

Foll  
796  
1

BIBLIOTECA  
Dirección Nacional de Educación  
Física, Deportes y Recreación  
MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACION  
DIRECCION NACIONAL DE EDUCACION FISICA,  
DEPORTES Y RECREACION

BIBLIOTECA  
Dirección Nacional de Educación  
Física, Deportes y Recreación

# COMO JUGAR BEISBOL

TONY CASTAÑO

MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACION  
DIRECCION NACIONAL DE EDUCACION FISICA,  
DEPORTES Y RECREACION.

recorrido  
recreación

I	1138
	796.32
C	322

INV	028005
FOLL	
SIG	796
LIB	1

Ej 2

# COMO JUGAR BEISBOL

TONY CASTAÑO

Ministerio de Cultura y Educación  
Dirección Nacional de Educación Física,  
Deportes y Recreación

# FEDERACION ARGENTINA DE BEISBOL

Asociación Civil con personería jurídica otorgada el 19 de Mayo de 1964 por Decreto N.º 7.400 Expediente C. 622

AFILIADA A LA CONFEDERACION ARGENTINA DE DEPORTES  
COMITE OLIMPICO ARGENTINO

afiliada a:  
FEDERACION INTERNACIONAL  
DE BEISBOL DE AFICIONADOS  
CONFEDERACION ARGENTINA  
DE BEISBOL DE AFICIONADOS

CARLOS PELLEGRINI 1362  
BUENOS AIRES (R. A.)  
REPUBLICA ARGENTINA  
T E 42-9204

Buenos Aires, 20 de Febrero de 1973.-

SEÑOR DIRECTOR NACIONAL DE EDUCACION FISICA  
DEPORTES Y RECREACION  
Prof. D. HERMOSES PEREZ MAURIO  
B/D.

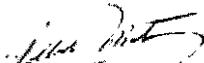
Muy señor muestre:

Por la presente nos permitimos dirigirnos a Ud. con el objeto de solicitarle quiera tener a bien contemplar la posibilidad de publicación del Manual "COMO JUGAR AL BEISBOL".

Este libro fue preparado por el señor Tony Castaño, director técnico de la Selección de Nicaragua y dedicado a todos los aficionados del deporte del beisbol en ocasión de realizarse el XI CAMPEONATO MUNDIAL DE BEISBOL AFICIONADO en la ciudad de Managua.

Esta Federación se encuentra facultada para reeditar el mismo en nuestro país.

Sin otro particular, aprovechamos la oportunidad para saludarle a Ud. muy atta.

  
ROBERTO VICTORIANO  
SECRETARIO



  
JUAN CARLOS PEÑA  
PRESIDENTE

*Este libro lo dedico con mucho cariño a todos los aficionados a este deporte en Nicaragua; a la Federación Nicaragüense de Beisbol Aficionado (FENIBA); al Comité Organizador del XX.º Campeonato Mundial de Beisbol aficionado, Nicaragua 72, así como a todos los miembros de las delegaciones deportivas que nos visitan con motivo de tan magno evento.*

*Esta dedicatoria, igualmente, la hago extensiva a todas las personas que, por un motivo u otro, han colaborado para que este clásico mundial sea una realidad.*

*Espero que este libro, el cual encierra todas las experiencias de mis 36 años de actividad dentro de este deporte, sea de mucha utilidad para todos sus lectores.*

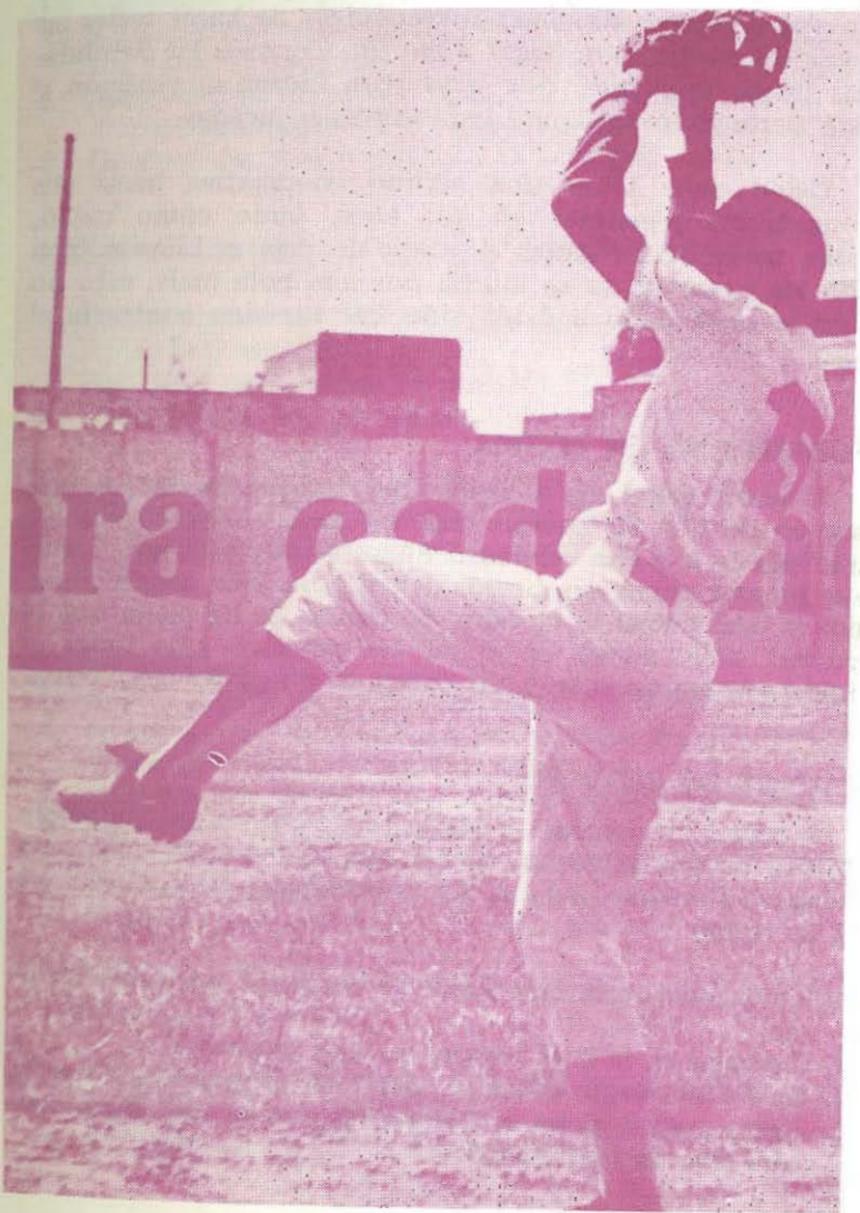
*Afectuosamente,*

TONY CASTAÑO  
Director Técnico de la  
Selección de Nicaragua

# INDICE

Instrucciones para los Pitchers .....	9
Instrucciones a los Receptores como deben de Catchar .....	22
Cómo jugar la Primera Base .....	31
Jugadas de la Segunda Base .....	35
La Posición de Tercera Base .....	41
Jugadas de Campo Corto "Requisitos Físicos" y cómo se juega el Campo Corto .....	
Para los Outfielders del Juego .....	49
Consejos para Correr las Bases .....	52
Sistema de como Barrerse en las Bases .....	54
Lo que debe saber el Pelotero durante el Juego .....	56
Jugadas Generales Dentro del Cuadro .....	56
Estas son las Técnicas sobre el Bateo .....	58
Sistemas de Señas .....	59
Consejos para los Managers si quieren ganar más juegos .....	66

# **INSTRUCCIONES PARA LOS PITCHERS:**



Un pitcher debe grabarse en su mente la importancia de un juego bien lanzado. Un pitcher quizás más que cualquier otro jugador en el campo, es la ficha más importante para ganar juegos de beisbol.

Cuando usted se para en el montículo, usted debe tener un deseo sincero de ganar y recuérdese de hacer todas las cosas necesarias para llegar a ese fin. Conozca las debilidades de su oponente, esté listo para fildear su posición y esté alerta todo el tiempo para respaldar jugadas.

Usted debe tener una actitud cooperativa hacia sus compañeros jugadores ya que ellos, tanto como usted, están tratando de ganar el juego de pelota. Llévase bien con los jueces y no se aturda por una bola mala, esto no sólo le hace daño a usted sino que también contraría al juez.

#### PONIENDOSE EN FORMA:

Cuando usted es escogido para lanzar un juego, esté seguro de que su cuerpo está en condiciones de manera que pueda ir a alta velocidad durante todo el juego. Tanto sus piernas como sus brazos deben estar bien acondicionados y esto aumenta el valor de correr. Se ha dicho que el pitcher debe correr en todas las prácticas que tenga el equipo semanalmente y no correr el día antes de pitchar.

#### RUTINA DE PITCHEO:

Después de lanzar un juego completo, es mi recomendación de que usted no lance al día siguiente excepto para relajarse tomando pelotas sin importancia. El segundo día es de trabajo:

- A. Unos buenos quince minutos lanzando fuera del terreno.
- B. Trabajar en la bola rápida, curva y cambios.
- C. Si en el juego anterior usted tuvo problema con la curva, usted debe trabajar más fuerte que nunca en este tipo de lanzamiento.

- D. Si fue el cambio de velocidad lo que le dio problema, usted debe trabajar en esto hasta que lo domine.
- E. Lo mismo con la bola rápida.
- F. Después de trabajar fuera del terreno, salga y corra durante 20 minutos. Sugiero correr rápido.
- G. Cámbiese de sudadero y observe el juego.
- H. El tercer día es día de descanso sin efectuar lanzamientos, corra 15 minutos.
- I. Asegúrese de descansar bien, por lo menos, nueve horas diarias, acompañado de buena comida.
- J. Después del cuarto día ya está listo para lanzar.

#### OBSERVACIONES PARA LANZAR JUEGOS:

1. Conocimiento del bateador, inteligencia.
2. Habilidad, astucia.
3. Habilidad para fildear su posición.
4. Conocimiento de las reglas.

La posición de la bola en la mano del lanzador.  
Visión periférica, a los corredores en las bases.  
La adecuada postura en el montículo.

1. Salirse de la goma - retroceder el pie.
2. Visión periférica de los corredores cerca de las bases.
3. Posición con un corredor en primera base solamente. (*Desarrollo una moción engañosa*).
4. Posición con un corredor en *segunda base* solamente.
5. Posición con un corredor en *tercera base* solamente.
6. Posición con un corredor en primera y otro en tercera.
7. Con las bases llenas.
8. Corredores en segunda y tercera.

Lanzamiento adecuado *sobre el brazo*, tres cuartos, de lado, debajo del brazo.

1. Columpeo para los lanzadores zurdos y derechos.
2. Giro del cuerpo y balanceo.
3. La terminación del lanzamiento.

4. Esconder la bola con un guante grande y colocar la parte de atrás del guante hacia el bateador.
5. Balance, no pararse en los talones.
6. Las diferentes tipos de bolas curvas o rectas, bola nudillo.
7. Cambio de velocidad alzando el dedo segundo y tercero para soltar.
8. Mezclar los lanzamientos que debe lanzar.

- a) Los mejores lanzamientos alto, adentro o bajo afuera.
- b) Bateador con el hombro trasero bajo — cerrado.
- c) Bateador con costumbre o deje — cerrado.

#### 9. Jugadas Inteligentes

- a) En toque de bola.
- b) Hombre tomado entre las bases — responsabilidades de todos los jugadores.

Control — base por bolas, hit conectado por el bateador.

Cubriendo bases.

Tirando a las bases.

Señales del receptor y jugadores de cuadro — posición del cuerpo.

Conocimiento de las señales.

Rompiendo las jugadas apretadas y las situaciones corrientes de toque de bola.

Las bolas bateadas de hit hacia la izquierda del lanzador. Cubrir primera base.

Flys dentro del cuadro — debe gritar el nombre del infield que debe tomar la pelota.

Sacando al corredor de la segunda base — vuelta hacia la izquierda de 180 grados y giro del cuerpo para los lanzadores derechos, para los zurdos giros opuestos.

Reglas de lanzamiento — conozca el libro de Reglas y las reglas nuevas.

Manteniendo y recogiendo a los jugadores fuera de la segunda base por medio del campo-corto, el lanzador debe darse vuelta hacia la izquierda si fuera derecho y debe dar una vuelta un poquito más amplia de los 180 grados. (Al reverso si fueran zurdos).

El lanzador debe salirse del montículo cuando el corredor tiene una buena ventaja y el campo-corto o segunda base corren a su posición para cubrir.

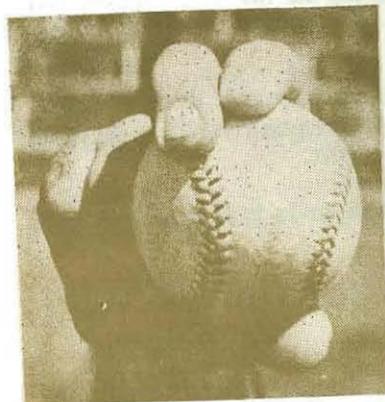
El jardinero central debe anticipar la jugada de recogida y respaldar al segunda base.

El lanzador ocasionalmente debe mirar hacia atrás — más de una vez.

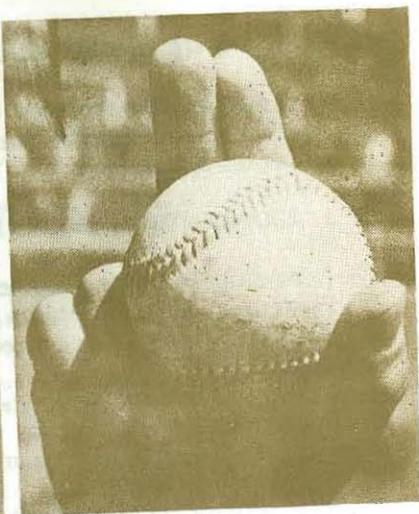
El jugador de cuadro tiene 3 posiciones: 1) profundo, 2) al centro y 3) corto. Siempre que el campo-corto esté en una línea imaginaria con el corredor de bases, esa es la señal para que el lanzador esté listo.

#### EJERCICIOS DE LANZAMIENTO:

1. Defensa en los recortes y relevos y en las bolas de "fly" hacia el jardín con corredores en las bases en todas las situaciones.
2. LANZAMIENTO DE BOLAS FRANCAS
  - Lanzadores zurdos y derechos.
3. Prevenir jugadas apretadas.
4. Sorprendiendo a los corredores en primera, segunda y tercera.
5. Fildeando todo tipo de toques.
6. Situaciones de doble play — pitchar bajo.
7. Tirando a segunda y home para realizar doble plays.
8. Respaldando a las bases.
9. Escondiendo LOS LANZAMIENTOS.



*Como lanzar curvas.*



*Cambio de velocidad.*

10. Columpeo, control, curva, rápido y lento — calentamiento.
11. Diagnóstico de los bateadores.
12. Lanzándole a emergentes.
13. Saliendo de la Goma de lanzar.
14. Viraje adecuado en casos de ROBOS tardíos.

#### **BALKS ES:**

1. No dar un paso hacia la base antes de tirar.
2. Lanzamiento mientras que el pie de soporte está detrás de la Goma de lanzamientos.
3. Lanzamientos sin mirar al bateador.
4. Usando la moción para lanzar mientras que no esté en posición.
5. Retardando el juego innecesariamente al sostener la bola.
6. Asumir su posición en la goma de lanzar sin tener la bola.
7. Usando la moción habitual sin lanzar la bola al plato.
8. Separando la mano de la bola después de asumir su posición en la Goma.
9. Cuando el lanzador deja caer la bola durante el balanceo con hombres en base.

#### **EXPLICACION SOBRE LAS CURVAS**

Cuando se le indica a un joven que tire una curva, no haga énfasis en la velocidad del lanzador, pero pídale al lanzador que gire la bola lo más que pueda, comenzando con la posición de la mano que sostiene la bola, demuestre el agarre adecuado y la posición de la mano adecuada al soltarla, cuando comience, él debe tirar curvas y la parte de atrás de la mano debe dar hacia el receptor al soltar la bola.

#### **LANZAMIENTOS**

##### **Posición:**

El lanzador debe tomar todas las señas estando en la goma de lanzar, parado recto con el peso en el pie de atrás y debe estar relajado.

## MOCION:

El lanzador debe escoger un blanco definido y lanzarle a él, manteniendo sus ojos en él todo el tiempo, debe dar vuelta a sus caderas, su pie delantero debe caer en los dedos y debe recostarse hacia el receptor, cada lanzamiento debe ser deliberado con algo en él con un firme propósito en su mente. El lanzador debe aprender a lanzar bajo y seguir adelante, debe estar listo, en cada lanzamiento para cuando la bola vuelva a él, moviéndose de un lado a otro de la Goma para corregir sus debilidades.

## ESCONDIENDO LANZAMIENTOS

Use un guante grande, esconda sus lanzamientos poniendo la bola en el guante con la mano que usa para lanzar lejos de él, lo mismo con los hombres en las bases.

## HOMBRES EN BASES

Los lanzadores deben practicar para desarrollar una buena aproximación a las bases, a los corredores no debe permitírseles que tomen la delantera, el Lanzador debe practicar la recogida en segunda y la Tirada a la segunda en un doble juego, el lanzador debe voltearse a segunda por el lado de la mano que sostiene el guante, la Revirada a segunda debe originarse con el campo corto, usando el sistema de conteo y seña.

## FILDEANDO

El Lanzador debe *dirigirse* a primera base en *todas* las bolas que ellos no han fildeado por sí mismos, él puede o no ser involucrado en la jugada, pero no hay motivo para que ustedes se paren a observar el juego, él debe estar alerta todo el tiempo por si la bola vuelve a la goma de lanzar, debe practicar recogidas de toques y a salirse de la goma de lanzar rápidamente, el Lanzador no tiene bases que vigilar de manera que debe estar listo para asistir en muchos lugares, no solamente cubriendo primera base, respaldando la caja de bateo o la tercera base, al cubrir primera para sacar un "Out" el lanzador debe colocarse

algo céntrico de modo que aún cuando no cruce la línea de "Foul" debe estar listo para pararse rápidamente y permanecer en la base si fuere necesario. Debe tener presente la situación general del juego, el "Score" le indicará cual es la carrera que tiene que evitar que anoten, deben conocer el "Score" y saber cuantos outs hay todo el tiempo, debe planear por adelantado qué va a hacer con la bola cuando es un hit a su posición, debe hablar con sus compañeros de juego si tuviere alguna duda sobre el próximo movimiento.

## SEÑALES

Primero, el lanzador debe tener la certeza de que él sabe y entiende las señas. Un lanzador nunca debe disgustar a su receptor, al tomar la seña el lanzador debe estar relajado, muchas veces es bueno exhalar profundo e inhalar cuando comienza la moción de lanzamientos, si tuviere duda de la seña, sálgase de la Goma. A muchos Managers les gustan los lanzadores que lanzan sobre el brazo ya que estos lanzamientos son más fáciles de controlar, pero ningún Manager tratará de cambiar ningún estilo que es efectivo salvo que le pueda ocasionar algún daño al lanzador.

## CONTROL

Desarrolle control mientras está calentando, tirando a una zona de Strike imaginario, Alto adentro, bajo afuera, etc. No deje que su período de calentamiento se desperdicie tirando la bola solamente. Control es la respuesta de buenos lanzamientos, y no importa que lance, ya sea rápida, curva, bola de nudillos o cambio, asegúrese que tiene control de todos sus lanzamientos. Su lanzamiento, posición y sus zancadas son factores importantes en su control, corrija cualquier falta que tuviere, escuchando a un instructor competente y recordándose lo que le ha dicho.

## COMO CONTROLARSE

Si usted es Pitcher que lanza por arriba del brazo y está "Wild" descontrolado hacia arriba, trate de soltar la bola de la mano abajo. Si está descontrolado para los lados, cámbiese de la posición en la goma de Pitchar para el lado contrario que está descontrolado.

Si usted es Pitcher que tira de lado y está descontrolado hacia adentro, es porque suelta la bola demasiado atrás. Trate de soltar la bola más adelante y verá la mejoría de su control, observe que los Pitcheres que tiran por el lado del brazo, que sus lanzamientos siempre tienden a entrar arriba del bateador y caerse un poco, eso es debido a la forma de tirar, si un lanzador puede controlar una bola rápida, curva y cambio de velocidad, él no necesita la "slider" ni de nudillos, etc., los lanzadores deben lanzar todo con el mismo agarre y con la misma posición del brazo, debe practicar para obtener una buena rotación en la bola rápida y curva.

## RESPALDANDO LAS BASES

Debe anticipar la distancia que puede cubrir un corredor y respaldar la base por adelantado, al respaldar posiciones, sitúese bien atrás y no cerca del jugador de base, debe aprender a relajarse y conservar su energía en el montículo, tome sus señas desde el montículo y no camine mucho después de cada lanzamiento, manténgase lo más cerca posible del montículo, cuando tenga dudas sobre lo que debe hacer, siempre debe salirse del montículo, eliminando de esta manera que le canten un "Balk". Esté seguro de que tomó la seña bien, de manera que no se disguste el receptor. Sepa donde están jugando los jardines y los jugadores de cuadro con cada bateador, esto es muy útil en determinar si debe lanzar o afuera.

## REGLAS DE LANZAMIENTOS

Debe conocer las reglas de lanzamientos, estúdielas, esté seguro que sobre todo esto sabe lo relacionado a los "Balk", si tuviere dudas si cierto lanzamiento es "Balk" o no, revise esto con alguien que sepa, haga esto antes de ponerlo en práctica en un juego, tenga bien claro en su mente sobre lo que Ud. puede y no puede hacer en el montículo, haga preguntas. Hable de Beisbol todo lo que pueda.

## LANZAMIENTOS DE BOLAS FRANCAS

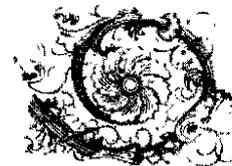
Cuando el receptor le solicita un lanzamiento de bola franca, significa que espera ya sea que un jugador se robe una base o está tratando de tomar a un jugador fuera de base. Cuando le solicitan un lanzamiento de bola franca, la bola debe ser lanzada más o menos a altura del hombro, fuera del alcance del bateador, la bola debe ser lanzada rápidamente, esto le dará a su receptor más tiempo para sacar los corredores o sorprender corredores fuera de base, esto debe ser demostrado por un instructor calificado. No dude en preguntarle a alguien que sabe y asegúrese que usted es experto en este departamento.

## CONSEJOS PARA LOS PITCHERES:

1. Caliente bien su brazo en el bull-pen, no menos de 15 minutos, simule calentando de lado como si tuviera corredores en base.
2. No trate de tirar todo lo que tiene en el calentamiento, hasta que salgan los ompayas al terreno, es entonces cuando el pitcher debe de tirar ocho o diez lanzamientos duros.

3. No pitchee muy a las esquinas de home a bateadores mediocres, el resultado es de que lo puede caminar.
4. Pitchee bajo con corredores en bases, esa es la fórmula para que puedan batear para doble play.
5. Practique las viradas en las bases, esto es muy importante.
6. Cuando tenga hombre en tercera base, pitchee de lado, no dé chance al robo de home.
7. Cubra rápidamente la primera base, tan pronto le bateen rodado hacia la izquierda, o sea por la parte de primera base, no se olvide que usted es el que tiene que sacar el out en primera base.
8. Cuando eleven fly en el infielder, sea usted el que le grite a sus compañeros cuál es el que debe de fildear la bola, "SIEMPRE LLAMELO POR SU NOMBRE".
9. En toques de bolas, esté seguro de fildear la bola y atento a que el catcher le diga a qué base usted debe tirar, nunca se debe de mirar el corredor.
10. En jugada de doble play no se apure mucho en hacer el tiro a la segunda base, dele chance al infielder que va a cubrir la base, "ASEGURESE UN OUT".
11. Cuando el toque de bola está en el ambiente, y el bateador no demuestre que va a tocar, el mejor sistema es encajonarse en el box y sacar el pie hacia atrás en una o dos ocasiones, simulando que está Ud. cuidando al corredor. Seguro que el bateador hace algún gesto sobre si va a tocar o no.
12. Use siempre su mejor pitcheada en los momentos difíciles, no experimente con otra pitcheada.
13. No olvide que el primer hombre de la entrada es el out más importante, no se descuide porque sea bateador mediocre.
14. Pitchee de acuerdo como le juegue el infielder y el outfielder.
15. Fíjese bien con la seña de bola franca, son pitchadas importantes, no pueden fallar.
16. No pelee con el catcher, ni con sus demás compañeros, ellos pierden juegos, pero ellos también te los ganan.
17. Cuando esté descontrolado, no le quite velocidad a la bola para tirar strike, siga su ritmo, tire duro.

18. No tire cambio con gente en base, sobre todo con bateadores sin poder.
19. No le niegue a su Manager en las últimas entradas si usted está cansado, el tapón resuelve la situación mejor que Ud. en ese momento.
20. Si pitchea hoy, mañana no tire, al segundo día tire y afloje su brazo, descanse dos días y al cuarto día usted está listo para pitchear pero no se olvide, que debe de correr, todos los días, pues así se sostiene más en el box.
21. No se olvide que para pitchear físicamente, usted debe de estar bien, no trasnoche, no tome, sea organizado en su sistema de alimentación, no se olvide que ustedes los pitchers son el 90 por ciento el factor de ganar los juegos.



## INSTRUCCIONES A LOS RECEPTORES

### COMO DEBEN DE CATCHAR:



### POSICION

La posición para los pies de un Receptor, es tener el pie izquierdo extendido enfrente del pie derecho unas cuantas pulgadas, no debe exceder de seis pulgadas. Estas posiciones de los pies da al Receptor más flexibilidad para moverse hacia la derecha y él encontrará que esta habilidad de moverse hacia la derecha será su ventaja más valiosa para cambiar de posición al trabajar como Receptor. Una de las consideraciones más importantes que un receptor debe tener presente al asumir la posición de Receptor. Después de haber dejado la posición de cuclillas en que da la seña, es el estar completamente seguro de que cada movimiento que él realiza para colocarse en la posición de Receptor es, exactamente la misma para cada lanzamiento. Es sorprendente ver como muchos Receptores de las Grandes Ligas adquirirán hábitos defectuosos lo cual ayuda a que los oponentes les tomen las señas. Estas son dos formas de probarse usted mismo en este asunto tan importante. Primero brincando en la posición en cuclillas a la de receptor; Segundo, al asumir la posición de Receptor en un conteo bien definido. Por ejemplo al contar "UNO" mueva el pie izquierdo a su posición, al contar "DOS" mueva el pie derecho a su posición, al contar "TRES" asuma la posición de Receptor. Habrán lanzadores que tienen ciertas formas de lanzar que ocasionarán problemas al Receptor, por ejemplo un lanzamiento Submarino de lado efectuado por un lanzador que ocasionalmente tira la bola hacia el lado derecho del Receptor, puede ser un hombre difícil de tomarle la bola, la manera más fácil de tomarle la bola es cambiar el peso a sus pies para protegerse contra ese lanzamiento que tiran los lanzadores y que le dan problemas a usted.

Debe tener cuidado al cambiar el peso a sus pies no darle la seña a los oponentes. Esto es sólo una medida de protección para hacer que su receptoría sea más benéfica para el lanzador.

## EL OBJETIVO

Ahora, ya ha asumido la posición de Receptor, con el pie izquierdo adelante del derecho y habiéndose inclinado para recibir, el único punto más importante es el estar seguro de que su lanzamiento mira hacia adentro, mira su objetivo, viéndolo dar de frente, con cuatro características sobresalientes, estas son el hombro izquierdo el hombro derecho, la rodilla derecha. El ángulo confortable para el Receptor es un ángulo personal, el objetivo del ángulo al recibir es para beneficio del lanzador. Un Receptor siempre debe tener en mente que él es instrumento del lanzador y que todo lo que hace es para beneficio de la mayor eficiencia de un lanzador. Si usted presenta los cuatro objetivos a su lanzador y añade a esos objetivos con el uso de su manopla, es fácil ver las ventajas que usted ofrece a su lanzador en ayuda de controlarse. Un Receptor, siempre debe estar seguro que siempre que le está ofreciendo al lanzador un blanco con su manopla, no debe mover la manopla hasta que el lanzador haya soltado la bola, no hay nada más desconcertante para un lanzador que, el recibir un blanco y luego, cuando él lo necesita más cuando ha soltado la bola, que el receptor comience a mover sus manos por todos lados.

## TIROS A LAS BASES

Los receptores que tienen dificultad en tirar con precisión averiguan que la falla está en sus pies y en su balance, la Posición básica para cualquier lanzamiento especialmente donde la velocidad y la precisión es un requisito primordial, como es en el caso de la Receptoría, debe ser de tener el balance descansado en el pie de atrás, en este caso el pie derecho, y el pie izquierdo debe usarse como una guía. Cualquier receptor joven que tiene problemas tirando encontrará que en el mayor porcentaje de tiempo, su zancada y su balance tienen mucho que ver con su inexactitud. Hágase el hábito de tirar sobre su pie

derecho y guarse con su pie izquierdo. Un Receptor nunca debe tirar la bola tan duro como puede a ninguna base, su preocupación primordial debe ser siempre de deshacerse de la bola lo más rápido que es humanamente posible y con suficiente velocidad para que lleguen a la base de manera que la bola pueda ser fácilmente manejada por el jugador de base. Un Receptor, al regresar la bola al lanzador, debe guiar la bola lo más cerca posible del lado izquierdo de su pecho u hombro izquierdo del lanzador hasta donde sea posible hacerlo con el fin de conservar la energía del lanzador. Es buena idea para un receptor joven que practique tirar al hombre de la mano enguantada de un lanzador con cierta fuerza en la bola. Cuando el Receptor va a tirar a segunda base, él tirará exactamente al mismo lugar al que ha estado acostumbrado a tirar, pero añadirá un poquito más esfuerzo en el lanzamiento, y él averiguará que esa bola llegará a segunda base. La importancia de tener esto en mente es el de comprender que un lanzamiento a segunda base es simplemente un lanzamiento al lanzador con un poquito más en la bola de lo que normalmente usa. Tirar con exactitud se adquiere con la práctica. Todo Receptor debe practicar tirar a un objeto en movimiento, por ejemplo, hacer que un jugador de base corra hacia una base que está sin protección y tirarle la bola a esa base de manera que la bola llegue con el jardinero, lo suficientemente alta para que pueda dominar el lanzamiento y hacer el out, una buena práctica para cualquier Receptor es practicar tirando a una base desocupada, si su lanzamiento es malo, chequee para ver que su balance está en su pie trasero, después ver si su zancada hacia adelante con su pie guía es normal.

## RECIBIENDO

Al recibir la bola no debe haber ningún movimiento del guante para influenciar al juez en su decisión, excepto cualquier movimiento que sea necesario para comenzar el mecanismo de sacar la bola del guante, con el fin de balancearse a la posición de lanzamiento.

La primera consideración de cualquier Receptor joven debe ser la de inmediatamente tomar la bola con su mano libre y colocar la bola en posición de lanzamiento sin efectuar ningún movimiento con el guante. Este hábito que cuando se desarrolla le ahorrará el robo de muchas bases y ayudará en el desarrollo de un buen Receptor, ya que él siempre está en posición de lanzar y sus acciones mantendrán a los corredores en base alertas. Ya que al tomar la bola y asumir la posición de lanzamiento, la posición no estará en capacidad de practicar ningún engaño sin ningún movimiento del guante. Inmediatamente al recibir una bola, sáquela del guante y colóquela en una línea recta en una posición de lanzamiento. Practique deshacerse de la bola lo más rápido que le sea posible con más cuidado de precisión que de velocidad. Una bola baja es tomada hacia arriba, una bola alta es siempre tomada hacia abajo, todas las bolas deben ser tomadas en la zona de strike, de ser posible, por ejemplo, una bola curva que puede haber sido baja, bien puede contarse como strike si un Receptor se adelantó y la tomó en la zona de strike en lugar de esperar a que la bola completara el arco de la curva.

## FLIES DE FOUL Y TOQUES

Cuando un Receptor se quita la máscara para atrapar un fly de foul, la primera cosa que puede hacer es colocarse debajo de esa bola lo más rápido que pueda, su segundo pensamiento debe ser agarrar el fly de foul en la punta de su nariz, es mucho más fácil dar un medio paso hacia atrás que un medio paso hacia adelante, si comienza a dar vueltas y se confunde, inmediatamente debe mirar hacia el suelo, entonces mirar hacia arriba y dejará de estar confundido y localizará la bola, el elemento de tiempo no debe ser considerado, ya que uno no gira en un tip de foul, éste no sube mucho en el aire, un Receptor que fildea un toque, nunca debe de apartar la cara de la base hacia la que va a tirar, es muy importante que el fildeo de un toque el Receptor debe tratar de cucharear la bola en el guante con su mano libre en lugar de tratar de recoger la bola sin ayuda del guante. Este hábito balanceará muchos

errores de fildeo durante el curso de una temporada. En todos los toques, el Receptor es el hombre encargado de dirigir la tirada, debe gritarle con autoridad al fildeador y decirle hacia qué base debe efectuar el lanzamiento, decisiones de jugadas como éstas son asuntos de razonamiento y experiencia y más importante es la pre-jugada de la velocidad del corredor, antes de que toque la bola y con el completo conocimiento de la agilidad del lanzador o fildeador que está fildeando la bola. Una comparación de ambos, cuando la jugada se presenta, será el factor determinante en su decisión buena o mala, debe ser firme en su decisión y debe gritar fuerte para que el fildeador le escuche, en la dirección de la bola. Si una bola fuerte es tocada exactamente en dirección al lanzador y tiene tiempo de mirarlo a usted mientras viene a fildear el toque, usted puede estar en capacidad de indicarle la dirección de la base hacia la que debe tirar la bola, sin embargo este es un caso excepcional.

## PITCHADAS DE BOLAS FRANCAS

En el beisbol Profesional, el Receptor debe usar el lanzamiento hacia afuera solamente como una medida para beneficio de su equipo. El debe usarlo con fines defensivos cuando él sabe a ciencia cierta que el corredor va a tratar de robar. El debe usarlo para desconcertar el estilo de carrera de su oponente, por ejemplo. Un receptor está jugando contra un equipo que frecuentemente usa PISA Y CORRE o es conocido como un equipo roba-bases. En las primeras oportunidades hacia afuera no moleste la efectividad del lanzador, debe hacerlo así para influenciar el pensamiento de su oponente. Les sembrarán una duda en su mente durante todo el juego, si va a solicitar un lanzamiento afuera o no y la pregunta en sus mentes será lo suficientemente fuerte para que el equipo retrase el usar sus tácticas usuales y por lo tanto, obligarlos a jugar un tipo de juego no natural.

## TRABAJO DEL RECEPTOR

La primera consideración en el trabajo de un Receptor, es la de agarrar un juego ganador y ayudar a su lanzador en todo cuanto pueda, recuérdese que el que debe verse bien es el lanzador y no el Receptor. Es mucho más importante para el éxito de un juego de pelota y especialmente para un lanzador, que usted conozca la fuerza y debilidad de su lanzador, en lugar de la fuerza y debilidad de su oponente, si usted conoce a su lanzador y sabe lo que él es capaz de hacer, e insiste que él hace lo mejor que puede con lo que sabe, entonces las diferencias van a estar a su favor.

Su espíritu y determinación será un factor determinante en la manera en que se siente su lanzador al enfrentarse con las diferentes jugadas en el curso de un juego, recuérdese que todo el terreno de juego está frente a usted y que de sus acciones él tomará el sentimiento de los compañeros que no puede ver, la inspiración que usted le da a un lanzador no puede ser enfatizada, recuérdese que su lanzador y todo el equipo de beisbol están mirándolo a usted en todos los lanzamientos y sus acciones pueden ya sea dirigir a un equipo al punto deseado o dirigirlo hacia el abatimiento, usted será el factor determinante en un gran porcentaje de los juegos en lo que se refiere al empuje y espíritu de un equipo, recuerde que usted es un asistente del lanzador y que su trabajo es: asistir al lanzador. Usted sobre todo el resto de jugadores, con la excepción del Manager, siempre debe tener una actitud de confianza, ya que un juego se termina solamente cuando han sacado a tres hombres en la novena entrada y ustedes han ganado o perdido.

## AYUDA DEL CATCHER AL PITCHER

Una buena práctica que debe desarrollar un receptor es el asunto de asistir al lanzador cuando esté a punto de soltar la bola, por ejemplo, un lanzador que tiene la tendencia de colgar una bola curva puede ser ayudado en esto haciendo que el Receptor cambie su peso hacia la derecha, justo cuando un lanzador derecho está listo para soltar la bola, este cambio de peso hará que el lanzador comprenda que la bola debe ser lanzada al efectuar el

cambio el Receptor y hacia la nueva posición del Receptor y también le dará una tendencia a sostener la bola lo suficiente para corregir la falla que tiene de colgar la bola curva. Junto con estas líneas, si un Receptor un poco más entrado en años, comprende que su lanzador está teniendo dificultad en controlar sus strikes bajos y le están cantando strike, entonces el Receptor recibirá desde su posición más alta de la que normalmente usa, para ayudarlo a corregir este error normal. Un Receptor Profesional que está trabajando ya sea con un lanzador joven o con uno muy viejo, muchas veces puede ser de gran ayuda al lanzador al recordarle que muy a menudo los lanzadores le están tirando al bateador en lugar de al Receptor, ahora si un lanzador con el que usted está trabajando ha desarrollado ese hábito, no es muy difícil de detectar ya que simplemente al cambiar su posición detrás del plato usted comprenderá después de unos cuantos lanzamientos que el lanzador no está cambiándose junto con usted y por lo tanto está lanzándole al bateador, cualquier lanzador que le tira al bateador está completamente a merced de la postura del bateador, por ejemplo, un lanzador que está tratando de lanzarle adentro a un bateador, continuará lanzándole adentro aunque el bateador se retire del plato y antes de que pueda comprender lo que sucede, él estará lanzándole al conteo de dos bolas y ningún strike, cada vez a ese le toque su turno, entonces es una cosa sencilla, para el bateador cambiar su postura para el próximo strike que le tiren o aceptar la inevitable base por bolas, si el lanzador no corrige su error, el problema de proteger el plato contra un corredor que está tratando de anotar es una simple cuestión de hecho. Su oficio es tomar la bola y tocar al corredor, haga su trabajo, es tonto y en contra de las reglas, que cualquier Receptor trate de bloquear el plato, salvo que el tiro conduzca al Receptor hacia el camino del corredor y entonces él está bloqueando el plato. Si es una cuestión del corredor o la bola, si usted no tiene la bola, el hombre está "safe" de manera que agarre la bola. Las marcas distintas entre un Receptor y un buen recibidor es su habilidad para tomar bolas, especialmente las bolas en la tierra y salvarle strike a su lanzador tomando todos los lanzamientos en la zona de strike.

## BASES ROBADAS

En cualquier intento de robo, un Receptor debe comprender antes de que se efectúe la jugada, qué tan rápido puede correr el jugador que está tratando de robar. Entonces cuando la bola es lanzada, él verá que tamaño de salto tiene el corredor y él sabrá cuanto tiempo tiene para deshacerse de la bola con el fin de sacar al hombre fuera.

Es una buena práctica que debe adquirir el Receptor, el recordarle constantemente al lanzador en no descuidarse en mantener a un hombre en juego, este recordatorio continuo puede salvar un juego de pelota el cual pudiera haberse perdido fácilmente, de haberse descuidado el lanzador y permitir que el corredor haya dado un salto muy grande, habrá veces en que sus jugadores de base no lleguen a tiempo a segunda base y sus lanzamientos deben llegar a otro lado entre su posición y la almohadilla, cuando esto sucede la práctica que usted ha usado en tirar un objeto en movimiento será invaluable. Deshágase de la bola lo más rápido que pueda, tan exactamente como pueda y no tendrá que preocuparse de lo fuerte que tira. No le hará ningún bien a su equipo si usted tira la bola tan fuerte que un jugador de base en movimiento no pueda agarrarla y tocar la almohadilla. Con hombres en primera y tercera base y la posibilidad de un robo de base, es deber del Receptor tratar de averiguar la jugada y su razonamiento será influenciado por el score, el tipo de corredor y el tipo de posición por ejemplo, con un hombre en primera y otro en tercera, score empatado. Dos outs en la novena entrada, no hay razón para que el receptor tire a segunda, ya que el corredor en segunda no es su factor importante, por lo tanto usted hará como que a segunda y trata de agarrar al hombre en tercera. Ejemplo N° 2, con hombres en primera y tercera, el hombre en primera es rápido, el hombre de tercera es lento, tire la bola a segunda base lo más rápidamente que pueda. Usted puede deshacerse del hombre en tercera, ahora bien, si el hombre en tercera fuera el rápido y el hombre en primera el lento, primero usted hará que el corredor vuelva a la tercera base y después tirará a segunda. La habilidad de su

lanzador para mantener al hombre en base va a ser un factor importante en todas las jugadas de este tipo, junto con el score existente del juego de pelota.

Tome todas las bolas de flys que pueda, ya sean buenas o malas, siempre que usted esté seguro de poder hacerlo.

Grite y siga gritando cuando usted pueda, fildear todas las bolas de frente a usted, y en caso de que usted no le pueda fildear la bola, grítele a sus compañeros que ellos fildeen la bola, llamándolos por su nombre.

## COMO JUGAR LA PRIMERA BASE:



## COMO JUGAR LA PRIMERA BASE:



## FILDEO

Primero: Busque la almohadilla, y así no tendrá que buscarla cuando se coloque hacia la dirección del tiro.

Sálgase de la base para fildear las bolas que quedan cortas de su alcance, y así no tendrá problemas de que se le vaya la bola.

Vigile todas las jugadas en el home plate y en otras bases después que usted sacó al hombre en primera base.

Cuando un bateador corre hacia primera, después de tocar la bola, señátele al catcher con su guante donde debe de tirar, así le dará usted un blanco perfecto.

Muchas veces las primeras bases tienen el hábito de amagar hacia la primera base, cada vez que el bateador le tira a la bola, espere que haya bateado para cubrir la almohadilla, todavía tiene tiempo suficiente para llegar a la base.

Cuando le bateen en dirección de usted y le queda lejos la primera base seguro que el pitcher cubre la primera base inmediatamente le pasa la bola al pitcher, si es lejos la distancia tire por arriba del brazo y si es corta tírele por debajo del brazo.

En todos los casos tírele al pitcher lo suficientemente alto para que le sea cómodo, y antes de llegar a la base, para que así pueda él fildear la bola y pisar la base para realizar el out.

En caso de que usted pueda hacer la jugada, hágala, grítele al pitcher para que se quite del camino.

Mantenga sus tiros a las bases sobre lo alto, siempre que vaya a hacer la jugada de doble play con el short-stop.

Tenga siempre señas con el catcher para sorprender hombres en base.

Cuando tenga hombre en base, mantenga su pie derecho pegado a la base y el izquierdo hacia el home plate ligeramente en la línea de Fair.

## DEFENSIVA DE LOS TOQUES DE BOLA

Cuando el toque de bola está en el ambiente con hombre en primera base tiene que avanzar hacia el home play, a fildear la bola para tratar de forzar en segunda base, no se olvide de ponerse de acuerdo con los pitchers para que le dé chance de estar del home play cerca, cuando él lance la bola, así tendrá usted chance de fildear la bola y forzar en segunda base. Cuando esté en el ambiente el toque de bola con hombre en primera y segunda base, juegue un poco corto para que en caso de toque, fuerce en tercera base en pitcheada de bola franca, mire al catcher, a veces usted no ve la jugada, y él sí, así podrán sorprender más corredores en base.

No se olvide que usted también puede poner la jugada, para sorprender corredores en primera base.

No se olvide de cuidar la línea de foul sobre todo con bateador zurdo y de poder, sobre todo en los últimos innings.

Juegue profundo, pues así corta muchos rodados de hits, y no se preocupe de realizar el out en primera, pues en esa jugada el pitcher cubre la primera base.

La Primera Base es el hombre que corta todos los tiros de los outfielders siempre que sea la bola bateada al right-fielder y al center-fielder.

Los cortes de bolas son muy importantes en el juego de beisbol, sobre todo cuando se está jugando con ventaja, pues así se rompen muchos rallys.

Lo más importante de la primera base, es saber cuando tiene que cortar bolas de los outfielders, los cortes de bolas que existen en el beisbol, posiblemente su Manager se lo explicará.

## OBSERVACIONES:

No se estire hasta no estar seguro de que los tiros vayan en dirección de usted, pues así no estará usted fuera de balance, y puede usted moverse para el lugar que venga la bola.

Cuando los tiros a primera base son malos, sobre todo afuera, sálgase de la almohadilla no trate de realizar el out, trate de fildear la bola, que es lo más correcto, pues así evitará que la bola se vaya, y avancen los corredores.

## JUGADAS DE LA SEGUNDA BASE:



## JUGADAS DE LA SEGUNDA BASE:

1. Requisitos: El jugador de la segunda base debe ser rápido, listo, ágil y poseer reflejos rápidos, tener habilidad de deshacerse de la bola y poder lanzar la bola con precisión de cualquier posición.
2. Método para jugar la Segunda Base: la Segunda Base siempre debe jugar la bola, salir hacia o moverse en todas de rodada, excepto fuertes hits, no debe dejar que la bola juegue con él, con el guante y la otra mano descubierta, dándole frente a la bola cerca del suelo, siempre bien adelante, él fildea la bola con manos relajadas, debe mantener su cabeza algo baja y los ojos siempre fijos en la bola.
3. En hit de bolas de rodada hacia la izquierda de la segunda base, debe moverse hacia adentro, fildear la bola y con un tiro de lado, efectuar la jugada a primera base.
4. En hit hacia su extrema derecha, debe salir a toda marcha hacia la bola, poner todo su peso en el pie derecho deslizándolo un poco cuando está fildeando la bola, asegurarse en su pie derecho y tan rápido como le sea posible balancearse para efectuar el tiro a primera base, este debe ser su lanzamiento por arriba del brazo para impulsarse.
5. Siempre tenga en mente que debe fildear las bolas de rodada con ambas manos, pero en hit de rollings lentos, el jugador de la segunda base debe salir hacia la bola, recogerla con su mano libre en la misma posición y efectuar la jugada en primera base.
6. En bolas de rodada tiradas directamente a la segunda base, jugando su posición normalmente, debe mantener la bola frente a él todo el tiempo, fildeando, la bola colocándose en posición de lanzamiento y efectuar un lanzamiento debajo del brazo hacia primera base.

7. Posición para jugar: el jugador de la segunda base, sin hombres en base, debe jugar profundo o adelante de acuerdo con la velocidad del bateador y las condiciones del campo de juego, tome en consideración si el campo está mojado o seco.
8. Con corredor en primera o corredores en primera y segunda, esperando un toque, sin outs.
9. El jugador de la segunda base mueve hacia el plato y se aproxima hacia primera, si la primera base fildea la bola, él debe de llegar a primera base a tiempo de poner al hombre afuera, si el jugador de la primera efectúa el out, el jugador de la segunda base debe respaldar al jugador de la primera base por si hubiera un mal tiro.
10. No debe salir hacia la primera base hasta que la bola haya sido golpeada, si sale muy pronto, el bateador puede impulsar la bola hacia el lugar dejado vacante.
11. Posición con hombre en primera, ni un out o un out, doble play a la vista, en el plato, bateador derecho. . . el jugador de la segunda base debe moverse un paso o dos y asomarse hacia la segunda base, con la bola de hit por el campo corto o la tercera base, el jugador de la segunda base debe llegar a la base antes de que lo haga la bola, después de efectuar el out, rote y complete la jugada en primera.
12. Posición con hombres en primera base, ni un out o uno, doble play a la vista, bateador zurdo al bate. . . el jugador de la segunda base debe jugar atrás y permitirse el máximo campo de cobertura y considerar la velocidad del bateador.
13. Manera de tirar la bola al campo corto al comenzar a efectuar un doble play, siempre tenga en mente que se necesita un tiro seguro para comenzar un doble play, cuando esté fildeando una bola que ha llegado directamente a la segunda base, (en el hoyo) dé una

vuelta corta y con un tiro de tres cuartos o sobre la mano, trate de lanzarle la bola al campo corto más o menos a la altura del hombro al fildear una bola de rodada por la derecha de la segunda base, siempre tenga en cuenta que tiene que ver la bola todo el tiempo, no esconda la bola efectúe un tiro de tres cuartos o de lado hacia el campo corto, cuando fildee una bola de rodada cerca de la segunda almohadilla, emplee un tiro debajo de la mano o detrás de la mano.

14. **COMO HACER LOS DOBLE PLAY:** se hacen con una variación, pero hay una forma fundamental de hacerlo, párese detrás de la almohadilla con ambos pies exactamente colocados hacia donde el jugador de la tercera base y el campo corto fildean la bola, si el tiro es directamente a la segunda base, pise la almohadilla con el pie derecho, de un paso hacia atrás o hacia la primera base y complete la jugada, si el tiro es hacia su derecha, pise la almohadilla con el pie izquierdo coloque el pie derecho hacia su derecha y complete la jugada, si el tiro es hacia su izquierda, pise en la almohadilla con su pie derecho y dé un paso hacia el centro del diamante, después de realizar el out, dé un paso con su pie izquierdo, afirme el pie derecho y complete la jugada a la primera, usted, notará que los cambios son iguales aquellos que efectúa el jugador de la primera base, con prácticas constantes, prácticas para aligerar los pies y pequeñas variaciones, usted aprenderá a tirar la bola rápidamente al jugador de la primera base, trabaje con su campo corto, tanto como pueda y aprenda a conocer los hábitos de juego de cada uno alrededor del área de la segunda base.
15. Intento de doble robo... con corredores en primera y tercera, un out, o ningún out, en los intentos de doble robos, el jugador de la segunda base corre rápidamente de su posición después de que la bola ha sido bateada, a un lugar aproximadamente a un paso enfrente de la almohadilla, en línea directa con el home, él debe estar alerta por cualquier intento de anotar del corredor en la tercera base, si el corredor sale al

robo del home, el jugador de la segunda base debe salir rápidamente para recortar el tiro del receptor y devolver la bola al receptor, si el corredor en la tercera base no trata de robarse el home, el jugador de la segunda base debe esperar el tiro del receptor en su posición, un paso frente a la almohadilla y después de recibir la bola girar para tocar la almohadilla.

También hay otro modo recomendado en esta misma situación, en este, la segunda base corre rápidamente de su posición a cierto lugar en el diamante casi a media distancia de la goma de lanzar y la segunda base, directamente en línea con el plato, al colocarse en esta posición, debe estar alerta para cualquier intento de anotación del corredor que está en la tercera base, si el corredor sale hacia el plato, el jugador de la segunda base debe tomar la bola que le tire el receptor y devolverla al plato para tratar de matar en esa posición, si el corredor no intenta llegar al home, el jugador de la segunda base está en capacidad de dejar pasar la bola hasta el campo corto, quien está cubriendo la base para sacar al corredor que trata de alcanzar la segunda base.

16. Fildeando bolas de fly... el jugador de la segunda base debe fildear todas las bolas de flys detrás de la primera base que le sean posibles, debe tratar de tomar todos los flys cortos que dan a la parte derecha del diamante y directamente detrás de la segunda base, pero una vez que otro jugador ha gritado de que va a tomar la bola, debe devolverse a la segunda base... el jugador de la segunda base siempre debe saber en qué lugar están jugando los jardineros, profundo o corto, deje que los jardineros tomen los flys cortos ya que es mucho más fácil que un jardinero tome un (pop-up) que está entrando que un jugador de cuadro tome un (pop-up) que está saliendo.
17. Jugadas de recorte... las únicas jugadas de recorte que debe tomar un jugador de la segunda base, son las bolas de hit de línea por el jardín derecho y pasadas del jardín derecho y bolas de hit por el jardín central derecho y más allá de los jardineros.

Con un corredor en segunda base y la bola de hit por cualquiera de estos lugares, el jugador de la segunda base debe adelantarse y alinearse con el plato si puede realizar una jugada en el plato, después de recibir la bola del jardinero, él gira y le tira la bola al receptor, si hubiera un corredor en primera base y la bola da en estos lugares, debe alinearse con la tercera y si puede realizarse una jugada, después de que ha recibido la bola del jardinero, gira y tira la bola al jugador de la tercera base. . . en todas las bolas de hit por el jardín central e izquierdo, cuando el campo corto se adelanta para tomar el tiro, el jugador de la segunda base debe cubrir esta almohadilla todo el tiempo.

## LA POSICION DE TERCERA BASE:



## LA POSICION DE TERCERA BASE

Requisitos para jugar una buena tercera base: 1) reflejos rápidos, 2) buen brazo, 3) habilidad para fildear toques.

### SU POSICION EN LA TERCERA BASE:

1. Conozca a los bateadores del equipo contrario, sepa qué tan duro le dan a la bola y hacia dónde, conociendo esto sabrá a qué distancia debe jugar de la línea de Foul, tenga presente que en los siguientes innings de un juego bien cerrado, es necesario jugar más cerca de la línea de Foul para evitar los hits de dos bases entre usted y la línea de la tercera base.
2. Conozca la velocidad de cada bateador y su habilidad para tocar la bola para obtener una base por hit, conociendo esto sabrá a qué profundidad debe jugar, que variará de la grama en el cuadro hacia la parte de atrás del diamante sin grama, usted será culpable si un bateador más de una vez toca para alcanzar la base por hit.

### LANZAMIENTOS DESDE LA TERCERA BASE:

1. Generalmente hablando, en las bolas de hit hacia su posición o hacia su derecha, efectúe sus tiros hacia primera base, sobre la mano para (Carry) exactitud y facilidad en el manejo de la bola.
2. Cuando se mueva a su izquierda, los tiros puede efectuarlos de lado o desde la altura en que es fildeada la bola para deshacerse de la bola rápidamente.

### BLOQUEANDO LA BOLA

1. Las bolas fuertes de hit que tocan el suelo deben algunas veces ser bloqueadas, para poder hacer esto su cuerpo debe estar (doblándose en las rodillas) bien cuadrado frente a la bola con el guante abierto y adelantando su mano para bloquear el paso de la bola,

las bolas bloqueadas adecuadamente por lo general caen cerca de sus pies o rebotan ligeramente frente a usted desde donde es posible realizar futuras jugadas, las jugadas futuras en una bola bloqueada a cualquiera de sus lados es menos propensa, en estos casos quizás usted no esté cuadrado frente a la bola adecuadamente.

### DEFENSA DE LOS TOQUES

- A. (Conozca la habilidad de su lanzador para fildear los toques).

Corredor en primera base:

1. Colóquese frente o ligeramente a un lado de la línea de la tercera base, anticipése a la jugada y esté listo para salir rápidamente a la menor indicación de toque de bola, al conocer la velocidad del corredor y la fuerza con que ha sido bateada la bola, usted sabrá si habrá jugada en la segunda o si debe sacar al jugador en primera, tenga presente que es su trabajo el forzar al hombre en segunda base, cualquier jugada corriente de Tercera base puede retirar al bateador que tocó la bola en primera.

### B. CORREDORES EN PRIMERA Y SEGUNDA

1. Colóquese a unos 6 u 8 pies de la línea de foul y cerca de 8 y 10 pies frente a la línea de la tercera base.
2. No abandone esta posición hasta que usted considere que el lanzador puede o no realizar la jugada, si tuviere dudas al respecto, fildee usted mismo la bola en lugar de permitir que todos los corredores queden seguros, recuerde que es deber del jugador de la Tercera base cubrir tercera si el lanzador puede realizar la jugada, es deber del jugador de la Tercera base poner fuera de juego al jugador que tocó, si el lanzador no puede realizar la jugada, evite salir muy rápido al efectuar el lanzador el lanzamiento ya que le pueden robar la tercera base.

### 3. TOQUES DE BOLAS

1. Fildee la bola corriendo hacia adelante, y con la mano pelada haga la jugada, y al mismo tiempo el tiro a primera base sin parar su velocidad, esta jugada se presenta en los juegos cuando el bateador sorprende a la Tercera jugando atrás, y no hay tiempo que perder para sacar el out en primera base, esta jugada necesita mucha práctica.

### 2. CUBRIENDO LAS BASES

No pierda de vista al corredor de segunda, esté seguro de llegar a la base en caso de que el corredor de segunda salga para tercera base.

## JUGADAS DE CAMPO CORTO

Brazo fuerte y exacto, buenas manos y reflejos rápidos, requisitos mentales, instinto beisbolero, buen sentido común y habilidad para jugar el campo corto.

#### 1. Posición del Campo-Corto.

- A. Conozca las señas de su bateador, lanzador y receptor cuando el bateador no sea muy potente juegue en el hoyo y cuando el bateador sea opuesto juegue hacia segunda.
- B. En una posición profunda usted puede cubrir más terreno pero nunca sobre-estime su brazo o desestime la velocidad del corredor.

#### 2. Fildeando bolas bajas.

- A. Las bolas normales bajas dan directamente al campo corto salga hacia la bola y trate de fildear la bola con un gran brinco, siga la bola hacia su guante, enderécese y tire sobre su mano.
- B. Las bolas lentas algo bajas dan al campo corto, salga hacia la bola a su mayor velocidad tan pronto como la bola sea golpeada, reduzca un poco su velocidad para fildear la bola y tire la bola de la mano si fuere tomado fuera de balance.

- C. Las bolas de rolling hacia la izquierda del campo corto, trate de lograr su máxima velocidad tan pronto como pueda para ponerse al frente de la bola, venga hacia adelante, fildeando la bola y dé un brinco, de ser posible tirando por arriba del brazo o de lado si fuere tomado fuera de balance.

- D. A las bolas de rolling normales bateadas a la derecha del campo corto, éntreles a toda velocidad, fildeando la bola, en una posición tal (semi-círculo) que le permita tirar a primera por arriba del brazo.

- E. Las bolas de rolling profundas en el campo, un campo corto, nunca debe jugar más profundo, juegue lo que su brazo le permita, dependiendo de la velocidad del corredor, salga a su máxima velocidad para tratar de colocarse frente a la bola, fildee y tire por arriba del brazo cambiando su peso de su pierna trasera hacia su pierna delantera.

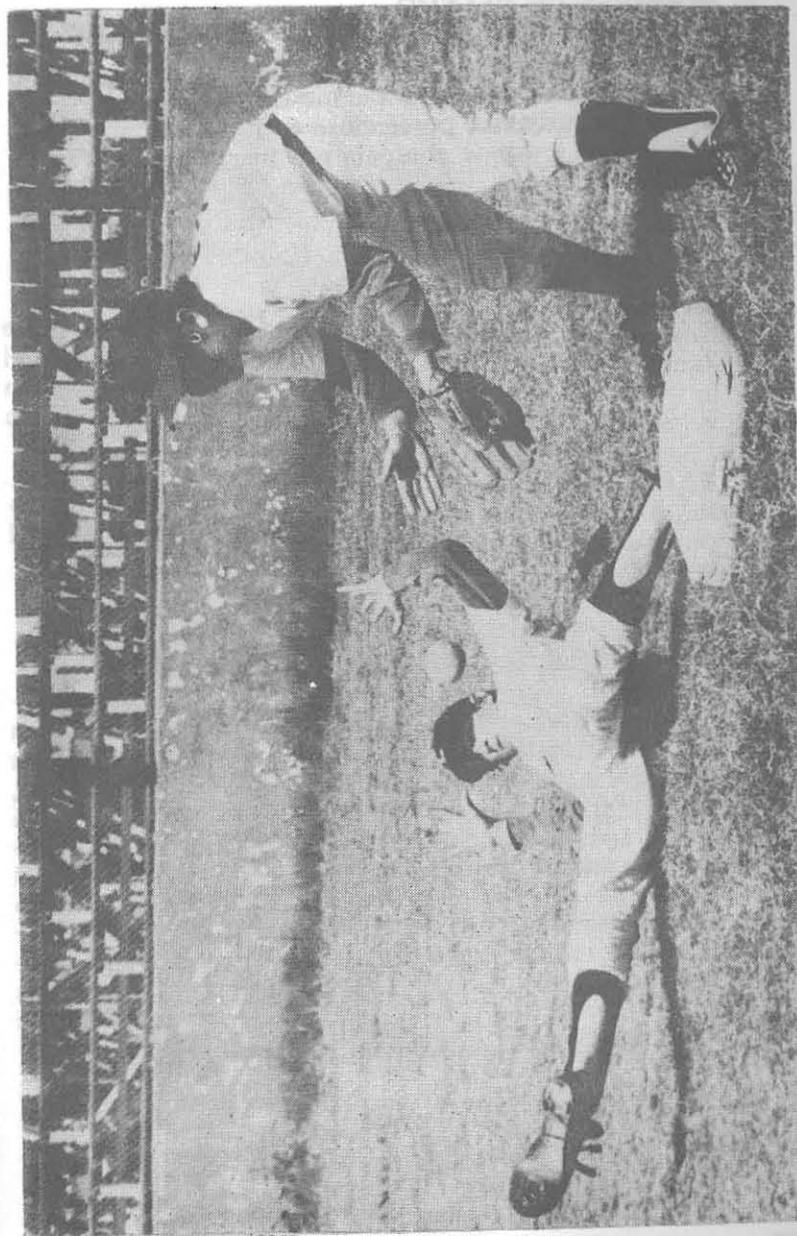
## DOBLES PLAYS

- A. Cuando comience la jugada, esté seguro de que el segunda base puede ver la bola cuando usted la tira, trate de tomar la bola a la altura de su pecho en la parte de adentro de la base, use buen razonamiento con la fuerza de su tiro ya que probablemente él se esté moviendo a su máxima velocidad y puede tener dificultad en fildear una bola tirada muy fuertemente cuando usted está cerca de la almohadilla, trate de enviarle la bola lo más pronto que pueda.
- B. Cuando el Campo-Corto es el hombre central del doble play, acérquese a la almohadilla lo más rápido que pueda, reduciendo la velocidad para recibir el tiro del hombre en segunda, colocando su pie derecho en el lado derecho de la base y rozándola cuando usted recibe la jugada a primera, evadiendo al corredor que está tratando de romper el doble play.

- C. Prácticas constantes entre el campo-corto y la segunda base les ayudará a familiarizarse con sus hábitos de juego.
- D. En una jugada de doble play con el lanzador, si él envía la bola antes de que usted toque segunda base, toque la base con el pie izquierdo y al mismo tiempo tire a primera si no, salga normalmente a como lo hace, rozando la base con el pie derecho si el tiro es hacia la parte de adentro de la segunda base.

#### 4. CUBRIENDO SEGUNDA BASE EN UN INTENTO DE ROBO

- A. El Campo Corto y el segunda base deben tener una señal entre ellos para saber quién va a cubrir la segunda en los intentos de robo a segunda. El Campo-Corto puede cubrir cuando una bola recta y el segunda base con las curvas, dependiendo del bateador y del lanzador.
- B. Con hombre en primera, acorte unos pasos acérquese a segunda base con el fin de cubrir esta base en un intento de robo sin salir a su máxima velocidad hacia la base, acortar su posición, acortar la velocidad también lo ayudará a realizar un doble play.
- C. Con hombre en segunda y el bateador listo para tocar, trate de engañar al corredor de segunda cuando el lanzador está tirando la bola.
- D. Con hombre en primera y tercera, esté alerta para evitar los robos, cuando el corredor dobla segunda, colóquese un poquito hacia adelante de la segunda, tan pronto como vea al corredor en la tercera vuelta hacia el home, adelántese para recibir el tiro del receptor y devolver la bola al plato.
- E. Con hombre en tercera y los jugadores de cuadro jugando adentro, deje que la velocidad del corredor en tercera determine la profundidad de su jugada.



## 5. HOMBRES DE RELEVO

En esta base de hits hacia el jardinero de la izquierda o algo cargado al centro, el Campo-Corto sale para recibir el tiro del jardinero, poniéndose en línea con el jardinero y la base a donde él espera efectuar el tiro.

## 6. EL HOMBRE DE RECORTES (Cut-Off Man)

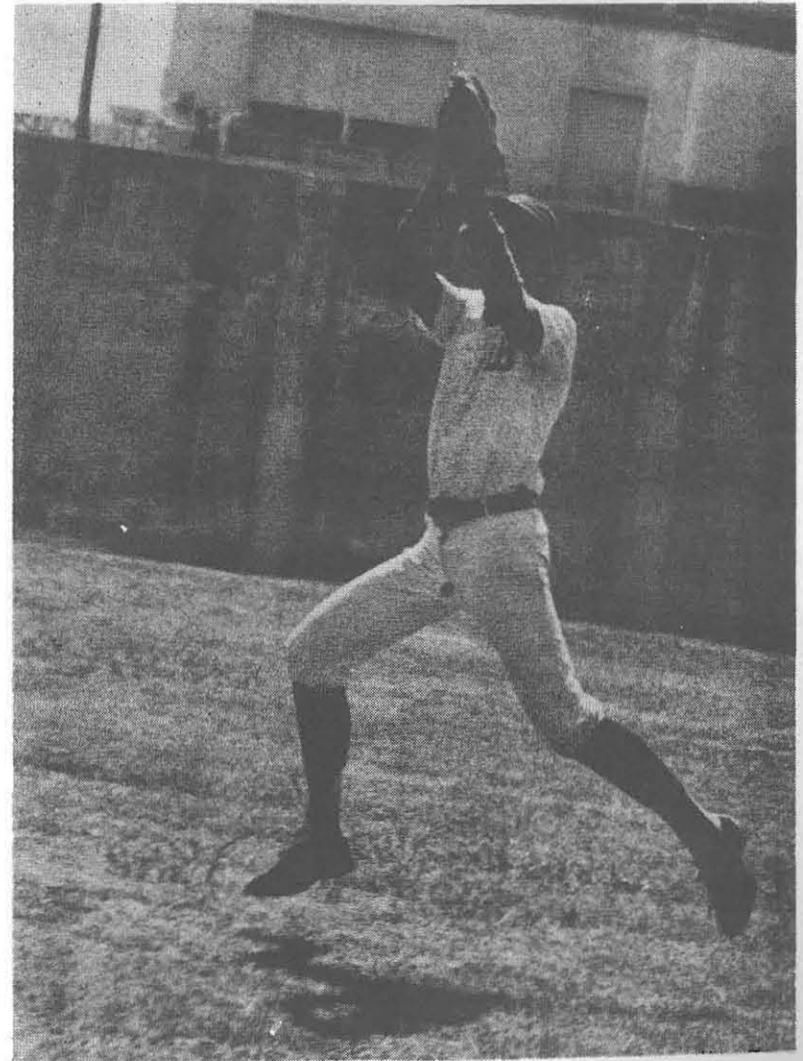
- A. Con hombre en primera y un sencillo al jardín, ajuste su jugada con la del hombre de la tercera base y el jardinero y esté listo para recortar el tiro si la situación así lo requiere y hay una base de posible jugada en segunda en el bateador.
- B. En un sencillo al jardín izquierdo con hombres en primera, el Campo Corto cubre la tercera base, hace el recorte entre home y tercera.

## RESUMEN DE JUGADAS DEL CAMPO CORTO:

El Campo Corto y la segunda base deben trabajar en equipo, deben practicar constantemente, también deben practicar en la defensa de dobles robos, recortes y relevos, reteniendo al corredor en segunda cuando el toque está por efectuarse, deben de practicar tocar al corredor, resbalsarse en segunda, colocar la parte de atrás de la mano del guante frente a la base, forzando al corredor, el Campo Corto y la segunda base deben tener una señal para saber quién va a cubrir en caso de robo, el Campo Corto debe recibir todos los tiros del lanzador, salvo que se haya decidido lo contrario y el lanzador debe ser informado si se ha efectuado algún cambio.



## PARA LOS OUTFIELDERS DEL JUEGO:



Para hacerse buen Outfielder defensivo tiene que practicar los métodos que son los siguientes:

1. Practique elevados sobre su cabeza, dando la espalda al salir del batazo, así no pierde tiempo y le llega más pronto a la bola.
  2. Buscando los "flys" atrás por arriba de su cabeza, tiene que fijarse si el batazo es para la izquierda, vírese por la misma mano, y si es por la derecha haga igual, así no pierde la bola.
  3. Corra con las puntas de los pies, para que la vista no le cumbre y vea la bola mejor.
  4. Juegue según conozca al bateador, si tiene poder o no, y si es halador de bolas o natural.
  5. Cuando tenga batazos que llegan cerca de la barda, llegue a la barda y así si tiene que venir para adelante le es más fácil y no tiene problemas con la barda.
  6. Practique más los rodados y los flys y los tiros a las bases y al home plate.
  7. Fijese bien para donde está el viento, eso es muy importante, de acuerdo con el viento usted juegue
- OUTFIELD**
8. Cuando juegue con el sol en su posición, practique con los espejuelos para que le sea más fácil en el juego.
  9. Caliente bien su brazo, y no en corta distancia, los Outfielders deben de calentar a larga distancia, y por encima del brazo.
  10. El Outfielder tiene que estar seguro de su tiro al cortador de la bola del infielder, en casos de batazos de extra bases debe de tirar alto para su mano izquierda para facilitar la virada del infielder.
  11. El Outfielder nunca debe de tirar a la ciega, siempre debe de tirarle al cortador de bolas que son el short stop o la segunda base.

12. Los Outfielders deben de hacer asistencias, cuando tocan la bola, por ejemplo: El Right Filder asiste por atrás de primera en caso de tiro malo, el corredor no adelanta ninguna base, y el Left Filder debe de cubrir detrás de tercera base, el Center Filder cada vez que salga corredor para la segunda base tiene que venir adelante para en caso de tiros malos no adelanten los corredores.
13. Las mejores prácticas para los Outfielders es tomar los flys corriendo para los lados y sobre su cabeza.
14. Los Outfielders deben de hablar o gritar Ejemplo: Cuando un Outfielder pide la bola, es porque está seguro que la va a tomar, su compañero debe de gritarle tómalala es tuya, para seguridad del fildeador que va hacer la jugada, nunca un Outfielders debe de pedir la bola después de que alguien la ha pedido, el primero que pide la bola es el que la toma para realizar el out para que no haya confusión.
15. Mire para el banco con cada bateador, así el manager lo puede mover.
16. El Center Filder debe ser rápido y debe de tener buen brazo, el Right Filder debe tener un buen brazo, velocidad y ligereza, el Left Filder mucha habilidad.

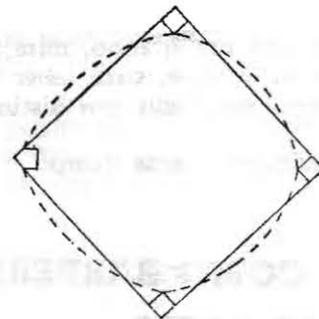


## CONSEJOS PARA CORRER

### LAS BASES:



1. No mire la bola después de bateada.
2. No baje su velocidad corriendo hacia la primera.
3. No brinque cuando esté llegando a primera.

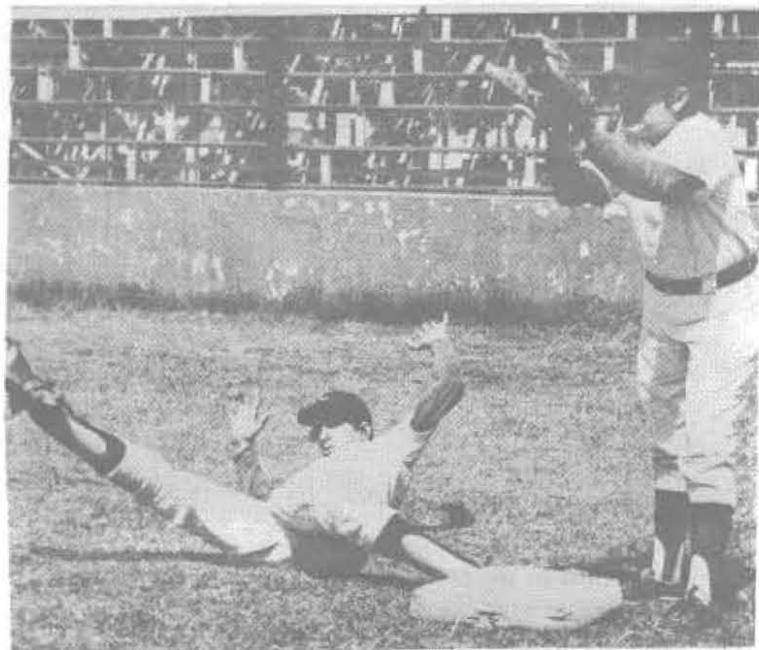


4. Corra derecho a home a primera.
5. Cuando corra las bases ponga su cuerpo un poco bajo y la cabeza ladeada hacia la izquierda.
6. Caliente sus piernas y cuerpo antes del juego.
7. Corra con la punta de los pies.
8. Levante las rodillas lo más rápido.
9. De zancadas largas.
10. No mueva sus hombros cuando corra.
11. Pise las bases con el pie izquierdo, para mantener el ritmo de su corring dentro del cuadro.
12. Pise las bases.
13. Mire adonde está la bola.
14. Mire donde juegan los outfielders, cuando está en base para calcular las bases que pueda alcanzar.
15. Sepa el brazo de los outfielders contrarios.
16. No hable con los contrarios cuando esté en base.
17. Mirar para las señas de su manager.

Quando salga hit and run o robo, mire para el bateador en la mitad de la base, para saber donde está la bola, y así no será engañado por distintos infielders.

19. No se barra en primera, pierde tiempo.

## **SISTEMA DE COMO BARRERSE EN LAS BASES:**



1. Barrerse en la posición contraria donde el infielder lo está esperando.
2. Encoja una pierna para hacer la barrida hacia la base con una sola pierna, puede encoger cualquiera de las dos piernas, siempre llevando la otra derecha.
3. Esté seguro cuando se barra de que llegue a la base rápido, pues muchos jugadores se barren muy atrás y llegan tarde a la almohadilla.
4. No haga barrida en la primera base.
5. No haga barrida con dos pies.
6. También puede usar la tirada de abanico, que es abriendo sus piernas como si abriera una tijera, siempre tocando la base con el pie de atrás.
7. Las prácticas para la barrida deben practicarse con zapatos de tenis para no correr el chance de lastimarse.
8. Todos los jugadores deben de practicar las barridas de ambos lados a la derecha y a la izquierda.
9. Cuando usted lleve la idea de barrerse, barrerse aunque no haya necesidad de hacerlo, puede ser el momento en que fácilmente se puede fracturar una pierna.
10. Todas las barridas deben hacerse con el cuerpo hacia atrás, para que se le haga difícil la tocada a los infielders.
11. No debe de barrerse de cabeza.

## **LO QUE DEBE SABER EL PELOTERO DURANTE EL JUEGO:**

1. Tomar bien las señas del manager y el coach.
2. No hablar con los contrarios cuando se está en base.
3. Estudie a los pítcheres su sistema de pitchear, puede mejorar su bateo.
4. Esté seguro de que el cártcher tenga buen tiro.
5. Esté seguro de que los outfielders tengan buen brazo.
6. Fíjese bien si los pítcheres tienen buenos movimientos para las bases.
7. Busque la bola todo el tiempo.
8. Esté pendiente de cuantos outs hay.
9. Pare su carrera, cuando su manager o coach se lo indique.
10. Piense bien las jugadas antes de realizarlas, así será fácil hacerlo.

## **JUGADAS GENERALES DENTRO DEL CUADRO:**

1. Conozca las condiciones del campo de juego.
2. Conozca a su bateador y lanzador.
3. Espere que todas las bolas le sean dirigidas a usted, decida antes del lanzamiento lo que debe hacer con la bola antes.

4. Lleve el peso sobre la posición delantera de los pies, mantenga sus pies ligeramente juntos, doble sus rodillas ligeramente y agáchese un poquito listo para salir en cualquier dirección cuando la bola sea bateada.
5. Mantenga su guante frente a usted lo más bajo posible, esté relajado cuando fildea una bola, no golpee con ella, mírela cuando va en dirección a su guante.
6. Conozca la velocidad del bateador y del corredor de base.
7. No sobre-estime la fuerza de su brazo, juegue lo suficientemente profundo, de manera que pueda sacar al bateador.
8. Vigile el viento, esté alerta en cada entrada, ya que puede variar durante el juego.
9. En tiros de relevo desde el jardín, presente un buen blanco, manteniendo sus manos en alto.
10. Siempre que sea posible, tire sobre su mano, generalmente es lo más fuerte y preciso y es mejor para su brazo, algunas veces es necesario tirar de lado o abajo la mano, para realizar una jugada, úselo solamente cuando tenga que hacerlo.
11. No deje que la bola juegue con usted.
12. Su voz es una ayuda en muchas ocasiones, úsela.



## ESTAS SON LAS TECNICAS SOBRE EL BATEO:



El paso debe ser fácil y suave, el mejor tiempo a empezar, es justamente cuando el pitcher está cerca de tirar la bola, luego con una zancada fácil corta, usted puede calcular la velocidad de la bola.

*Posición correcta de  
manos y pies al batear.*



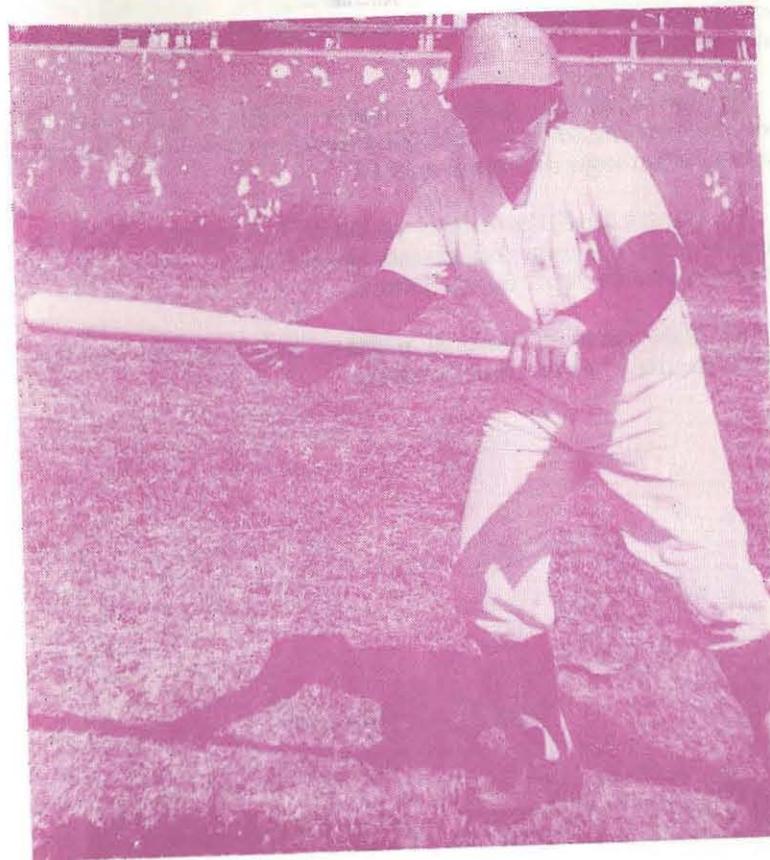


Si es una bola recta todo lo que tiene que hacer es acelerar su compás, es el paso que da usted de frente al pítcher.

El bateador que da el paso muy largo no puede batear con poder, porque está fuera de balance, el bate debe estar listo para el bateador tirarle la bola.

La mano de abajo es la mano que tiene que trabajarla con rapidez, y esto le permite abrir sus hombros y sus caderas en el momento preciso, los hombros y las caderas deben de mantenerse fijo hasta el último minuto que el pítcher lanza la bola (que no se mueva).

Quando el swing alcanza la hebilla de la faja, debe de acelerar su paso hacia adelante, el bateador manejaría el bate con fuerza obteniendo poder atrás de su swing y manejando su pierna de atrás y cuerpo duro hacia su pierna de enfrente, esto hace un buen estilo.



Cuando un bateador esta aprendiendo a batear la curva, debe de fijarse dónde la curva va a romper, ese es el momento de tirarle a la bola, este es el punto sobre el cual se encuentra el swing.

Recuerde esto: En las prácticas de bateo no debe de hacer más de 30 swings o sea no más de 10 minutos, para poder tener una máxima concentración y esfuerzo.

Todo el peso de los bateadores debe de tenerlo en la pierna y pie detrás, así los bateadores descargan la fuerza del cuerpo y el bate, es extremadamente importante que los bateadores sepan que todo el peso debe tenerlo en el pie de atrás.

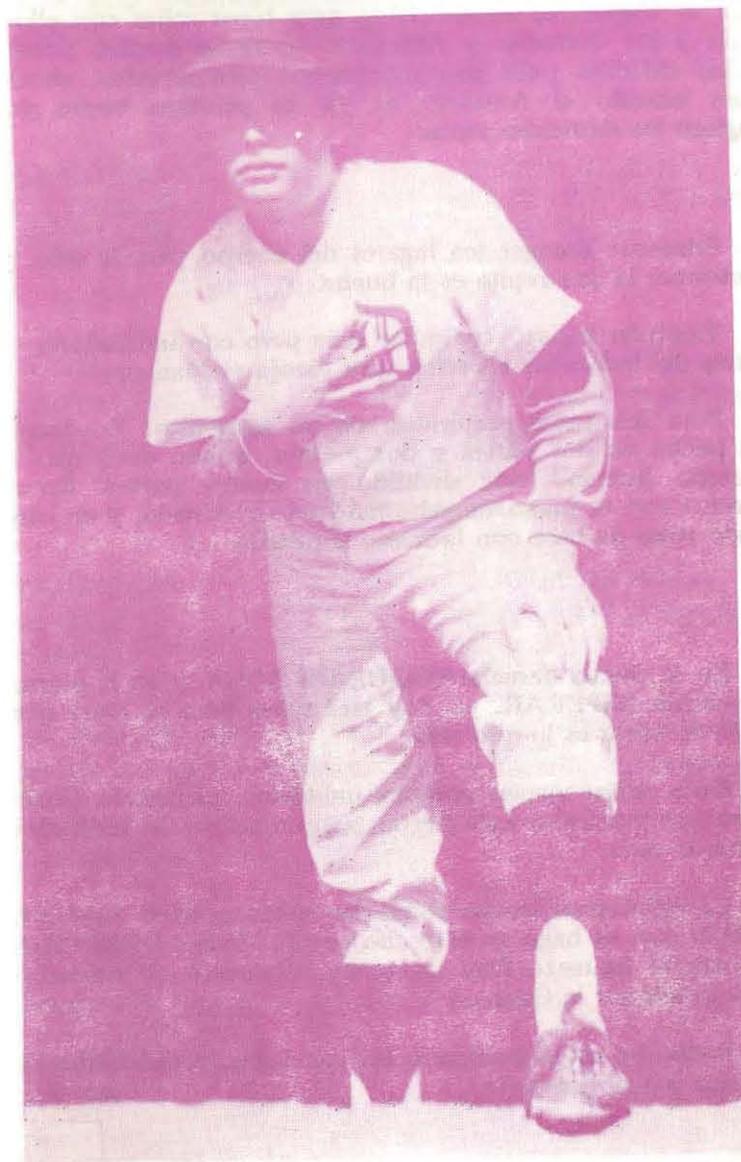
El bateador no podrá ir hacia adelante muy pronto porque pasaría toda su fuerza adelante, y perdería todo su poder. Mantenga la cabeza quieta.

El punto llave del bateo es este: El bateador debe de tirarle a la bola con los brazos extendidos, o mejor dicho completamente lejos de su cuerpo.

El paso corto y recto al pitcher, mantener el bate sin movimiento y en la zona de strike.



## SISTEMAS DE SEÑAS:



Las señas deben ser fáciles sobre todo para Juveniles y Amateurs, yo sugiero que para los Juveniles y Amateurs usen Camisa, Gorra y las Manos, cualquiera de los lugares que se toquen es lo suficiente para tener señas con ellos pues a los Juveniles y Amateurs no se les pueden poner señas difíciles pues son muchachos principiantes, ahora bien cuando el Amateur es ya un pelotero hecho yo sugiero las siguientes señas:

Primero: Escoger los lugares del cuerpo para la seña, y entonces la que repita es la buena.

También sugiero cualquier seña pero con indicadores, y atrás del indicador las señas que escoja el Manager.

Pero mis señas preferidas son las siguientes: Yo divido el pecho en dos partes y dos piernas, quiero decir que el cuerpo humano está dividido en cuatro partes. En el pecho con la mano derecha bateando y corrido, y en otro lado robo de base con la mano izquierda.

En la pierna derecha TOQUE DE BOLA, y en la pierna izquierda ESPERAR, yo doy tres señas pero el lugar que dejo de tocar es la que vale.

Estas señas vienen con un indicador, ya sea la Gorra para que el pelotero esté alerta, porque detrás del indicador viene la seña.

La señal para quitar todas las señas pueden ser UNA CRUZ que se haga en el pecho con la MANO DERECHA, y para el Squeeze Play usaremos solamente el indicador que puede ser la Gorra.

Todas las señas habiendo un indicador, son difíciles de tomar por el contrario.

## SISTEMAS DE SEÑAS ROTATIVAS

Las señas rotativas cambian en todas las entradas, por ejemplo:

### PRIMERA ENTRADA

LA GORRA	TOQUE DE BOLA
LA CAMISA	BATEAR Y CORRER
PANTALON	ROBO DE BASE

### SEGUNDA ENTRADA

CAMISA	TOQUE DE BOLA
PANTALON	BATEAR Y CORRER
GORRA	ROBO

### TERCERA ENTRADA

PANTALON	TOQUE DE BOLA
GORRA	BATEAR Y CORRER
CAMISA	ROBO

En cada tres entradas, verán que las señas vuelven a su lugar, en la cuarta entrada empieza de nuevo, donde rotarán tres entradas, y en el séptimo empieza de nuevo.

Las señas de quitarla es la faja.

La seña de squeeze play, es la misma seña del toque de bola.

La seña de esperar es frotándose las manos.

Usted puede dar las tres señas, pero la primera seña es la que vale.

## CONSEJOS PARA LOS MANAGERS

### SI QUIEREN GANAR MAS JUEGOS:

- No. 1. No cierre el Infielder en las primeras entradas, del quinto Inning en adelante lo puede hacer.
- No. 2. No dé base por bolas intencionales para jugar doble play en los primeros innings, pues se le puede convertir en rally, es preferible jugar para una que para rally, sobre todo si su pitcher es (wild) descontrolado.
- No. 3. Cuando vaya a quitar al pitcher, quítelo, no se deje convencer del pitcher... ellos nunca se quieren ir del box, y tienen siempre sus argumentos.
- No. 4. No sacrifique el octavo bate viniendo el pitcher detrás, es una mala jugada, a no ser que vaya a quitar al pitcher por un bateador emergente.
- No. 5. Mueva su equipo aunque sea lento, bateando solamente no se gana muchos juegos, haga jugadas, sea agresivo.
- No. 6. Cuando su pitcher estelar se presente descontrolado en los primeros innings, no se apure mucho en sacarlo, dele chance, pero si por el contrario se está acabando el juego, no le dé mucho chance, sáquelo porque está cansado, en ese momento, cualquiera es mejor que él, no crea que los pitchers estelares son buenos siempre.
- No. 7. Cuando llegue el octavo inning o el noveno, tenga calentando 2 pitchers uno zurdo y otro derecho, porque en cualquier momento puede tener problemas y usted puede hacer su estrategia de cambiar el pitcher en caso de bateador zurdo o derecho.
- No. 8. No juegue para rally con su pitcher estelar, pues no necesita muchas carreras para ganar.
- No. 9. No deje batear a su pitcher estelar en las últimas entradas con el juego abajo, no necesita pitcheo en ese momento, lo que necesita es hacer carreras.
- No. 10. Chequeo diario de las señas del club, el fallo de una seña pierde el juego.
- No. 11. Mejorar el fildeo las últimas entradas siempre y cuando su club está arriba; cambiar de jugadores que sean mejores fildeadores, lo que necesita es fildeo, no bateo.
- No. 12. No pelee con sus peloteros durante el juego, no les haga gestos, después del juego tiene suficiente tiempo para llamarles la atención.
- No. 13. No juegue a base de tomar base por bolas, el bateo es el importante, a no ser que el pitcher esté descontrolado.
- No. 14. Cuando su club tenga mala racha no se desespere, y no trate de quemar a sus lanzadores, todos los equipos toman malas rachas.
- No. 15. Tenga todos sus pitchers en forma, corriéndolos todos los días, ellos son los que ganan los juegos, ellos ponen el 80%.
- No. 16. En los finales de los juegos cuando su pitcher estelar haya trabajado bastante, traiga su pitcher tapón a tiempo, para que el relevo si se mete en problemas, tenga tiempo para resolverlo, no deje que el estelar se meta en problema.
- No. 17. No use pitcher wild (descontrolado) de tapón y sobre todo con gente en base, cualquier pitcher controlado es mejor.

TONY CASTAÑO  
Entrenador Nacional.

Este libro se terminó de imprimir  
en los Talleres Gráficos de A.M.I.B.E.F.  
(Asociación Amigos de la Biblioteca de  
Educación Física, Las Heras 2191,  
Bs. As.) en junio de 1973.

