



Introducción

Béisbol5™ o B5 es una versión callejera del clásico juego de Béisbol/Softbol.

Es una disciplina rápida, juvenil y dinámica que mantiene los mismos conceptos básicos del béisbol/softbol.

Béisbol5™ se puede practicar en cualquier parte requiere el uso tan solo de una pelota de goma.

- 1- El Campo
- 2- Preliminares del Juego
- 3- Reglas del juego
- 4- Defensa

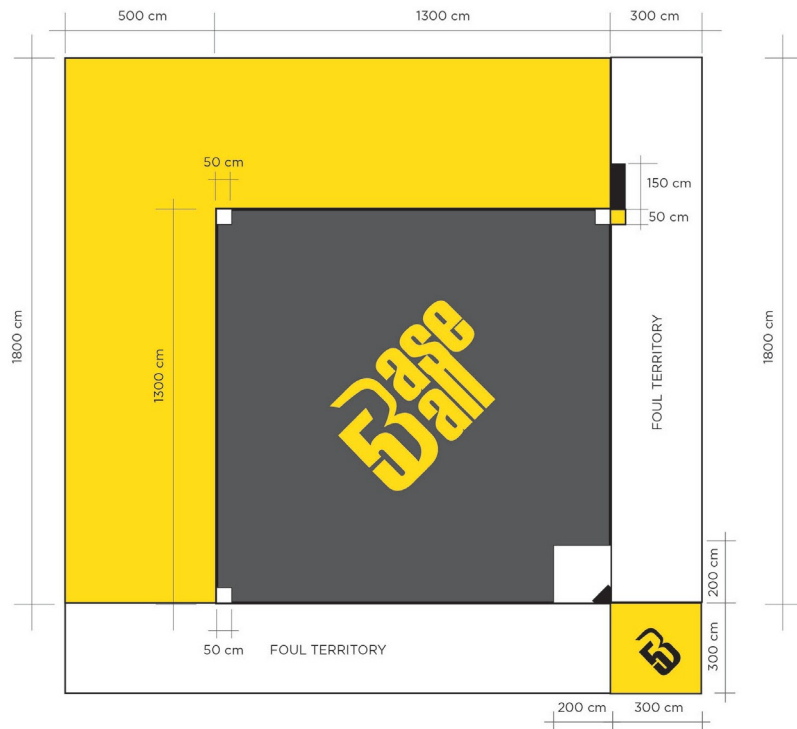
1 El Campo

1.1 Cuadro

El cuadro tiene forma cuadrada, con una base en cada esquina. La distancia entre bases es de 13 metros.

Comenzando desde el cajón de bateo, detrás del plato de home (según muestra la imagen número 1), las bases están numeradas en sentido contrario al reloj (primera, segunda y tercera).

Imagen número 1



#playeverywhere



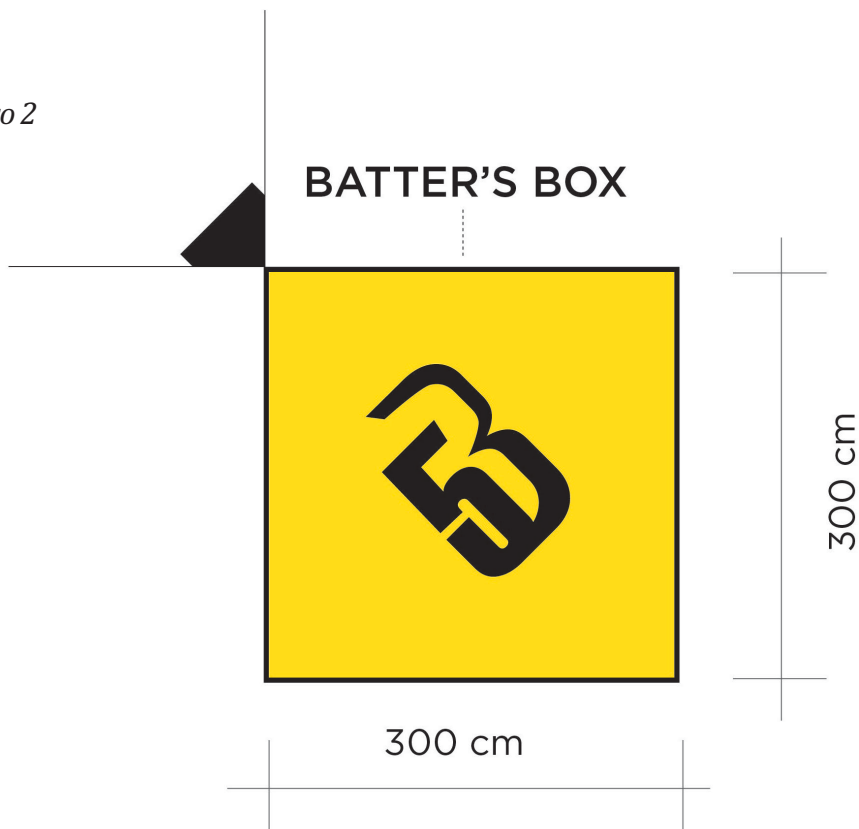
1.2 Territorio Válido

El territorio válido tiene una forma cuadrada de 18 metros por lado, en la que una de las esquinas coincide con el plato de home.

1.3 Cajón de bateo

El cajón de bateo tiene una forma cuadrada de 3 metros por lado. Se encuentra fuera del territorio válido y se coloca en la extensión de las dos líneas foul que se cruzan en la esquina del plato de home. (ver imagen número 2)

Imagen número 2



#playeverywhere



1.4.2 Base/plato de home. También podría tener la forma normal del plato de home de béisbol-softbol.

1.5 Vallas

La altura ideal de las vallas debe ser de 60-80 centímetros. Sin embargo, cada organización de ligas/torneos puede decidir sobre otras formas de limitar el campo de juego, como utilizar vallas existentes o líneas en la tierra. En estos casos, se requieren reglas de terreno de juego específicas.

2 Preliminares del Juego

2.1 Bola

El juego se practica con la bola oficial de Béisbol5™ WBSC.

2.2 Entrada

Una entrada es una división de un juego de Béisbol5™ que consiste en un turno al bate para cada equipo. Un juego de B5 está compuesto de 5 entradas.

2.3 Jugadores del Equipo

El número de jugadores en acción por equipo durante el juego es de 5 en todo momento. El máximo número de jugadores en el roster es 8 (5 jugando y 3 reservas).

3 Reglas del Juego

El Equipo Local comienza el juego a la defensiva y el equipo Visitante lo inicia a la ofensiva.

El objetivo del equipo a la defensiva es eliminar (conseguir “outs”) a tres jugadores del equipo a la ofensiva, para poder hacer el cambio, en el cual el equipo a la defensiva pasa a ser el equipo a la ofensiva y viceversa.

3.1 Defensa/Equipo a la Defensiva

Los 5 jugadores del equipo a la defensiva deben colocarse todos en territorio válido cuando el bateador golpea la pelota.

3.1.1 Posiciones:

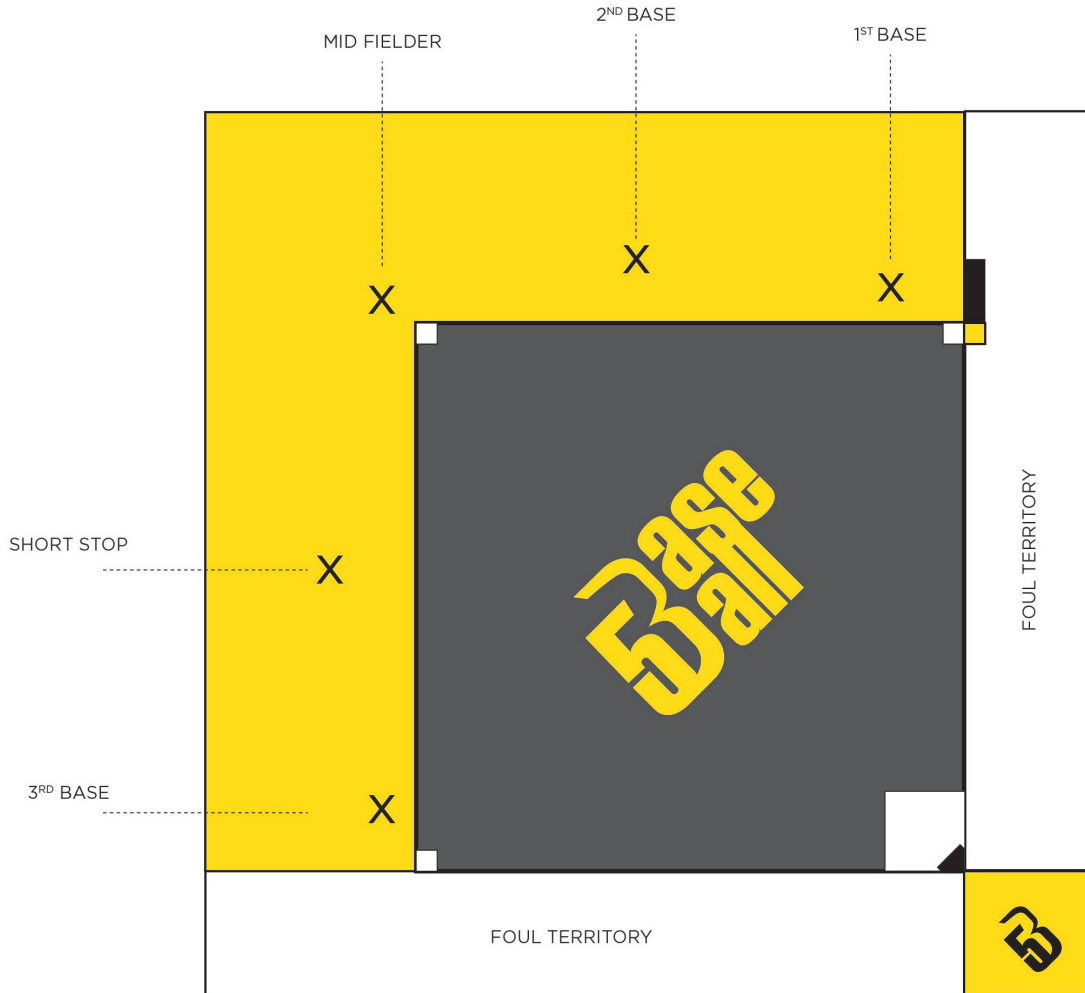
- 1ª Base
- 2ª Base
- 3ª Base
- Campo corto
- Fildeador de Medio Campo

Nota: en la imagen número 4 verá una formación típica. Sin embargo, los jugadores a la defensiva pueden cambiar su posicionamiento antes de cada acción según la táctica de su equipo.

#playeverywhere



Imagen número 4



#playeverywhere



3.2 Ofensiva/Equipo a la ofensiva

El equipo a la ofensiva debe presentar un Orden de Bateo antes del inicio del juego, nombrando los cinco jugadores activos que batearán del 1 al 5. El orden de bateo debe seguirse durante todo el juego a no ser que un jugador sea substituido por otro. En dicho caso, el sustituto ocupará el lugar del jugador substituido en el orden de bateo.

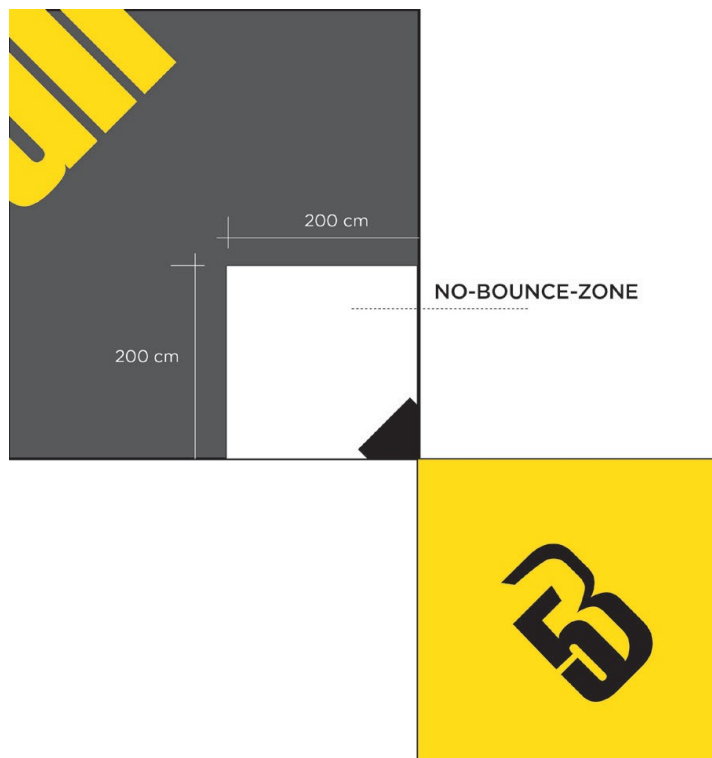
3.2.1 Golpeo/Bateo

El acto de golpear ocurre mientras el bateador está completamente dentro del cajón de bateo y debe permanecer dentro de las líneas hasta que la pelota golpeada entre dentro del territorio válido. La pelota tiene que ser golpeada con fuerza (manotazo) ya sea con la palma o el puño y debe tocar territorio válido al menos una vez.

3.2.2 Golpeo Ilegal

El primer bote debe ser a un mínimo de 3 metros de distancia del plato de home (2 metros para categorías Sub-14), para evitar pelotas golpeadas suavemente o con mucha potencia de bote alto (ver imagen 5).

Imagen número 5



#playeverywhere



3.2.3 Puntos/Carreras

Un punto (carrera) se anota una vez el jugador completa la vuelta alrededor de las bases durante una sesión a la ofensiva de su equipo, por lo tanto, después de haber pisado primera, segunda y tercera base y el Plato de Home en dicha orden.

3.3 "Outs"

El equipo a la defensiva debe eliminar a 3 oponentes en cada entrada para hacer el cambio y pasar a ser el equipo a la ofensiva.

3.3.1 Cómo consigue "outs" la defensa:

- Al tocar la base (mientras está en posesión de la pelota) hacia la cual un corredor está "forzado" a correr
- Al atrapar una pelota golpeada antes de que toque el suelo al menos una vez
- Al tocar a un corredor cuando no está encima de una base (tocando al corredor con la pelota en las manos)

3.3.2 Cómo los jugadores a la ofensiva quedan eliminados por comportamientos/acciones ilegales:

- Por pisar una de las líneas del cajón de bateo mientras golpea la pelota
- Por golpear la pelota en territorio foul
- Por no hacer que una pelota golpeada bote en territorio válido al menos una vez antes de tocar la valla o pasar por encima de la valla
- Por no respetar el orden de bateo y batear en el turno de un compañero de equipo
- Por salirse de la base un corredor antes de que el bateador golpee la pelota
- Por adelantar a un compañero de equipo en la acción de correr las bases
- Por ser tocados mientras dos o más corredores están encima de la misma base. El que esté por detrás en el orden de bateo será el "eliminado".

NOTA: Los corredores deben hacer todo lo posible para evitar colisiones con los defensores. Si un árbitro decidiera que un corredor podría haber evitado una colisión, el corredor será "eliminado".

3.4 Sustituciones

Los jugadores en la alineación inicial pueden volver a entrar en el juego después de haber sido sustituidos. Los jugadores de reserva pueden entrar al juego solo una vez, por lo que, una vez sean sustituidos, no pueden volver a entrar.

4 Fin del Juego

El juego se da por finalizado al completar la quinta entrada si un equipo ha anotado más carreras que el oponente. En caso de empate, los equipos deberán jugar y completar una entrada(s) extra hasta que un equipo anote más carreras que el oponente.

Si el Equipo Local va por delante en el marcador después de que el Equipo Visitante haya completado su quinta entrada a la ofensiva, el juego se da por finalizado y el Equipo Local es el vencedor.

#playeverywhere