE ESTEN EN EL TERRENO "FAIR", MIENTRAS QUE LOS BATEADORES SE PONEN LOS CASCOS Y ESPERAN MAS ALLA DEL "HOME".



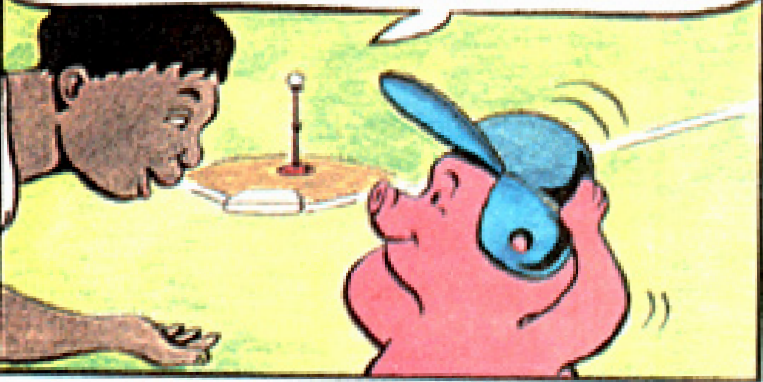
**GANSO, COMO "LANZADOR" DEBES PARARTE ENCIMA DEL "PLATO" HASTA QUE EL BATEADOR HAGA CONTACTO CON LA PELOTA.**



LOS OTROS SE COLOCAN MAS ALLA DE LA LINEA DE BASE HASTA QUE LA PELOTA SEA BATEADA. EL LANZADORES EL UNICO QUE PUEDE ESTAR DENTRO DEL DIAMANTE.

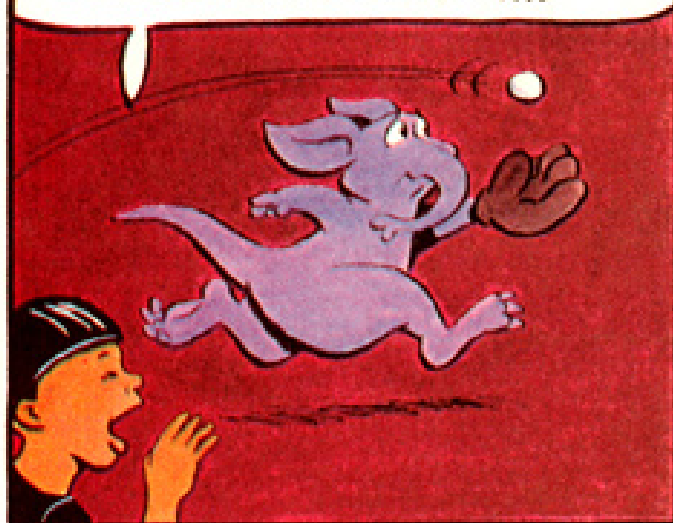


EL JUGADOR QUE ENCABEZA LA FILA, BATEA PRIMERO. ASI ES QUE TE TOCA A TI, CERDITO. ¡DALE A LA PELOTA CON EL BATE, COMO TE ENSEÑE!...

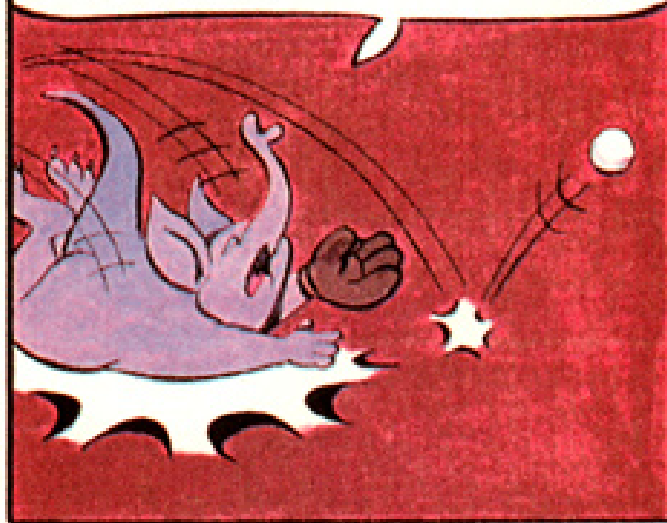




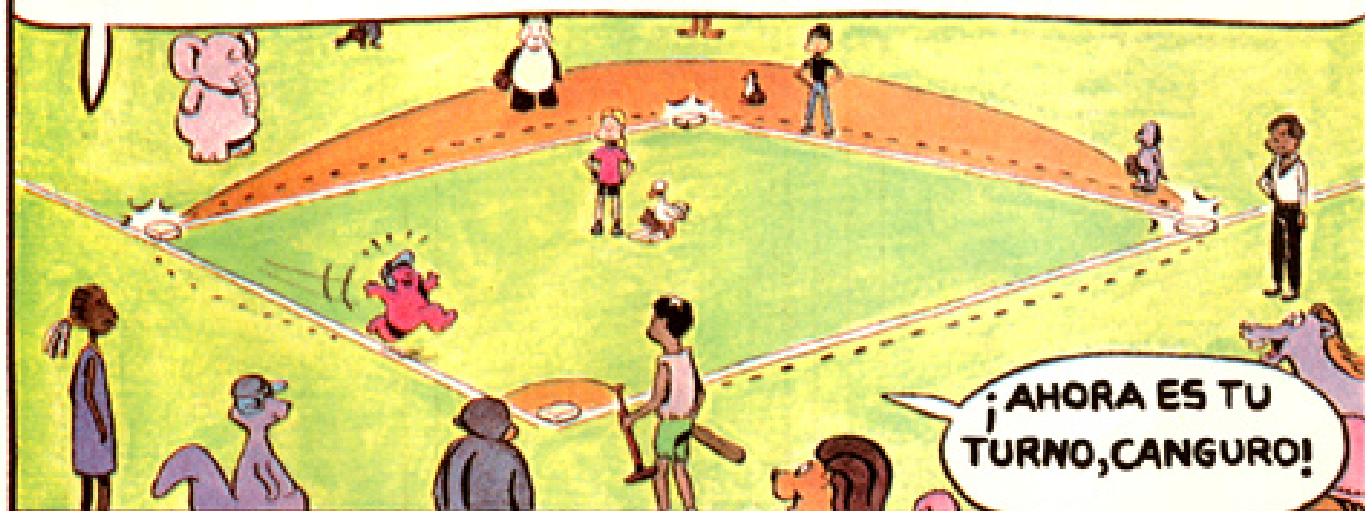
¡HORMIGUERO! ¡TRATA DE ALCANZAR LA PELOTA!...



¡UFF! ¡CERDITO DIO UN BATAZO POR ARRIBA DE MI CABEZA!...



¡ENTONCES, CERDITO, CORRE LAS BASES. PISANDO CADA UNA! ES UNA CARRERA PARA EL GRUPO AL BATE.



¡AHORA ES TU TURNO, CANGURO!

POR SUERTE, TENGO A ALGUIEN QUE BATEA POR MI.



¡AGARRA LA PELOTA!!

¡ESTA VEZ SI LA ATRAPE!



SI UN JUGADOR AGARRA LA PELOTA ANTES DE QUE CAIGA ESTA A TIERRA, ES UN "OUT"

CANGURO NO PUEDE AVANZAR A PRIMERA BASE, Y DEBE IR AL FINAL DE LA FILA DE BATEO.

¡GUA A!

¡NO LLORES, MAMA! TRATAREMOS DE NUEVO EN LA PROXIMA ENTRADA.

BUENO, ARDILLA, TE TOCA A TI, AHORA.

¡OH, NO PUEDO! SOY MUY PEQUEÑA

POR ESO, EL SOPORTE SE SUBE Y SE BAJA, PARA ADAPTARLO A TODOS LOS TAMAÑOS.

¡GRACK!

¡ATRAPA LA PELOTA EN EL GUANTE COMO TE MOSTRAMOS!

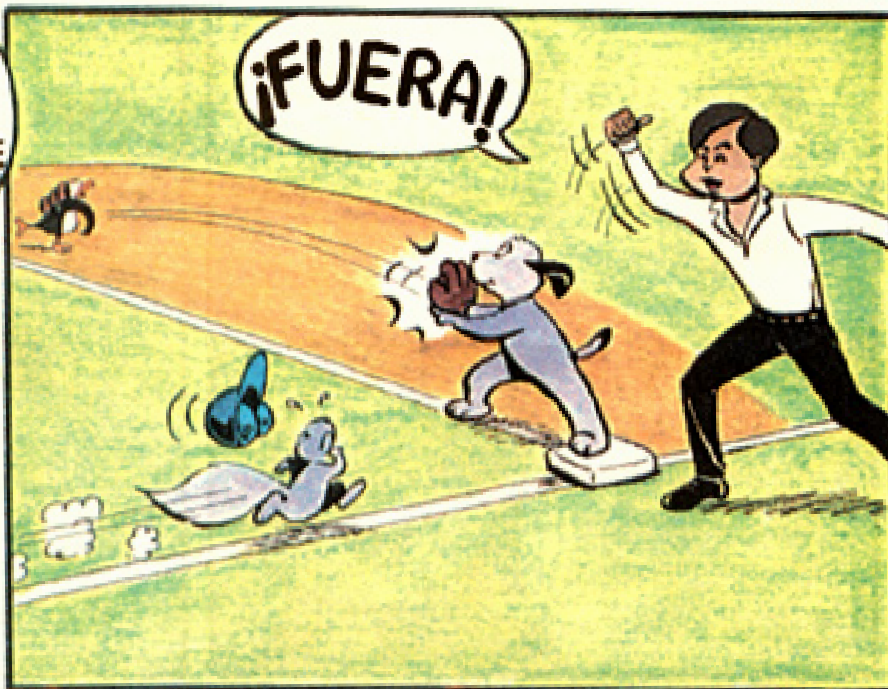
¡CORRE, ARDILLA, CORRE! ¡TIENES QUE LLEGAR A PRIMERA BASE ANTES DE QUE LLEGUE LA PELOTA AL PERRO!...



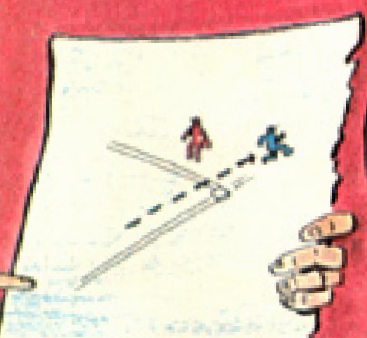
¡PRONTO, PINGUINO,  
TIRAME LA PELOTA  
ANTES DE QUE LLEGUE  
LA ARDILLA!



¡FUERA!



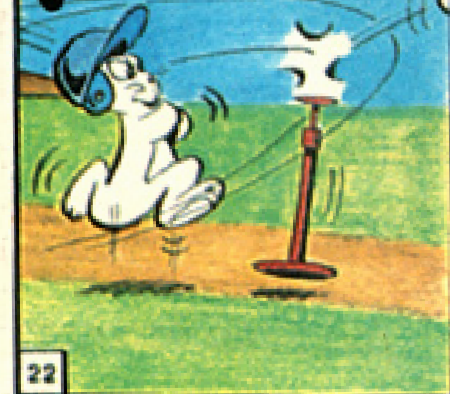
EN ESTA PAGINA HAY UNA REGLA MUY IMPORTANTE PARA EL  
CORREDOR. CUANDO AVANZA A LA PRIMERA BASE, SE LE PER-  
MITE PASAR MAS ALLA DE LA BASE, DESPUES DE PISARLA...



... PERO, CUANDO  
SE AVANZA A LA SEGUN-  
DA O TERCERA BASE, NO  
SE DEBE PASAR ESTAS,  
SINO MANTENER CONTAC-  
TO CON ELAS.

AHORA, TE TOCA A  
TI, CONEJO

¡CRACK!

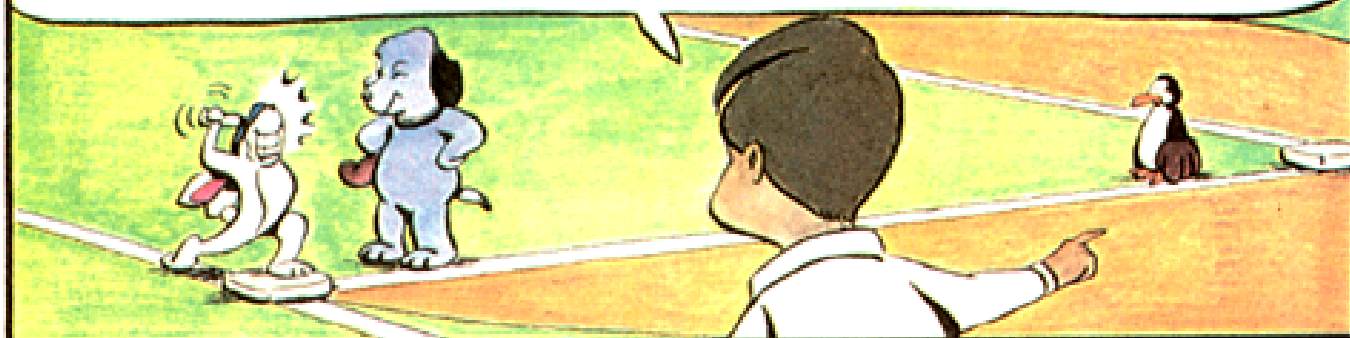


¡QUIETO!

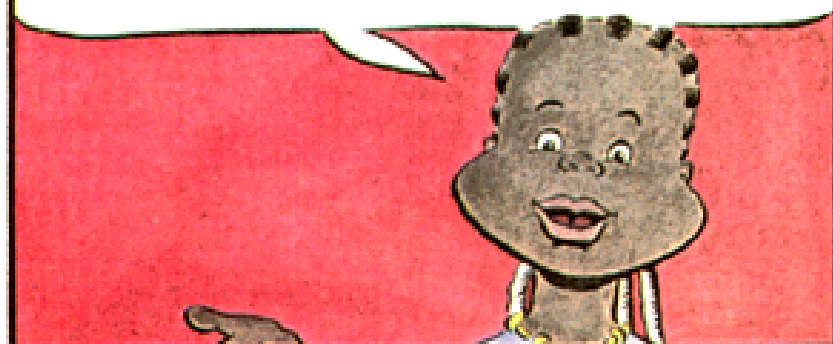


¡ESO ES, CONEJO! ¡SIGUE  
CORRIENDO MAS ALLA DE LA  
PRIMERA BASE!...

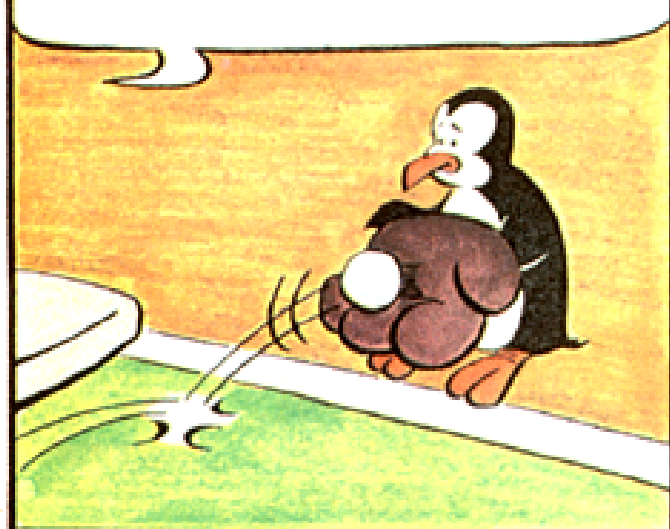
· YA QUE LOGRASTE LLEGAR A PRIMERA BASE, QUÉDATE AHÍ! SI TRATAS DE CORRER A LA SEGUNDA, EL QUE JUEGA PRIMERA PUEDE TIRARLE LA PELOTA AL QUE JUEGA SEGUNDA, Y TE PUEDEN PONER "OUT". MIENTRAS ESTAS EN TU BASE, NO TIENES NINGUN PROBLEMA



EL JUEGO SE PARA MIENTRAS LA PELOTA SE DEVUELVE AL "RECEPTOR". ESTO SE LLAMA "TIME OUT" O "PELOTA MUERTA". QUIERE DECIR QUE LOS CORREDORES EN BASE NO PUEDEN AVANZAR HASTA QUE LA PELOTA SEA BATEADA DE NUEVO.



ESTE ES UN BATAZO AL PINGÜINO CERCA DE LA SEGUNDA BASE.



¡RECÓGE LA PELOTA Y PISA LA BASE, PINGÜINO!...





CUANDO UN BATEADOR AVANZA A LA PRIMERA BASE, EL CORREDOR QUE OCUPA ESA BASE, TIENE QUE AVANZAR A LA SEGUNDA. ESTA ES UNA SITUACION FORZADA; SI LLEGA LA PELOTA A LA BASE ANTES DEL CORREDOR, FORZADO A CORRER A ESA BASE, ES UN "OUT"...

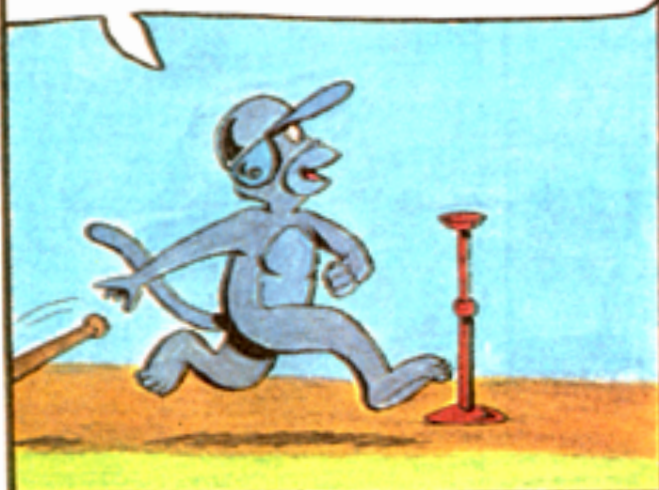


ESE CORREDOR "OUT", DEBE REGRESAR AL FINAL DE LA FILA DE BATEADORES

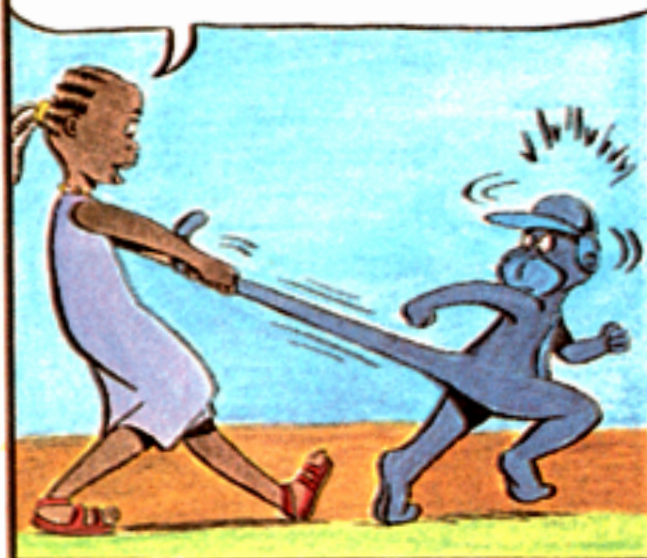
AHORA, ES TU TURNO, MONO



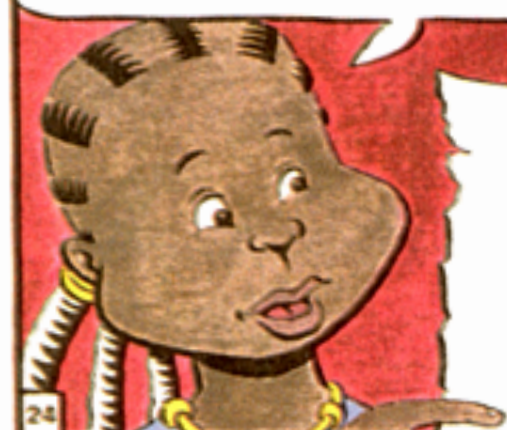
AHORA, SUELTO EL BATE Y CORRO A PRIMERA BASE, ¿VERDAD?



NO, EXACTAMENTE, MONO...



LA PELOTA QUE TU BATEASTE SALIO POR EL TERRITORIO FOUL FUERA DE LAS LINEAS DE BASE Y NO SE JUEGA. TIENES QUE DARLE ENTRE LAS LINEAS PARA QUE SEA UN BATAZO "FAIR"



AHORA COMPRENDO!...



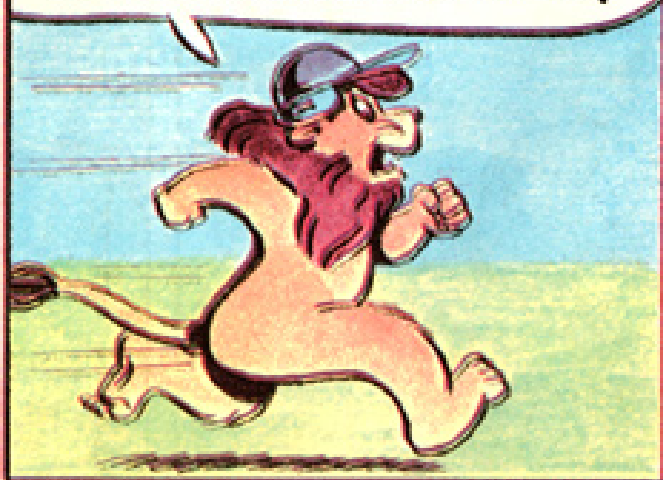




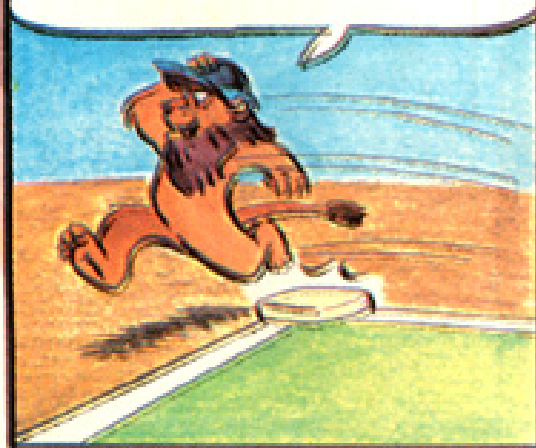


**¡SMASH!**

¡A ELLOS SE LES ESCAPO LA PELOTA! ¡AHORA YO PUEDO CORRER A SEGUNDA BASE!

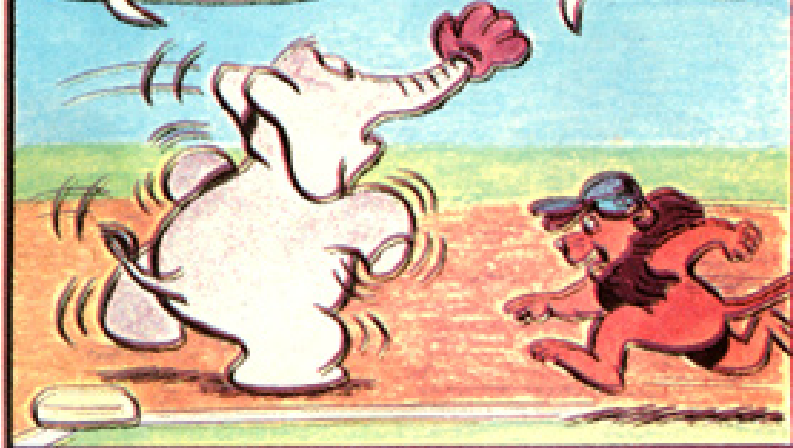


EN VERDAD, PODRIA CORRER A LA 3ª BASE Y ASI GANARLE A LA PELOTA...

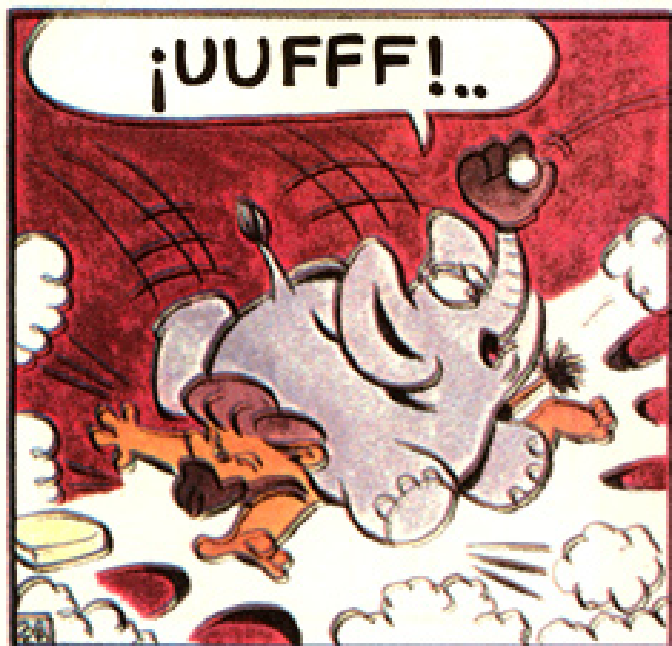


¡NO, SI YO LOGRO ATRAPAR LA PELOTA PRIMERO!

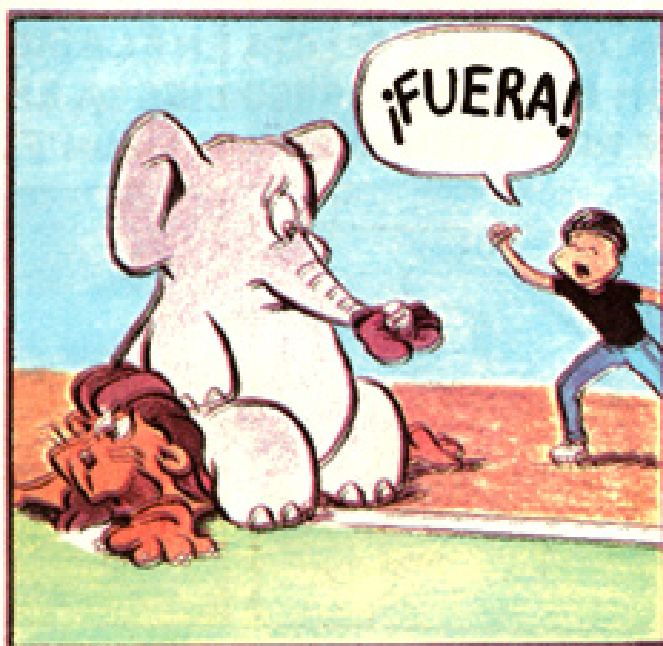
¡JA! ¡PERO, TUNO ESTÁS PARADO EN LA BASE!...



¡UUFFF!...

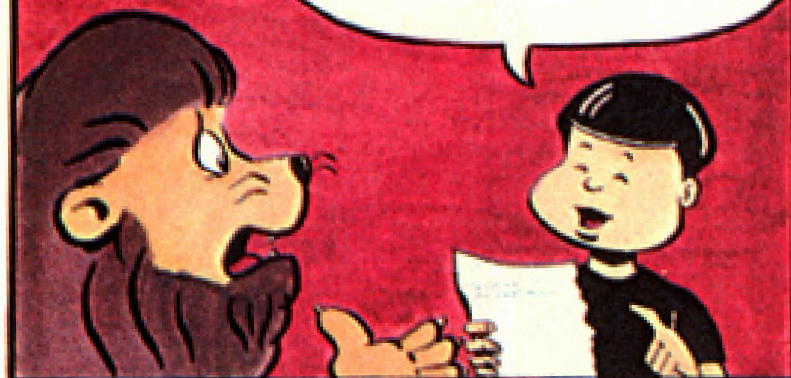


¡FUERA!

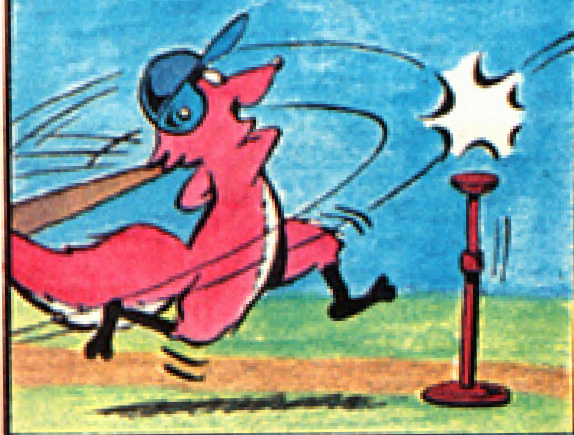


PERO, SI EL  
NO PISABA  
LA BASE...

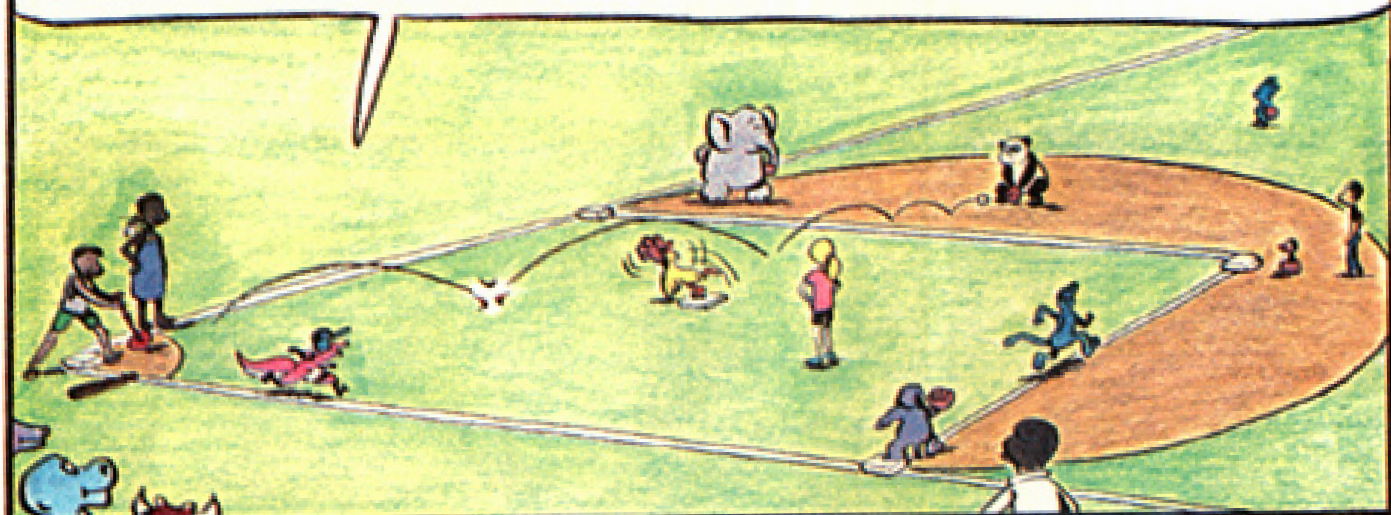
SI, PERO, SI UN JUA-  
DOR TOCA A UN CORRE-  
DOR QUE NO ESTA EN BA-  
SE CON LA PELOTA, ES  
UN "TAG OUT".



¡BUENO, ZORRO, TE TOCA  
ATII..



VA LA PELOTA RODANDO HACIA EL PANDA.; YO VOY A PRIMERA Y  
MONITO TIENE QUE CORRER A LA SEGUNDA!....



¡OH, NO! PANDA ME TI-  
RO LA PELOTA Y NO  
LA ALCANCE A ATRA-  
PAR...



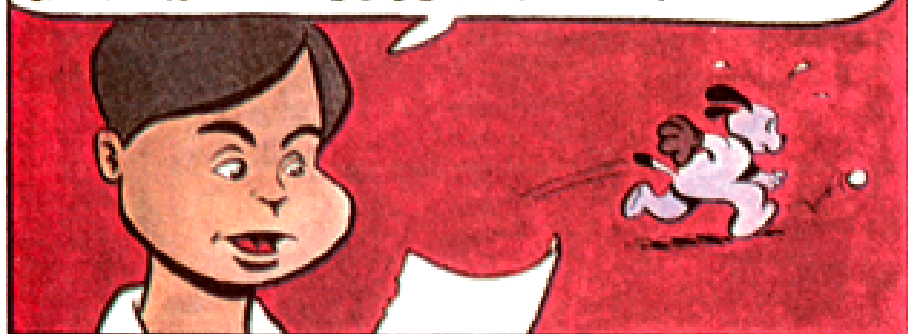
¡JA! ¡LA PELOTA SE FUE TAN LEJOS QUE  
NO PARARE HASTA LLEGAR A "HOME  
PLATE"!



NO ES ASI,  
EXACTAMENTE,  
ZORRO...



CUANDO UNA PELOTA SE VA MAS ALLA DEL TERRITORIO "FOUL", YA SEA POR HABER SIDO MAL TIRADA O NO SER AGARRADA, LOS CORREDORES SOLAMENTE PUEDEN AVANZAR UNA BASE MAS. DE ESTE MODO, LOS CORREDORES NO PUEDEN ANOTAR UN MONTON DE CARRERAS COMO RESULTADO DE UN ERROR.



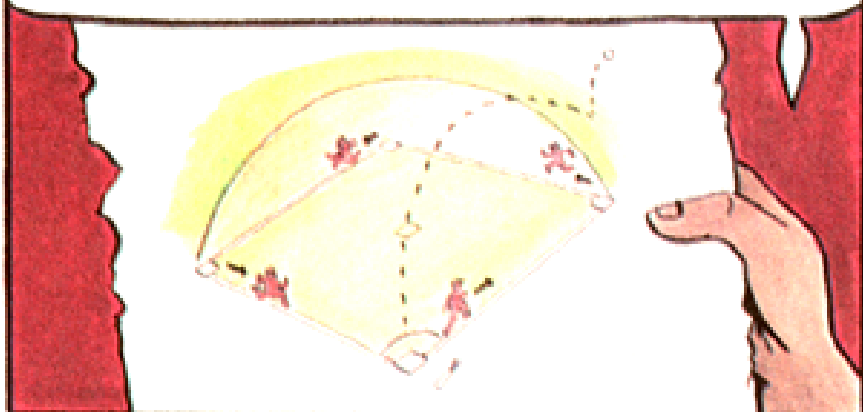
BUENO, DESPUES QUE LA RANA Y LA TORTUGA BATEEN, YO SERE EL ULTIMO EN MI GRUPO.



Y AHORA EXPLICAMOS LA REGLA DEL "ULTIMO BATEADOR"...



CUANDO EL ULTIMO BATEADOR BATEA, TODOS LOS DEMAS, EN BASE, TRATARAN DE LLEGAR A "HOME PLATE" CON SU GOLPE...

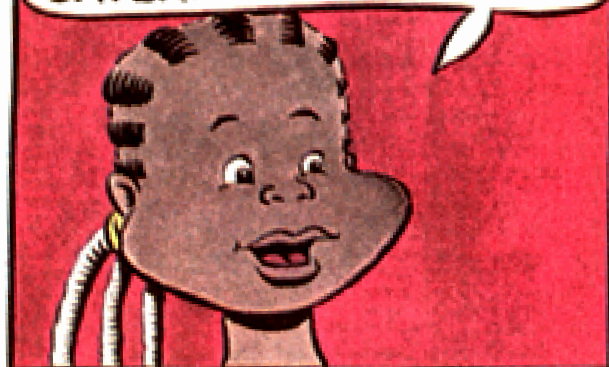


LOS DEFENSORES TRATAN DE HACER UN "OUT" ANTES DE QUE SE PUEDA ANOTAR UNA CARRERA.

PERO, SI UN CORREDOR CRUZA EL HOME PLATE ANTES DE QUE OTRO SEA "OUT", ESA CARRERA SE CUENTA. DESPUES DEL ULTIMO BATEADOR, SE TERMINA LA MEDIA ENTRADA.



PARA JUGAR LA OTRA MEDIA ENTRADA, SE CAMBIAN LOS GRUPOS. LOS QUE ACABAN DE BATEAR SE VAN AL TERRENO Y LA DEFENSA A BATEAR.

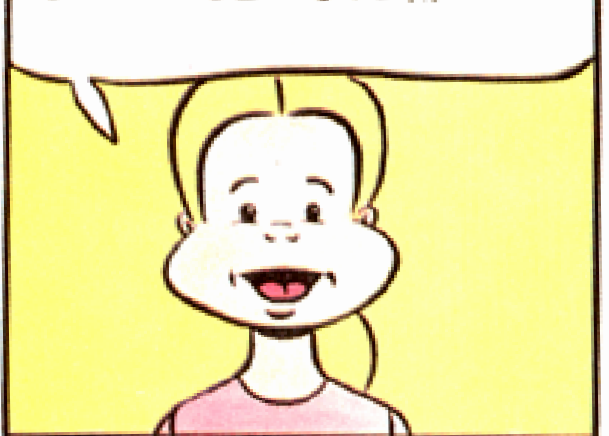


¡QUE BUENO! ¡AHORA NOS TOCA BATEAR!....

ME GUSTA EL JUEGO DE "TEE BALL"!....



DESPUES QUE JUEGUEN "TEE BALL", PUEDEN APRENDER A JUGAR SOFTBOL O BEISBOL...



¡MAS JUEGOS!  
¡¡HURRA!!

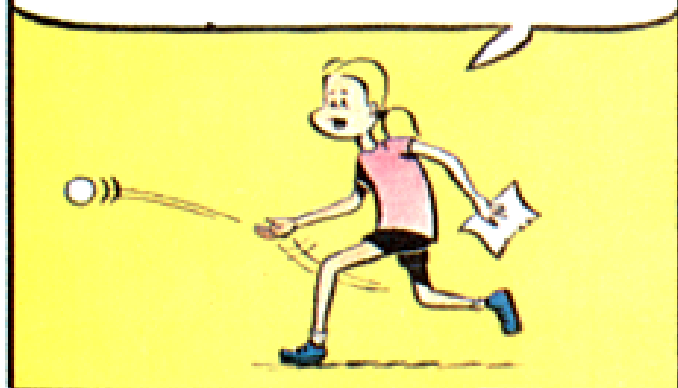


EL SOFTBOL Y EL BEISBOL SON MUY PARECIDOS AL TEE BALL, PERO, EN VEZ DE USAR EL SOPORTE, LOS BATEADORES TRATAN DE BATEAR LA PELOTA TIRADA POR EL LANZADOR...

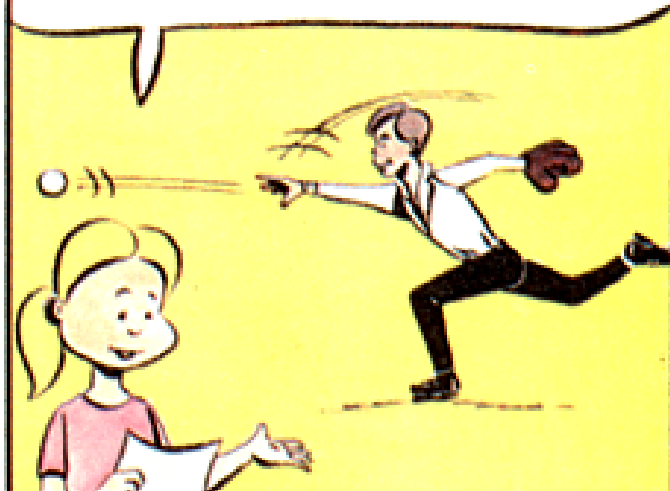




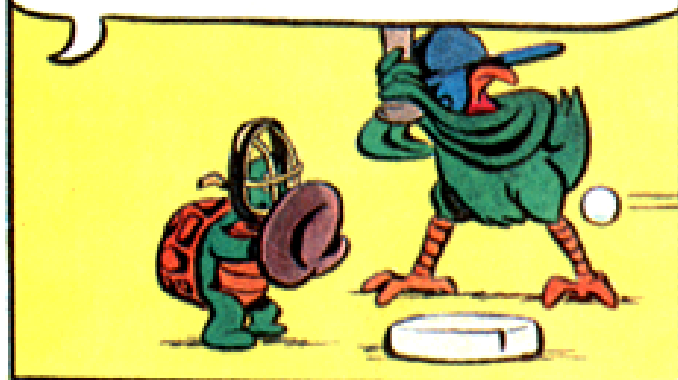
LA DIFERENCIA ENTRE LOS DOS ES QUE, EN EL SOFTBOLEL LANZADOR TIRA LA PELOTA A UN NIVEL MAS ABAJO QUE DE LA CINTURA....



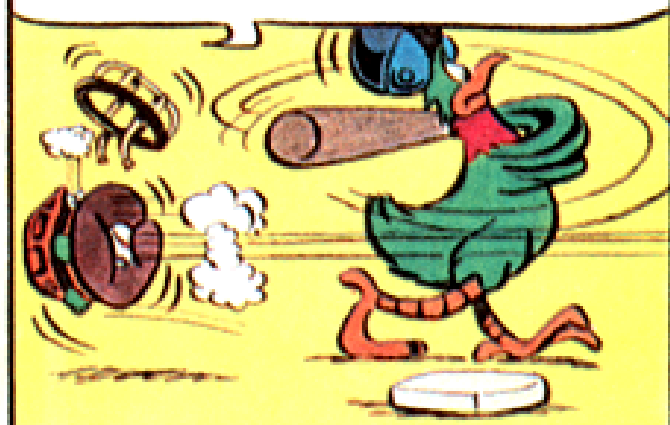
EN CAMBIO, EN EL BEISBOL, LA MOCION DEL LANZAMIENTO ES POR ARRIBA DEL HOMBRO...



SE TIRA LA PELOTA AL RECEPTOR POR ENCIMA DEL HOME PLATE. EL BATEADOR TRATA DE PEGARLE CON EL BATE Y HACER LLEGAR LA PELOTA AL TERRITORIO "FAIR"...



SI EL BATEADOR NO LE PEGA A LA PELOTA, SE CUENTA COMO UN "STRIKE". SI SE CUENTAN TRES "STRIKES", ES UN OUT...

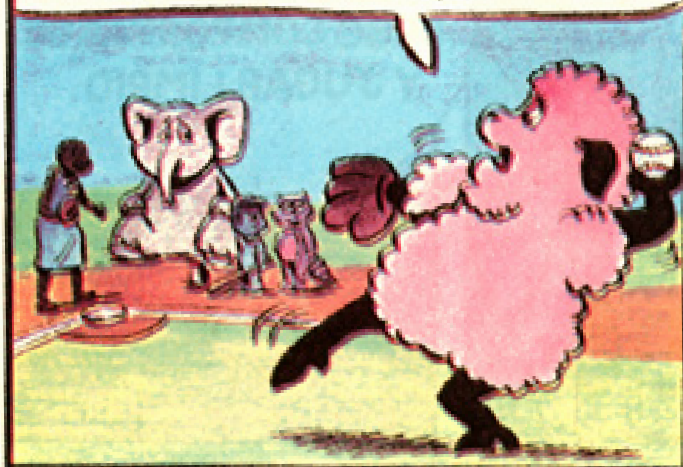


PERO, SOLO HAY QUE BATEAR LOS LANZAMIENTOS QUE PASAN DIRECTAMENTE POR ENCIMA DEL "PLATE".

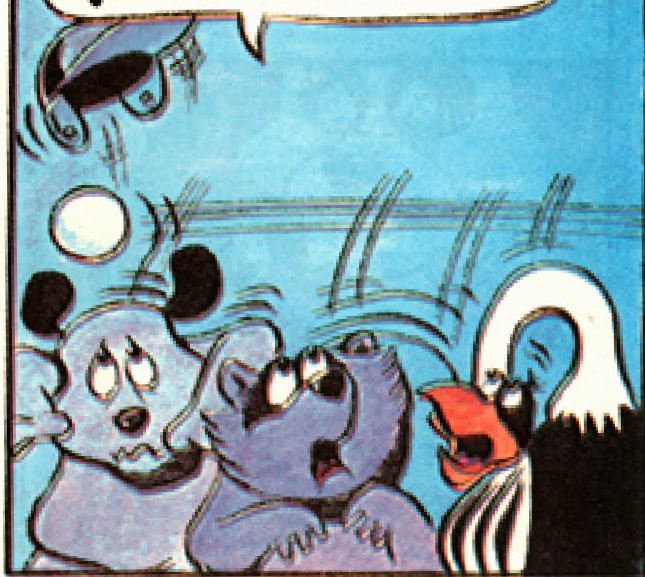
SI LA PELOTA SE VA POR FUERA O ES DEMASIADO ALTA O BAJA, ES PELOTA MALA. CON CUATRO PELOTAS, PUEDES AVANZAR A PRIMERA, (BASE POR BOLA) LIBRE.



¡HAY QUE TIRAR LA PELOTA POR ENCIMA DEL "PLATE" DESDE ESTA DISTANCIA? ¡PUESENNO SERA COSA FACIL!

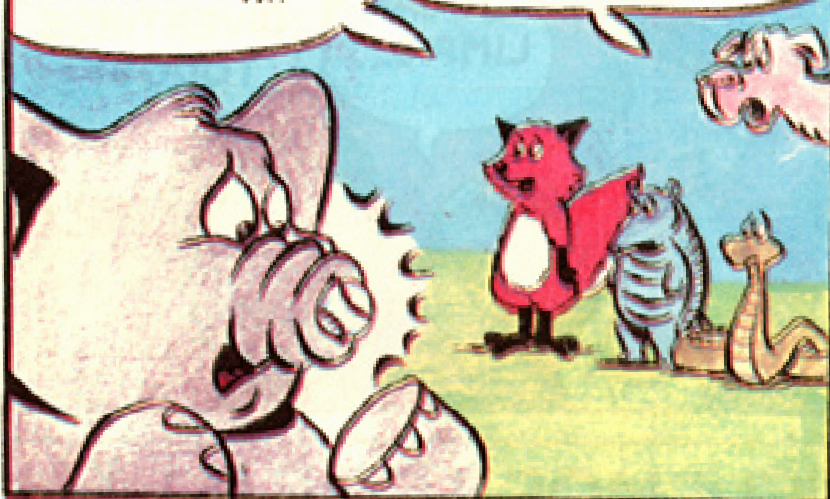


¡YA LO SABIA!



¡AL MENOS LOGRO ATRAPARLA EL ELEFANTE!...

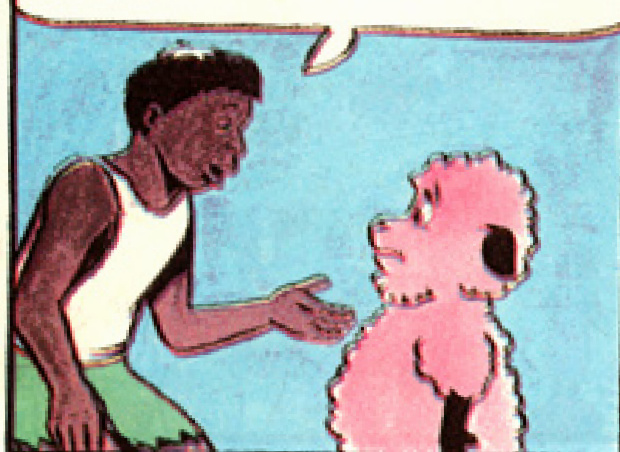
SI..., PERO... EL NO ES EL RECEPTOR...



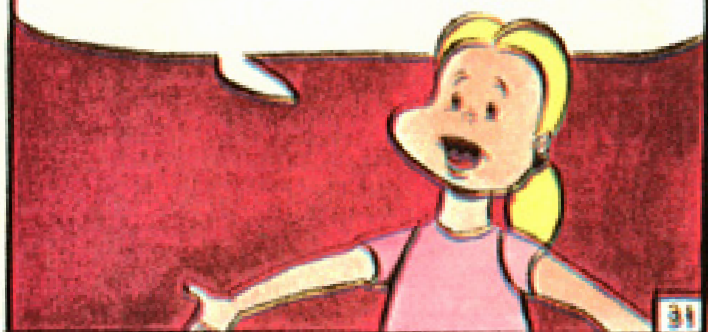
PERDONEN AMIGOS, PERO..., CREO QUE NO ESTOY LISTO PARA SER LANZADOR DE SOFTBOL O BEISBOL.



POR ESO, ES MEJOR JUGAR TEE BALL AL COMIENZO.

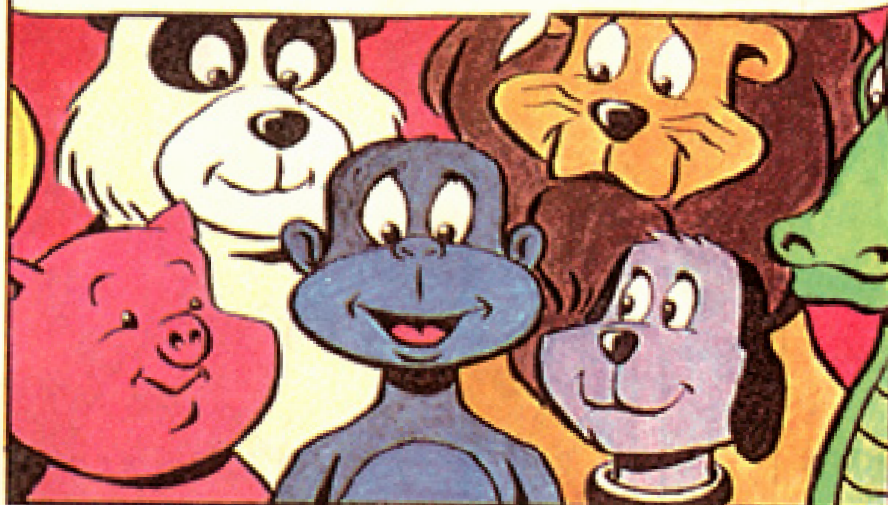


JUGANDO "TEE BALL", LOS NIÑOS APRENDEN LOS FUNDAMENTOS BASICOS DE BEISBOL Y SOFTBOL, Y, A LA VEZ, SE ENTRETENEN MUCHO.





¡ES MUY DIVERTIDO ESTE JUEGO! ¡MUCHAS GRACIAS POR ENSEÑARNOSLO!...



DE NADA. Y NO SE OLVIDEN QUE, EN ESTE CASO COMO EN OTROS JUEGOS, UNO DEBE COMPORTARSE Y JUGAR LIMPIO.



RECUERDEN, PARA JUGAR TEE BALL ES NECESARIO...

...SABER LAS REGLAS...

...PRACTICAR LOS FUNDAMENTOS DEL JUEGO...

...JUGAR LIMPIO...

...Y... POR SUPUESTO, LOMAS IMPORTANTE, ¡DIVERTIRSE TODOS!...



¡AHORA, JUGUEMOS TEE BALL!

