

ESCUELA DE FORMACIÓN TÉCNICA



INICIACIÓN AL ARBITRAJE

MÓDULOS - 2017

VERSIÓN 2021

NIVEL "0" BÉISBOL y SÓFBOL



15 Horas

MODULO

NIVEL "0"



UTILLAJE

MIXTO

15 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"****1ª SESIÓN****MIXTO****SABADO por la MAÑANA****5 HORAS**

9,00	CALENTAMIENTO PREVIO	
9,15	MOVIMIENTOS PARA 3 TIEMPOS (INCLUYE ESTILO) 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	MOVIMIENTO PARA EL 4º TIEMPO (INCLUYE ESTILO) 4 CANTAR y GESTO EN HOME 1 STRIKE 2 BOLA 4 CANTAR y GESTO EN BASES 1 OUT 2 SAFE .- 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"	
10,00	ZONA DE STRIKE A): SEGÚN DEFINICION EN REGLAMENTO B): TOMANDO COMO REFERENCIA AL RECEPTOR y DONDE ESTE COGE EL LANZAMIENTO	
10,15	EXPLICACION DE LOS MOVIMIENTOS BASICOS EN HOME (INCLUYE ESTILO) 1 TOMA DE POSICION .- 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 2 GRITO GUTURAL UNA VEZ 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"	
10,30	PRACTICA DE LOS 5 MOVIMIENTOS (REALIZADA DE FORMA ROTATORIA POR LOS ASISTENTES)	
11,00	RECESO	
11,15	NOCIONES BASICAS DE POSICIONES DE MECÁNICA EN HOME 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	NOCIONES BASICAS DE POSICIONES DE MECÁNICA A 2 ARBITROS EN BASES A): SIN HOMBRES EN BASE C): CON CORREDOR AL MENOS EN 2ª ó 3ª BASE B): CON CORREDOR EN 1ª .- PICK OFF .- ROBO DE BASES .- DOBLE PLAY .- FLYs D): CUADRO CERRADO	
12,30	PRACTICA DE LOS MOVIMIENTOS 1, 2, 3 y (1 ó 2) (INCLUYE ESTILO) 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	INTERCAMBIO DE ALINEACIONES PREVIO AL PARTIDO e INICIO DEL JUEGO	
13,30	LANZAMIENTOS y MOVIMIENTOS USUALES DEL LANZADOR A): POSICION ASENTADA B): POSICION EN MOVIMIENTO .- QUE PUEDE HACER DESDE CADA UNA .- QUE NO PUEDE HACER DESDE CADA UNA	
14,00	COMIDA (en lugar próximo y todos juntos)	
16,00		

BÉISBOL**BÉISBOL**

MODULO**"0"****2ª SESIÓN****MIXTO****SABADO por la TARDE****5 HORAS**

16,00	CALENTAMIENTO PREVIO		
16,15	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		
16,45	EXPLICACION y PRACTICA DE LOS GESTOS USUALES (INCLUYE ESTILO)		
	.- PLAY BALL .- BOLA FOUL .- INTERFERENCIA .- INFIELD FLY .- FOUL TIP .- CONTEO .- EXPULSION .- 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	
	.- BALK	.- INTERFERENCIA EN HOME	BÉISBOL
17,30	EJERCICIO DE SEGUIMIENTO DE LA PELOTA		BÉISBOL
	Grupos de 4 ó 5 participantes 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	PRACTICA DE LOS MOVIMIENTOS 1, 2, 3 y (1 ó 2) (INCLUYE ESTILO)		BÉISBOL
	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	RECESO y CAMBIO AL AULA		
18,30	METODOLOGIA Y ORGANIZACION		
	.- 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 DE SESION		

MODULO**"0"****3ª SESIÓN****MIXTO****DOMINGO POR LA MAÑANA****5 HORAS**

9,00	CALENTAMIENTO PREVIO	
9,15	ZONA DE STRIKE A): SEGÚN DEFINICION EN REGLAMENTO B): DIFERENCIAS DEL SOFBOL EN RELACION CON EL LANZAMIENTO .- SE CANTAN LAS BOLAS	SÓFBOL
9,45	LANZAMIENTOS y MOVIMIENTOS USUALES DEL LANZADOR A): LANZAMIENTO DE PENDULO B): LANZAMIENTO DE MOLINETE .- QUE PUEDE HACER DESDE CADA UNA .- QUE NO PUEDE HACER DESDE CADA UNA .- LANZAMIENTO ILEGAL	SOFBOL
10,15	PECULARIDADES .- EL LANZADOR y EL CIRCULO .- RETORNO A LA BASE .- INTERFERENCIA EN HOME .- DOBLE BASE EN 1ª BASE .- SE CANTA LA CARRERA	SÓFBOL
10,30	NOCIONES BASICAS DE POSICIONES DE MECÁNICA A 2 ARBITROS EN BASES A): SIN HOMBRES EN BASE B): CON CORREDOR EN 1ª .- RETORNO A LA BASE .- ROBO DE BASES .- DOBLE PLAY .- FLYs C): CON CORREDOR AL MENOS EN 2ª ó 3ª BASE .- RETORNO A LAS BASES .- ROBO DE BASES .- DOBLE PLAY .- FLYs	SÓFBOL
11,15	RECESO	
11,30	EJERCICIO DE SEGUIMIENTO DE LA PELOTA Grupos de 4 ó 5 participantes 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	SÓFBOL
12,30	PRACTICA DE LOS MOVIMIENTOS 1, 2, 3 y (1 ó 2) (INCLUYE ESTILO) A): EL PARTICIPANTE QUE RECIBE LA PELOTA CANTA "1" ó "2" B): EL PARTICIPANTE DEL CENTRO CANTA "SAFE" o "OUT" SEGÚN SEA EL CASO	SÓFBOL
13,00	DUDAS y CONSULTAS GENERALES	
14,00 FIN	.- EN ESTE MODULO SE REALIZARA UNA VALORACION DEL INSTRUCTOR POR CADA PARTICIPANTE	