

# UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO "IEES-UAAM"





## I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Tácticas y Sistemas de Juego en el Beisbol III
Clave de la asignatura:	BES-112
Pre-requisito:	BES-111
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	2 – 2 – 3

## II. PRESENTACIÓN:

En el desarrollo de un partido de beisbol pueden acontecer una serie de casos y cosas que son inherentes del desempeño de los jugadores de este deporte. En la asignatura Tácticas y Sistemas de Juego en el Beisbol III el estudiante será capaz de conocer, demostrar y/o analizar cada una de estas particularidades que se presentan en cada partido y fruto de la experiencia acumulada en todos los años de la práctica continua del beisbol se pueden apuntar específicamente cada jugada acontecida y las diferentes soluciones que podemos encontrar en el desempeño eficiente de los jugadores que intervienen en dichos partidos.

## III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Analizar situaciones de juego.
- Conocer aspectos fundamentales dentro del terreno de juego.
- Conocer las reglas intrínsecas que no aparecen en los manuales de beisbol.
- Interpretar situaciones que se presentan en momentos determinados en un partido de beisbol.
- Conocer las responsabilidades de los árbitros dentro del terreno de juego.



#### IV. GUIAS APRENDIZAJE:

##### **GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I. – Conducta de los jugadores.**

- Lección 1.1. Personas admitidas en el campo.
- Lección 1.2. Circulo de calentamiento.
- Lección 1.3. Llamada de juego (Play Ball).
- Lección 1.4. La posición del bateador en el cajón de bateo.
- Lección 1.5. El bateador rechaza entrar al cajón de bateo.
- Lección 1.6. Lanzar el equipamiento en señal de protesta por una llamada.
- Lección 1.7. Expulsión y suspensión.
- Lección 1.8. Protección del lanzador.
- Lección 1.9. Sillas en el bullpen.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 1.

##### **GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II. – Roster, line up y sustituciones.**

- Lección 2.1. Control de documentos.
- Lección 2.2. Roster.
- Lección 2.3. Line up.
- Lección 2.4. Bateador fuera de turno.
- Lección 2.5. El bateador designado.
- Lección 2.6. Sustituciones.
- Lección 2.7. Sustituciones múltiples.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 2.

##### **GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III. – Desarrollo del juego.**

- Lección 3.1. Regla de los 12 segundos para el lanzador.
- Lección 3.2. El bateador no debe salir del cajón.
- Lección 3.3. Partidos suspendidos.
- Lección 3.4. Line up de los partidos suspendidos.
- Lección 3.5. Carrera de la victoria.
- Lección 3.6. Jugada o intento de jugada.
- Lección 3.7. Jugada de apelación.
- Lección 3.8. El corredor no pisa home.
- Lección 3.9. Jugadas de apelación: reglas aprobadas.
- Lección 3.10. Cogida / no cogida en el dogout o en la grada.
- Lección 3.11. Momento del lanzamiento.
- Lección 3.12. Asignación de bases en tiros fallados.



- Lección 3.13. Retocar las bases cuando la bola esté muerta.
- Lección 3.14. Asignación de bases en casos especiales.
- Lección 3.15. Corredores que avanzan con la cuarta bola.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 3.

#### **GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV. – Interferencia.**

- Lección 4.1. Interferencia ofensiva.
- Lección 4.2. Interferencia intencional.
- Lección 4.3. Una bola bateada golpea al corredor.
- Lección 4.4. El corredor interfiere mientras esta en contacto con la base.
- Lección 4.5. Un infield fly golpea al corredor sobre la base.
- Lección 4.6. Un infield fly golpea al corredor fuera de la base.
- Lección 4.7. El bateador interfiere con el receptor.
- Lección 4.8. El bateador golpea al receptor con el bate en la parte final del swing (back swing).
- Lección 4.9. El bateador interfiere con el receptor que devuelve la bola al lanzador.
- Lección 4.10. El bateador interfiere después de un tercer strike caído.
- Lección 4.11. Interferencia del receptor.
- Lección 4.12. Una bola bateada golpea un casco o un bate.
- Lección 4.13. Una bola tirada golpea un elemento o un bate.
- Lección 4.14. La bola golpea un pájaro a un animal.
- Lección 4.15. Interferencia de una persona autorizada a estar en el campo.
- Lección 4.16. Interferencia de un miembro del equipo al ataque.
- Lección 4.17. Interferencia del público.
- Lección 4.18. Desviar intencionalmente la trayectoria de una bola a zona foul.
- Lección 4.19. Un interno interfiere con la trayectoria de la bola.
- Lección 4.20. Interferencia del bateador corredor que corre fuera de la calle entre home y primera.
- Lección 4.21. Ejemplos de interferencia.
- Lección 4.22. Interferencia después de una jugada.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 4.
- Prueba Final

#### **GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III. – Obstrucción y el lanzamiento.**

- Lección 5.1. Obstrucción.
- Lección 5.2. Timing de la obstrucción.
- Lección 5.3. Bateador corredor obstruido antes de llegar a primera base.



- Lección 5.4. Ejemplos de obstrucción.  
 Lección 5.5. Posición del lanzador.  
 Lección 5.6. Lanzador que asume posición en defensa.  
 Lección 5.7. Restricciones sobre el calentamiento del lanzador.  
 Lección 5.8. Lanzamiento intencional contra el bateador.  
 Lección 5.9. Dar un paso hacia la base.  
 Lección 5.10. Balk.  
 Lección 5.11. Tirar a una base libre.  
 Lección 5.12. Sanción sobre el balk.  
 Lección 5.13. Cantar “tiempo” después de un balk.  
 Lección 5.14. Sustancias extrañas en la bola o del lanzador o la bola deteriorada.  
 Lección 5.15. Lanzador que se lleva la mano a la boca.  
 Lección 5.16. Visitas.  
 Lección 5.17. Sin corredores en base, el lanzador no hace pausa en la posición de lado.
- Chat.-  
 Tarea 1.-  
 Tarea 2.-  
 Foro.-  
 Prueba Guía # 5.

### **GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III. – Clarificaciones y procedimientos.**

- Lección 6.1. Cogida legal.  
 Lección 6.2. Jugada forzada.  
 Lección 6.3. Foul tip.  
 Lección 6.4. Infield fly.  
 Lección 6.5. Un defensor deja caer intencionalmente un fly o un línea.  
 Lección 6.6. Consulta de check-swing.  
 Lección 6.7. Check-swing espontáneo.  
 Lección 6.8. Dos corredores en la misma base.  
 Lección 6.9. Fly que golpea la parte superior de la valla.  
 Lección 6.10. Tercer strike caído.  
 Lección 6.11. Bola que cae de la mano del lanzador en la goma.  
 Lección 6.12. Casos especiales de foul ball.  
 Lección 6.13. Corredor que después de haber tocado legalmente todas las bases vuelve atrás.  
 Lección 6.14. Arbitro golpeado por una bola bateada buena en territorio foul
- Chat.-  
 Tarea 1.-  
 Tarea 2.-  
 Foro.-  
 Prueba Guía # 3.