

ESCUELA DE FORMACIÓN TÉCNICA



**C.N.Ar.**

# INICIACIÓN AL ARBITRAJE

MÓDULOS



***NIVEL "0" BÉISBOL***

**10 Horas**

**MODULO**

**NIVEL "0"**

**C.N.Ar.**



**UTILLAJE**

**BÉISBOL**

**10 HORAS**

**NECESIDADES DE MATERIAL**

**2017**

- TERRENO DE JUEGO APROPIADO o INSTALACION CUBIERTA
- JUEGO DE BASES, HOME PLATE y PEANA
- MAQUINA LANZAPELOTAS EN EL CASO DE SER POSIBLE
- AULA y PIZARRA PROXIMA AL TERRENO DE JUEGO A PARTIR DE LAS 18,30 horas  
(ES ACONSEJABLE CONTAR CON ELLA TODO EL TIEMPO PARA CASOS DE LLUVIA)
- VESTUARIO
- PELOTAS
- GUANTES
- 2 BATES
- 2 CASCOS
- AL MENOS 2 EQUIPOS DE ARBITROS (peto, espinilleras, careta, marcador, escobilla, etc.)

**COMIDA**

- POSIBILIDAD DE REALIZAR LA COMIDA TODOS JUNTOS EN LUGAR CERCANO AL CAMPO  
(DE LAS 14,30 y LAS 15,30 HORAS)

**PROPIO DE LOS PARTICIPANTES**

- VESTURIO y CALZADO DEPORTIVO (EN CASO DE NO DISPONER DE UNIFORME)
- IMPORTANTE LLEVAR UN SEGUNDO CALZADO PARA ENTRAR EN EL AULA
- LIBRETA DE APUNTES
- MATERIALES DIDACTICOS SACADOS DE LA PAGINA WEB DE LA R.F.E.B.S.
- MATERIAL DE ARBITRAJE PROPIO (SI ES POSIBLE)
- GUANTE

**MODULO****"0"****C.N.Ar.****1ª SESIÓN****BEISBOL****SABADO por la MAÑANA****5 HORAS**

9,00	<b>CALENTAMIENTO PREVIO</b>									
9,15	<b>MOVIMIENTOS PARA 3 TIEMPOS (INCLUYE ESTILO)</b> 1 AGACHARSE Y TOMAR POSICION 2 GRITO GUTURAL AL FINALIZAR LA JUGADA 3 LEVANTARSE TOTALMENTE .- SE REALIZARA DE FORMA PROGRESIVA SEGÚN MARQUE 1, 2 y 3 EL INSTRUCTOR									
9,30	<b>MOVIMIENTO PARA EL 4º TIEMPO (INCLUYE ESTILO)</b> 4 CANTAR y GESTO EN HOME <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr> <td>1</td> <td>STRIKE</td> <td>2</td> <td>BOLA</td> </tr> </table> 4 CANTAR y GESTO EN BASES <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr> <td>1</td> <td>OUT</td> <td>2</td> <td>SAFE</td> </tr> </table> .- SE REALIZARA DE FORMA PROGRESIVA SEGUN MARQUE 1, 2, 3 y (1 ó 2) EL INSTRUCTOR .- SE UTILIZARA EL MISMO GESTO PARA EL "STRIKE" o el "OUT"		1	STRIKE	2	BOLA	1	OUT	2	SAFE
1	STRIKE	2	BOLA							
1	OUT	2	SAFE							
10,00	<b>ZONA DE STRIKE</b> A): SEGÚN DEFINICION EN REGLAMENTO B): TOMANDO COMO REFERENCIA AL RECEPTOR y DONDE ESTE COGE EL LANZAMIENTO									
10,15	<b>EXPLICACION DE LOS MOVIMIENTOS BASICOS EN HOME (INCLUYE ESTILO)</b> <b>1 TOMA DE POSICION</b> .- ENTRAR SIEMPRE CON EL PIE DEL BATEADOR (según sea derecho o zurdo) .- AGACHARSE EN EL MOMENTO PREVIO DEL LANZAMIENTO .- SIEMPRE DEBEMOS DE VER DE FORMA COMPLETA EL HOME .- UTILIZAR EL OTRO PIE PARA TOMAR LA POSICION SEGÚN COLOCACION DEL RECEPTOR .- NO MOVERNOS HASTA QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR EL RECEPTOR <b>2 GRITO GUTURAL UNA VEZ QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR EL RECEPTOR</b> <b>3 LEVANTARSE SIN PERDER DE VISTA LA BOLA</b> <b>4 CANTAR y MARCAR SEGÚN SEA "STRIKE" o "BOLA" SIN PERDER DE VISTA LA BOLA</b> <b>5 CANTAR y MARCAR el "STRIKE-OUT"</b>									
10,30	<b>PRACTICA DE LOS 5 MOVIMIENTOS (REALIZADA DE FORMA ROTATORIA POR LOS ASISTENTES)</b>									
11,00	<b>RECESO</b>									
11,15	<b>NOCIONES BASICAS DE POSICIONES DE MECÁNICA EN HOME</b> A): POSICION PARA DECIDIR JUGADAS DE "OUT" o "SAFE"      D): BATAZOS SIN CORREDORES EN BASES B): FOUL FLY AL BACK STOP      E): BATAZOS CON CORREDORES EN BASES C): PISA y CORRE									
11,45	<b>NOCIONES BASICAS DE POSICIONES DE MECÁNICA A 2 ARBITROS EN BASES</b> <b>A): SIN HOMBRES EN BASE</b> <b>C): CON CORREDOR AL MENOS EN 2ª ó 3ª BASE</b> <b>B): CON CORREDOR EN 1ª</b> .- PICK OFF      .- ROBO DE BASES .- ROBO DE BASES      .- DOBLE PLAY .- DOBLE PLAY      .- FLYs <b>D): CUADRO CERRADO</b>									
12,30	<b>PRACTICA DE LOS MOVIMIENTOS 1, 2, 3 y (1 ó 2) (INCLUYE ESTILO)</b> A): LOS ASISTENTES REALIZAN A LA VEZ EL MISMO EJERCICIO SOBRE LA LINEA DE 1ª BASE EL INSTRUCTOR MARCA LOS TIEMPOS "1", "2", "3" y ("1" ó "2") LOS PARTICIPANTES REALIZAR LOS MOVIMIENTOS y SEÑALAN EL "OUT" o el "SAFE" B): SE REALIZA EL MISMO EJERCICIO DE FORMA INDIVIDUALIZADA IDEM CASO ANTERIOR									
13,15	<b>INTERCAMBIO DE ALINEACIONES PREVIO AL PARTIDO e INICIO DEL JUEGO</b>									
13,30	<b>LANZAMIENTOS y MOVIMIENTOS USUALES DEL LANZADOR</b> A): POSICION ASENTADA      .- QUE PUEDE HACER DESDE CADA UNA B): POSICION EN MOVIMIENTO      .- QUE NO PUEDE HACER DESDE CADA UNA									
14,00	<b>COMIDA (en lugar próximo y todos juntos)</b>									
16,00										

**MODULO****"0"****C.N.Ar.****2ª SESIÓN****BÉISBOL****SABADO por la TARDE****5 HORAS**

16,00	<b>CALENTAMIENTO PREVIO</b>	
16,15	<b>EXPLICACION y PRACTICA DE LAS FORMAS DE CANTAR LAS JUGADAS (INCLUYE ESTILO)</b> A): JUGADAS CLARAS (con pausa y gesto simple) B): JUGADAS JUSTAS (rapidamente y gesto autoritario) C): JUGADAS MUY JUSTAS (rapidamente y doble gesto autoritario) .- SE REALIZARAN PRACTICAS CONJUNTAS DE TODO EL GRUPO	
16,45	<b>EXPLICACION y PRACTICA DE LOS GESTOS USUALES (INCLUYE ESTILO)</b> .- PLAY BALL .- BOLA FOUL .- INTERFERENCIA .- INFIELD FLY .- FOUL TIP .- CONTEO .- EXPULSION .- BALK .- SE REALIZARAN PRACTICAS CONJUNTAS DE TODO EL GRUPO .- BOLA MUERTA .- BOLA BUENA .- OBSTRUCCIÓN .- SEÑA DE INFIELD FLY .- CONSULTA DEL MEDIO SWING .- PERDIDA DE CONTEO .- OTROS .- INTERFERENCIA EN HOME	
17,30	<b>EJERCICIO DE SEGUIMIENTO DE LA PELOTA</b> <b>Grupos de 4 ó 5 participantes</b> A): UNO EN EL CENTRO DEL GRUPO SE MOVERA SIGUIENDO LA PELOTA y SE PARARA EN LA COGIDA B): EL RESTO TIRARAN y COGERAN LA PELOTA	
17,45	<b>PRACTICA DE LOS MOVIMIENTOS 1, 2, 3 y (1 ó 2) (INCLUYE ESTILO)</b> A): EL PARTICIPANTE QUE RECIBE LA PELOTA CANTA "1" ó "2" B): EL PARTICIPANTE DEL CENTRO CANTA "SAFE" o "OUT" SEGÚN SEA EL CASO	
18,15	<b>RECESO y CAMBIO AL AULA</b>	
18,30	<b>METODOLOGIA Y ORGANIZACION</b> .- REDACCION DEL ACTA .- INFORMES POSTERIORES AL JUEGO .- JUEGO PROTESTADO .- UNIFORMIDAD y PRESENCIA DE LOS ARBITROS .- UNIFORMIDAD DE LOS EQUIPOS .- COMPORTAMIENTO DENTRO Y FUERA DEL TERRENO DE JUEGO .- FUNCIONAMIENTO DEL C.N.Ar. .- PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO .- REGLAMENTO DE REGIMEN DISCIPLINARIO .- REGLAMENTOS DE LA LIGA .- COMISARIOS TECNICOS .- DUDAS y OPINIONES A): POR AMPLIACION DEL ACTA B): A SOLICITUD DEL JUEZ UNICO	
21,00 FIN	<b>.- EN ESTE MODULO SE REALIZARA UNA VALORACION DEL INSTRUCTOR POR CADA PARTICIPANTE</b>	