

ESCUELA DE FORMACIÓN TÉCNICA



INICIACIÓN AL ARBITRAJE

MÓDULO "1" - 2017

VERSIÓN 2021

NIVEL "1" BÉISBOL



15 Horas

MODULO

NIVEL-1



UTILLAJE

BEISBOL

15 HORAS

NECESIDADES DE MATERIAL

2017

1ª SESION

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

COMIDA

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

2ª SESION

- AULA - VIDEO PROYECTOR - PIZARRA

3ª SESION

- AULA - VIDEO PROYECTOR - PIZARRA
- TERRENO DE JUEGO y MATERIAL DE LA 1ª SESION, PARA CASO DE RECUPERACION

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**NIVEL-1****1ª SESION****BEISBOL****SABADO a la MANANA (TERRENO de JUEGO)****5 HORAS****9,00 CALENTAMIENTO PREVIO****9,15 EXPLICACION y PRACTICA DE LAS FORMAS DE CANTAR LAS JUGADAS (INCLUYE ESTILO)**

- 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

9,30 EXPLICACION y PRACTICA DE LOS GESTOS USUALES (INCLUYE ESTILO)

- | | | | |
|------------------|--------------------------|----------------|------------------------|
| .- PLAY BALL | .- BOLA MUERTA | .- BOLA FOUL | .- BOLA BUENA |
| .- INTERFERENCIA | .- INTERFERENCIA EN HOME | .- OBSTRUCCIÓN | .- BALK |
| .- CONTEO | .- PERDIDA DE CONTEO | .- INFIELD FLY | .- SEÑA DE INFIELD FLY |
| .- EXPULSION | .- CONSULTA MEDIO SWING | .- FOUL TIP | .- OTROS |

.- SE REALIZARAN PRACTICAS CONJUNTAS DE TODO EL GRUPO

10,00 MOVIMIENTOS PARA 3 TIEMPOS (INCLUYE ESTILO)

- 1º AGACHARSE Y TOMAR POSICION
 2º GRITO GUTURAL AL FINALIZAR LA JUGADA
 3º LEVANTARSE TOTALMENTE y VOLVER A LA POSICIÓN DE PARTIDA

.- SE REALIZARA DE FORMA PROGRESIVA SEGÚN MARQUE 1, 2 y 3 EL INSTRUCTOR

10,15 MOVIMIENTO PARA EL 4º TIEMPO (INCLUYE ESTILO)

4ºA CANTAR y GESTO EN HOME		4ºB CANTAR y GESTO EN BASES	
1	STRIKE	2	BOLA

.- 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"

10,30 BREVE EXPLICACION DE LOS MOVIMIENTOS BASICOS EN HOME (INCLUYE ESTILO)**SOBRE EL LANZAMIENTO:****1): TOMA DE POSICION**

- ENTRAR SIEMPRE CON EL PIE DEL LADO DEL BATEADOR
- AGACHARNOS EN EL MOMENTO PREVIO AL LANZAMIENTO
- SIEMPRE DEBEMOS DE VER DE FORMA COMPLETA EL HOME
- UTILIZAR EL OTRO PIE PARA TOMAR LA POSICION SEGÚN LA DEL RECEPTOR
- NO MOVERNOS HASTA QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR EL RECEPTOR

2): GRITO GUTURAL DESPUÉS QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR EL RECEPTOR**3): LEVANTARSE SIN PERDER DE VISTA LA BOLA****4): CANTAR y MARCAR SEGÚN SEA "STRIKE" o "BOLA" SIN PERDER DE VISTA LA BOLA****5): CANTAR y MARCAR el "STRIKE-OUT"****MOVIMIENTOS EN HOME SOBRE BATAZOS y/o JUGADAS:****A): FOUL FLY AL BACK STOP****B): POSICION PARA DECIDIR JUGADAS DE "OUT" o "SAFE"****C): BATAZO DE ROLLING SOBRE LAS LINEAS (CON y SIN ARBITRO EN PRIMERA)****D): BATAZOS DE FLY**

- SOBRE LA LINEA DE 1ª SIN CORREDORES EN BASES
- CON CORREDORES EN BASES (POSIBLE PISA y CORRE)
- RESTO DE BATAZOS

E): BATAZO AL CUADRO (CON y SIN HOMBRES EN BASE)**10,45 PRACTICAS EN HOME (DE FORMA ROTATORIA POR LOS ASISTENTES)**

- | | |
|----------------------|-----------------|
| 1 SOBRE LANZAMIENTOS | 2 SOBRE BATAZOS |
|----------------------|-----------------|

11,30 RECESO**11,45 BREVE EXPLICACION y PRACTICAS CON ARBITRO EN 1ª BASE (ANGULO DE 90º)**

- | | |
|--|---|
| 1 BATAZO DE ROLLING ENTRE 1ª y 2ª BASE | 3 ROLLING y/o de FLY EN LA LINEA DE 1ª BASE |
| 2 BATAZO DE ROLLING ENTRE 2ª y 3ª BASE | 4 BATAZO DE HIT |

12,30 BREVE EXPLICACION y PRACTICAS CON ARBITRO ENTRE (1ª y 2ª) y (2ª y 3ª)

- | | |
|---------------------------------|------------------|
| 1 PICK OFF DEL LANZADOR A BASES | 4 OTROS BATAZOS |
| 2 ROBO DE BASES | 5 CUADRO CERRADO |
| 3 DOBLE PLAY | |

13,30 LANZAMIENTOS y MOVIMIENTOS USUALES DEL LANZADOR**A): POSICION ASENTADA****B): POSICION EN MOVIMIENTO**

1 QUE PUEDE HACER DESDE CADA UNA

2 QUE NO PUEDE HACER DESDE CADA UNA

14,00 COMIDA (en lugar próximo v todos juntos)**16,00**

MODULO**NIVEL-1****2ª SESION****BEISBOL****SABADO a la TARDE (AULA)****5 HORAS**

16,00	FOUL y FAIR
16,15	MANUAL DE MECANICA A 2 ARBITROS (POSICIONES y COMPETENCIAS) <ol style="list-style-type: none"> 1 INICIO y FINAL DEL JUEGO 2 POSICION DEL ARBITRO DE HOME 3 POSICIONES DEL ARBITRO DE BASES SEGUN CORREDORES 4 COMPETENCIAS SOBRE EL BATAZO
16,45	MANUAL DE MECANICA A 2 ARBITROS (MOVIMIENTOS INDIVIDUALES y COMBINADOS) <ol style="list-style-type: none"> 1 SEGÚN BATAZO 2 SEGÚN JUGADA 3 SEGÚN CORREDORES EN BASES
18,00	RECESO
18,15	REGLAS DE JUEGO <ul style="list-style-type: none"> - COGIDA / ATRAPADA - TOCADO - EN VUELO - FOUL TIP - INFIEL FLY - SUSTITUCIONES: <ol style="list-style-type: none"> 1 LANZADOR 2 BATEADOR DESIGNADO 3 A LA OFENSIVA 4 A LA DEFENSIVA
19,00	REGLAS DE JUEGO <ul style="list-style-type: none"> - (ORDEN AL BATE) ALTERACION DEL ORDEN AL BATE - BATEADOR SE CONVIERTE EN CORREDOR (BATEADOR CORREDOR) <ol style="list-style-type: none"> A): SIN RIESGO DE SER ELIMINADO B): A RIESGO - OUTS DEL BATEADOR o BATEADOR CORREDOR - CUALQUIER CORREDOR ES OUT - CORREDOR PUEDE AVANZAR SIN RIESGO
19,45	REGLAS DE JUEGO <ul style="list-style-type: none"> - APELACION <ol style="list-style-type: none"> A): CASOS DE APELACION B): REQUISITOS PARA EFECTUAR UNA APELACION C): COMO SE APELA - MEDIO SWING
18,30	METODOLOGIA Y ORGANIZACION <ul style="list-style-type: none"> - REDACCION DEL ACTA - INFORMES POSTERIORES AL JUEGO <ol style="list-style-type: none"> A): POR AMPLIACION DEL ACTA B): A SOLICITUD DEL JUEZ UNICO - 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
21,00	- FIN DE SESION

MODULO**NIVEL-1****3ª SESION****BEISBOL****DOMINGO a la MANANA (AULA)****5 HORAS**

9,00	REGLAS DE JUEGO .- INICIO DEL PARTIDO A): INTERCAMBIO DE ALINEACIONES B): SUSTITUCIONES C): BATEADOR DESIGNADO .- FINAL DEL PARTIDO A): PARTIDO REGLAMENTARIO B): PARTIDO SUSPENDIDO C): PARTIDO FORFAITED D): DOBLES PARTIDOS .- PELOTA VIVA y MUERTA A): PONIENDO LA PELOTA EN JUEGO B): PELOTA FAIR C): PELOTA FOUL .- PELOTA MUERTA DEMORADA NO INMEDIATA A): AVANCE DE CORREDORES SIN RIESGO B): AVANCE DE CORREDORES A RIESGO
10,00	REGLAS DE JUEGO .- INTERFERENCIA A): OFENSIVA (CORREDOR) B): DEFENSIVA C): ARBITRO D): ESPECTADOR E): OTROS MIEMBROS .- OBSTRUCCION
11,00	RECESO
11,15	REGLAS DE JUEGO .- POSICION ASENTADA .- POSICION EN MOVIMIENTO .- PIES DEL LANZADOR .- BALK .- LANZAMIENTO ILEGAL .- EL LANZADOR NO PODRA HACER .- VISITAS AL LANZADOR .- CONFERENCIAS OFENSIVAS .- TIE-BREAK (DESEMPATE)
12,00	REPASOS .- DUDAS .- PREGUNTAS
12,45	RECESO
13,00	TEST DE EXAMENES .- TEST EXAMEN DE MECANICA .- TEST DE EXAMEN DE REGLAS DE JUEGO
14,00 FIN	.- FIN DE CURSO