



Juego de mesa

Béisbol y

adaptación al Sóftbol

REGLAMENTO, modalidades de juego , elementos etc.

1. ELEMENTOS Y PREPARACIÓN

- **Tablero:** Campo de juego (diamante) en formato A4 apaisado.
- **Dados:** 2 dados de 6 caras.
- **Fichas:** 4 fichas por equipo (Local y Visitante).
- **Planilla:** Registro oficial con espacio para 15 jugadores, Mesa y Veedores.
- **Inicio:** Se sortea quién batea (Visitante) y quién defiende (Local). Se anotan los nombres en el orden de bateo (1 al 9) y suplentes (10 al 15).

2. DINÁMICA DE JUEGO (DADOS)

El jugador lanza los dados y consulta la Tabla de Resultados:

- **1B, 2B, 3B, HR:** El bateador y los corredores avanzan las bases indicadas.
- **BB (Base por Bolas):** Avance automático a 1ra base tras 4 lanzamientos de "bola".
- **K (Ponche), Rola o Elevado:** Se contabiliza 1 Out.
- **3 Outs:** Cambio de turno (el equipo que defendía pasa a batear).

3. DURACIÓN Y LIMITANTES

- **Tiempo de Juego:** 60 minutos de reloj o 7 entradas (innings) completas.
- **Regla del Knockout:** El partido finaliza si existe una diferencia de 10 carreras al terminar la 5ta entrada.
- **Límite de Entrada:** Máximo de 5 carreras por equipo por entrada en etapas clasificatorias.

4. DESEMPATE (TIE-BREAK)

En caso de igualdad al finalizar el tiempo o las entradas:

- Se juega una entrada extra iniciando con corredores en 1ra y 2da base sin outs hasta que se rompa el empate.

5. AUTORIDADES Y CONTROL (MESA Y VEEDORES)

- **Mesa de Anotación:** Responsable de registrar cada jugada con la simbología oficial (H, C, E).
- **Veedores:** Supervisan la transparencia de los lanzamientos de dados y el cumplimiento del reglamento. Su palabra es final en jugadas dudosas.
- **Competencia vs. Clase:** En competencia, la firma del Veedor es obligatoria. En clase, el Profesor actúa como Umpire y califica el desempeño en la columna de Observaciones.

6. PENALIZACIONES Y CONDUCTA

- **Error (E):** Se anota por fallas técnicas en el movimiento de fichas o errores de regla.
- **Conducta (Obs):** Se registran advertencias por falta de respeto o demora de juego. La acumulación de 3 advertencias técnicas o 1 falta grave de conducta implica la expulsión del jugador del partido.

1. Corredores de Bases (Fichas principales)

- **Cantidad:** 8 piezas en total (4 por equipo). Aunque solo hay 3 bases y el home, se necesitan 4 por si se llenan las bases y un jugador está bateando.
- **Colores:** Usualmente **Rojo** para el equipo local ("Casa") y **Azul** para el visitante, combinando con el logo de los Juegos Bonaerenses.
- **Estilo:** Pueden ser peones simples, fichas tipo damas o incluso botones.

2. Marcadores de Estado (Tracking)

Estas piezas se mueven constantemente para llevar la cuenta del "inning" o la situación actual del bateador.

- **Outs:** 1 pieza (de un color neutro como **amarillo** o **negro**). Se mueve entre los espacios de 0, 1 y 2 outs.
- **Bolas y Strikes (La Cuenta):** 2 piezas pequeñas (blancas o de madera natural). Una para marcar el número de bolas y otra para los strikes del bateador de turno.
- **Entradas (Innings):** 1 pieza (color **verde** o llamativo). Se coloca sobre el número de la entrada actual (del 1 al 9).

3. Marcador de Carreras (Score)

- **Cantidad:** 2 piezas.
- **Uso:** Se colocan en la escala numérica de carreras para ir sumando los puntos de cada equipo. Se recomienda que sean del mismo color que sus respectivos equipos (Rojo y Azul).

4. Los Dados (El motor del juego)

- **Cantidad:** 2 dados comunes de 6 caras.
- **Sugerencia:** Para hacerlo más profesional, podrías usar un dado blanco y uno de color (por ejemplo, azul). La combinación de ambos es la que se busca en la "Tabla de Resultados" del tablero.

Resumen de colores sugeridos:

Tipo de Pieza	Cantidad	Color Sugerido
Corredores Equipo A	4	Azul
Corredores Equipo B	4	Rojo

Marcador de Outs	1	Amarillo
Cuenta (Bolas/Strikes)	2	Blanco
Marcador de Entrada	1	Verde



GUÍA RÁPIDA:

Objetivo: Sumar más carreras que el equipo rival al finalizar las 9 entradas (innings).

1. Preparación

- Cada equipo elige su color de fichas (Azul o Rojo).
- Se colocan los marcadores en: **Entrada 1, 0 Outs, 0 Bolas y 0 Strikes**.
- Se sortea quién batea primero (Visita) y quién defiende (Casa).

2. El Turno de Bateo (Uso de los Dados)

El jugador que batea lanza los **2 dados** y consulta la **Tabla de Resultados**:

- **Si sale una jugada de base (Sencillo, Doble, etc.):** Movés tu ficha al diamante. Si ya tenías fichas en las bases, estas avanzan el mismo número de bases que el bateador.
- **Si sale Out, Ponche o Rola:** Sumás un **Out** en el marcador. Al llegar a **3 Outs**, se cambian los roles (el que bateaba pasa a defender y viceversa).
- **Si sale Bola o Strike:** Movés el marcador correspondiente en la sección "Cuenta".
 - o 3 Strikes = 1 Out.
 - o 4 Bolas = Base por Bolas (el bateador avanza gratis a 1ra base).

3. Cómo Sumar Carreras

Cada vez que una ficha completa el circuito y pisa el **Home**, sumás **1 carrera** en tu marcador de equipo.

4. Jugadas Especiales

- **Doble Play:** Si hay un corredor en base y sale esta jugada, ¡se eliminan dos jugadores de un tiro! (Sumás 2 Outs).
- **Home Run:** Limpiás las bases. Todas las fichas en el diamante y el bateador suman carrera automáticamente.

Planilla y Tablero

JUEGOS BONAERENSES 2026		BEISBOL DE MESA		PLANILLA DE ANOTACIÓN		Mesa		Vendedor/es						
ORDEN	JUGADOR / JUGADORA (Nombre y Apellido)	ENLACE / CLASE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTALES	observaciones	
RESUMEN DEL EQUIPO												C	H	E
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
9														
10														
11														
12														
13														
15														



ADAPTACIÓN PARA MODALIDAD SÓFTBOL (BASE 60)

Si el encuentro se disputa bajo las reglas de Sóftbol Escolar, se aplican los mismos principios del juego de mesa con las siguientes 3 excepciones:

1. **DURACIÓN DEL PARTIDO:** Se juega a un máximo de **7 entradas** (innings) en lugar de 9.
2. **DINÁMICA DE BASES:** No se permite el robo de base mediante "jugada de dados" especial. Los corredores solo avanzan cuando el bateador logra un resultado positivo en la tabla (1B, 2B, 3B, HR o BB).
3. **EL LANZAMIENTO:** Se considera que el lanzador realiza el movimiento por debajo de la cadera (estilo péndulo). Si el jugador que defiende saca un doble 1 en los dados, se considera "Lanzamiento Ilegal" y el bateador recibe una **Bola** extra en su cuenta.

