

Universidad de
Pamplona



Facultad de Estudios a Distancia

Programas de Estudio a Distancia



Fundamentos y Estrategias del Softbol

Presencia con Calidad e Impacto Social

Pedro León Peñaranda Lozano

Rector

María Eugenia Velasco Espitia

Decana Facultad de Estudios a Distancia

Tabla de contenido

Presentación

Introducción

Horizontes

UNIDAD 1: Generalidades de Softbol

Descripción Temática

Horizontes

Núcleos Temáticos y Problemáticos

Proceso de Información

1.1 ORIGEN E HISTORIA DEL SOFTBOL

1.2 EL REGLAMENTO DE SOFTBOL

1.3 EQUIPO DE JUEGO

1.4 TERRENO, CAMPO DE JUEGO

1.5 EL JUEGO DE SOFTBOL

1.6 TERMINOS DEL SOFTBOL

Proceso de Comprensión y Análisis

Solución de Problemas

Síntesis Creativa y Argumentativa

Autoevaluación

Repaso Significativo

Bibliografía Sugerida

UNIDAD 2: METODOLOGIA DE LA ENSEÑANZA DE LA TECNICA EN EL SOFTBOL

Descripción Temática

Horizontes

Núcleos Temáticos y Problemáticos

Proceso de Información

2.1 METODOLOGIA

2.2 ANALISIS Y FORMULACION DE OBJETIVOS

2.1.1 Objetivo General

2.1.2 Objetivos Específicos

2.3 ASPECTOS GENERALES DE UNA CLASE DE SOFTBOL

2.4 PROCESO METODOLOGICO

2.4.1 Análisis y Formulación de Tareas de Aprendizaje

2.4.2 Planeación del Tema Sistematizado

2.4.3 Realización y Control de la Técnica del Softbol (Fundamentos)

2.5 LA TECNICA EN EL SOFTBOL

2.5.1 Clasificación de la Técnica

2.5.2 FUNDAMENTOS GENERALES DE LA DEFENSIVA

2.5.2.1 Fundamentos para recibir los tiros

Fundamentos y Estrategias del Softbol

- 2.5.2.2 Fundamentos para fildear los batazos de fly
- 2.5.2.3 Fundamentos para fildear los batazos de rolling
- 2.5.2.4 Fundamentos para efectuar el tiro por encima del brazo
- 2.5.2.5 Tiros por el lado del hombro
- 2.5.2.6 Tiros por debajo del hombro
- 2.5.2.7 El catcher
- 2.5.2.8 El Picher
- 2.5.2.9 El lanzador

2.5.3 FUNDAMENTOS GENERALES DE LA OFENSIVA

- 2.5.3.1 El bateo
- 2.5.3.2 El corrido de bases

Proceso de Comprensión y Análisis

Solución de Problemas

Síntesis Creativa y Argumentativa

Autoevaluación

Repaso Significativo

Bibliografía Sugerida

UNIDAD 3: LAS ESTRATEGIAS DEL SOFTBOL

Descripción Temática

Horizontes

Núcleos Temáticos y Problemáticos

Proceso de Información

3.1 La estrategia defensiva

- 3.1.1 Doble Play
- 3.1.2 Pick-offs
- 3.1.3 Base por Bola Intencional
- 3.1.4 Defensa del Toque
- 3.1.5 Defendiendo el Doble Robo en Primera y Tercera
- 3.1.6 Cortes
- 3.1.7 Relevos

3.2 La estrategia ofensiva

- 3.2.1 El Robo
- 3.2.2 El toque de Sacrificio
- 3.2.3 Amago de Toque y Bateo
- 3.2.4 Hit-and-Run
- 3.2.5 Run-and-Hit
- 3.2.6 Correr y Tocar
- 3.2.7 Tocar y Correr
- 3.2.8 Squeeze-Play
- 3.2.9 Consejos Varios de Ataque y Defensa
- 3.2.10 Señas
- 3.2.11 Seleccionando el Orden al Bate
- 3.2.12 Otras Situaciones y Estrategia de Bateo

3.2.13 Ojea

Proceso de Comprensión y Análisis

Solución de Problemas

Síntesis Creativa y Argumentativa

Autoevaluación

Repaso Significativo

Bibliografía Sugerida

BIBLIOGRAFIA GENERAL

Presentación

La educación superior se ha convertido hoy día en prioridad para el gobierno Nacional y para las universidades públicas, brindando oportunidades de superación y desarrollo personal y social, sin que la población tenga que abandonar su región para merecer de este servicio educativo; prueba de ello es el espíritu de las actuales políticas educativas que se refleja en el proyecto de decreto Estándares de Calidad en Programas Académicos de Educación Superior a Distancia de la Presidencia de la República, el cual define: "Que la Educación Superior a Distancia es aquella que se caracteriza por diseñar ambientes de aprendizaje en los cuales se hace uso de mediaciones pedagógicas que permiten crear una ruptura espacio temporal en las relaciones inmediatas entre la institución de Educación Superior y el estudiante, el profesor y el estudiante, y los estudiantes entre sí".

La Educación Superior a Distancia ofrece esta cobertura y oportunidad educativa ya que su modelo está pensado para satisfacer las necesidades de toda nuestra población, en especial de los sectores menos favorecidos y para quienes las oportunidades se ven disminuidas por su situación económica y social, con actividades flexibles acordes a las posibilidades de los estudiantes.

La Universidad de Pamplona gestora de la educación y promotora de llevar servicios con calidad a las diferentes regiones, y el Centro de Educación a Distancia de la Universidad de Pamplona, presentan los siguientes materiales de apoyo con los contenidos esperados para cada programa y les saluda como parte integral de nuestra comunidad universitaria e invita a su participación activa para trabajar en equipo en pro del aseguramiento de la calidad de la educación superior y el fortalecimiento permanente de nuestra Universidad, para contribuir colectivamente a la construcción del país que queremos; apuntando siempre hacia el cumplimiento de nuestra visión y misión como reza en el nuevo Estatuto Orgánico:

Misión: Formar profesionales integrales que sean agentes generadores de cambios, promotores de la paz, la dignidad humana y el desarrollo nacional.

Visión: La Universidad de Pamplona al finalizar la primera década del siglo XXI, deberá ser el primer centro de Educación Superior del Oriente Colombiano.

Introducción

Dentro del amplísimo mundo representado por el quehacer educativo al que nos enfrentamos, es fácil detectar áreas que no han sido suficientemente atendidas y en las que es difícil identificar antecedentes que orienten o guíen las acciones del presente.

Una de estas áreas concierne a la formación de profesores en el ámbito de la educación especializada en la enseñanza del softbol. ¿Cómo se están preparando profesionales para que ellos irradien estos conocimientos?

Un buen profesor, además de los conocimientos y habilidades inherentes a su especialidad profesional, y cualesquiera que sean las materias que protege, debe saber incorporar e integrar sus enseñanzas al gran conjunto de adquisiciones y logros que para el alumno representa su programa; debe comunicarse con los alumnos, transmitiendo y recibiendo información y mensajes con fluidez, precisión y claridad, correlativamente, ha de conocer y emplear recursos educativos, tecnológicos y metodológicos acordes con el contexto pedagógico siguiente.

Este texto guía pretende divulgar entre profesores el proceso metodológico de enseñanza - aprendizaje del softbol como algo que debe ser sistematizado y con ello dar prioridad al principio de organización e interdependencia entre los fundamentos de un todo. Esto es imprescindible si se desea evitar incoherencias y desajustes en el desempeño de la actividad docente.

Porque la realización eficaz de cualquier tarea se inicia con una adecuada organización; este concepto tiene que ver con el establecimiento o reforma de una cosa, sujetando reglas, orden, armonía, número o dependencia de las partes que la componen.

En este texto guía, el sujeto de organización es la actividad docente en el desempeño de la cátedra de softbol, que también esta comprometida con la educación en su totalidad, como algo muy amplio y complejo que es, funciona a si mismo, condicionada por numerosos factores sociales que a su vez, reciben la influencia de la propia educación.

En este caso, tal marco lo integran todo el proceso metodológico de la enseñanza del softbol en toda su dimensión técnica, táctica y estratégicas, con sus fundamentos y sus modalidades; divididas en grandes capítulos que a su vez serán subdivididas en los temas acordes al estudio programado, destinado a presentar

un procedimiento practico para que el profesor organice las tareas que demanda su cometido.

Dicho proceso se genera a partir de objetivos, fines y metas; se vale de distintos métodos y técnicas y por ultimo requiere ser controlado por los resultados de las evaluaciones que han de ser frecuentes. Esto supone la realización coordinada de tareas cada vez mas especializadas.

Por todo lo anterior, es necesario acelerar, mediante la investigación un trabajo para la formación de profesores especializados en este campo, pues en Colombia se necesitan muchos de ellos. Esto es especialmente necesario en las instituciones de educación primaria, secundaria, donde la docencia esta a cargo de profesores que no fueron capacitados especialmente para ello. Habrá que partir de este propósito y aceptar que si el profesor quiere contribuir al desarrollo cultural, científico, tecnológico físico - atlético del alumno, debe realizar sus funciones con acierto.

Horizontes

- Conocer normas, elementos y generalidades del deporte del softbol.
- Aprender y practicar aspectos y fundamentos básicos del deporte del softbol.
- Interesar al maestro por el fomento y la difusión del deporte del softbol en sus estudiantes y en los miembros de la comunidad.
- Comprender, observar y corregir oportunamente los errores comunes que se presentan en la enseñanza de la fundamentación técnica del softbol.
- Adquirir conocimiento de la conceptualización teórica de los elementos técnicos, tácticos y estratégicos del softbol.

UNIDAD 1: Generalidades del Softbol

Descripción Temática

El softbol, como todos los deportes han pasado por distintas etapas evolutivas, desde sus orígenes ha sufrido cambios significativos, adaptándose al medio. Debemos comprender su historia y evolución, para poder llegar a la esencia de este hermoso deporte. La interpretación de su reglamento es de vital importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros estudiantes.

En esta unidad encontrara un conjunto de interpretaciones sobre la historia y evolución del softbol y algunos temas del reglamento.

Horizontes

- Conocer el origen, historia, evolución del softbol, a nivel internacional y nacional.
- Interpretar la terminología del reglamento de softbol.

Núcleos Temáticos y Problemáticos

- Antecedentes históricos del softbol
- El reglamento de softbol

Proceso de Información

1.1 ORIGEN E HISTORIA DEL SOFTBOL

Se dice que el deporte que hoy conocemos como "Softball" tuvo su inicio bajo techo, en el Día de Acción de Gracias en 1887 en Chicago. Un grupo de hombres se reunieron en el Club de Botes Farragut en Chicago, para el juego de fútbol de Harvard-Yale. Muchas apuestas dieron lugar allí y Yale emergió victorioso, las deudas fueron pagadas y comenzó la celebración. Durante el regocijo, uno de los felices y alabados Yale tomó un guante de boxeo y jugó tirándolo a uno de los aficionados de Harvard. La noticia que se tiene fue que el guante regresó a él, él tomó un palo y lo bateó, lanzándolo directamente sobre la cabeza del aficionado de Yale. Un reportero del Chicago Board of Trade, George Hancock estaba mirando ese despliegue y pensó que esto podría ser usado como un juego. Entonces, ató (con sus propios cordones) el guante dentro de una esfera, tomó un palo de

Fundamentos y Estrategias del Softbol

escoba que estaba a mano, y usando tiza, marcó líneas en el piso. Esa noche un juego tomó lugar con 80 carreras anotadas, y desde allí nuestro deporte había nacido. Hancock fijó reglas y tuvo amigos en casa cada sábado en la noche, para jugar ese nuevo juego. Desde allí este se expandió sobre Chicago. Se dice que el primer libro de reglas fue emitido (por Hancock) en 1889.

En 1895, Lewis Rober Sr, mudó el juego a un terreno vacío de una estación de bomberos donde el trabajaba, en las afueras de Minneapolis, Minnesota y los bomberos pudieron hacer algo de ejercicio mientras esperaban la alarma. Las ligas empezaron a formarse y la construcción del juego se expandió por todas partes.

En ese tiempo este fue conocido como "kitten league ball", el cual fue mas tarde acortado a "kitten ball". En 1922 el nombre de "kitten ball" fue cambiado a "diamond ball". En diferentes épocas, el nombre del juego también incluiría "mush ball" y "pumpkin ball". No fue sino hasta 1926 que el término del "softball" fue usado, cuando Walter Hakanson del YMCA (Asociación de Jóvenes Cristianos) de Denver, colorado concibió éste, cuando asistía a una reunión en Greeley, Colorado para formar la Asociación de Softball Amateur de Colorado. También, había habido muchas variaciones del juego a través de los años.

Como el deporte empezó a hacerse más popular, se formaron ligas para ayudar el crecimiento del deporte. En 1931, se formó un equipo de 75 años y mayores, viajando en grupos para jugar y se autonominaron Kids and Kubs. Dos años después el primer torneo nacional de softball amateur, tomó lugar en conjunto con la Feria Mundial de Chicago y muy pronto después, el reportero que escribió acerca del evento, Leo Fischer, ayudó a establecer la Asociación de Softball Amateur. En los próximos siete años fue determinado que más de cinco millones de jugadores estaban activos en el juego. En 1946, la Liga Nacional de Bola Rápida fue establecida y considerada a ser la primera liga de lanzamiento rápido masculina reunida. Ese año también vió al famoso Eddie Feigner organizar el "King and his Court", un equipo de softball de cuatro hombres que tomó la competencia.

En 1951, fue declarada la primera Semana Nacional de Softball (Julio 22-28). El mismo año la primera árbitro mujer licenciada fue contratada en el softball organizado. Ella tenía 25 años, nacida en el Bronx en el estado de Nueva York. El softball continuó expandiéndose por el resto del mundo, quizás su más grande empuje vino del servicio Americano jugando y enseñando el juego, en los campos de la Segunda Guerra Mundial.

En 1952 la primera reunión fue sostenida por la Federación Internacional de Softball (ISF), quien gobierna este deporte alrededor del mundo.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

La autora, Karen Christensen, en la Enciclopedia de Mundo Deportivo, hace notar que el softball se expandió en el Reino Unido por una película Americana "Un Toque de Clase", la cual fue filmada en Londres y caracterizó un juego de softball, lo cual dio como resultado el juego en Inglaterra.

El primer juego de Campeonato Mundial en nivel internacional tomó lugar en 1965, cuando equipos femeninos de cinco países compitieron en Australia. Un año más tarde, el primer Campeonato Mundial Masculino sería jugado (en México). Los Campeonatos Mundiales (lanzamiento rápido) para Mujeres y Hombres Junior, fueron jugados por primera vez en 1981 y el Campeonato Mundial Masculino en Lanzamiento Lento debutó en 1987.

En 1991, el softball en lanzamiento rápido femenino fue seleccionado a debutar como un deporte de medalla, en los Juegos Olímpicos de Verano de 1996, en Atlanta, Georgia.

En el 2001 una Copa Mundial fue introducida para niñas de 16 años y menores de los Estados Unidos y alrededor del mundo.

1.2 EL REGLAMENTO DE SOFTBOL

Regla 1. Definiciones

Sec.1. bate alterado.

Se considera que un bate es alterado cuando la estructura física de un bate legal ha sido cambiada. Ejemplos de alteración de un bate son:

Reemplazar el mango de un bate de metal por uno de madera u otro tipo de mango; introducir material dentro del bate; aplicar excesiva cinta adhesiva (más de dos capas) sobre el mango del bate; o, pintar el bate en la cabeza o en el pomo, excepto para propósitos de identificación; reemplazar el agarre por otro agarre legal, no es considerado como una alteración al bate. Un agarre "acampanado" o "cónico" fijado al bate, es considerado un bate alterado.

Una marca de "ID" grabada solamente en el pomo de un bate de metal no es considerado como un bate alterado. Marca de "ID" para identificación, grabada en la parte superior del barril de un bate de metal, es considerado como un bate alterado. Marca de Láser para propósitos de identificación en cualquier parte del bate, no es considerado como un bate alterado.

sec. 2. jugada de apelación.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Una jugada de apelación con bola viva o con muerta es una jugada sobre la cual un árbitro no puede tomar una decisión hasta que sea solicitado por un manager, coach o jugador del equipo a la defensiva.

EXCEPCION: Un manager, coach o jugador del equipo a la ofensiva pueden apelar infracciones por sustitución ilegal del equipo a la defensiva.

Si es hecho por un fildeador, el fildeador tiene que estar en el cuadro ("infield") cuando hace la apelación. No se podrá hacer la apelación después de que haya ocurrido uno de los siguientes casos:

a. Ha sido hecho un lanzamiento legal o ilegal,

Excepción: Una apelación por el uso de un Substituto Ilegal o un Reingreso Ilegal, un Jugador Reemplazante o

Jugador Retirado (igualmente saliendo o regresando a la alineación bajo la regla de Sangre) y que no ha sido reportado al árbitro puede ser hecha en cualquier momento, mientras tal jugador todavía esté en el juego.

b. Si el lanzador y todos los jugadores del equipo defensivo han abandonado el territorio fair; o,

c. Si los árbitros han abandonado el terreno de juego después de la última jugada del juego.

Estos son los tipos de apelaciones:

1. Omitir una base;
2. Corredor que deja su para avanzar en un "fly" que es cogida, antes de que el fildeador haga contacto primero con la bola.
3. Batear fuera de turno.
4. Intento de avanzar a segunda base después de dar la vuelta en primera base.
5. Sustituciones ilegales.
6. El uso de jugadores que no han sido anunciados bajo la Regla de Jugador Reemplazante.
7. Reingreso ilegal.
8. El uso de jugadores que no han sido anunciados bajo la Regla de Jugador Designado.
9. Corredores de base que cambian de posición en las bases después de una conferencia ofensiva.

Sec. 3. COMPRESIÓN DE LA BOLA.

La compresión es la "fuerza de carga" en kilogramos (libras) requeridas para comprimir una bola de softbol

6.5mm (0.25 pulgadas), cuando es medida de acuerdo con el método de prueba de ASTM (Sociedad Americana de Pruebas de Medidas), para medir el desplazamiento-compresión de las bolas de softbol.

Sec. 4. C.O.R. DE LA BOLA

El Coeficiente de Restitución de una bola de softbol, cuando es medido con el método de prueba para medir el Coeficiente de Restitución de Softbol de la ASTM (Sociedad Americana de Pruebas de Medidas).

Sec. 5. LINEA DE BASE (BASE LINE).

Una Línea de Base es una línea recta entre las bases.

Sec. 6. BASE POR BOLAS – (BASE ON BALLS).

(LR y LL) Una base por bolas permite a un bateador alcanzar la primera base sin riesgo a ser puesto out y le es otorgada a un bateador por el árbitro de plato, cuando cuatro lanzamientos son juzgados bolas. Esto algunas veces es referido como una "walk" (pasaje gratis). Si el lanzador desea darle base por bola intencional, puede hacerlo notificando esto al árbitro de "home", quien debe concederle al bateador la primera base. La notificación del lanzador al árbitro deberá ser considerada como un lanzamiento.

Sec. 7. PASO HACIA LA BASE (BASE PATH).

El paso hacia la base es una línea recta entre una base y la posición del corredor en el momento que un jugador defensivo está intentando (o, a punto de intentar) tocar al corredor con la bola.

Sec. 8. BOLA BATEADA.

Una bola bateada es cualquier bola que golpea al bate, o que es golpeada por el bate y cae en territorio fair o en territorio foul. No es necesario que haya habido intención de golpear la bola.

Sec. 9. BATEADOR

Un bateador es un jugador de la ofensiva quien entra al cajón del bateador, con la intención de ayudar a su equipo a anotar carreras. Él continúa siendo un bateador hasta que él sea declarado out por el árbitro o se convierta en un bateador-corredor.

Sec. 10. CAJON DEL BATEADOR.

El cajón del bateador es el área dentro de la cual está limitado el bateador, mientras se encuentra en posición con intención de ayudar a su equipo a obtener carreras. Las líneas son consideradas como estar dentro del cajón del bateador.

Sec. 11. BATEADOR-CORREDOR. Un bateador-corredor es un jugador que ha finalizado un turno al bate, pero que aún no ha sido puesto out, ni ha tocado la primera base.

Sec. 12. ORDEN AL BATE.

El orden al bate es el alistamiento oficial de los jugadores del equipo a la ofensiva, en el orden en que los miembros de ese equipo deben presentarse al batear. Cuando la tarjeta de alineación es sometida, deberá contener también la posición de cada jugador.

Sec. 13. BOLA BLOQUEADA. Una bola bloqueada es una bola bateada, tirada que es tocada, o lanzada que es tocada, detenida o manejada por una persona que no forma parte del juego, o cuando la bola toca cualquier objeto que no es parte de los útiles oficiales del juego o área oficial del juego. Una bola tirada que toca a un coach de base accidentalmente (dentro o fuera del cajón del coach) no es una bola bloqueada.

Sec. 14. TOQUE - "BUNT" (LR SOLAMENTE).

Un toque es una bola bateada sin movimiento de abanico, pero tocada intencionalmente con el bate y golpeada levemente dentro del cuadro ("infield").

Sec. 15. COGIDA - "CATCH".

Una cogida es una bola legalmente cogida, ocurre cuando el fildeador coge una bola bateada o tirada con su(s) mano(s) o guante.

A. Para establecer una cogida válida, el fildeador deberá sostener la bola el tiempo suficiente para probar que tiene la bola firmemente agarrada y/o que la acción de soltar la bola es voluntaria e intencional. Si el jugador deja caer la bola después de que se encuentra en el guante para sacarla, o mientras está en el acto de tirarla, esta es una cogida válida.

B. Si la bola está únicamente sostenida en el(los) brazo(s) del fildeador, o el fildeador evita con cualquier parte de su cuerpo, útiles de juego, o con su vestimenta de que la bola caiga al suelo, la cogida no se completa hasta que la bola esté agarrada con la(s) mano(s) o guante del fildeador.

C. Los pies del fildeador deben estar:

1. Cuando se está moviendo hacia la línea de demarcación de territorio fuera de juego, los pies deben estar: (a) dentro del terreno de juego, o (b) tocando la línea de demarcación de territorio "fuera-dejuego", o (c) ambos pies en el aire después de salir del terreno de juego, a fin de tener una cogida válida.

2. Un jugador que está en territorio de bola muerta, y regresa al área de juego, debe tener ambos pies tocando el área de juego. Con el fin de tener una bola legalmente cogida.

D. No es una cogida si un fildeador (mientras está ganando control), choca con otro jugador, árbitro o una cerca, o cae al suelo y deja caer la bola como consecuencia de la colisión o de la caída al suelo.

E. Una bola que mientras está en vuelo haga contacto con cualquier cosa, excepto por un jugador defensivo, es determinada de la misma manera como si haya tocado el suelo.

Sec. 16. CAJON DEL RECEPTOR – (CATCHER BOX).

El cajón del receptor es esa área dentro de la cual el receptor debe permanecer hasta que:

- a. (LR. SOLAMENTE) La bola es soltada en el lanzamiento. Las líneas deben ser consideradas dentro del cajón del receptor;
- b. (LL. SOLAMENTE) El lanzamiento es bateado, hace contacto con el suelo o el "home", o el bateador, o alcanza el cajón del receptor. Las líneas deben ser consideradas dentro del cajón del receptor. Se considera que el receptor está dentro del cajón, a menos que esté tocando el suelo fuera del cajón del receptor.

Sec. 17. CONFERENCIA CARGADA.

Una conferencia cargada ocurre cuando:

- a. (Conferencia Ofensiva): El Equipo a la ofensiva solicita una suspensión del juego para permitir que el manager u otro representante del equipo tengan una conferencia con cualquier miembro de su equipo.
- b. (Conferencia Defensiva): El equipo a la defensiva solicita una suspensión del juego para permitir:
 - 1) A un representante del equipo a la defensiva, a entrar al terreno de juego para comunicarse con cualquier jugador defensivo,
 - 2) Un fildeador abandona su posición y va al dugout y da al árbitro razón para creer que él ha recibido instrucción.

Sec. 18. BOLA DE HACHAZO - "CHOPPED BALL":

Una bola bateada de hachazo es aquella, que el bateador golpea con el bate en movimiento de hachazo hacia abajo, de modo que la bola rebota alto hacia arriba.

Sec. 19. COACH.

- a. Un coach es una persona que es responsable por las acciones del equipo en el terreno y representa al equipo en comunicaciones con el árbitro y con el equipo contrario. Un jugador puede ser designado como coach, en caso de que el coach esté ausente, o que el jugador sea un coach –jugador.
- b. Para el propósito de estas reglas, se considera que el manager de un equipo es considerado el "Head Coach" o Coach Principal.

Sec. 20. SALTO DEL CUERVO - "CROW HOP". (LR. SOLAMENTE).

El salto del cuervo es definido como la acción de un lanzador que da un paso, arrastra, o salta fuera de la parte delantera de la goma del lanzador, vuelve a asentar el pie pivote, establece un segundo ímpetu (o punto de arranque), toma impulso desde el punto de arranque recientemente establecido, y completa el lanzamiento. (ESTO ES UN ACTO ILEGAL).

Sec. 21. BOLA MUERTA - "DEAD BALL".

Una bola muerta es una que:

- a. Toca cualquier objeto que no es parte de los útiles oficiales del juego o del área oficial del juego, o que toca a un jugador/persona que no está participando en el juego.
- b. Queda atascada en los implementos de un árbitro o en la vestimenta de un jugador ofensivo, o
- c. El árbitro ha declarado bola muerta.

Sec. 22. EQUIPO A LA DEFENSIVA.

El equipo a la defensiva es el equipo que está en el terreno de juego.

Sec. 23. BOLA MUERTA DEMORADA - "DELAYED DEAD BALL".

Es una situación de juego en la cual la bola permanece en juego hasta la conclusión de una jugada. Cuando la jugada en su totalidad esté completada, el árbitro declarará bola muerta e impondrá la reglamentación apropiada. (Véase la Regla 9, Sec. 3).

Sec. 24. JUGADOR DESIGNADO (JD) (LR. SOLAMENTE):

El Jugador Designado es un jugador ofensivo abridor, quien batea en la alineación por el JUGADOR FLEX listado en la décima (10) posición en la tarjeta de alineación.

Sec. 25. BASE DESPLAZADA.

Una base desplazada es una base que ha sido movida de su correcta posición.

Sec. 26. DOBLE JUGADA – (DOUBLE PLAY).

Es una jugada del equipo a la defensiva mediante la cual, dos jugadores del equipo a la ofensiva son puestos out legalmente, como un resultado de acción continua.

Sec. 27. DUGOUT – (BANCO):

Una área en territorio de bola muerta designada para jugadores, coaches, recoge bates femeninos o masculinos y representantes oficiales del equipo solamente. Está prohibido fumar en esta área.

Sec. 28. EXPULSION DEL JUEGO.

Expulsión del juego es la acción de cualquier árbitro que ordena a un jugador, oficial, o a cualquier miembro del equipo a salir del juego y del campo por la duración del juego.

Sec. 29. BOLA DE FAIR – (FAIR BALL):

Una bola de fair es una bola bateada legalmente la cual:

- a. Se queda o es tocada en territorio fair entre el home y la primera base o entre el home y la tercera base;
- b. Rueda, pasa más allá de la primera o la tercera base en o sobre territorio fair; no importando donde la bola golpee después pasar por encima de la base,
- c. Toca la primera, la segunda o la tercera base;
- d. Mientras está en o sobre territorio fair, toca la persona o la ropa de un árbitro o jugador;
- e. Primero cae en territorio fair más allá de la primera y de la tercera base;
- f. Mientras está sobre territorio fair sale fuera del terreno de juego más allá de la cerca del "outfield"
- g. Golpea en vuelo el poste de foul.

NOTA:

1. Un "fly" de fair debe juzgarse de acuerdo a la posición relativa de la bola con respecto a la línea de foul, incluyendo el poste de foul y no tomando en consideración si el fildeador se encuentra sobre territorio fair o foul, en el momento de hacer contacto con la bola. No importa si la bola toca primero territorio fair o territorio foul, siempre y cuando no toque nada extraño al suelo natural en el territorio foul y cumpla con todos los demás requisitos de una bola de fair.
2. La posición de la bola en el momento de la interferencia determina si la bola es fair o foul, sin considerar si la bola rueda sin ser tocada a territorio foul o fair.

Sec. 30. TERRITORIO FAIR.

Territorio fair es la parte dentro del terreno de juego, incluyendo las líneas de foul de la primera y la tercera base, desde el home hasta el fondo de las cercas al extremo del terreno de juego y extendiéndose perpendicularmente hacia arriba.

Sec. 31. TOQUE DEFENSIVO FINGIDO (FAKE TAG).

Un Toque Defensivo Fingido o Fake Tag es una forma de obstrucción sobre un corredor, mientras está avanzando o regresando a una base, por un fildeador que no está en posesión de la bola y que impide el avance del corredor. No es necesario que el corredor se detenga o deslice. El solo hecho de disminuir el paso cuando un toque defensivo fingido es simulado, constituirá una obstrucción.

Sec. 32. FILDEADOR.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Es cualquier jugador defensivo del equipo que está sobre el terreno.

Sec. 33. BOLA DE "FLY"- (FLY BALL):

Es cualquier bola bateada que se eleva en el aire.

Sec. 34. JUGADOR FLEX (FLEX PLAYER) - (LR. SOLAMENTE):

El Jugador Flex es el jugador abridor por quien batea el jugador Designado (JD) y cuyo nombre está listado en la décima (10ª) posición en la tarjeta de alineación.

Sec. 35. OUT FORZADO – (FORCE OUT):

Un out forzado es un out que puede hacerse solamente, cuando un corredor pierde el derecho a la base que está ocupando, porque el bateador se convierte en bateador-corredor y antes de que el bateador-corredor o un corredor sucesivo haya sido puesto out.

Sec. 36. CONFISCACIÓN DEL JUEGO –(FORFEIT):

Un juego confiscado es el acto cuando el árbitro de "home" decreta que el juego ha terminado, declarando ganador al equipo que no ha cometido falta.

Sec. 37. BOLA DE FOUL (FOUL BALL).

Una bola de foul es una bola bateada legalmente, la cual:

- a. Se queda en territorio foul entre el home y la primera base, o entre el home y la tercera base;
- b. Rueda, pasa más allá de la primera o la tercera base en o sobre territorio foul;
- c. Primero cae en territorio foul más allá de la primera o la tercera base;
- d. Mientras está en ó sobre territorio foul, toca la persona, útiles de juegos sujetos o sueltos, o la vestimenta de un árbitro o jugador, o cualquier objeto extraño el terreno natural;
- e. Toca al bateador o al bate en las mano(s) del bateador por segunda vez, mientras el bateador está dentro del cajón del bateador.
- f. Va directamente desde el bate, no más alto que a la cabeza del bateador, a cualquier parte del cuerpo implementos del receptor y es cogida por otro fildeador.
- g. Golpea contra la goma del lanzador y rueda sin ser tocada a territorio foul antes de llegar a primera o tercera base.

NOTA: 1. Un "foul fly" debe juzgarse de acuerdo a la posición relativa de la bola, con respecto a la línea de foul incluyendo el poste de foul y no tomando en consideración, si el fildeador se encuentra sobre territorio fair o foul, en el momento de hacer contacto con la bola.

NOTA: 2. La posición de la bola en el momento de la interferencia determina si la bola es fair o foul, sin considerar si la bola rueda sin ser tocada a territorio foul o fair.

Sec. 38. TERRITORIO FOUL

Fundamentos y Estrategias del Softbol

El territorio foul es cualquier parte del campo de juego que no está incluido en el territorio fair.

Sec. 39. "FOUL TIP".

Un "foul tip" es una bola bateada, la cual:

- a. Va directamente del bate a las manos del receptor.
- b. No se eleva más alto que la cabeza del bateador; y,
- c. Es legalmente cogida por el receptor.

NOTA: No es un "foul tip" a menos que la bola sea cogida; y cualquier "foul tip" que es cogido es un "strike". En

Lanzamiento Rápido la bola está en juego. En Lanzamiento Lento la bola está muerta. No es una bola cogida si es un rebote, a menos que la bola haya tocado primero la(s) mano(s) o guante del receptor.

Sec. 40. CASCO (HELMET).

- a. Un casco debe tener dos orejeras (una a cada lado) y deberá ser del tipo que tiene implementos de seguridad iguales o mejores a los proporcionados por el casco, completamente de plástico con acolchonado en la parte interior. Un forro que solo cubre las orejas, no cumple con las especificaciones de las reglas.
- b. El casco usado por el receptor puede ser del tipo cráneo sin orejeras.
- c. Un casco que está siendo usado por un jugador defensivo, otro que no sea el receptor, no necesita orejeras.
- d. Cualquier casco que esté agrietado, roto, abogado o alterado, debe ser declarado un casco ilegal y ser retirado del juego.

Sec. 41. EQUIPO LOCAL.

El equipo local es el equipo en cuyo terreno se juega el partido, o si el partido se juega en terreno neutral, el equipo local será designado de mutuo acuerdo o al azar lanzando una moneda al aire.

Sec. 42. BATE ILEGAL.

Un bate ilegal es aquel que no cumple con las especificaciones de la Regla 3, sección 1.

Sec. 43. JUGADOR EXTRA ILEGAL (LL. SOLAMENTE).

Un Jugador Extra Ilegal es un jugador que infringe cualquiera de las estipulaciones de la Regla 4, sección 6.

Sec. 44. LANZADOR ILEGAL.

Un jugador que está legalmente en el juego, pero que es uno que no puede lanzar como consecuencia de:

- a. Haber sido sacado de la posición de lanzador por el árbitro o el manager, a consecuencia de que el límite de la conferencia defensiva cargada ha sido excedido, o,

Fundamentos y Estrategias del Softbol

b. (LL. SOLAMENTE) haber sido retirado de la posición de lanzador por el árbitro a causa de lanzar a excesiva velocidad después de una amonestación.

Sec. 45. JUGADOR ILEGAL.

Un jugador ilegal es un jugador que toma posición en la alineación, ya sea en la ofensa o defensa, que no ha sido reportado al árbitro, incluyendo: estos tipos de "Jugadores Ilegales":

- a. Un JUGADOR FLEX que es ubicado en el orden al bate en una posición que no es la de JD abridor.
- b. Un JUGADOR REEMPLAZANTE entrando al juego (bajo la regla de sangre) sin ser anunciado al árbitro.
- c. Un JUGADOR EXTRAÍDO (bajo la regla de sangre) que está regresando al juego, sin ser anunciado al árbitro.

NOTA: Cuando es llevado a la atención del árbitro de home por el equipo ofendido, después del primer lanzamiento legal o ilegal, y antes de que el equipo infractor informe al árbitro, el uso del Jugador Ilegal resulta en el retiro de ese jugador del juego, y declarándolo inelegible.

Sec. 46. REINGRESO ILEGAL.

Un reingreso ilegal ocurre cuando:

- a. Un jugador abridor que regresa al juego por segunda vez después de haber sido sustituido dos veces.
- b. Un jugador abridor que regresa al juego después de haber sido sustituido pero no en su posición original en la alineación ofensiva.
- c. Un sustituto que ha estado legalmente en el juego, que regresa al juego después de haber sido cambiado ya sea por el jugador abridor original o por otro sustituto.
- d. El JD abridor (LR. SOLAMENTE) que regresa en el orden al bate en una posición diferente a su posición original de abridor.

Sec. 47. SUSTITUTO ILEGAL.

Un sustituto ilegal es un jugador que ha entrado al juego sin haber sido anunciado al árbitro. El sustituto ilegal puede ser:

- a. Un sustituto que no ha estado previamente en el juego;
- b. Un jugador que ha sido declarado jugador ilegal;
- c. Un jugador que ha sido declarado jugador inelegible;
- d. Un reingreso ilegal; o,
- e. Un JD ilegal o JUGADOR FLEX (LR. SOLAMENTE), o, un JE ilegal (LL. SOLAMENTE).
- f. Un jugador reemplazante quien permanece en el juego como un sustituto no-anunciado, por un Jugador extraído que no ha regresado al juego dentro del tiempo permitido, bajo las estipulaciones de la regla del jugador reemplazante.

Sec. 48. BOLA BATEADA ILEGALMENTE.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Una bola bateada ilegalmente ocurre cuando el bateador golpea la bola fair o foul:

- a. Mientras todo su pie está completamente fuera del cajón del bateador, sobre el suelo, cuando hace contacto con la bola.
- b. Mientras cualquier parte del pie del bateador está tocando el "home", cuando hace contacto con la bola.
- c. Mientras contacta la bola con un bate ilegal, que no es aprobado, o es un bate alterado.
- d. Cuando da un paso con todo su pie fuera del cajón del bateador, y regresa a contactar la bola mientras está dentro del cajón del bateador.

Sec. 49. BOLA COGIDA ILEGALMENTE.

Una bola cogida ilegalmente ocurre cuando un fildeador coge una bola bateada, tirada o lanzada con su gorra, careta, guante, o cualquier parte de su uniforme mientras éste, está fuera de su correspondiente lugar.

Sec. 50. JUGADOR INELEGIBLE.

Un jugador inelegible es un jugador que no puede participar más, legalmente en el juego por haber sido retirado por el árbitro.

Sec. 51. JUGADOR REEMPLAZANTE INELEGIBLE.

Un Jugador Reemplazante Inelegible es un jugador que NO puede entrar al juego, a reemplazar a un jugador que tiene que salir del juego, para cuidar una herida que esté sangrando. Un Jugador Reemplazante Inelegible es un jugador que:

- a. Ha sido sacado o expulsado del juego por el árbitro por una violación de las reglas.
- b. Está inscrito en la alineación actual.

Sec. 52. EN VUELO (IN FLIGHT).

En vuelo describe cualquier bola bateada, tirada o lanzada que aún no ha tocado el suelo o cualquier otro objeto, con excepción de un fildeador.

Sec. 53. A RIESGO – (IN JEOPARDY):

A riesgo es un término que indica que la bola está en juego y que un jugador a la ofensiva puede ser puesto out.

Sec. 54. CUADRO (INFIELD).

El cuadro "infield" es aquella parte del terreno en territorio fair que incluye áreas que normalmente están cubiertas por jugadores del cuadro (infielders).

Sec. 55. JUGADOR DEL CUADRO (INFIELDER)

Un Jugador del cuadro (infielder) es un jugador defensivo, incluyendo al lanzador y al receptor, que generalmente está posicionado en cualquier parte cerca o dentro de las líneas del paso a las bases, que forman el territorio fair. Un jugador que regularmente juega en el outfield puede ser considerado un jugador del cuadro

(infielder), si él se interna dentro del área normalmente cubierta por jugadores del cuadro (infielders).

Sec. 56. "INFIELD FLY".

Un "infield fly", es un "fly" fair (no incluyendo un batazo de línea o un intento de toque de bola), que puede ser cogido por un jugador del cuadro ("infielder") con esfuerzo normal cuando la primera y segunda base, o la primera, la segunda y la tercera base están ocupadas, con menos de dos out. El lanzador, el receptor y cualquier jardinero (outfielder) que se interna dentro del cuadro en la jugada, será considerado como un jugador del cuadro (infielder) para el propósito de esta regla.

NOTA: Cuando parece evidente que una bola bateada será un "infield fly", el árbitro inmediatamente debe declarar

"INFIELD FLY", SI ES FAIR EL BATEADOR ES OUT, para el beneficio de los corredores. La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo que la bola sea cogida, o retocar la base y avanzar después que la bola ha sido tocada, lo mismo que en cualquier batazo de fly. Si el batazo se convierte en bola de foul, se tratará de la misma manera que cualquier bola de foul.

Si un "infield fly" declarado se deja caer al suelo sin ser tocado, y la bola rebota a territorio foul antes de pasar la primera o la tercera base, es una bola de foul. Si un "infield fly" declarado cae al suelo, sin ser tocado fuera de las líneas de base, y la bola rebota a territorio fair antes de pasar la primera o la tercera base, es un "infield fly".

Sec. 57. ENTRADA – (INNING).

Una entrada es aquella parte de un juego dentro de la cual los equipos alternan a la ofensiva y a la defensiva, y en la cual cada equipo realiza tres outs. Una nueva entrada empieza inmediatamente después del último out de la entrada anterior.

Sec. 58. BOLA DE FLY QUE SE DEJA CAER INTENCIONALMENTE..

Una bola de fly que se deja caer intencionalmente, es una bola fair de fly, incluyendo un batazo de línea o una bola tocada de aire, con menos de dos outs y con corredor en primera base, que puede ser cogida por un jugador del cuadro (infielder) con esfuerzo normal y que el fildeador deja caer intencionalmente, después de que el fly es controlado con una mano o con un guante. Una bola recogida o una bola de fly que se deja rebotar en el suelo, no deben ser consideradas como una bola de fly que se ha dejado caer intencionalmente.

Sec. 59. INTERFERENCIA.

Interferencia es la acción de:

- a. Un jugador o miembro del equipo a la ofensiva que impide, estorba o confunde a un jugador defensivo cuando está intentando ejecutar una jugada.
- b. Un árbitro que impide el intento de un receptor de tirar para poner out a un corredor que está fuera de la base.

- c. Un árbitro que es golpeado con una bola bateada de fair, antes de que esta pase a un jugador del cuadro (infielder), excluyendo al lanzador.
- d. Un espectador que extiende la mano dentro del terreno de juego y estorba a un fildeador que está jugando la bola, o hace contacto con la bola sobre la cual un fildeador intenta hacer una jugada

Sec. 60. BRINCAR – (LEAPING) - (LR. SOLAMENTE).

Brincar es la acción de un lanzador, al cual su movimiento e impulso inicial desde la goma del lanzador, le causa estar en el aire. El ímpetu creado por el movimiento del lanzador hacia delante, ocasiona que todo el cuerpo, incluyendo ambos los dos: el pie pivote y el pie (no-pivote) con el que da el paso, estén en el aire al mismo tiempo y moviéndose hacia el home al completar el lanzamiento. Brincar es un acto ilegal.

Sec. 61. TOQUE DEFENSIVO LEGAL – (TAG) - (LEGAL TOUCH/TAG).

Un toque defensivo legal (tag) es la acción de un fielder en el toque (o tagging):

- a. A un bateador-corredor o corredor que no esté en contacto con una base, mientras la bola esté firmemente sostenida en una mano o guante de un fildeador. La bola no es considerada que ha estado firmemente sostenida, si el fildeador hace malabares ("juggles the ball"), o la deja caer al suelo después de tocar "tagging" al corredor, a menos que el corredor intencionalmente golpea la bola y la saca de la mano/guante del fieldeador.

El corredor debe ser tocado con la mano o guante con la cual la bola está sostenida.

- b. A una base con la bola sostenida con seguridad en su mano(s) o guante. La base puede ser tocada con cualquier parte del cuerpo para ser un toque defensivo legal (tag), (Ej: El fildeador podrá tocar la base con un pie, con una mano, sentarse sobre la base, etc). Esto se aplicaría en cualquier out forzado o situación de apelación.

Sec. 62. BOLA COGIDA LEGALMENTE.

Una bola cogida legalmente ocurre cuando un fildeador coge una bola bateada, tirada o lanzada, con tal que no sea cogida en la gorra del fildeador, casco, careta, protector, o bolsillo, u otra parte del uniforme del fildeador. La bola debe ser cogida y sostenida firmemente en la(s) mano(s) o el guante.

Sec. 63. BATAZO DE LINEA (LINE DRIVE).

Un batazo de línea es una bola en vuelo que es bateada violentamente y directamente dentro del terreno de juego.

Sec. 64. ALINEACIÓN y TARJETA DE ALINEACION –(LINE-UP & LINE-UP CARD) .

Una alineación (orden al bate) es la lista de jugadores que al momento son usados para jugar posiciones ofensivas y defensivas en el juego, incluyendo el JD y JUGADOR FLEX (LR. Solamente) y JE (LL. Solamente), si estos son usados. La tarjeta de alineación contiene:

1. El apellido, primer nombre, posición y número del uniforme de los jugadores abridores en el orden al bate (alineación); y
2. El apellido, primer nombre y número del uniforme de los sustitutos disponibles; y,
3. El apellido y primer nombre del manager.

NOTA: Si un número de uniforme incorrecto se encuentra registrado en la tarjeta de alineación, este puede ser corregido y se podrá continuar con el juego sin ninguna sanción. Si un jugador que lleva un número incorrecto viola cualquier regla, la infracción tiene precedencia y debe ser sancionada. Si el jugador permanece en el juego después de la infracción, entonces se corrige el número y se continúa con el juego.

Sec. 65. OBSTRUCCION.

Obstrucción es el acto de:

- a. Un jugador o miembro del equipo a la defensiva que interfiere o impide a un bateador de tirarle a, o batear un lanzamiento.
- b. Un fielder que impide el avance de un corredor o bateador-corredor que está corriendo legalmente las bases mientras:
 1. No está en posesión de la bola;
 2. Ni en el acto de fildear una bola bateada,
 3. Simula un toque fingido sin la bola, o
 4. Está en posesión de la bola y empuja a un corredor y lo aparta de una base, o
 5. Está en posesión de la bola, pero no en el acto de hacer una jugada sobre el corredor, al que intencionalmente impide el avance, mientras él está corriendo las bases legalmente.

Sec. 66. EQUIPO A LA OFENSIVA.

El equipo a la ofensiva es el equipo que está al bate.

Sec. 67. EL BATEADOR PREVENIDO – (ON DECK BATTER).

El bateador prevenido es el jugador del equipo a la ofensiva cuyo nombre en el orden al bate, sigue al del bateador en turno.

Sec. 68. CÍRCULO DEL BATEADOR PREVENIDO – (ON DECK CIRCLE).

El círculo del bateador prevenido es esa área más cerca al banco de los jugadores en donde el bateador prevenido puede hacer calentamientos o hacer swings de práctica, mientras espera su turno para entrar al cajón del bateador.

Sec. 69. LÍNEA DE UN METRO (TRES PIES).

La línea de Un Metro (Tres Pies), es el área que queda en la última mitad de distancia entre home y la primera base, en donde un bateador-corredor debe correr para evitar ser puesto out por interferir con una bola tirada desde el área del plato de home, o con un intento de un fildeador de coger ese tiro, mientras corre a primera base.

Sec. 70. JUGADA DE OPCION (OPTION PLAY).

Una jugada de opción es una jugada en la que al coach/manager del equipo a la ofensiva se le ofrece la posibilidad de aceptar la imposición de la acción ilegal o el resultado de la jugada. Tales opciones incluyen:

- a. Obstrucción del receptor
- b. Uso de guante ilegal
- c. Sustitución ilegal
- d. Lanzamiento ilegal
- e. Lanzador ilegal que regresa al juego y hace lanzamientos:
- f. Bateadora en una base por bolas (Mixto o Co-ed LL. SOLAMENTE)

Sec. 71. "OUTFIELD".

El "outfield" es aquella parte del terreno que queda fuera del cuadro, que esta formado por las líneas entre las bases, o el área que normalmente no está cubierta por un jugador del cuadro ("infielder") y comprende el área dentro de las líneas de foul más allá de la primera y la tercera base y los límites del terreno.

Sec. 72. SOBRE-DESLIZAMIENTO - (OVER-SLIDE).

Un sobre-deslizamiento es la acción de un jugador a la ofensiva cuando como corredor se desliza y se pasa de la base que está intentando alcanzar. Generalmente esto ocurre cuando el impulso de la carrera le hace perder contacto con la base, lo que entonces causa que el corredor esté a riesgo. El bateador-corredor puede sobre-deslizarse en primera base sin ponerse a riesgo, si regresa inmediatamente a esa base.

Sec. 73. TIRO VOLADO. – (OVERTHROW).

Un tiro volado es una jugada en la cual una bola es tirada de un fildeador a otro, y que resulta en que la bola tirada pasa más allá de los límites del terreno de juego, o se convierte en bola bloqueada.

Sec. 74. PASBOL. – (PASSED BALL) - (LR. SOLAMENTE).

Un pasbol es un lanzamiento que ha debido ser sostenido o controlado por el receptor con esfuerzo normal.

Sec. 75. LANZAMIENTO – (PITCH).

Es la acción ejecutada por el lanzador al lanzar la bola al bateador.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

NOTA: Si la bola se convierte en bola bloqueada o sale fuera de juego, se concede una base a todos los corredores.

Sec. 76. CIRCULO DEL LANZADOR. (LR. SOLAMENTE).

El círculo del lanzador es el área dentro de 2.44 m (8 pies) de la goma del lanzador. Las líneas se consideran dentro del círculo.

Sec. 77. EL PIE PIVOTE.

El pie pivote es aquel pie:

- a. (LR. SOLAMENTE) con el cual el lanzador se impulsa desde la goma del lanzador;
- b. (LL. SOLAMENTE) del lanzador que, cuando es puesto en contacto con la goma del lanzador por el lanzador, debe permanecer en contacto con la goma del lanzador, hasta que la bola sea soltada en el lanzamiento.

Sec. 78. "PLAY BALL".

"Play ball" es el término utilizado por el árbitro de home para indicar que el juego deber comenzar o reanudarse, cuando el lanzador está en posesión de la bola y:

- a. (LR. SOLAMENTE) está dentro del círculo del lanzador;
- b. (LL. SOLAMENTE) está sobre o cerca de la goma del lanzador.

Todos los jugadores del equipo a la defensiva, (con excepción del receptor, que debe estar en el cajón del receptor) deben estar en territorio fair para poner la bola en juego.

Sec. 79. REUNIÓN ANTES DEL JUEGO.

La reunión antes del juego es una reunión sostenida en el área del plato de home, a un tiempo predeterminado, entre los árbitros y los coaches principales/managers o representantes de los respectivos equipos. Esta reunión es sostenida para:

- a. Confirmar y aprobar la alineación de cada equipo, y distribuir una copia a la oposición, y
- b. Revisar cualquier regla especial de terreno que pueda ser aplicable.

Sec. 80. PROTESTAS.

Una protesta (distinta de una apelación), es la acción de un equipo defensivo u ofensivo objetando:

- a. La interpretación o aplicación de una regla de juego por un árbitro, o
- b. La elegibilidad de un miembro en la nómina de un equipo.

Sec. 81. LANZAMIENTO APRESURADO – "QUICK RETURN PITCH".

Un lanzamiento apresurado es uno hecho por el lanzador con la intención obvia de sorprender al bateador fuera de equilibrio. Esto sería antes de que el bateador asuma su posición deseada en el cajón del bateador o mientras el bateador todavía está fuera de equilibrio como resultado del lanzamiento anterior.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Sec. 82. REINGRESO (RE-ENTRY).

Reingreso es la acción de cualquiera de los jugadores abridores, que regresan al juego después de haber sido legalmente o ilegalmente sustituidos.

Sec. 83. RETIRO DEL JUEGO.

Retirado del juego es la acción del árbitro, declarando a un jugador inelegible para continuar participando en el juego a consecuencia de una infracción de las reglas.

NOTA: Cualquier persona que es retirada de esta manera puede continuar sentada en el banco, pero no participará más en el juego excepto como coach.

Sec. 84. JUGADOR REEMPLAZANTE.

Un jugador reemplazante es un jugador a quien se le requiere que entre al juego por un período de tiempo definido, para reemplazar a un jugador que tiene que salir del juego para curarse una herida, que está sangrando.

a. El Jugador Reemplazante puede ser:

1. Un sustituto listado quien no ha estado todavía en el juego.
2. Un sustituto listado quien ha estado en el juego, pero posteriormente sustituido del juego, o
3. Un jugador abridor quien ya no está en la alineación y quien ya no es elegible para reingresar al juego.

b. No se clasifica a un jugador reemplazante como un sustituto, pero debe ser anunciado al árbitro.

Sec. 85. CORREDOR – (RUNNER).

Un corredor es un jugador del equipo al bate que ha terminado un turno al bate, ha alcanzado la primera base y aún no ha sido puesto out.

Sec. 86. SLAP HIT (BATEO TIMONERO) (LR. SOLAMENTE).

Un slap hit es una bola bateada que ha sido golpeada más bien con un movimiento corto controlado de hachazo, que con un swing completo.

Los dos tipos más comunes de slap hit son:

- a. Aquellos en el cual el bateador asume su posición como para tocar la bola, pero entonces, impulsa la bola contra el suelo con un swing rápido y corto del bate, o, empuja la bola con el bate por encima del infield;
- b. Aquellos donde el bateador da pasos corridos (dentro del cajón del bateador) hacia el lanzador antes de hacer contacto con el lanzamiento.

NOTA: Un slap hit no se considera que es un toque.

Sec. 87. SQUEEZE PLAY. (LR. SOLAMENTE).

Squeeze play es una jugada en la que el equipo a la ofensiva, con corredor en tercera base, intenta hacer anotar a ese corredor por medio de que el bateador haga contacto con la bola.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Sec. 88. JUGADORES ABRIDORES – (STARTING PLAYERS).

Jugadores abridores son los jugadores inscritos en la alineación oficial entregada al Arbitro-En-Jefe y/o árbitro de home.

Sec. 89. ROBO – (STEALING).

Robo es el acto de un corredor que intenta avanzar durante o después de un lanzamiento al bateador. El robo no es permitido en Lanzamiento Lento.

Sec. 90. ZONA DE STRIKE.

a. (LR. SOLAMENTE) La zona de "strike" es aquel espacio sobre cualquier parte del home que está entre las axilas del bateador y la parte superior de sus rodillas, cuando el bateador asume su posición natural de batear;

b. (LL. SOLAMENTE) La zona de "strike" es aquel espacio sobre cualquier parte del home que está entre el hombro trasero del bateador y sus rodillas, cuando el bateador asume su posición natural de batear.

Sec. 91. SUSTITUTO.

Un sustituto es un jugador listado en la tarjeta oficial de alineación, que es:

a. Un jugador-no-abridor que no ha estado en el juego, mas que como un Jugador Reemplazante;

b. Un jugador abridor que ha salido del juego y legalmente regresa al juego.

NOTA: 1. Esto se refiere como un re-ingreso.

2. El jugador solamente puede regresar a su posición anterior en el orden al bate.

Sec. 92. REPISAR - (TAGGING UP).

Repisar es la acción de un corredor que está regresando a su base, o que permanece sobre su base, antes de que legalmente avance en una bola bateada de fly que es tocada primero por un fildeador. Esto no debe ser confundido con la acción de un fildeador que aplica un toque defensivo a una base o a un corredor.

Sec. 93. MIEMBRO DEL EQUIPO.

Un miembro del equipo incluye a cualquier persona autorizada a sentarse en el banco del equipo.

Sec. 94. TIRO (THROW). Un tiro es el acto ejecutado por un fildeador cuando tira la bola a otro fildeador.

NOTA: Si el tiro se convierte en bola bloqueada o sale fuera de juego, se le conceden dos bases a todos los corredores a partir de la última base que tenían en el momento del tiro.

Sec. 95. TIEMPO – (TIME).

Tiempo es el término utilizado por el árbitro para ordenar la suspensión del juego, durante el cual la bola está muerta.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Sec. 96. BOLA RECOGIDA – (TRAPPED BALL).

Una bola recogida es:

- a. Una bola legalmente bateada de fly, o un batazo de línea que da contra el suelo o golpea contra una cerca antes de ser cogida;
- b. Una bola legalmente bateada de fly que es cogida contra una cerca con el guante o la mano sin guante;
- c. Una bola tirada a cualquier base para hacer un out forzado, en que la bola es cogida con el guante encima de la bola en el suelo, en vez del guante debajo de la bola;
- d. (LR. SOLAMENTE) Un lanzamiento que es un "strike" y la bola da contra el suelo antes de ser cogida por el receptor.

Sec. 97. TRIPLE JUGADA – (TRIPLE PLAY).

Una triple jugada es una jugada de acción continua por el equipo a la defensiva, en que tres jugadores del equipo a la ofensiva son puestos out.

Sec. 98. TURNO AL BATE - (AT BAT).

Un turno al bate empieza cuando un jugador primero entra al cajón del bateador y continúa allí hasta que es puesto out o se convierte en bateador-corredor.

Sec. 99. LANZAMIENTO DESVIADO – "WILD PITCH" (LR. SOLAMENTE).

Un lanzamiento desviado es un lanzamiento tan alto, tan bajo, o tan alejado del home que el receptor no puede, o no lo detiene o controla mediante esfuerzo normal.

Sec. 100. TIRO DESVIADO – (WILD THROW).

Un tiro desviado es una jugada en que una bola es tirada de un fildeador a otro, y donde la bola no puede ser cogida o controlada, la bola no se convierte en bola bloqueada y permanece en juego.

Sec. 101. JUGADOR EXTRAIDO – (WITHDRAWN PLAYER).

Un Jugador Extraído es un jugador forzado a salir del juego (alineación) de acuerdo con la Regla de Jugador Reemplazante.

OBJETIVO DEL JUEGO: El objetivo de un juego de softbol es anotar la mayor cantidad de "carreras" hasta el final de 7 entradas. Una "carrera" puede solo ser anotada por el Equipo Ofensivo y esto ocurre cuando un "corredor" después de batear una bola lanzada, avanza corriendo salvado alrededor de las tres bases y finalmente toca el plato de home.

Una entrada (Inning) es lo que se llama después de que ambos equipos han estado en la ofensa y cada uno de ellos ha tenido tres outs. Eso es una "Entrada".

Un juego de softbol tiene 7 entradas y el equipo con más carreras después de 7 entradas gana!

1.3 EQUIPO DE JUEGO

El softbol puede ser jugado con solo dos piezas de equipo; una bola y un bate, aunque en la mayoría de los casos, los jugadores necesitarán guantes, bases, cascos de bateo y atuendo del receptor (catcher). Vamos a ver las diferentes piezas del material utilizado en el juego de softbol.

La Bola

La bola es probablemente la pieza más importante del material usado en un juego de softbol, pero no como el nombre lo insinúa, la bola reglamentaria de softbol, no es suave. La bola es redonda con una circunferencia de 30.2cm (12 pulgadas) y un peso de 166.5g (6 oz.). También es de color óptico amarillo, con costuras rojas para hacer más fácil que el bateador la vea.



El Bate

El bate es quizás la pieza más importante del material usado en el juego de softbol, porque a todos les gusta golpear la bola con el. Los bates usualmente son hechos de un alto grado de grafito, carbón, magnesio, cerámica o alguna combinación. No deben ser más largos de 34 pulgadas (86.4cm) y no pesar más de 38oz (1077g). Si son bates hechos de maderas está bien, pero no deben ser usados en juegos de Campeonatos ISF.



El guante

Un guante es usado por cada jugador en el equipo defensivo. Estos jugadores son llamados "fielders", ya que ellos juegan en cualquier posición en el campo de juego. Los guantes son hechos de cuero y tienen un área entre el dedo pulgar y el primer dedo que es llamada "el bolsillo". Esta área permite que la bola sea agarrada sin herir la mano del jugador.



Atuendo de Receptor (catcher)

Este atuendo es solo usado por el receptor y es para protegerlo de las bolas lanzadas o bateadas, ya que las bolas lanzadas en lanzamiento rápido pueden tener una velocidad de 112km. Por hora (70mph – en un nivel realmente bueno). La máscara es hecha de un metal fuerte y liviano con un forro esponjado para proteger la cara de los jugadores. El protector de pecho es hecho de una tela esponjada, y los protectores de piernas (o canilla), son hechos de un plástico muy

Fundamentos y Estrategias del Softbol

fuerte que está doblado en las rodillas y tobillos, entonces el receptor puede moverse a su alrededor fácilmente.



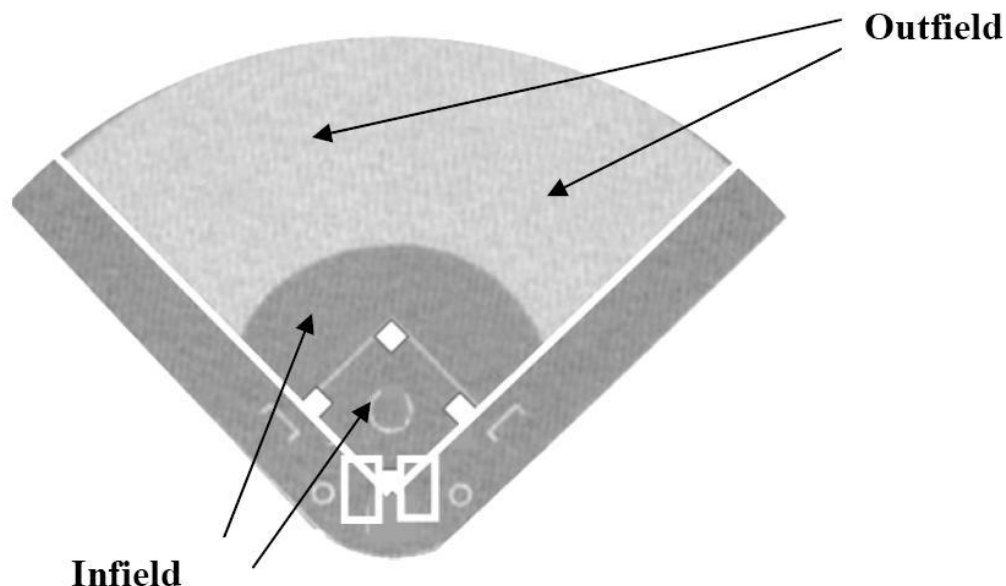
Cascos de Bateadores:

Un casco de bateo es usado por el bateador y todos los corredores de base, para protegerse de cualquier bola desviada, que pueda ser tirada fuera de límites o lanzada pobremente.



1.4 TERRENO, CAMPO DE JUEGO O PITCH

El softbol es jugado sobre una superficie de grama y tierra que es llamada "campo de softbol", "terreno de softbol" o "pitch de softbol". Un campo/terreno de softbol es similar a este:



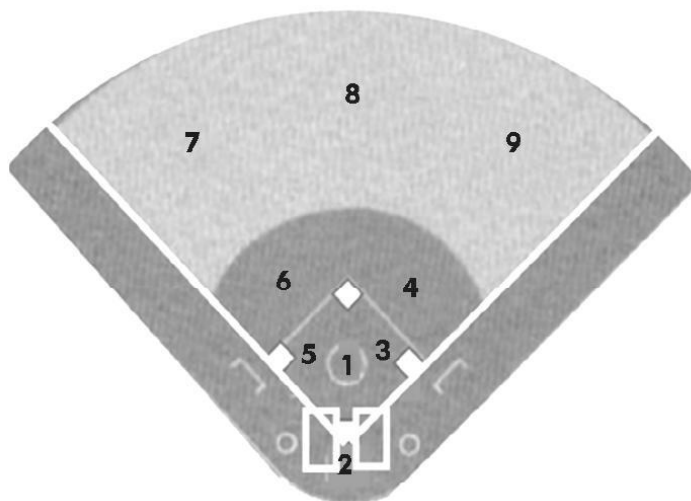
En un campo/terreno de softbol reglamentario, el outfield usualmente es con grama y el infield usualmente es de tierra lisa y firme. Pero, lo más importante acerca del softbol es que usted puede jugarlo en cualquier superficie que tenga disponible, como un campo de fútbol, jockey, un terreno vacío, un parque o cualquier lugar donde pueda encontrar algún espacio. Entre más plano sea el terreno será mejor para los jugadores, así la bola rebotará uniformemente. Si la bola golpea una roca, puede rebotar hacia arriba y golpear a un jugador y eso no es nada agradable para nadie.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Posiciones

Los números listados abajo en el diagrama, muestran las posiciones donde juegan los jugadores de la defensa:

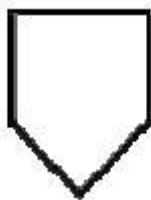
- 1 = Lanzador –“pitcher”
- 2 = Receptor-“catcher”
- 3 = Jugador 1ra. base
- 4 = Jugador 2da. base
- 5 = Jugador 3ra. base
- 6 = Shortstop
- 7 = Jardinero Izquierdo
- 8 = Jardinero central
- 9 = Jardinero Derecho



Un campo de softbol tiene forma de diamante (por lo cual un campo de softbol es a menudo llamado un diamante de softbol) y tiene cuatro bases en él. Las bases están separadas a igual distancia. Adicionalmente a estas cuatro bases, hay también en el terreno una goma del lanzador o plato del lanzador y la misma está ubicada en el medio del diamante entre las bases.

Cada una de las bases tiene un nombre, como sigue:

Home Plate/Plato de Home– Esta es la base donde el bateador se para, sobre la cual el lanzador tira la bola y es detrás en donde están parados el receptor y el árbitro y donde el equipo de la ofensiva trata de llegar con el fin de anotar una carrera. Esta también es la única de las cuatro bases que no es cuadrada. El Plato de Home tiene cinco lados como se aprecia en el gráfico:

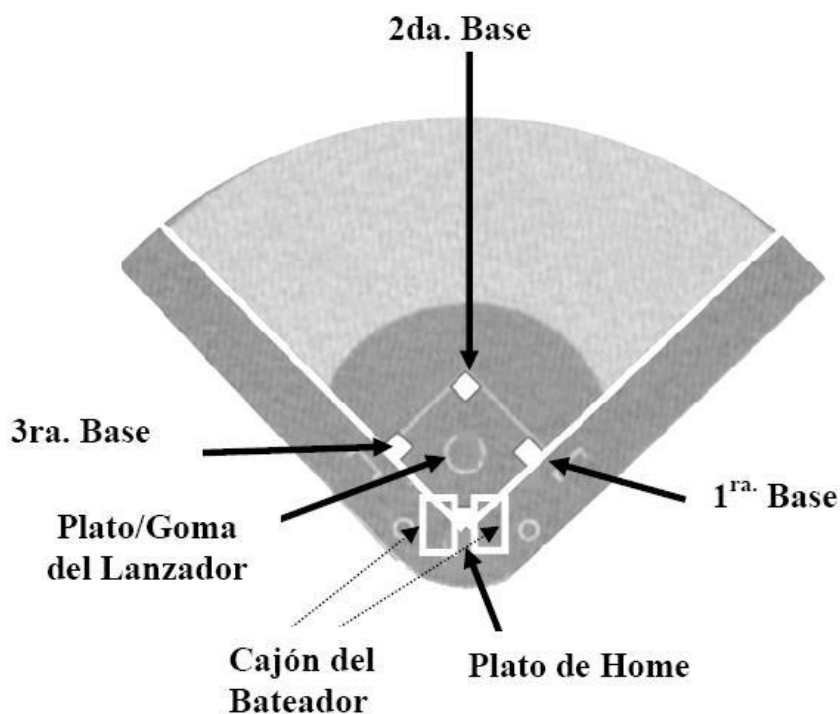


1ra. Base: Esta ubicada a la derecha de plato de home y siempre es a la primera base a donde el bateador corredor corre.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

2da. Base: Es la siguiente base a la cual el corredor corre y está ubicada arriba en el diamante, directamente al otro lado del plato de home y detrás de la goma o plato del lanzador.

3ra. Base: Es la siguiente base después de 2da. y la última a la cual un corredor corre y toca, antes de correr al plato de home.



1.5 EL JUEGO DE SOFTBOL ¿Cómo Jugar?

En un juego de softbol hay dos equipos; uno en la ofensiva y el otro en la defensiva. Es común como en la mayoría de los deportes, que el equipo atacante es en el ofensor y el equipo defendiendo la meta es el defensor.

OFENSIVA: En softbol, el equipo ofensivo envía a un jugador a la vez, "al bate" con una pieza de equipo que es llamado. Este jugador se para cerca al plato de home y trata de golpear la bola cuando es lanzada por el lanzador del equipo defensivo.

DEFENSA: El equipo de la Defensa tiene a nueve jugadores en el campo al mismo tiempo, cada uno jugando en una de las nueve posiciones defensivas, que están esparcidas alrededor del campo.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Objetivos del Equipo en la Ofensiva:

- El equipo de la ofensiva envía al bate" a un jugador a la vez, "Este jugador se para cerca del plato de home en el cajón del bateador y trata de golpear la bola que el jugador llamado "el lanzador" está tirando con la mano por debajo hacia el receptor, quien está sobre el plato de home.
- El objetivo del bateador es golpear la bola fuertemente para que vaya tan lejos como sea posible y no sea atrapada por los jugadores a la defensiva.
- Una vez que la bola es golpeada al terreno feir el bateador corre a 1ra base o avanza a tantas bases como sea posible, sin ser puesto fuera/out.
- Un corredor avanza salvado (otra forma de decir que el corredor no es puesto "out/fuera"), cuando no ha sido tocado por un jugador de la defensiva que sostiene la bola o cuando llega a la siguiente base antes de que la defensa pueda tener la bola en esa misma base.
- Una vez que un jugador de la ofensiva toca todas las tres bases y el plato de home, sin que el equipo de la defensiva los haya puesto "fuera/out", ese corredor anota una "carrera" para su equipo.
- Solo el equipo de la ofensiva, el cual es el que se refiere como se encuentra "al bate" es el que está apto para anotar "carreras".
- El equipo con más carreras en siete entradas gana el juego.

Objetivos Del Equipo Defensivo:

- El objetivo del equipo defensivo es realizar tres outs y no permitir anotar al equipo ofensivo.
- La defensa hace que un jugador ofensivo sea puesto fuera/OUT por:
 - a. Una bola golpeada por el bateador (jugador de la ofensiva) es agarrada en el aire por cualquier jugador de la defensiva, antes de que la misma rebote.
 - b. La bola rebota antes de encontrar al jugador de la defensa y entonces ese jugador, tira la bola a la base a donde un corredor de base está yendo, antes de que el jugador llegue allí.
 - c. Un jugador de la defensiva toca con la bola a un corredor de base, mientras el corredor no está parado en cualquiera de las bases.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

d. El bateador alcanza tres "strikes" sin golpear una "Bola Fair" ("una "bola fair" es cualquier bola golpeada en la porción del campo donde juega la defensa – infield o el outfield).

e. Un jugador de la ofensiva es también puesto "out/fuera", si el bateador-corredor es golpeado por una bola bateada, mientras no está parado en base.

¿Qué Es Un "Strike"?

Un Strike es cualquiera de lo siguiente:

- Un lanzamiento que va hacia la "zona de strike" sin ser golpeado,
- Un lanzamiento que el bateador trata de batear y lo pierde completamente, o no hace ningún contacto con la pelota.
- Un lanzamiento que el bateador batea y va hacia el territorio "foul"

La "Zona de Strike" es el área mostrada en el rectángulo del dibujo arriba, entre las rodillas del bateador y la axila, directamente sobre el plato de home, dentro de un rectángulo imaginario o invisible. Es trabajo del árbitro (quien está posicionado directamente detrás del receptor), determinar si el lanzamiento pasó a través de esta área imaginaria.



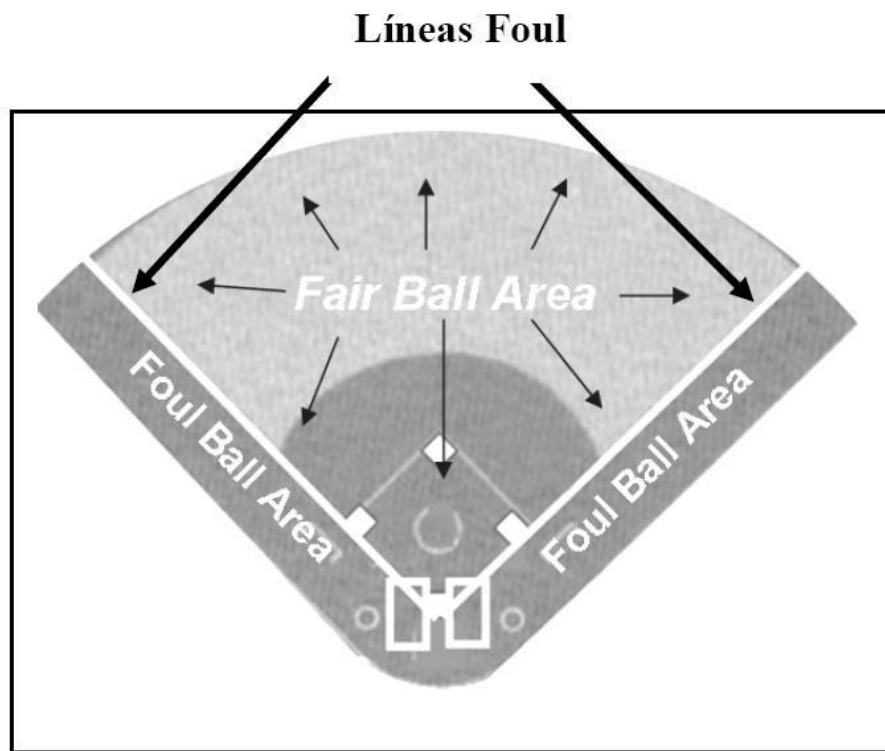
Fundamentos y Estrategias del Softbol

Bolas Fair y Bolas Foul

Una "Bola Fair" es cualquier bola BATEADA que va a LA PARTE INTERNA del terreno de juego, entre las dos líneas blancas a lo largo del campo, las cuales también son conocidas como "líneas foul".

Una "Bola Foul" es cualquier bola golpeada que:

- Va hacia atrás
- Para y se va moviendo hacia fuera del territorio de "bola fair".
- Después de haber sido bateada al aire (llamada "bola fly", no cae en territorio de "bola fair" o es tocada por la defensa mientras está fuera del área de "bola fair"
- Sobre una bola al piso o ground (una bola que es bateada al terreno), o igualmente es tocada por la defensa mientras está en el área de "bola foul" o para rodando en el área de "bola foul".



1.6 TÉRMINOS DEL SOFTBOL

Asistencias – assist - Para las estadísticas de la defensiva se acredita a cada fielder que tira o desvía una bola bateada o tirada en tal forma que provoca un out, o que puede tener un subsecuente error por cualquier fielder.

Banco – dugout – el área casi cerrada al lado del campo de juego en donde los jugadores se sientan cuando no están activamente involucrados en el juego.

Base – es uno de los cuatro puntos en el infield que deben ser tocados por un corredor con el fin de anotar una carrera. También se aplica a la goma o bolsa que comprende la primera, segunda y tercera base, así como también el plástico duro o plato de goma conocida como plato de home.

Bases Cargadas – bases loaded - se refiere al equipo ofensivo cuando tiene corredores en primera, segunda y tercera base.

Base por Bolas (BB) y Base por Bola Intencional – “walk” – el otorgamiento de la primera base a un bateador, que durante su tiempo al bate, recibe cuatro lanzamientos fuera de la zona de strike; los lanzadores pueden también otorgar una base intencional sin tirar esos cuatro lanzamientos, caso el cual el árbitro debe ser notificado y el árbitro inmediatamente caminará al bateador a primera base.

Base Robada - steal – un corredor de base que exitosamente avanza de una base a la siguiente durante un lanzamiento que no es bateado.

Batazo de Línea – line drive – una bola bateada potentemente en línea recta, mas o menos paralela al piso.

Bate Alterado - altered bat - cuando la estructura física de un bate de softbol legal ha sido cambiada.

Bateador – batter o “hitter” - un jugador ofensivo que toma su posición en el cajón de bateador para tratar de batear el lanzamiento.

Bateador Designado (DH) designated hitter – un jugador que batea en lugar de un compañero designado en el turno al bate.

Bateador Emergente - pinch hitter – Un bateador que batea en el lugar de un compañero.

Bateo - Hit – bateos limpios que la defensa no pudo contener. Cuando un bateador alcanza primera base (o cualquier base sucesiva) sobre una fair ball la cual cae al campo o toca una valla antes de ser tocada por un fielder, o la cual va

limpia a una valla; cuando un fielder alcanza la primera base seguro sobre una bola bateada fair con tanta fuerza, o despacio, que cualquier intento del fielder a hacer un juego con esta no tiene oportunidad de hacerlo; cuando un bateador alcanza primera base seguro en una fair ball la cual hace un rebote inusual, entonces ese fielder no puede manejarla con esfuerzo ordinario, o la cual toca la goma del lanzador sobre cualquier base (incluyendo el plato de home) antes de ser tocada por un fielder y rebota, entonces un fielder no puede manejarla con esfuerzo; cuando un bateador alcanza primera base seguro en una fair ball, la cual no ha sido tocada por un fielder y la cual está en territorio fair, cuanto esta alcanza el outfield a menos que a juicio del anotador, esta pudo haber sido manejada con esfuerzo; cuando una bola fair que no ha sido tocada por un jugador toca a un árbitro, cuando una fair ball no ha sido tocada por un fielder y tocada a un corredor o a un árbitro, cuando un fielder no tiene éxito en los intentos de poner fuera a un corredor precedente, y a juicio del anotador el bateador no pudo poner fuera al primera base con esfuerzo ordinario.

Bateo de sacrificio -- sacrifice hit – una estadística de la ofensiva, un toque de sacrificio es anotado cuando: Antes de que dos estén fuera, el bateador avanza a uno o mas corredores con un toque y es puesto fuera en primera base, o pudo haber sido puesto out en primera base, excepto por un error de fildeo, o antes de que dos estén puestos out, los fielder manejen una bola tocada sin error en un intento sin “éxito para poder fuera al corredor precedente.

Bola – ball - Cantada por el árbitro, un lanzamiento que no entra a la zona de strike en vuelo y no es golpeada por el bateador.

Bola Buena – Fair ball – una bola bateada dentro del terreno legal de juego.
Bola con Cambio de Velocidad - change-up – un lanzamiento tirado con apariencia de normal velocidad, pero lento para sorprender al bateador.

Bola foul– foul ball – bola bateada que cae en territorio de falta entre el home y primera base, o entre el home y tercera base, o que repica pasando primera o tercera base, en o después del territorio de falta o que primero cae sobre el territorio de falta mas allá de primera o tercera base, o que, mientras está en o sobre territorio de falta toca a un árbitro o jugador, o cualquier objeto en el terreno natural. Una fly en falta debe ser juzgada de acuerdo a la posición relativa de la bola y la línea de falta, incluyendo el poste de falta , y no como si el infielder estba en territorio legal en el momento enque él/ella toca la bola.

Bola Hacia Arriba-Trepadora – rise ball - una técnica usada por el lanzador para hacer que la bola curve hacia arriba para hacer fallar al bateador.

Bola Recta Rápida – fastball - una bola lanzada con la velocidad más rápida de un lanzador.

Cajón del Bateador – batter's box - un área rectangular al lado del plato de home en donde el bateador debe pararse para batear el lanzamiento.

Campo Interno – Diamante Interno – Infield – el área con forma de diamante en territorio fair formado por las tres bases y el plato de home que es normalmente cubierto por los jugadores de la defensiva (conocidos como infielders).

Carrera - run – el punto anotado cuando un bateador o corredor de base avanza al plato de home.

Carrera Ganada – earned run - una carrera por la cual el lanzador es considerado responsable.

Carreras Impulsadas - (RBI) run batted in - estadística de la ofensiva acreditada a un bateador por cada carrera en que encontró el plato de home, por un batazo seguro del bateador, toque de sacrificio, fly de sacrificio, preferencia de infield out por el fielder, o el cual es forzado sobre el plato de home por razón de que el bateador se convirtió en corredor con las bases cargadas (o una base por bolas, o el otorgamiento de primera base por haber sido tocado por una bola lanzada, o por interferencia u obstrucción).

Círculo de Espera - on deck – (jugador de la ofensiva) lugar de calentamiento para el siguiente bateador.

Corredor de Base – base runner - un bateador que alcanza la base con seguridad.

Corredor Emergente – pinch runner – un jugador que entra al juego a una base para correr por otro jugador.

Cuadro de Resultados – Box score - el resumen de un juego que lista la alineación de cada equipo, incluyendo sustituciones, las estadísticas de la ofensiva tales como al bate, carreras, hits y carreras impulsadas. El cuadro de resultados también lista las estadísticas de la defensiva tales como lanzador ganador, lanzador perdedor (créditos del lanzador), salvados, errores, lanzamientos desviados y bolas pasadas.

Dejado en Base – left on base - Esos corredores que no han anotado y no han sido puestos out permaneciendo en base en el momento del tercer out en la mitad de la entrada.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Doble – double - Para las estadísticas de anotación, acreditada a un bateador cuando él/ella batea una bola de hit (golpe limpio) y puede avanzar a segunda base sin la ayuda de errores de la defensiva.

Encerrada – rundown - corriendo entre dos bases – cuando un corredor de base que se encuentra en la línea de base, entre la base en donde estaba y la base siguiente, a la cual está tratando de avanzar o a la cual regresa en un esfuerzo de no ser puesto out.

Entrada - inning – es la porción del juego dentro del cual los equipos alternan la ofensiva y defensiva y en el cual hay tres puestos out por cada equipo. Cada mitad de entrada comprende cada equipo al bate.

Equipo Defensivo – defensive team - los nueve jugadores en el terreno – field (lanzador, receptor, 1ra, 2º y tercer hombre de base, torpedero corto o shortstop, jardinero izquierdo, jardinero central y jardinero derecho).

Equipo Ofensivo – offensive team - el equipo que está al bate

Error – Para la estadística defensiva carga por cada jugada mala (estropeada, desperdiciada o tiro desviado), el cual prolongue el tiempo al bate de un bateador o prolonga la vida de un corredor, o que permite que un corredor avance a una o más bases.

Fly de Sacrificio – sacrifice fly - bomba de sacrificio – una estadística anotada a la ofensiva cuando anotó antes de que dos estuvieren out, el bateador batea un bola aire o fly ball o un batazo de línea el cual es manejado por un jugador de la defensiva en el outfield la cual: es cogida, y un corredor anota después de la cogida o se le cae, y un corredor anota, si a juicio del anotador el corredor podría haber anotado después que fly ball ha sido tomada.

Foul tip – una bola bateada que va cortante y directamente del bate a las manos del receptor y es legalmente cogida. No es un foul tip a menos que sea cogida, y cualquier foul tip que es cogido es un strike y la bola está en juego. Esta no es una bola cogida si rebota, a menos que la bola toque primero el guante del receptor o la mano.

Globo – fly ball – una bola bateada al aire

Golpeado por lanzamiento - hit by pitch” (HBP); un bateador que ha sido golpeado por una bola legalmente lanzada (el bateador le es otorgado primera base).

Grand Slam - Jonron - un jonron con corredores en cada base, anotando cuatro carreras.

Hombre en Primera Base – first baseman - el jugador de la defensiva en la porción del infield cerca de la almohadilla a donde el bateador inicialmente correrá (línea invisible que va desde el receptor al hombre de primera base y al jardín derecho).

Hombre en Segunda Base – second baseman – el jugador de la defensiva en el infield, ubicado cerca de la almohadilla detrás del lanzador (línea invisible que va desde el receptor al lanzador, al hombre de Segunda base y al jardinero central).

Tercera Base – third baseman - el jugador de la defensiva en el infield ubicado cerca de la última almohadilla que un corredor de base pudiese tocar antes de ir al plato de home (línea invisible que va desde el receptor a tercera base en el jardín izquierdo).

Interferencia – interference - un acto por un receptor que obstaculiza o interfiere a un bateador de batear un lanzamiento. Sobre cualquier interferencia, la bola es muerta y le es otorgada al bateador la primera base.

Jardinero Central – center fielder –el jugador defensivo que es posicionado cerca del centro del campo exterior.

Jardinero Derecho – right fielder – el jugador de la defensiva en el campo exterior más cerca a la línea foul de primera.

Jardinero Izquierdo – left fielder - El jugador de la defensiva en el outfield más cerca de la línea de foul en tercera base.

Jonron – home run - a safe hit, un batazo limpio donde no hay error o resultados out, lo cual permite al bateador alcanzar todas las cuatro bases y anotar una carrera, usualmente una bola al aire “fly ball” en territorio fair la cual va sobre la valla del outfield.

Juego Completo – complete game - la estadística de un lanzador cuando él/ella ha lanzado todos los lanzamientos para su equipo durante un juego.

Jugada Doble – double play - un juego defensivo en el cual dos jugadores de la ofensiva son puestos fuera, como resultado de acción continua, proveyendo que no hay error entre los que han sido puestos fuera.

Juego Perfecto –En las estadísticas, crédito al lanzador cuando él/ella completa un juego y no permite a nadie del equipo opositor encontrar primera base.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Jugador - fielder - cualquiera de los nueve jugadores en el equipo defensivo (lanzador, receptor, hombres de 1ra., 2da. y 3ª base, torpedero corto (short stop), jardinero izquierdo, jardinero central y jardinero derecho).

Jugador Designado (DP) – designated player - un jugador designado a batear por cualquier jugador abridor, sin que afecte el estatus de jugador(es) en el juego. Diferente al Bateador Designado (DH), este jugador puede jugar en una posición de defensa por cualquier otro jugador en el juego.

Jugada triple - triple play – una continua acción de juego por la defensa en la cual tres jugadores de la ofensiva son puestos fuera.

Jugador Utility – utility player - un jugador que puede aparecer en más de una posición de juego o estrictamente designado como un bateador.

Lanzador - pitcher – el jugador que lanza la bola al bateador desde la placa central.

Lanzamiento Desviado – wild pitch – un lanzamiento muy alto, muy lento, o muy alejado del plato de home que no puede ser manejado por el receptor con un esfuerzo ordinario.

Lanzamiento Ilegal – illegal pitch - una infracción cometida por el lanzador no permitido por las reglas, con o sin corredor en base. Si hay corredores en base, cada uno avanza una base. En cada caso el bateador es acreditado con una bola.

Línea de base – baseline - es el área a lo largo entre cada base por donde generalmente el corredor en base debe correr.

Línea de falta –línea de foul - Las dos líneas rectas que se extienden desde el plato de home pasando los ejes del lado de afuera, de primera y tercera base a la valla del outfield.

Malla protectora; Red de Protección – backstop – red o reja detrás del cajón del bateador (el árbitro permanece detrás del receptor con su espalda al backstop).

No-hitter en las estadísticas de lanzamiento, crédito al lanzador cuando completa un juego sin permitir hits al equipo opositor.

Orden al Bate – batting order - la lista oficial dando la secuencia en la cual los miembros del equipo (ofensivo) deben venir al bate.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Out forzado- forceout – un eliminado o out hecho cuando un corredor de base, es forzado a correr porque otro compañero debe correr a la base ocupada, y no puede alcanzar la siguiente base seguro.

Parador Corto – Torpedero - shortstop – un jugador de la defensiva quien normalmente está posicionado en territorio fair, entre segunda y tercera base.

Pasbol – passball - un lanzamiento que puede haber sido sostenido o controlado por el receptor.

Pelota Curva - Bola que Dobla - curveball – un lanzamiento tirado con una rotación que hace que la bola doble es decir que vaya en curva.

Pelota Viva - live ball – una bola en juego

Plancha –Toque de Sorpresa – bunt –Es una bola bateada sin movimiento de abanico en donde se ha de tocar la bola sin demasiado impulso del bate.

Plato de Home – home plate – la pieza de goma con cinco lados de color blanco cercana a donde el bateador se ubica para batear el lanzamiento.

Ponchado - strikeout – anotado cuando: un bateador es puesto fuera por un tercer strike cogido por el receptor, un bateador es puesto fuera por un tercer strike no cogido cuando hay un corredor en primera antes que dos sean puestos fuera, un bateador se convierte en corredor, porque un tercer strike no es cogido; un bateador golpea una bola en territorio foul después de dos strikes (a menos que tal golpe resulte en una bola al aire o fly, la cual es cogida por un fielder. Esto no es considerado un ponchado, pero un puesto fuera por el fielder).

Porcentaje en Base – on-base percentage - estadística de la ofensiva, para cualquier jugador, divide el total de hits, todas las bases por bolas, y hit por lanzamiento por el total de veces al bate, todas las bases por bolas, batazo por lanzamiento y fly de sacrificio.

Preferencia del fielder— fielder's choice - el acto de un jugador defensivo que maneja una bola al terreno y, en vez de tirar a primera base para poner fuera al bateador, lo tira a otra base en un intento de poner fuera al corredor que precede.

Promedio de Bateo – batting average - Para las estadísticas de ofensiva, es el número de hits salvados dividido por el número de turnos válidos al bate.

Promedio de juego – fielding average - una estadística de la defensiva, también llamada promedio de fildeo, esto es la suma de números de veces

Fundamentos y Estrategias del Softbol

eliminado o puestos fuera, y de asistencias dividido por la suma de veces eliminados, asistencias y errores en cada posición fildeada por un jugador.

Porcentaje de Potencia de bateo– slugging percentage - estadística de bateo, el total de número de bases encontradas por hits seguros, dividido por el total de veces al bate (o total al bate).

Posición de Anotación – scoring position – una buena posición para anotar una carrera sobre más hits, se refiere específicamente a la posición de un corredor de base en segunda o tercera base.

Promedio de Bateo – una estadística de ofensiva, es el número de hits salvados dividido por el número al bate.

Promedio de Carreras Ganadas (ERA) – earned run average - el número de carreras cargados al promedio de un lanzador sobre siete entradas, determinado multiplicando el total de carreras ganadas contra un lanzador por siete y dividiendo el resultado por el total de números de entradas que él/ella haya lanzado. (Ejemplo: si un lanzador cede una carrera ganada en una entrada de juego, el ERA de él/ella sería 7.0. Si el mismo lanzador ha sido cargado con 20 carreras en 60 entradas, su ERA sería 2.33, o, un promedio de 2.33 carreras cedidas por cada siete entradas lanzadas).

Puesto Out – putout – acreditado a cada fielder que: coge una fly ball o un batazo de línea, ya sea fair o foul, que coge una bola tirada la cal pone fuera a un bateador o corredor, o toca a un corredor cuando el corredor está fuera de la base a la cual el corredor tenía derecho.

Receptor – catcher – jugador de la defensiva que normalmente se posiciona detrás del plato y recibe lanzamientos.

Regla de Carrera - run rule – también llamada regla de carrera internacional, regla de diferencia de carreras, regla de misericordia; si un equipo está perdiendo por 20 carreras después de tres entradas, 15 carreras después de cuatro entradas, o siete carreras después de cinco entradas, el juego se finaliza en ese punto.

Salvado – save - Estadística en donde es acreditada a un lanzador cuando ell/ella encuentra todas las tres condiciones siguientes: es en lanzador final en un juego ganado por su equipo, no es el lanzador ganador, y califica dentro de las siguientes condiciones: entra al juego con una ventaja de no más de tres carreras y lanza por lo menos en una entrada, o; entra al juego con el potencial de carreras empatadas o en base, o al bateo en el círculo de espera (que es, la posible carrera de empate, ya sea en base o es una de los primeros dos bateadores que él/ella

Fundamentos y Estrategias del Softbol

enfrente), o, lanza efectivamente por lo menos en tres entradas. No más de un salvado puede ser acreditado en cada juego.

Sencillo – single - un batazo que permite al bateador encontrar seguro la primera.

Sustituto – substitute - cualquier miembro de una lista de equipo que no está listado como un jugador abridor, o un jugador abridor que vuelve a entrar al juego.

Tiempo – time – término usado por el árbitro para ordenar la suspensión del juego.

Timonero - Slap — ejecutado en general por bateadores zurdos, en un intento para batear una bola hacia el terreno con un movimiento corto controlado de hachazo con el bate (en vez de un abanicazo completo). Un slap no se considera un bunt.

Zona de Calentamiento de lanzadores de relevo – bullpen – el área en el territorio foul, adyacente al outfield en donde los lanzadores esperan y hacen calentamientos durante el juego, excepto el lanzador que en el momento esté siendo usado en el juego.

Zona de Strike – strike zone - el espacio sobre cualquier parte del plato de home entre la axila y la parte arriba de la rodilla, cuando él/ella asume una postura natural de bateo.

Proceso de Comprensión y Análisis

- ¿Cómo se origino el softbol y cual fue su principal precursor?
- ¿Cómo se expandió el softbol a nivel mundial?
- ¿De que manera el softbol ingreso a Colombia?
- ¿Cuál es la diferencia de un bateador, bateador corredor y corredor?
- ¿Explique cuando hay una conferencia cargada?
- ¿Cual es el terreno fair?

Solución de Problemas

- si hay un corredor en primera base y otro corredor en tercera base, ¿en que bases hay out forzado?
- ¿Cuándo se declara un infield fly?
- ¿de que manera un bateador es puesto out?

Síntesis Creativa y Argumentativa

- Basado en diferentes autores, realizar un mapa conceptual estructurado sobre la historia del softbol y la evolución del reglamento; Entregar al tutor.
- Realizar un ensayo donde plasme la evolución del softbol antiguo y el softbol moderno

Autoevaluación

- ¿Que entiende por el origen e historia del softbol?
- ¿De que manear nació el softbol moderno?
- ¿Cuál es ente de máxima autoridad en el softbol?
- ¿Qué es el lanzamiento lento (LL)?
- ¿Qué es el lanzamiento rápido (LR)?
- ¿Qué es el lanzamiento modificado (LM)?

Repaso Significativo

- Elaborar en forma grupal un mapa conceptual basado en la historia y evolución del softbol.

Bibliografía Sugerida

- FEDERACION INTERNACIONAL DE SOFTBOL. Softbol en las Escuelas ISF. www.internationalsoftball.com
- Recursos: Microsoft® Encarta® Enciclopedia 98, Revista Softball, Comité Olímpico Internacional, Asociación de Softball de Croacia, Microsoft® Encarta® Enciclopedia en línea 2003.
- REGLAS OFICIALES DE SOFTBOL (Derechos de Autor de la Comisión de las Reglas del Juego de la Federación Internacional de Softbol (ISF) REVISADAS 2005

UNIDAD 2: Metodología de la Enseñanza de la Técnica en el Softbol

Descripción Temática

El softbol es un deporte de conjunto, de cooperación oposición, el cual exige una buena preparación física, táctica, psicológica y unas aptitudes técnicas para lograr el objetivo. Una buena metodología aplicada por el docente para la enseñanza-aprendizaje de este deporte traerá frutos en un futuro para la formación de deportistas sanos e integrales.

Horizontes

- Comprender la formulación y análisis de los objetivos propuestos en una clase de softbol.
- Reconocer los aspectos generales de una clase de softbol.
- Orientar metodológica y científicamente el proceso de enseñanza y aprendizaje de los fundamentos técnicos del softbol.

Núcleos Temáticos y Problemáticos

- Metodología
- Análisis y formulación de objetivos
- Aspectos generales de una clase de softbol
- Proceso Metodológico
- La técnica en el softbol

Proceso de Información

2.1 METODOLOGIA

La metodología es un arte de la didáctica, como esta lo es de la pedagogía. La didáctica se define como un conjunto de procedimientos o normas destinadas a dirigir el aprendizaje de la manera mas eficiente posible y se divide en general y especial o metodología.

Para que los objetivos de la educación puedan ser logrados, la didáctica no indicara la forma y el cómo se ira a enseñar, lo indicará a través de la metodología de la enseñanza que, en este caso en el estudio de un conjunto de medios, dispuestos convenientemente, para dirigir el aprendizaje de una técnica psicomotriz como en el softbol.

La metodología estudia los métodos de la enseñanza.

Método: es el conjunto de medios dispuestos convenientemente para llegar a un fin, que se pretende conseguir.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Enseñanza: es la dirección que se le imprime al aprendizaje.

Didáctica: se divide en didáctica general y especial.

La primera estudia los problemas de la enseñanza como un todo, estudiando las condiciones generales, a fin de indicar los procedimientos aplicados.

La didáctica especial se refiere a un campo delimitado, estudia la aplicación de los principios de la didáctica general en la enseñanza de las diversas disciplinas. De manera específica las actividades físicas requieren de una didáctica especial así se puede hablar de una didáctica especial del atletismo o del softbol.

La didáctica especial deportiva necesita de la aplicación de los métodos esenciales:

- Analítico o inductivo (de las partes).
- Sintético o deductivo (del todo).

Antes de analizar cada uno de estos métodos cabe señalar que, método pedagógico "es el conjunto de normas racionalmente entregadas por el educador para estimular la actividad educativa del alumno, ejercitar sus facultades, dirigir su formación, instruirlo y corregirlo".

El éxito de la educación depende no solamente del método a utilizar, sino de la manera como se emplean estos métodos. El aprendizaje de cualquier modalidad deportiva, debe hacerse con una cuidadosa y adecuada metodología y debe estar en concordancia con el ideal educativo y la realidad del educando.

El método analítico, separa las distintas partes del todo. Parte del conocimiento particular de los hechos y elevándose de lo particular, llega al conocimiento general. Del aprendizaje por separado busca el dominio total de la manera planificada. Puede ser cualitativo y cuantitativo.

El método sintético, une las distintas partes, para llegar a un todo conocido. Desciende del hecho general a particular. Busca el aprendizaje mediante la repetición global de la materia.

Ambos métodos pueden ser aplicados en la enseñanza del softbol, pero una combinación de ellos será mas provechoso.

Por ello, en la enseñanza de los distintos gestos técnicos que conforman este juego se usara el método sintético - analítico - sintético.

Se debe considerar además que, e! solo practicar fundamentos sin la oportunidad de adquirir "experiencia de juego", que no se puede enseñar, no se brindara muchas satisfacciones. Por ello, el análisis y ejercitación de los fundamentos

Fundamentos y Estrategias del Softbol

técnicos no debe absorber la totalidad de la clase, debiendo dedicarse la mayor parte de ella a la práctica del juego mismo, en forma libre con algunas exigencias.

En el aprendizaje de una técnicas psicomotriz se deben considerar las siguientes etapas metodológicas:

- **Aprehension:** crear las imágenes motrices de los diferentes gestos técnicos, Plantear las condiciones iniciales del proceso. Crear conductas favorables al proceso. Para formar la imagen motriz del movimiento es necesario una adecuada gradación y progresión pedagógica, junto a la posibilidad de que el niño, en forma permanente, tenga la oportunidad de ver softbol de un buen nivel técnico.
- **Ejercitación:** repetición de los diferentes fundamentos en forma variada, interesante, estimulante. Se adquiere precisión, automatización y con ello, economía del movimiento.
- **Aplicación:** donde la técnica aprendida se selecciona y refuerza con otro proceso para darle una mejor realización.

Esto proceso lo vitaliza la presencia del profesor. Un profesor debe dominar ampliamente fundamentos aparte de conocimientos técnicos anatómicos - fisiológicos, psicológicos y pedagógicos, y además poseer vocación, para que su labor sea segura y eficiente

2.2 ANÁLISIS Y FORMULACIÓN DE OBJETIVOS

Los objetivos que aquí se formulan, sirven como ejemplo para el desarrollo de una clase de softbol.

2.2.1 Objetivo General

Capacitar científicamente en el proceso metodológico sistematizado de la enseñanza - aprendizaje del softbol.

2.2.2 Objetivos Específicos

- Adquirir conocimientos sobre la didáctica que indica la forma y el cómo se va a enseñar.
- Demostrar que la metodología de la enseñanza, es el estudio de un conjunto de medios dispuestos convenientemente para dirigir el aprendizaje de un fundamento en el softbol.
- Que el aprendizaje de una técnica en el softbol se debe considerar las etapas metodológicas sistemáticas para su aprendizaje óptimo.
- Controlar y evaluar el proceso de aplicación de la parte teórica en la práctica.

2.3 ASPECTOS GENERALES DE UNA CLASE DE SOFTBOL

La sesión.

La sesión (o clase) constituyen la unidad básica de programación, esto es, el nexo entre la programación teórica de las unidades didácticas y la realidad práctica que supone llevar a cabo cada una de las tareas planificadas. La estructura clásica de una sesión de educación física se divide en tres partes, y suele durar de 50 a 60 minutos.

Estructura de la sesión.

*PRIMERA PARTE. Corresponde a la parte preparatoria, inicial o de calentamiento.

Introduce la activación y preparación para el trabajo superior. Se divide en una fase pasiva, de presentación de la clase, y otra activa, relacionada con la continuación de la sesión. El tiempo dedicado puede durar entre 5 y 10 minutos.

Es recomendable introducir las formas jugadas y utilizar música. La parte activa, mas conocido como calentamiento, se refiere al conjunto de actividades que sirven de preparación al organismo para la aplicación de cargas más exigentes, con el fin de "despertar" los sistemas funcionales y predisponer al individuo para conseguir rendimientos mas elevados. Se debe crear una atmósfera de trabajo agradable y adaptarse a la climatología estacional y al momento de la jornada. No es lo mismo afrontar el calentamiento a la 8:00 a.m que a las 12:00 del medio día. Si no se crea un clima optimo no se tendrá éxito.

Una primera parte adecuada predispone el trabajo para el resto de la sesión. Los objetivos durante el calentamiento son de orden fisiológico (incremento de la temperatura corporal), nervioso (facilita la coordinación neuromuscular entre músculos agonista y antagonistas), psicológico (predispone psicológicamente para el esfuerzo posterior, ya que aumenta la concentración, la motivación y la confianza) y deportivo (se mejora el rendimiento). El calentamiento será estrictamente aeróbico, gradual, realizado preferentemente con carga natural, y de baja intensidad. Puede tener fases anaeróbicas alacticas (esfuerzos intensos de corta duración), pero ninguna aeróbica láctica (esfuerzos intensos de duración superior a los 8 segundos). También tiene que incluir una primera fase de movilidad articular, una segunda de desplazamientos y una tercera de estiramientos.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

*SEGUNDA PARTE. Es la básica o principal de actividad ejecutoria y comprende la realización de la mayoría de las tareas propuestas para la sesión. Su duración puede oscilar entre 35 y 45 min. , y en ella se deben conseguir los objetivos propuestos. En esta fase los elementos de aplicación didáctica adquieren su máximo valor. Cuando más larga sea la parte principal, mas actividades se podrán trabajar. Por lo tanto, esta parte tiene que durar tanto como sea posible, ya que es donde se realiza el trabajo que justifica la sesión. Es aquí donde se transmiten los contenidos y se alcanzan los objetivos.

Las tareas propuestas para la sesión se establecen en función del tema central de la clase y puede dividirse en relación con los objetivos que se pretenden alcanzar. Los ejercicios relacionados con las capacidades físicas se proponen a menudo en el orden siguiente: velocidad, fuerza y resistencia. Las tareas coordinativas se suelen realizar al principio. El juego es el medio didáctico clave para desarrollar los diferentes objetivos y contenidos en la parte principal de la sesión. Su importancia radica en que tiene un alto componente lúdico y es una herramienta para el aprendizaje cognitivo. El juego libre tiene muchas ventajas, que hasta ahora no se han aprovechado, ya que no se ha sabido interpretar la relación entre lo que el alumno hace libremente y lo que el docente cree que el alumno debe aprender.

*TERCERA PARTE. Parte final o vuelta a la calma, teorización, o de adecuación para la siguiente actividad o relajación. No por ser la última fase de la sesión es menos importante. El tiempo dedicado suele ser de 5 a 10 min. en esta fase, el profesor intentara, mediante tareas de intensidad decreciente, retornar a los alumnos a la normalidad, y organizara el ordenamiento de material. En esta vuelta progresiva a la calma se suelen realizar juegos tranquilizadores, sensoriales, actividades de relajación y estiramiento.

La selección de actividades para la vuelta a la calma depende de la edad de los alumnos, de la hora del día de la actividad o incluso de las posteriores tareas de higiene corporal.

El tiempo de la sesión.

Durante el transcurso de la sesión existen momentos de pérdida de tiempo, por lo que hay que gestionar la clase de manera que el alumno aproveche al máximo la práctica. Los tiempos de la sesión son: el tiempo de programan, predeterminado por la administración educativa; el tiempo útil dedicado a acceder al gimnasio, a cambiarse de ropa, etc. ; el tiempo disponible para la practica, que corresponde al

de la practica menos el de la explicación; el tiempo de compromiso motor, que es el que el alumno dedica a la practica a nivel individual; y el tiempo empleado en la tarea, o sea, el que se dedica estrictamente a alcanzar los objetivos de la sesión. Para mejorar estos aspectos se deben crear hábitos, como por ejemplo llevar la ropa de deporte ya puesta, disponer de suficiente material didáctico para la practica, cooperar en la colaboración y ordenamiento del material, atender a los tiempos de explicación, etc.

2.4 PROCESO METODOLÓGICO

La técnica comprende todos los movimientos posibles dentro del softbol, es una serie de habilidades y destrezas que se requieren para dominar el gesto tecnico aun en la situación mas critica de un partido con el fin de asegurarse su posición en el camino al home play.

De las cualidades más importantes que se consideran con referencia a la técnica en el softbol tenemos:

- Variabilidad de reacción
- Velocidad de reacción
- Capacidad de contacto
- Fortaleza nerviosa
- Rapidez de decisión

Estas cualidades básicas hacen al jugador de softbol, determinar su comportamiento en el juego.

Un buen juego exige, en forma amplia y compleja la más alta capacidad de concentración y adaptación para lograr una acción rápida.

Todo movimiento es una respuesta selectiva a un conjunto de impresiones complejas que llegan al jugador comprometido en su situación, esta selección metódica de comportamiento requiere una adecuada orientación; porque esta situación no debe afectar ni confundir a un buen jugador.

En medio de estas impresiones y cambiantes situaciones conflictivas, el jugador encuentra el desafío adecuado y el enfrentamiento con ellos viene la experiencia del éxito o el fracaso.

La alegría por el éxito en la superación de dificultades nuevas y diferentes cada vez a la dosificación por un fracaso, activa toda la escala emotiva y producen el suspenso de la actividad deportiva.

Para el proceso sistematizado de enseñanza - aprendizaje la técnica en el softbol se inicia con la metodología siguiente:

2.4.1 Análisis y Formulación de Tareas de Aprendizaje

Al iniciar el programa de softbol en la parte de fundamentación técnica, el profesor tendrá que tener en cuenta las siguientes estrategias a seguir:

- Formular el Objetivo General. que pretende enseñar o lograr al termino del programa.
- Enunciar los Objetivos Específicos: determinar las etapas o pasos, par, lograr el objetivo general.
- Pretest: para apreciar lo que el alumno ya ha adquirido, la manera de identificar la tarea de aprendizaje real, consiste en restar lo que ya conoce el alumno para que después de desarrollado el sistema, verificar el conocimiento verdadero.

Para esta etapa se debe tener en cuenta la clasificación que se entiende como la estimación o medida del grado de dificultad que una tarea de aprendizaje representa, esta información es necesaria por dos razones:

- Se emplea con el fin de calcular el tiempo que se requiere para lograr una tarea de aprendizaje
- Orienta en la determinación del contenido o situación que abarca la tarea de aprendizaje y también en el tratamiento didáctico que ciertos aspectos requieren.

Para los datos de cuantificación se realiza con pretest en forma experimental lo que permite medir tiempo de aprendizaje y detectar aspectos de especial dificultad que requieren atención primordial.

2.4.2 Planeación del Tema Sistematizado

Una vez formulados los objetivos de aprendizaje, se precede a planear el proceso sistematizado que se empleara teniendo en cuenta las siguientes estrategias:

- Análisis del gesto técnico (como tiene que hacerse)
- Validez del fundamento (utilidad)
- La clasificación (como se clasifica cada fundamento según modalidades)
- Cronograma cuando y cómo se hará cada fundamento.

2.4.3 Realización y Control de la Técnica en el Softbol (Fundamentos)

El propósito de esta etapa, es identificar lo que el alumno va a lograr con el aprendizaje propuesto en los objetivos y por ello se emplean los siguientes pasos:

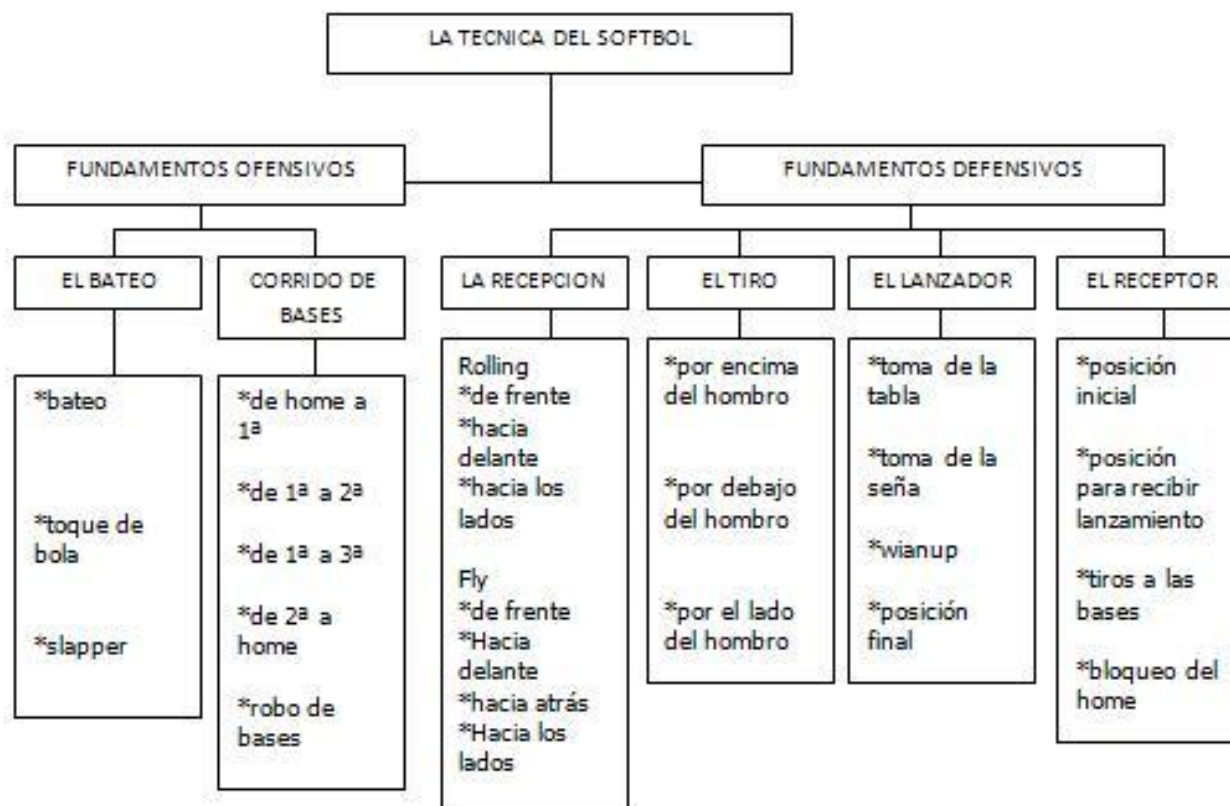
- Proceso metodológico de la enseñanza - aprendizaje de cada tema (selección y organización del contenido).
- Practica y corrección de las experiencias del aprendizaje (coordinación y dirección a los estudiantes).
- Resultados técnico - prácticas (evaluaciones de aprendizaje logrado).
- Clave de control (una retro-orientación de todo el proceso sistematizado analizando los criterios básicos).

Fundamentos y Estrategias del Softbol

El propósito de este control es verificar que los objetivos se están logrando, o en caso contrario, determinar los ajustes a efectuarse.

2.5 LA TECNICA EN EL SOFTBOL

2.5.1 Clasificación de la técnica



2.5.2 FUNDAMENTOS GENERALES DE LA DEFENSIVA

Todo jugador de softbol tiene que dominar los fundamentos de carácter general, tanto individuales como colectivos, entre los cuales tenemos: el manejo de la pelota (tirar y recibir); el agarre de la pelota, el fildeo de los batazos de rolling, de fly y de línea.

2.5.2.1 Fundamentos para recibir los tiros

Para recibir el tiro, se sigue el recorrido de la pelota hasta que penetre dentro del guante; cuando se produce el contacto, los brazos retroceden para amortiguar el impacto. Los tiros altos se reciben colocando las dos manos con los dedos en posición hacia arriba con los pulgares unidos; los tiros bajos, colocando las manos con los dedos hacia abajo y los meñiques juntos. Siempre que sea posible se debe recibir la bola con las dos manos. Para recibir los tiros desviados se emplean los

desplazamientos laterales y, generalmente, se utiliza una sola mano, al igual que en los tiros altos. Para fildear los tiros cortos, se coloca el cuerpo de frente a la pelota, se abre bien el guante y se trata de levantar la bola bien delante del cuerpo cubriéndola con la mano limpia. En los tiros donde el rebote de la bola es largo, se emplea un paso hacia atrás con los codos pegados al cuerpo. En los tiros extremadamente duros, para impedir que la pelota se escape hacia atrás, es necesario bloquearla, dejando caer la rodilla del lado de tirar y en algunas ocasiones, ambas rodillas. Es imperativo seguir la bola en todo su recorrido hasta que penetre dentro del guante y mantener los ojos tan abiertos como se pueda, para compensar la tendencia natural a cerrarlos.

2.5.2.2 Fundamentos para fildear los batazos de fly

Siempre que sea posible, se debe realizar el fildeo de la pelota con las dos manos, de la manera más simple posible; para ello, es necesario colocarse debajo de la pelota con la mayor rapidez y no calcular los pasos para llegarle corriendo, a menos que sea necesario tirar a una base y se utilicen estos pasos para obtener impulso. Casi todos los batazos de fly pueden ser fildeados uniendo los dedos pulgares de ambas manos, pero para recibir las bolas debajo de la cintura se unen los dedos meñiques.

La pelota se recibe con las manos y los brazos relajados, dejando que retrocedan ligeramente cuando se produce el contacto de esta al caer dentro del guante; se trata de fildear la pelota próximo aliado de tirar, y se transfiere el peso del cuerpo al pie del tiro después de recibirla.

Para fildear hacia adelante, se puede salir con cualquiera de los dos pies; para salir hacia los lados se emplea el paso de cruce igual que en el fildeo de los rollings hacia los extremos; es importante correr sobre la punta de los pies, porque cuando se corre sobre los talones la pelota le baila en el aire al fildeador. Para fildear hacia atrás, se realiza un pivot sobre el pie más cercano a la pelota, y se completa el giro dejando caer el pie contrario al iniciar el paso en dirección a la pelota; el fildeador se vira completamente de espaldas y sigue el recorrido de la pelota por encima del hombro correspondiente. El fildeo de los batazos de línea se realiza demorándose un instante antes de salir al encuentro de la pelota, con el fin de poder determinar si se debe partir hacia delante o retroceder, de acuerdo con las características del batazo.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Cuando la pelota de fly no esta al alcance del fildeador:

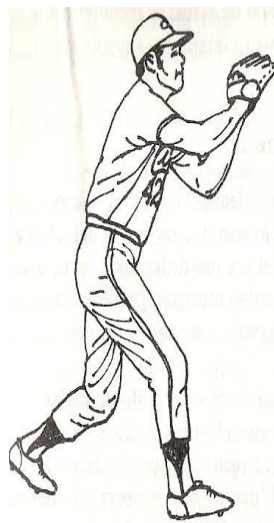


Saber correr hacia la pelota



Colocarse debajo de la pelota

Cuando la pelota de fly va en la dirección del fildeador



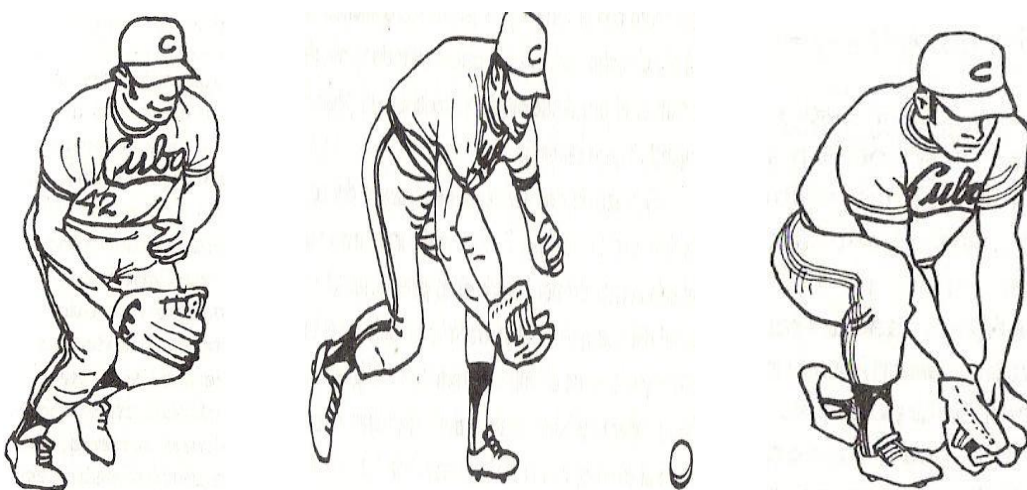
Simplemente se colocan debajo de la pelota y la atrapan con el guante y la ayuda de la mano.

2.5.2.3 Fundamentos para fildear los batazos de rolling

En los batazos normales de rolling, el fildeador tiene que salir a buscar la pelota y no esperarla atrás para fildearla; se trata de colocar el cuerpo directamente de frente a la pelota, con los pies separados a una distancia un poco mayor que la anchura de los hombros, con la punta del pie del lado de tirar, casi en línea con el talón del pie contrario. Las rodillas permanecen flexionadas y el peso del cuerpo se mantiene hacia delante, sobre la punta de los pies. El guante permanece bien abierto delante del cuerpo, con las puntas de los dedos muy próximas al terreno; la vista se mantiene sobre la pelota hasta que penetre dentro del guante. El fildeo se realiza con las manos relajadas, para facilitar un ligero retroceso de los brazos cuando la pelota hace contacto con el guante.

Si el rolling es directamente de frente al fildeador, el primer paso se puede dar con cualquiera de los dos pies (fig. 2.5); si el rolling es hacia el extremo derecho, o hacia el izquierdo, es decir, en cualquier movimiento lateral, se utiliza el paso de cruce, que consiste en lo siguiente: para salir hacia la derecha se pasa la pierna izquierda por delante de la otra que facilita el empuje, para partir con rapidez hacia el rolling; el movimiento será a la inversa cuando se produce el batazo por el lado izquierdo.

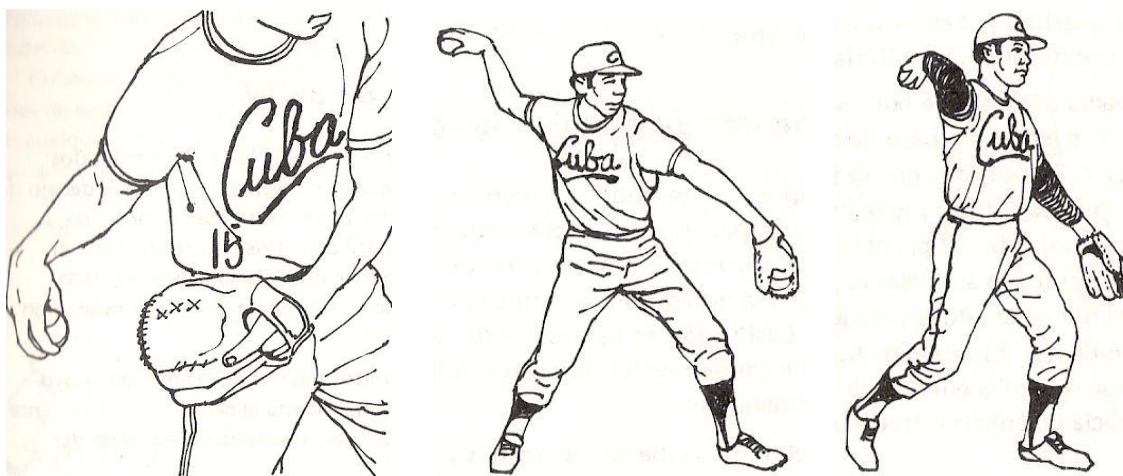
En algunos batazos duros de rolling, el fildeador no tendrá tiempo o, por razones de seguridad, no podrá fildear la pelota limpiamente y tendrá que bloquearla con cualquier parte del cuerpo para detenerla, recuperarla y realizar el tiro a la base que corresponda; para efectuar esta jugada, generalmente, se deja caer la rodilla del lado de tirar, o ambas con el fin de evitar que la pelota pase hacia atrás



Gesto técnico para fildear los batazos de rolling

2.5.2.4 Fundamentos para efectuar el tiro por encima del brazo

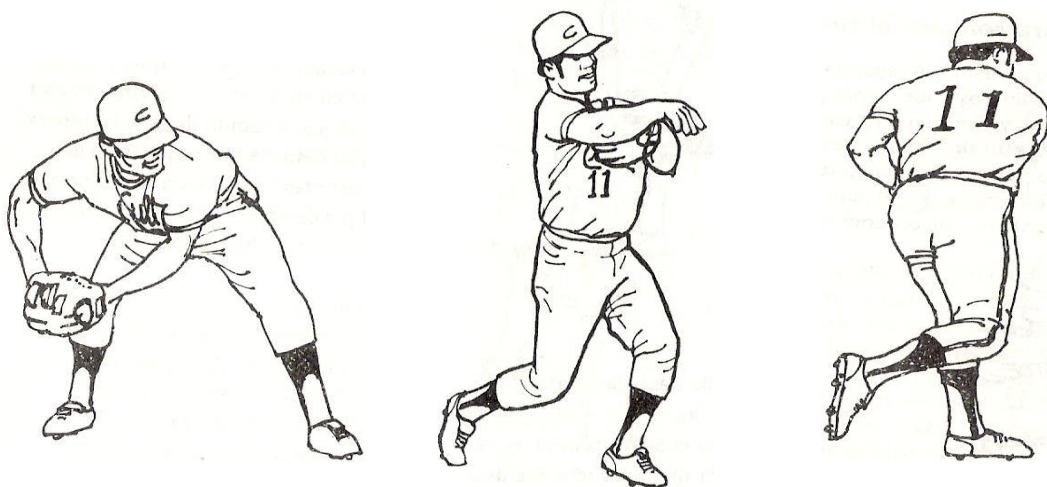
El tiro por encima del brazo se debe emplear siempre que sea posible; para realizarlo, se transfiere todo el peso del cuerpo al pie del tiro (el pie derecho para los que tiran con esa mano) y se hace girar el cuerpo, de manera que el hombro izquierdo quede en dirección al objetivo. Con el giro del cuerpo se saca la pelota del guante, se flexiona la muñeca hacia abajo, y el brazo inicia su movimiento hacia atrás, llevando el codo al mismo nivel del hombro o un poco más arriba. El antebrazo se coloca casi perpendicularmente al brazo, y la parte posterior de la mano y la muñeca quedan hacia arriba. Se abren las caderas, y el pie del paso se planta suavemente en línea con el punto hacia donde se dirige el tiro. Cuando el brazo inicia su movimiento hacia delante, guiado por el codo, la mano, la muñeca y el antebrazo se dejan caer hacia atrás y, mediante un rompimiento rápido de la muñeca hacia delante y abajo, se suelta la pelota por la punta de los dos primeros dedos, el brazo continúa su recorrido describiendo un arco cuando se dobla la espalda y el pie de tiro se trae aliado del que se utilizó para dar el paso. Durante toda la acción de tirar, la vista permanece en el objetivo.



Gesto técnico del tiro por encima del hombro

2.5.2.5 Tiros por el lado del hombro

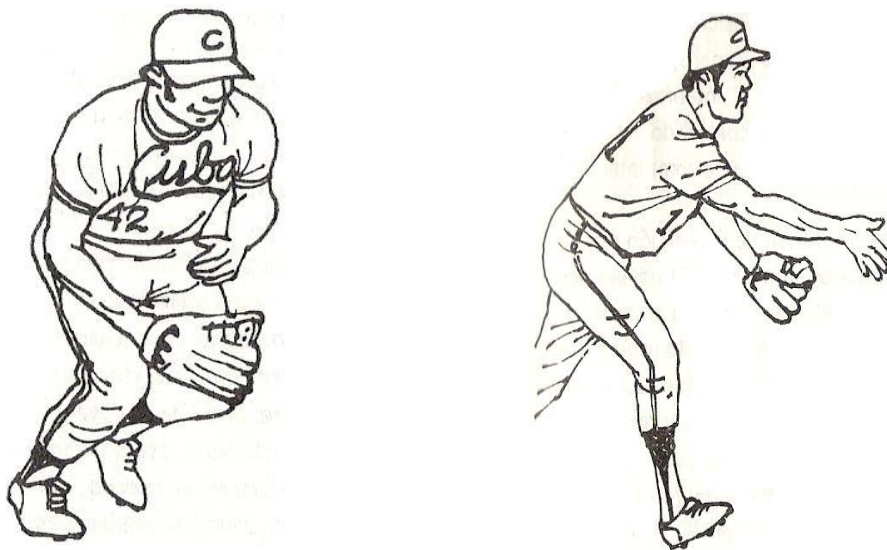
Se utilizan para distancias relativamente cortas, entre segunda base y primera, se emplea un tiro de muñecas, lo mas importante es el manejo de la bola, el mantener las manos relajadas para sacar la pelota del guante lo mas rápido posible



Gesto técnico del tiro por el lado del hombro

2.5.2.6 Tiros por debajo del hombro

Se utilizan para distancias muy cortas, entre el campo corto y segunda base, entre el lanzador y primera base, simplemente se lanza la pelota por debajo del hombro, asegurando su trayectoria.



Gesto técnico

2.5.2.7 El catcher

El catcher debe ser rápido y ágil, con un brazo fuerte y preciso (aunque nosotros creemos que un tiro rápido es más importante que un brazo fuerte). Tener buen tamaño y fuerza en el tronco solo pueden ayudar al catcher que con frecuencia tiene que bloquear el plato a un corredor con velocidad. A nosotros nos gustan especialmente los catchers con una actitud de "hacerse cargo". Finalmente, la habilidad de saber llevar a los pitchers es muy importante, porque la condición mental del pitcher tiene una gran influencia en su rendimiento. Un catcher debe estar atento a cualquier cambio en el "repertorio", controlando estado mental de su pitcher y actuar en concordancia. Un catcher que inspira confianza y puede ayudar a tranquilizar a un pitcher con problemas es una gran ventaja para el equipo.

El catcher debe dar señales a su pitcher asegurándose de que no las vean los contrarios.

La mayoría de los equipos utilizan un sistema digital simple, por ejemplo, un dedo para la recta, dos dedos para un rise, y tres para un cambio. El catcher se sienta normalmente sobre sus talones y da las señales desde la zona de la entrepierna, con sus rodillas lo suficientemente cerca para ocultar las señales de la vista de los coach de las bases. Puede colocar su guante sobre su rodilla izquierda para tapar mas la visión del coach de tercera base. Nosotros creemos que es mejor que un pitcher lance lo que le pida el catcher en vez de pichear a boleo.

Los entrenadores deben enseñar a los catchers como quieren ellos que canten el partido y luego dejar que cada catcher haga su trabajo. Si un entrenador lo cree necesario, puede dar señales al catcher para pedir un picheo determinado en cualquier momento.

Desarrollar una buena relación con el árbitro de home es importante para un catcher listo, pues puede ayudar a su pitcher suministrándole información sobre porqué ciertos picheos no fueron strikes (alta, dentro, etc.). También puede ser un líder del equipo manteniendo a todo el mundo alerta. Antes de que cada bateador entre al cajón, puede ayudar a colocarse a sus compañeros e informarles del número de outs' y donde puede haber jugadas. También puede situar a los del cuadro para los cortes.

Colocación del Catcher

La mayoría de los catchers se colocan muy atrás, temerosos de interferir o ser golpeados por el bate. Colocarse muy atrás significa más bolas al suelo y menos fouls-tips cogidos. También hace más difícil el trabajo del árbitro y puede que a tu pitcher no le concedan algunos strikes que se merece. Por ejemplo, un picheo que se abre y que pasó por la esquina de fuera cuando cruzó el plato puede estar

Fundamentos y Estrategias del Softbol

cm. fuera cuando lo coge el catcher. Coloca a tu catcher cerca donde pueda mantener esos 'picheos' en la zona de strike.

Una regla dice que se coloque lo suficientemente cerca del bateador de manera que pueda levantarse y tocarlo con su mascota. También enséñale a no coger la bola cerca de su cuerpo, sino a recibir la bola lo mas cerca del plato posible sin interferir con el bateador.

Si no hay nadie en bases, el catcher no tiene que preocuparse por las bolas que vayan al suelo, a no ser que el bateador tenga dos strikes, lo que haría posible un tercer strike al suelo. Pero cada vez que una bola llega al backstop, desconcierta al pitcher, y su estado mentales crítico, por lo que nosotros queremos que nuestros catters bloqueen todas las bolas que vayan al suelo, sin tener en cuenta la situación. En cualquier caso necesitan practicar.



Posición normal sin corredores en base



posición con corredores



Señales del catcher

Técnica para bloquear los lanzamientos

Los lanzamientos que pican delante del home antes de llegar a las manos del receptor son difíciles de recibir, pero la tarea se puede realizar con mayor facilidad si el receptor trata de bloquear la bola en vez de tratar de recibirla limpiamente.



Los lanzamientos que pican directamente de frente al receptor se deben bloquear dejándose caer sobre ambas rodillas (fig. 8.8); la mascota y la mano limpia se colocan entre las dos piernas muy cerca del terreno, con las palmas de las manos hacia el frente; la cabeza y la parte superior del tronco se inclinan hacia delante para detener la pelota con la careta y el peto protector.

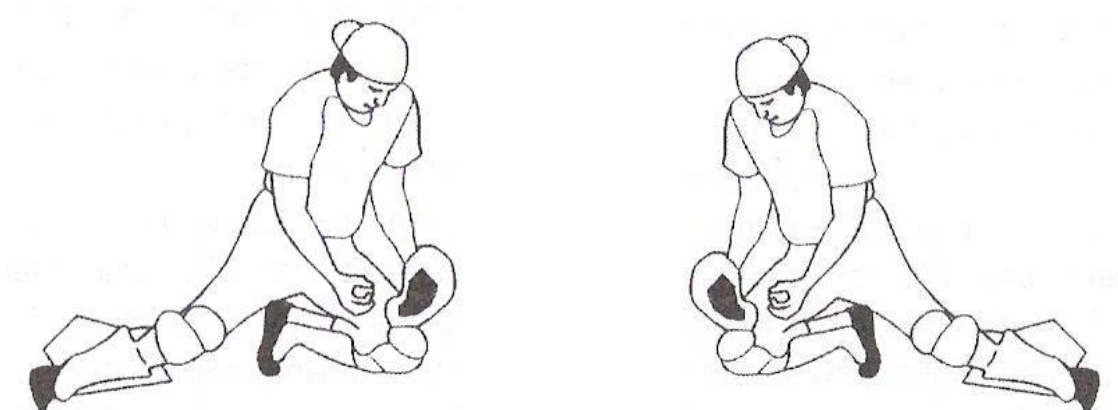


Los lanzamientos cortos que pican hacia el lado izquierdo del receptor se bloquean dando 1 paso lateral con el pie izquierdo y dejando caer la rodilla derecha; la

Fundamentos y Estrategias del Softbol

mascota y la mano limpia unidas se colocan próximas al terreno entre ambas piernas, la parte superior del tronco se inclina hacia delante y se gira ligeramente hacia la derecha para que el rebote de la pelota resulte lo más cerca posible del home. En los lanzamientos cortos hacia el lado opuesto, se utiliza el mismo procedimiento a la inversa, es decir, se emplea 1 paso lateral con el pie derecho y se deja caer sobre la rodilla izquierda; la posición de la mascota, de la mano limpia y de la parte superior del tronco son las mismas que se han señalado con anterioridad.

Es necesario mantener las rodilleras hacia afuera, exponiendo solamente al contacto de la pelota la pantorrilla y la parte inferior de la pierna, esto reducirá las posibilidades de que la bola rebote demasiado lejos al hacer contacto con las rodilleras.



Técnica para tirar a las bases

La precisión en el tiro a las bases dependerá de un buen balance del cuerpo y de la coordinación de los movimientos del brazo con el trabajo de los pies. Cuando el receptor le devuelve la bola al lanzador debe formar el hábito de tirar siempre desde el pie derecho, dirigiendo el tiro hacia el hombro de la mano del guante (lanzador derecho), esta práctica constante habrá de prepararlo para el tiro a segunda base, el cual será una versión muy similar con un poco más de esfuerzo que la simple devolución al lanzador.

La mecánica de tirar incluye tres aspectos fundamentales: el agarre apropiado de la pelota, la coordinación de los movimientos del brazo, del cuerpo y de los pies y la terminación completa de los movimientos.

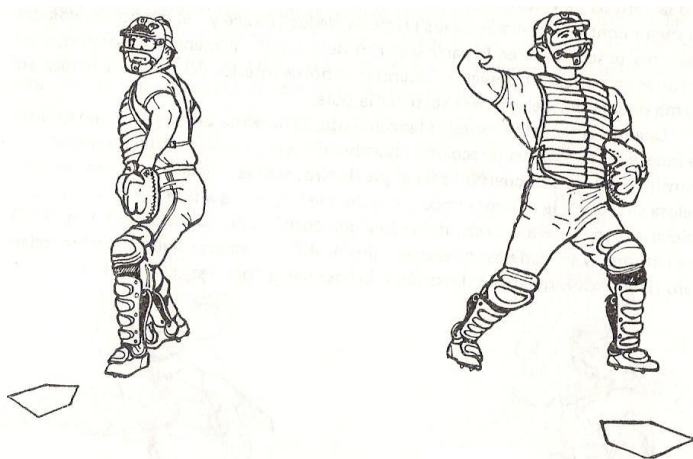


La pelota se debe agarrar con las costuras transversales, de manera que se le pueda imprimir una rotación directamente hacia atrás, cualquier otra rotación pudiera causar con facilidad la pérdida de velocidad y precisión, desviándose de su objetivo. Para obtener un mejor control las yemas de los primeros dedos (índice y del medio), se colocan ligeramente separados en la parte superior de la pelota, haciendo contacto con las costuras en posición transversal, mientras el borde interior del pulgar se coloca en forma directa por debajo para sostener la bola.

Cuando el receptor recibe el lanzamiento, la mascota unida a la mano de tirar se mueve hacia atrás en dirección al hombro derecho, al mismo tiempo que se transfiere el peso del cuerpo hacia el pie de tiro, esto es, hacia el pie derecho. La pelota se saca de la mascota poco antes de que llegue a la altura del hombro y para iniciar el tiro se lleva el brazo doblado a una posición detrás de la oreja; los hombros y las caderas realizan un giro de 90°, de manera que el hombro delan-tero (izquierdo), quede en dirección a la base hacia donde se dirige el tiro.



La mecánica pura realizar el tiro es la siguiente: el tiro se inicia cuando el receptor transfiere el peso del cuerpo desde el pie derecho al pie izquierdo que le sirve de guía. Cuando el brazo derecho se adelanta para realizar el tiro, la mano de la mascota se mueve de derecha a izquierda a través del pecho, haciendo girar al propio tiempo los hombros y las caderas. El codo dirige el inicio del tiro señalando hacia el objetivo deseado, el antebrazo se mueve describiendo un arco hacia abajo y la muñeca se rompe para soltar la pelota, al mismo tiempo que se produce la extensión del brazo hacia delante y abajo en dirección perpendicular al terreno. En el momento de soltar la bola es muy importante el movimiento de romper la muñeca directamente hacia abajo, de manera que se le pueda impartir a la pelota una buena rotación hacia atrás. El dedo índice es el último en permanecer en contacto con la pelota, esto unido a una ligera flexión de la espalda cuando se transfiere el peso del cuerpo hacia delante, ayuda a impartirle la rotación apropiada. La terminación del movimiento es muy parecida a la del lanzador, con la diferencia de que el receptor cae con el pie derecho un poco más adelantado que el pie izquierdo.



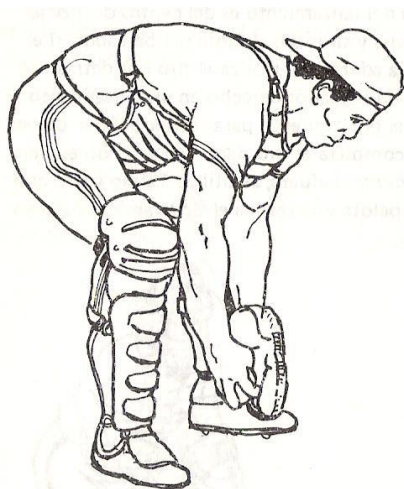
Por lo general, para tirar a las bases con un bateador derecho, el receptor utiliza 1 paso corto en forma diagonal, es decir, mueve su pie derecho hacia afuera y hacia delante, ya sea el lanzamiento afuera o adentro, colocando a continuación su pie izquierdo en dirección a la base hacia donde se dirige el tiro. Los lanzamientos adentro se reciben con una sola mano, barriendo con la mascota mientras se está dando el primer paso; los lanzamientos afuera se reciben cuando se ha dado ya este.

Con un bateador zurdo el tiro a segunda base resulta un poco más difícil, por esta razón es recomendable que el receptor se sitúe un poco más atrás de lo acostumbrado para poder observar mejor la arrancada del corredor de primera.

Para tirar a primera con un bateador zurdo, si el lanzamiento es adentro se emplea 1 paso con el pie derecho para recibir la bola y se tira por detrás del bateador dando 1 paso en dirección a primera; si el lanzamiento es afuera se emplea 1 paso con el pie izquierdo para recibir el lanzamiento, a continuación se cruza el pie derecho por delante del izquierdo, se gira el cuerpo en dirección a primera y se realiza el tiro por delante del bateador.

Técnica para fildear los toques de bola en lanzamiento rápido (LR)

El receptor debe estar preparado para salir hacia delante desde su posición de recibir, en todo caso que el bateador indique el toque de bola bajando el bate o acorte el agarre de este, siempre que sea posible debe usar la mascota y la mano limpia para coger la pelota; se emplea la mascota para detener la bola y barrerla hacia la mano de tirar; si en el momento de fildear el toque la pelota ha dejado de rodar y está detenida, se usa prácticamente el mismo procedimiento con la variante de que la mascota se coloca un poco más lejos delante de la bola, y se realiza el fildeo con la ayuda de la mano limpia, que se encarga de llevar la pelota hacia el guante para realizar el tiro. El cuerpo debe estar por completo sobre la bola y la vista no se quita de la pelota hasta que esté firmemente sostenida por la mascota y la mano de tirar.



En los toques de bola por la línea de primera base, el receptor después de fildear la pelota debe apartarse de la línea del corredor, dando 1 ó 2 pasos en dirección al montículo y realizar el tiro hacia la parte interior de la almohadilla de primera base.

En los toques de bola por el área de tercera si el tiro es a primera base, el receptor va a la pelota por la parte que se encuentra en dirección al montículo hasta colocarse casi delante de ella, y después de realizar el fildeo completa el tiro por encima del brazo o por tres cuartos. Cuando existan posibilidades de realizar una

jugada en segunda o tercera base, es recomendable en los toques de bola por el área de tercera partirle a la pelota por el lado de la raya de fúul, porque se obtiene una mejor posición para tirar tan pronto como se realiza el fildeo; los tiros a segunda y tercera bases se realizan utilizando 1 paso pequeño de impulso desde el pie derecho, para aumentar la fuerza en el tiro y facilitar al propio tiempo la dirección del mismo.



Técnica para fildear los batazos de fly

Cuando un bateador derecho conecta un fly de foul detrás del home sobre un lanzamiento en la esquina de adentro, el receptor debe girar por su lado izquierdo para salir a buscar la bola y mientras realiza este movimiento se quita la careta y mira hacia arriba para localizar la pelota. Cuando el lanzamiento es por la esquina de afuera con el mismo bateador, el receptor sale a buscar el foul utilizando el mismo procedimiento, pero girando esta vez por su lado derecho. Con los bateadores zurdos se emplea la misma técnica, pero a la inversa, es decir, por el lado izquierdo.

Para fildear los batazos de fly, el receptor debe tratar de colocarse debajo de la bola midiéndola sobre su cabeza, esta posición le permitirá dar 1 paso hacia delante o hacia atrás según se requiera para recibirla delante del cuerpo.



Los batazos de fly que se producen directamente sobre el área de home o ligeramente hacia territorio bueno, describen un arco o producen una variación en dirección al cuadro cuando la pelota viene descendiendo y se aproxima a la mascota del receptor, para este tipo de fildeo es recomendable colocarse si es posible de espaldas al diamante, para que la variación sea en dirección al cuerpo del receptor; cuando no se puede obtener esta colocación y es necesario situarse de frente al cuadro, se trata de medir la bola como si fueré a caer sobre la cabeza para poder recibirla delante del cuerpo.

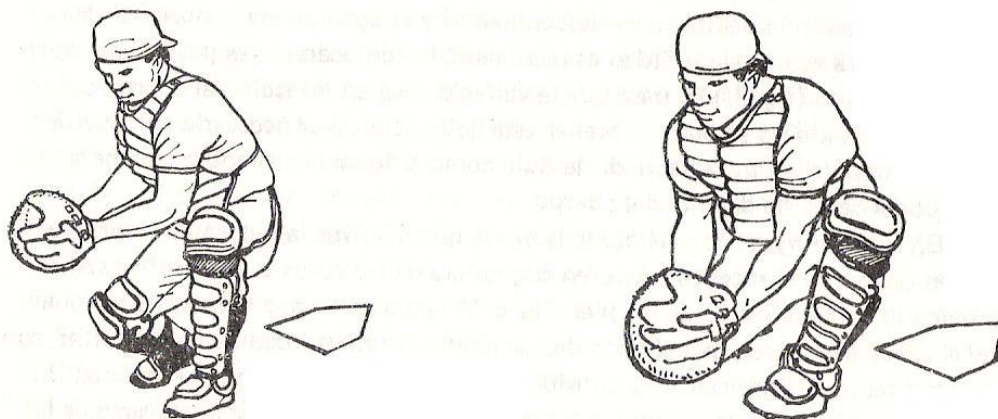


En los foul fly detrás del home la curva que describe la pelota será por lo general, en dirección al receptor, pero en cualquiera de los casos es necesario partirle corriendo sobre la punta de los pies para colocarse rápidamente debajo de ella. El aire, el sol, los tableros de las luces y la proximidad de las graderías, son siempre factores importantes a considerar y hay que tenerlos muy en cuenta. El fildeo se realiza próximo al pecho o a la altura de la cabeza para protegerse de la luz, utilizando la mano de la mascota. Cuando el tiempo lo permita la careta se agarra con firmeza y se tira a la dirección opuesta a la que sale a fildear.



Técnica para tocar los corredores en home

Cuando el tiro a home se produce desde la parte derecha del campo, el receptor se sitúa detrás de la línea de foul de tercera base con los pies cómodamente separados haciendo ángulos rectos con dicha línea y el pie derecho coincidiendo con el borde delantero del home. Para recibir los tiros desde el lado izquierdo, el receptor coloca su pie izquierdo al lado de la esquina del home que se encuentra en dirección a tercera base y el pie derecho cómodamente separado hacia la parte derecha del home, cuando recibe el tiro realiza un pequeño giro del cuerpo hacia su izquierda y coloca la rodilla derecha sobre el terreno. Mientras el receptor espera el tiro en la posición antes mencionadas, el corredor obtiene una clara visión del home y el deslizamiento se produce hacia la base en vez de buscar el cuerpo del receptor para tumbarlo.

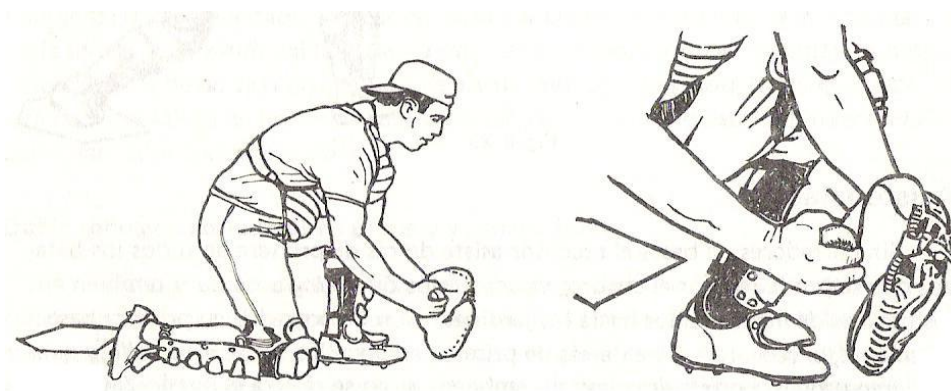


El bloqueo completo del home se realiza en las jugadas muy cerradas, en las cuales el corredor se desliza en el momento en que el receptor está recibiendo el tiro. En los tiros abiertos el receptor abandona el home para tratar de fildear la bola y si tiene tiempo para sacar al corredor, se tira hacia atrás con los brazos extendidos en dirección aliado del home por la línea de tercera para intentar el out sobre el corredor. Como regla general, siempre que sea posible, en todas las jugadas donde se requiera tocar el corredor, el receptor debe dejar que el tiro llegue a él en vez de salir a buscarlo, se debe permanecer agachado y si es necesario bloquear la pelota. Si el tiro llega con suficiente tiempo se debe tratar de evitar el contacto con el corredor y simplemente se realiza un pivot hacia atrás para dejarlo pasar en el momento de tocarlo.

Cuando el receptor tiene asegurada la pelota en la mano limpia dentro de la mascota, se deja caer delante del home sobre una o sobre ambas rodillas, según sea el tiro, normalmente, el out se realiza con las dos manos llevando la parte posterior de la mascota junto con la pelota, firmemente sostenida en la mano limpia, hacia los pies del corredor que trata de anotar. Después de tocar al

Fundamentos y Estrategias del Softbol

corredor, el receptor debe sacar de inmediato la mascota para evitar que le tumben la pelota en el pateo que se produce en el deslizamiento. En los casos en que sea necesario tocar al corredor a corta distancia del home por la línea de tercera base, el receptor debe evitar un posible choque que pueda lesionarlo, sin embargo, en algunas ocasiones el choque es inevitable y en estos casos se recomienda lo siguiente: se adopta una posición lo más agachada posible con las piernas bien separadas, al producirse el impacto se realiza la acción de tocar empleando los antebrazos, tratando de levantar al corredor al mismo tiempo que se extiende la parte superior del tronco. Esta combinación de movimientos aplicados en rápida sucesión, debe enviar al corredor por encima del receptor ocasionándole el menor daño posible a este último.



Técnica para realizar el out forzado en home

En los casos en que el out en home sea una jugada forzada, el receptor coloca ambos pies sobre la goma o a cada lado del home para cambiar la posición del cuerpo según sea la dirección del tiro; el primer método es el más recomendable porque el receptor no pierde el contacto con el home cuando emplea el paso para recibir el tiro, seguidamente se devuelve la pelota a primera base si hay posibilidades de completar el doublé play. Si el desplazamiento hacia delante se realiza con el pie izquierdo, se emplea 1 paso adicional para tirar a primera base, colocando el pie derecho detrás del izquierdo y girando el cuerpo para completar el tiro.



2.5.2.8 El Picheo

Como en béisbol, el picheo es del 70% al 90% del juego en softbol. Y como en béisbol, la condición física es esencial para los pitchers de softbol. Un pitcher tiene que estirar, correr, saltar la cuerda y hacer otros ejercicios más que cualquier otro jugador, para aumentar la fuerza, la coordinación y la resistencia. Pocos entrenadores discutirán que, en cualquier deporte, un atleta mas fuerte es un mejor atleta.

Lo más importante que un pitcher puede hacer es lanzar strikes. Cuanto antes convenzas a tus pitchers jóvenes de esto, mejor será tu equipo. Es mas importante lanzar strikes que tener una recta que sea un trallazo, un gran rise o un drop demoledor. Si el pitcher lanza strikes, el equipo puede ganar (siempre que el resto del equipo pueda hacer las jugadas detrás suya). Algunos equipos de la universidad juegan partidos informales con una máquina de picheo lanzando alas dos escuadras. Una máquina de picheo ajustada para lanzar rectas a velocidad media y rápida lanza un 90% de strikes y, aún cuando no lanza "chatarra", los partidos normalmente acaban 3-2, o 4-3. Los strikes obligan a los bateadores a pasar el bate, y ofrece a tus compañeros la oportunidad de hacer jugadas de fildeo. Si el pitcher lanza bola tras bola, las bases por bolas ponen más presión en la defensa, lo que conduce a errores y partidos con marcadores altos.

Aspectos Mentales del Picheo

El picheo requiere concentración, control, confianza, y, sobre todo, estabilidad emocional (com-postura). Los pitchers no deben mostrar nunca señales de estar desconcertados por hits, errores o bases por bolas, y nunca deben sobre-excitarse por strikes o ponches. Tienen que concentrarse en retirar al primer bateador de cada entrada. Para sacar al primer bateador, el pitcher tiene que tratar de colocarse delante en la cuenta. Su primer picheo tiene que ser el que lance para strike con mayor consistencia. Para la mayoría de los pitchers, este es una recta, no un efecto o un cambio. Cuando el equipo contrario consigue situar a su primer bateador en base, sus posibilidades de anotar aumentan dramáticamente. Los pitchers tienden a "relajarse" con dos outs y se convierten en vulnerables. Enseña a tus pitchers a creer en si mismos y a ser mentalmente fuertes durante todo el partido.

2.5.2.9 El lanzador (lanzamiento lento)

Toma de la tabla pies separados:

El pie de la mano de lanzar debe hacer contacto con el talón y la parte media en el borde anterior de la tabla y los metatarsos con el terreno de juego. El pie de mano enguantada debe hacer contacto con los metatarsos en el borde posterior de la tabla y la parte media y también con el terreno de juego.



Lanzador derecho

Toma de la tabla pies juntos:

Ambos pies harán contacto con la tabla, colocando los talones y parte media en el borde anterior de la tabla y los metatarsos sobre el terreno de juego.



Lanzador derecho o izquierdo

Toma de la tabla en esta posición:

1. Extremo derecho
2. Extremo central
3. Extremo izquierdo.

Presentación:

El lanzador llevará los brazos de frente, a un ángulo de 150 grados aproximadamente entre el antebrazo y el brazo, en relación a la articulación del codo, seguidamente la pelota dentro del guante, sostenida en la mano del brazo de lanzar y el dorso del guante frente al receptor y las articulaciones de los codos poco hacia afuera.

Wind up (balanceo del brazo):

A partir de la presentación el lanzador debe llevar los brazos sin sacar la pelota el brazo hacia delante y abajo, a nivel del abdomen, es decir, tres dedos por debajo del ombligo.

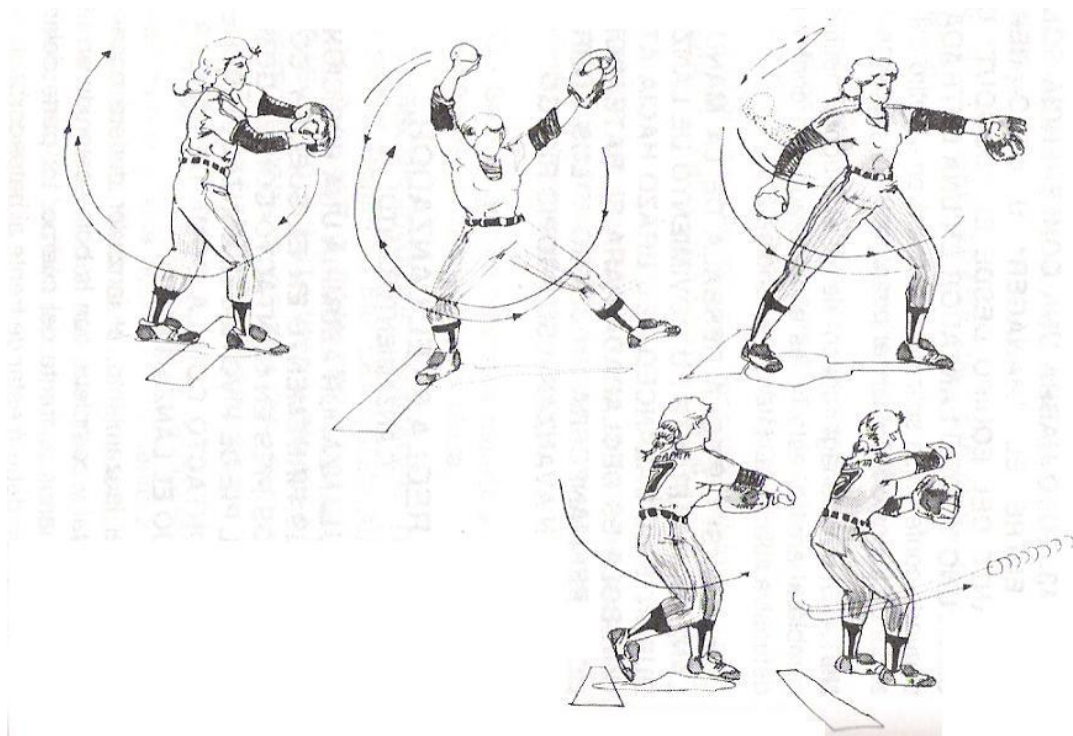
Otra forma, es a partir de la presentación, llevar las manos hacia un lado, para sacar el brazo de lanzar hacia atrás. Si el lanzador es derecho, las manos van a ese lado, si es zurdo al lado contrario.

Lanzamiento:

1. El lanzador después de tomar la tabla, el tronco está ligeramente inclinado en la posición de pies juntos y/o separados, peso del cuerpo sobre ambas piernas.
2. El peso del cuerpo se adelanta hacia la pierna adelantada
3. El centro de gravedad se encuentra bajo.
4. Piernas semiflexionadas, ángulo de 150 grados aproximadamente.
5. El brazo de lanzar va hacia atrás sin pasar la línea media, éste debe estar paralelo en relación a la vertical del cuerpo y al terreno de juego, simultáneamente se adelanta la pierna de la mano enguantada en una zancada, en la línea recta hacia el receptor. La pierna adelantada semiflexionada con apoyo plantar, mientras la pierna del brazo de lanzar quedan semi-extendidas con apoyo en los metatarsos, en este momento el lanzador trae su brazo de atrás hacia delante en forma de péndulo, ángulo 170 grados aproximadamente rozando el muslo de la pierna de lanzar, sin abrir demasiado la muñeca en relación a la articulación del codo.

Caida:

Una vez el lanzador haya soltado la pelota, debe desplazar la pierna del brazo de lanzar para acompañar el movimiento.



El lanzador (lanzamiento Rápido)

Toma de la tabla:

1. La pierna de la mano de lanzar hace contacto en la tabla con el talón y parte media del pie, mientras la pierna de la mano enguantada hace contacto con los metatarsos del pie de pivot, la ubicación en la tabla puede ser sobre los extremos derecho, izquierdo, central y en forma cómoda.
2. Colocar el peso del cuerpo sobre ambos pies en la goma de lanzar.
3. Los brazos se encuentran al frente y relajados: el tronco y las piernas están ligeramente flexionadas.

Toma de la señal del receptor:

1. En contacto con la tabla de lanzar el pie de la mano enguantada (pie de la zancada), en apoyo con los metatarsos, mientras que la pierna de la mano de

Fundamentos y Estrategias del Softbol

lanzar en apoyo con el talón; en esta posición el lanzador (a) toma la señal del receptor.

2. Conectar, es decir, llevar la pelota dentro del guante.
3. Mover los hombros atrás y simultáneamente trasladar el peso del cuerpo en el pie trasero (el de la zancada).
4. La vista debe estar localizada sobre el blanco que ofrece el receptor (colocación del guante).
5. Esconder la pelota en el guante para moverla según el tipo de lanzamiento.
6. Siempre se debe esconder la bola en la misma forma.

Extensión de brazos al frente y arriba. (Iniciación del win-dup)

1. Soltar los brazos llevándolos al frente y arriba, bajarlos hasta la línea media del cuerpo, pausa reglamentaria.
2. Iniciación del Wind-up de molinete y/o latiguillo.
3. Mirar el guante del receptor (blanco u objetivo) logrando la concentración máxima.
4. Para soltar la bola debe tener los pies sobre el terreno de juego.
5. Una vez alcanzada esta posición se ejerce un latigazo de la bola con la muñeca y el antebrazo, además de los dedos sobre la pelota.

Continuidad del movimiento:

1. Seguimiento del lanzamiento
2. El pie de pivot arrastra a una posición cómoda
3. Este pie debe estar más adelante que el pie de la zancada.
4. Una vez que se realice el lanzamiento, el guante debe estar listo para fildear al frente del cuerpo.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Recepción del tiro del receptor:

El lanzador debe recibir la bola afuera del círculo y caminar de frente volviendo a su posición inicial para comenzar un nuevo lanzamiento.

Tipos de lanzamiento

Rotaciones de los lanzamientos:

1. Cambios de velocidad

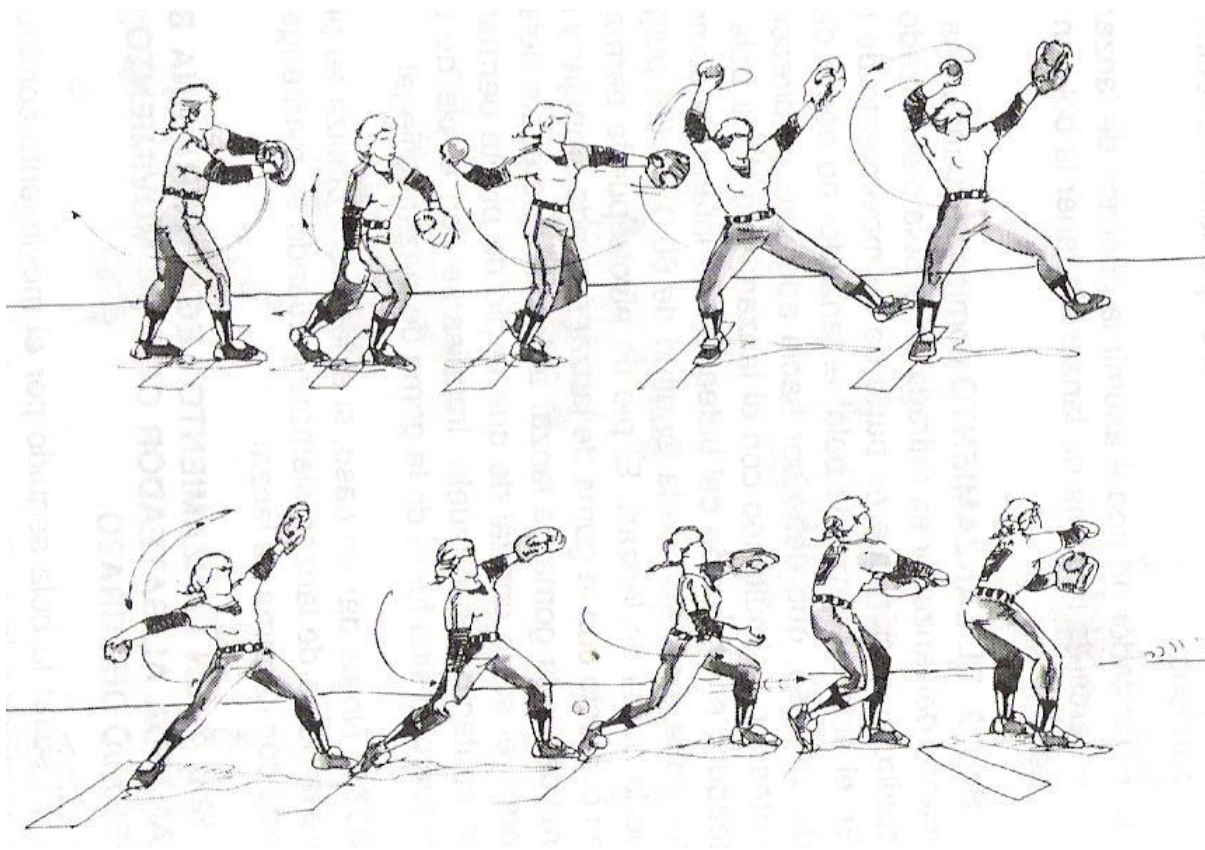
2. El rise

3. El drop

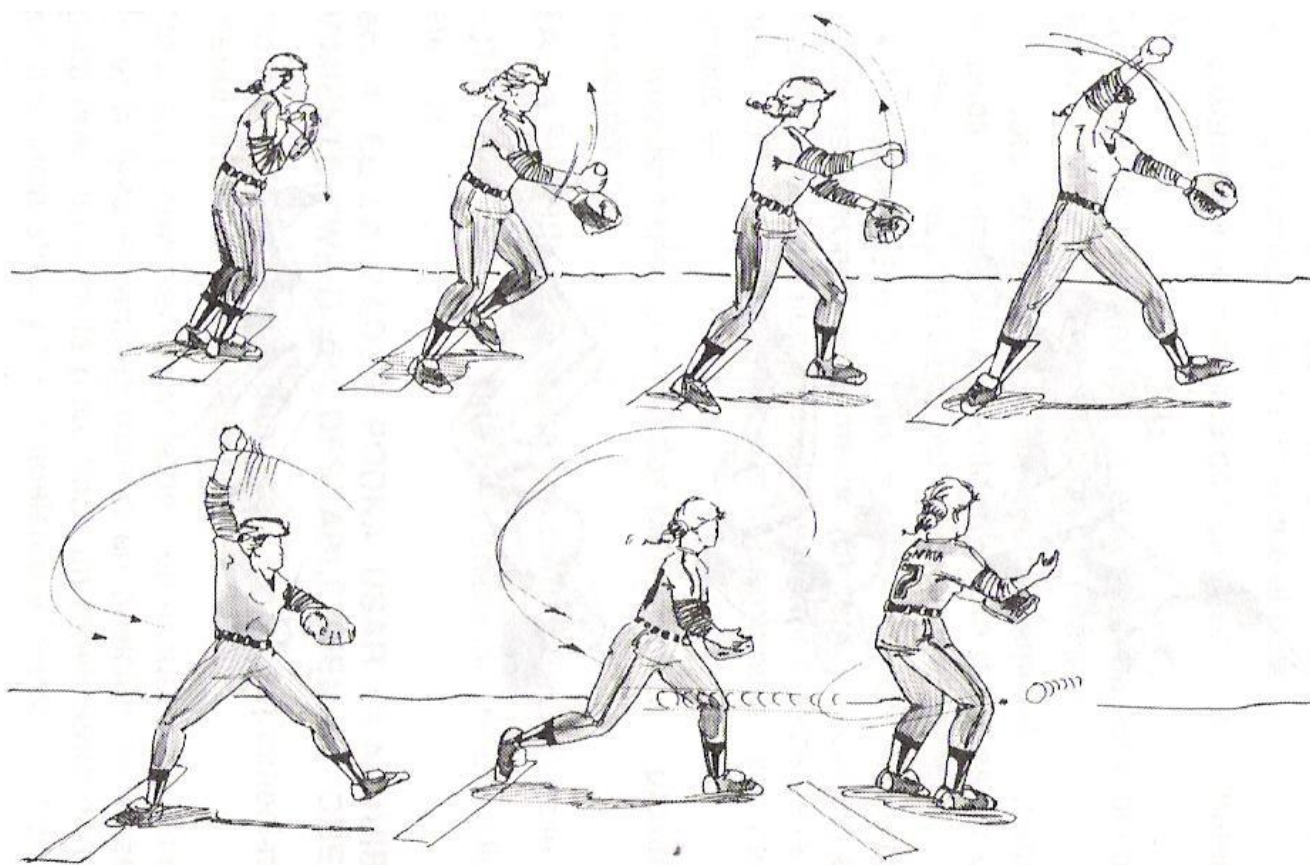
4. La curva

5. La recta.

Lanzamiento rápido latiguillo



Lanzamiento rápido en estilo de molinete



2.5.3 FUNDAMENTOS GENERALES DE LA OFENSIVA

2.5.3.1 El bateo

Posición correcta en el home plate

Los entrenadores interesados en enseñar un desarrollo técnico y adecuado sobre el bateo se enfrentan a una gran cantidad de información contradictoria.

¿A quién habría que creer? ¿A los expertos que dicen: pégale a la pelota con el bate ligeramente hacia arriba; a aquellos que piden hacerla con el bate un poco hacia abajo; que debemos extender los brazos y golpear la bola afuera, enfrente del home plate, como lo recomiendan casi todos los expertos; o bien, golpearla justamente adentro del pie delantero, con el brazo que va adelante totalmente extendido, pero con el de atrás flexionado en el codo, como una gran cantidad de jóvenes entrenadores lo enseñan?

Fundamentos y Estrategias del Softbol

El mejor método para enseñar a batear debe basarse en los principios básicos que son aquellos en los que todos estamos de acuerdo. Una vez que el jugador ha desarrollado una buena y sólida base, podrá comenzar a trabajar sobre ella.

Intentará poner en práctica diversas ideas, porque contara con mejor criterio, crecimiento, fortaleza y experiencia.

No hay ningún patrón que los bateadores puedan seguir de manera fiel. Cada uno de ellos debe desarrollar su método para tratar de conectar la bola, para lo cual debe hacer uso de sus propias habilidades físicas. Sin embargo, hay una serie de fundamentos o principios básicos, llamados "absolutos del bateo", que podrán enseñarles cómo llegar a ser excelentes bateadores.

En general, todos los buenos bateadores tienen dos cosas en común: son agresivos y se concentran sobre la trayectoria de la bola cuando están en la caja de bateo.

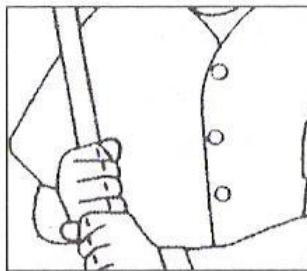
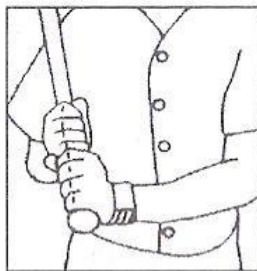
Selección del bate

La primera consideración específica que se debe tomar en cuenta es el escogimiento del bate. El jugador debe buscar uno que le sea confortable y que pueda impulsar fácilmente hacia la zona de strike. El peor error, que es necesario evitar, consiste en seleccionar uno pesado. En las ligas pequeñas, los jóvenes consideran que entre más pesado sea el bate, más lejos pueden conectar la pelota. Pero es importante saber que no es el peso el que cuenta, sino la velocidad con la que se desplaza el bate al tirarle al lanzamiento. No hay duda que la rapidez, más que el peso, es el factor determinante para generar potencia en el bateo. Un bate liviano es preferible a uno pesado. El tamaño de tus manos, el largo de tus brazos, tu altura y peso, tu rapidez y tu fortaleza son factores que deben tomarse en cuenta.

El agarre

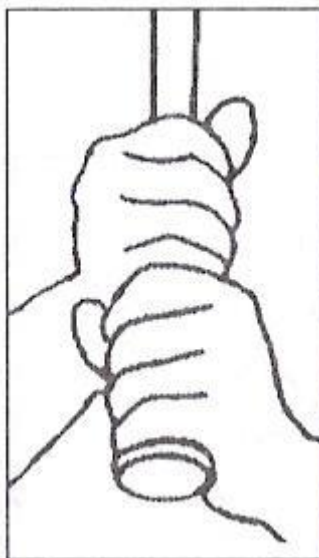
Luego de seleccionar el bate, el jugador debe considerar cómo agarrarlo. Al hacerlo, para estar seguro, debe colocarlo en la base de los dedos de ambas manos y no con las palmas ni bloquearlo con la parte de atrás de éstas.

Existen dos teorías de cómo deben colocarse las manos en el bate. La primera indica que los nudillos de ambas manos se pueden poner en línea. La otra, quizá más popular, consiste en alinear los nudillos de en medio de la mano de arriba, entre los primeros y segundos de la mano de abajo. Sin embargo, la comodidad es básica, al final, decide por ella cómo agarrar el bate.



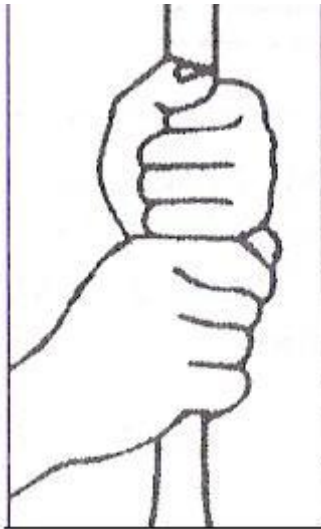
Si se sostiene el bate con los dedos y se colocan los nudillos en la forma antes descrita, el bateador tendrá la flexibilidad que necesita en sus muñecas en el momento de golpear la pelota. No se debe agarrar el bate muy fuerte mientras se espera el lanzamiento. Las manos tienen que estar flojas, pero tan pronto inicie la acción de bateo, deben sujetarlo muy bien para obtener el máximo poder en el momento apropiado.

El agarre del bate debe ser cómodo y firme. El agarre al final es el preferido por los bateadores de poder



Fundamentos y Estrategias del Softbol

Si se reduce un poco el tamaño del bate, se tendrá un mejor control sobre él

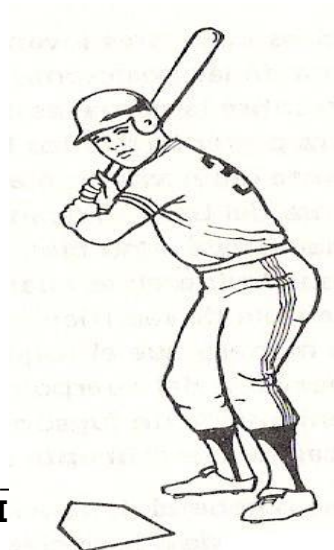


Las mecánicas del Bateo: Agarre, Posición, Swing:

El bateador debe agarrar el bate como si fuera un hacha, con un bateador diestro colocando su mano izquierda cerca del extremo del bate y su mano derecha encima de la izquierda (lo contrario para un zurdo). Sujetar el bate cerca de la mitad de los dedos, no en la palma de las manos.

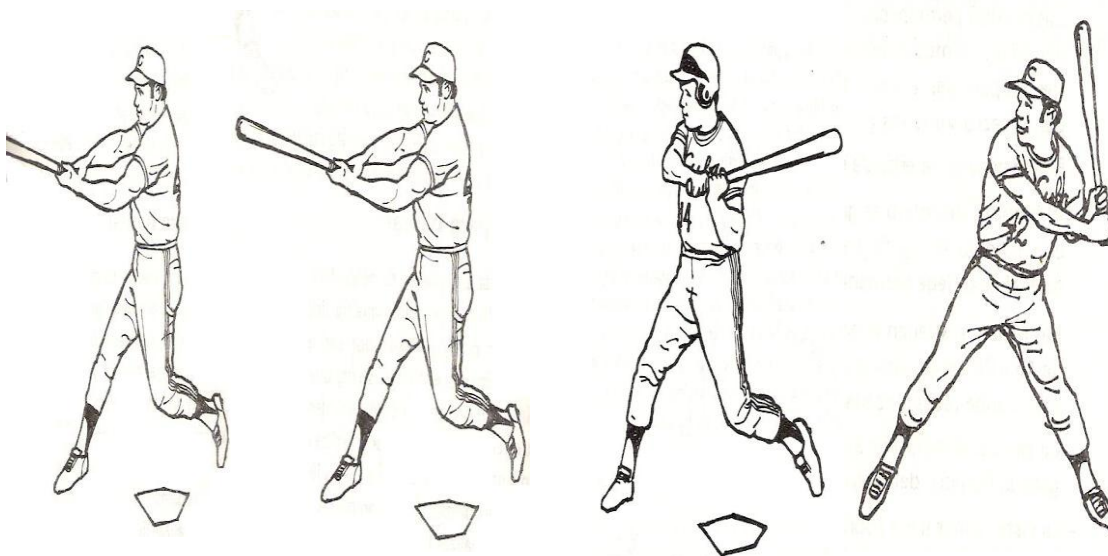
Posición básica:

Pies a la anchura de los hombros, piernas ligeramente flexionadas, tronco derecho y ligeramente inclinado hacia adelante, si es derecho el antebrazo derecho forma un ángulo aproximado de 45 grados con el brazo; el antebrazo izquierdo forma un ángulo aproximado de 95 grados con el brazo, llevando el bate hacia atrás, mirada al lanzador,



Swing para batear:

Es intentar golpear la pelota con el bate, después de la posición básica, el bateador lleva el peso de su cuerpo (si es derecho a la pierna derecha, si es izquierdo a la pierna izquierda), seguidamente al tiempo de hacer el swing con el bate, se lleva el peso del cuerpo hacia delante con un acompañamiento de giro de la cadera, la vista siempre en la pelota hasta ultimo momento, el pie derecho hace de pivot y el mentón debe quedar alineado con el hombro derecho, si es zurdo todo lo contrario



2.5.3.2 El corrido de bases

Se sabe que los factores importantes en el corrido de bases es la velocidad, estar alerta y tener habilidad para deslizarse. Un buen corredor no sólo debe ser veloz sino también agresivo, temerario y saber decidir cuándo puede o no irse al robo de una base. Sin embargo, esta decisión generalmente es potestad del entrenador y conviene aclarar que la libertad de tomar la acción de robo, es una prerrogativa que se les da a muy pocos jugadores,

Cuando los jugadores son eliminados en su intento de robo de base por menos de un paso, se lamentan al no explicarse por qué no tuvieron éxito.

Como corredor debes analizar con cuidado las características del lanzador con el propósito de aprovecharte de sus debilidades. Esto te permitirá tomar ciertas ventajas para saber de manera exacta cuán lejos puedes separarte de la base y esperar el momento oportuno para intentar salir al robo. Adopta esta actitud y

Fundamentos y Estrategias del Softbol

mantendrás al lanzador a la defensiva, lo que puede provocar su desconcentración y repercutir en envíos fuera de control hacia el bateador.

Como corredor de bases también debes tomar en cuenta otros factores, como el número de outs, el marcador, tu habilidad para robar y la potencia del brazo de los defensores, en especial la del receptor.

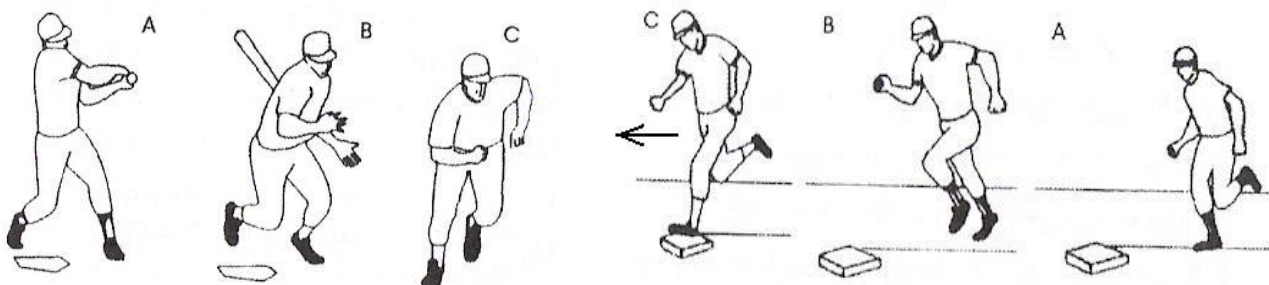
Correr los Rollings al cuadro de adentro

Tus jugadores tienen que correr la tope los rollings al cuadro, partiendo en cuanto la bola es bateada, sin dudar porque piensen que pueda ser un foul. Enséñales a correr todos los rollings y que sea el árbitro quien decida si es buena o foul. Incluso un rolling que es claramente foul pero que regresa al terreno de juego antes de pasar primera o tercera es una bola buena.

El jugador debe dar su primer paso hacia primera con su pié mas retrasado. Esto hará la carrera a primera medio paso mas rápida que si da el primer paso con su pie mas adelante (El bateador zurdo cruzará su pié izquierdo por delante mientras pivota sobre el derecho).

El corredor debe esprintar todo el camino hasta primera sobre las puntas, sin mirar la bola, pero concentrado en primera y en las instrucciones del coach de primera. Tiene que pasarse la primera por un buen margen.

Los corredores deben evitar dar una última zancada larga o un salto cuando llegan a la almohadilla y no tienen que deslizarse en primera.



Correr a primera base con rolling al cuadro.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

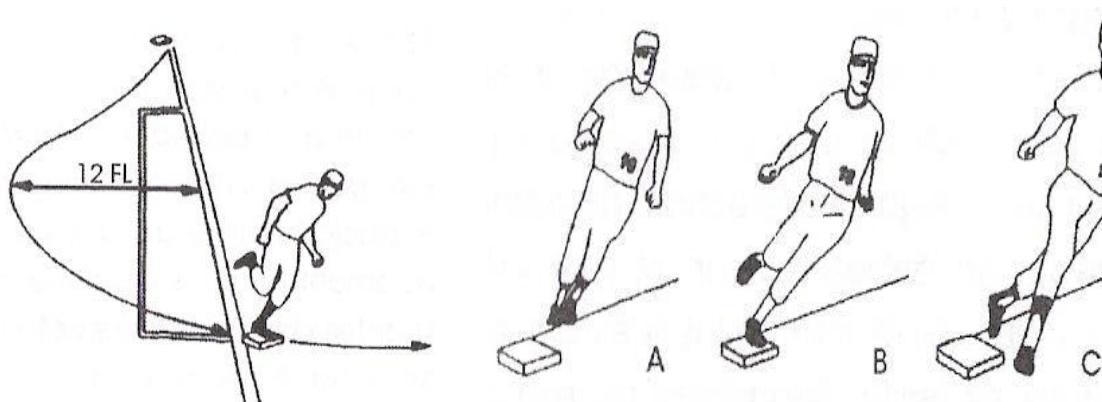
Correr los Flys

Haz que tus corredores esprinten lo más rápido y lo mas lejos que puedan en todos los flys. Un corredor rápido puede llegar hasta segunda si un globo alto al outfield es mal jugado.

Hit a los Fields

Si un jugador batea de hit al outfield, tiene que ejecutar lo que llamamos el giro en "interro-gación"; Cuando llega a 5 o 6 metros de primera, se abre de 1 a 2 metros hacia terreno de foul. Este giro recuerda la forma de una señal de interrogación y evita que los corredores con velocidad se den de frente con el right field pues su impulso les lleva en esa dirección. En este giro, trata que los corredores toquen el interior de la almohadilla con el pié izquierdo y que se inclinen hacia el círculo del pitcher. Es importante no frenar para tocar primera base aunque ello signifique tocar la almohadilla con el pié derecho. Tienen que empujar con el hombro y el brazo izquierdo hacia abajo e intentar enderezar hacia segunda lo antes posible.

Los pasos de más en territorio de foul en el camino a primera son una técnica para ayudar al jugador a enderezar hacia segunda con mas rapidez, ahorrando zancadas a la larga.



Entrénalos a que se abran hasta un poco a la derecha de la línea de un metro, pero no más de medio metro. Para enseñar esta técnica coloca un cono en territorio de foul en el punto donde tú quieres que tus jugadores giren y pídeles que corran por fuera de esta marca. Coloca un segundo cono sobre la línea de segunda base a unos tres metros de primera y pídeles que pasen por dentro de este.

Tus jugadores tienen que usar la misma técnica de giro al correr de primera a tercera y de segunda a home. Trata de que tus jugadores piensen en una base por delante. En otras palabras, cuando un jugador realiza su giro en forma de interrogación y rodea primera, tiene que estar pensando en llegar a segunda. Tiene que rodear la base a toda velocidad y llegar al menos hasta un tercio de la distancia a segunda si la bola fue bateada hacia left field, y un poco menos si lo

Fundamentos y Estrategias del Softbol

fue hacia el center o el right. Si el field es lo bastante loco como para lanzar detrás del corredor, el corredor debe esprintar hasta la siguiente base en cuanto la bola sale de la mano del field (atento a los amagos).

Si el batazo fue hacia el left o a la izquierda del center, el corredor tiene: que rodear primera, hacer un alto a un tercio del camino a segunda, y empujándose sobre el pié derecho, girarse hacia el cuadro (hombro izquierdo bajo), para volver a primera. Si el batazo fue al right field' o a la derecha del center,' tiene que impulsarse sobre su pié izquierdo después de parar, girando su hombro derecho hacia el cuadro, y volver a primera observando al field y su lanzamiento.

Corriendo desde Primera

El corredor no puede separarse de la base hasta que el pitcher ha soltado la bola. No hay pick-off del pitcher en softbol, pero una vez que ha salido el picheo, existe la posibilidad de un pick-off del catcher.

El corredor tiene que estar de frente a segunda, colocando su pié derecho en el borde de la almohadilla y su pié izquierdo un paso por delante. Tiene que impulsarse sobre el pié derecho en cuanto sale el picheo, dar varios pasos, girarse al cuadro y mirar la bola, leyendo el hit. Desde esta posición de frente al cuadro, el corredor pivotará sobre su pié derecho y cruzará el izquierdo para seguir avanzando si es un hit.

También, siempre que el pitcher tenga la bola dentro de su círculo, todos los corredores tienen que regresar a la base donde estaban o avanzar a la siguiente, o serán out. Por lo tanto, un corredor tiene que estar atento a las señales entre picheos mientras está en la base, y dejar la base en cuanto es lanzado el picheo. Si la bola no es bateada y regresa al pitcher en su círculo, el corredor tiene que regresar: inmediatamente a su base o avanzar a la siguiente base.



De frente al cuadro: La corredora está de frente a segunda, con su pié derecho en el borde de la base y el izquierdo un paso por delante. Se impulsa sobre el pié derecho cuando es soltado el picheo, da varios pasos, se coloca de frente al cuadro y lee el hit.

Corriendo desde Segunda

El corredor en segunda debe avanzar en un rolling bateado a la derecha (primera o segunda base) cuando no haya nadie más en base. Tiene que quedarse en un rolling hacia la izquierda (tercera base o shortstop) o hacia el pitcher. Con jugadores jóvenes, se recomendamos mantenerlo simple. Si el batazo es hacia la derecha tienen que avanzar a tercera. Si no, se quedan en segunda. Vemos demasiados jugadores tratar de avanzar en rollings al pitcher o directos al shortstop. O bien son out inmediatamente con un tiro o lo son después de un corre-corre.

El corredor en segunda tiene que estar atento a los pásbol y a los pichéos descontrolados, así como a los intentos de pick-off del catcher. Si el catcher lanza a primera para intentar un pick-off, un corredor alerta puede avanzar a tercera, pero cuidado con los amagos.

Separarse de Tercera

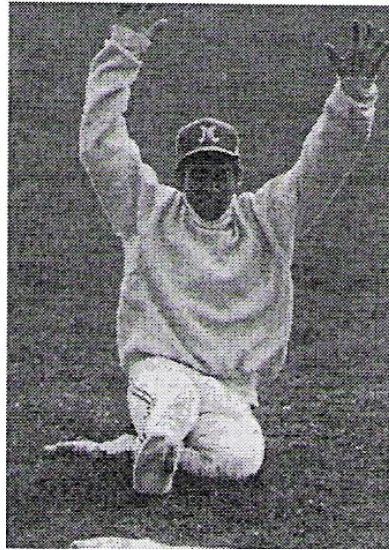
Cuando el corredor se separa de la base tiene que hacerlo por territorio de foul. Si es golpeado por un batazo de foul, es foul. Sin embargo, si es golpeado por una bola que es buena, el corredor es out. El catcher puede intentar un pick-off, por lo que el corredor tiene que regresar a la base por el terreno de juego para dificultar la jugada del catcher. El corredor tiene que regresar rápidamente a tercera, de frente al cuadro y mirando al catcher mientras lo hace.

El barrido de bases

El barrido debe comenzar aproximadamente a una distancia de dos cuerpos de la base. Cuando se comienza a despegar hay que levantar los brazos bien arriba para evitar rozaduras en las palmas de las manos. Los pies van hacia delante y el tronco hacia tras con el corredor aterrizando sobre el trasero.

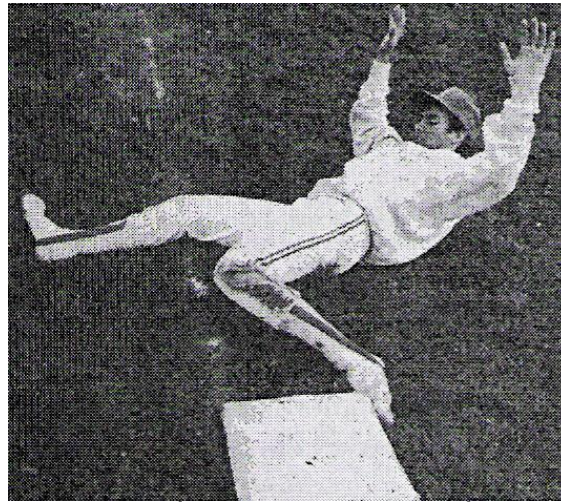
Pierna doblada

El corredor tiene que doblar una pierna debajo de su cuerpo y deslizar sobre sus nalgas, manteniendo el otro pie a unos 15 cm del suelo



Barrido de Gancho

El barrido de gancho se utiliza para evitar ser tocado con la bola. Cuando el corredor aterriza, las piernas están extendidas hacia la base. Después de hacer contacto con ella, los dedos y la parte interior de un pie se enganchan a la almohadilla, mientras la inercia lleva el cuerpo hacia delante



Barrido de Cabeza

El barrido de cabeza no es peligroso excepto en home, el corredor acopa sus manos para evitar lesiones en los dedos y se lanza abajo, no rebotar sobre el estomago, los brazos están completamente estirados para alcanzar la base. Este barrido se recomienda para regresar a una base después de que es cogido el batazo y un defensor trata de hacer doble play.



Proceso de Comprensión y Análisis

- ¿justifique la importancia de la metodología en el proceso de enseñar el softbol?
- ¿Cuáles son las características fundamentales del calentamiento?
- ¿Cuáles son los factores que inciden en la perdida de tiempo de una sesión de clase?
- ¿Por qué la velocidad de reacción es una de las cualidades más importantes para el rendimiento de un softbolista?

Solución de Problemas

- Para la enseñanza de los gestos técnicos en el softbol ¿Qué método utilizaría? Explique.
- ¿De que manera usted plantea una clase de softbol para sus estudiantes?
- ¿Cuál sería la solución a la posibilidad de que algunos estudiantes no hayan logrado los objetivos propuestos?

Síntesis Creativa y Argumentativa

- Basado en diferentes autores, realizar un mapa conceptual estructurado sobre la enseñanza-aprendizaje del softbol; Entregar al tutor.
- Realizar una sesión de clase de softbol con todos sus parámetros, tiempo de la sesión 90 minutos Entregar al tutor.

Autoevaluación

- ¿Que entiende por pedagogía, didáctica y metodología?
- ¿Por qué se tienen que plantear objetivos generales y específicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del softbol?
- ¿Cuál es la función principal del sedante en una clase de softbol? Explique
- ¿Qué entiende por la técnica del softbolista?
- ¿Qué es la planeación del tema sistematizado? Explique

Repaso Significativo

- Elaborar en forma grupal un ensayo sobre la enseñanza del softbol.

Bibliografía Sugerida

- PAGNONI MARIANO, Robinson Gerald. Softbol Fast Pitch, Club de Beisbol y SoftbolRivas Vaciamadrid.
- EALO DE LA HERRAN JUAN. Beisbol. Edt. Pueblo y Educacion LA Habana 1987.
- MASIS ACOSTA MIGUEL ANGEL. Como Jugar Beisbol. Edt. Limusa. Mexico 2006.
- PEREA ROSERO TUCIDIDES. Reglamento Oficial Ilustrado Softbol. Edt Panamericana, Colombia 1998.
- LÓPEZ ORTIZ ALFREDO. Proceso de Fundamentacion Deportiva Nivel III Softbol. Universidad de Pamplona 2001

UNIDAD 3: Las Estrategias del Softbol

Descripción Temática

El softbol es un deporte de conjunto, de cooperación oposición, el cual exige una buena preparación física, táctica, psicológica y unas aptitudes técnicas para lograr el objetivo. Es indispensable tener un amplio conocimiento de las estrategias de este deporte para conseguir el triunfo.

Una buena metodología aplicada por el docente para la enseñanza-aprendizaje de las estrategias en este deporte traerá frutos en un futuro para la formación de deportistas sanos e integrales.

Horizontes

- Comprender las estrategias en el softbol para poder lograr los objetivos propuestos.
- Reconocer la importancia de una buena estrategia ofensiva y defensiva en el softbol.
- Orientar metodológica y científicamente el proceso de enseñanza y aprendizaje de las estrategias en el softbol.

Núcleos Temáticos y Problemáticos

- Estrategia defensiva
- Estrategia Ofensiva

Proceso de Información

3.1 Estrategia Defensiva

Aspectos Mentales de la Defensa de Equipo:

Una defensa sólida de equipo debe esforzarse por no conceder bases por bolas y no cometer errores. El pitcher y otros jugadores en defensa tienen que concentrarse en retirar al primer bateador de cada entrada. Cuando el primer bateador consigue llegar a la base, su equipo tiene una buena posibilidad de anotar al menos una carrera.

Cuanto, mas profundo juegues, mas terreno puedes cubrir. Tienes que contrapesar esta verdad con la posibilidad de un toque, cuando juegas con el cuadro cerrado, aumentas el porcentaje de bateo del bateador al reducir el campo de acción de tus fildeadores. Un rolling que podría haber sido un out, se convierte en un hit y tus contrarios logran una gran entrada en lugar de una carrera. Es mejor estrategia defensiva jugar atrás 'y evitar la gran entrada. Juega profundo siempre que no

Fundamentos y Estrategias del Softbol

haya nadie en las bases o cada vez que hayan dos outs. También, juega atrás cuando vayas ganando por muchas carreras, incluso con un corredor en tercera. Concede la carrera a cambio de un out.

Se juega con el cuadro cerrado cuando una carrera puede hacernos daño, en las últimas entradas (corredor en tercera, segunda y primera, o primera y tercera, significando el primer corredor una carrera importante). Colocamos al primera base y al tercera a la altura de la almohadilla, y al segunda y al shortstop un par de pasos detrás de la línea de las bases. Un jugador de cuadro no debe nunca lanzar la bola al catcher en una jugada ajustada a expensas de un out seguro en otro sitio a menos que esté tratando de sacar la carrera para ponerse delante en las últimas entradas.

Con las bases llenas y menos de dos outs, se sugiere colocar al primera y al tercera base a la altura de sus bases y jugar para un doble play home-primera, mientras los otros dos del cuadro se colocan a profundidad de doble play y juegan para un doble segunda-primera. Con jugadores con mas experiencia, puedes querer practicar esta opción, en lugar del tradicional doble play: con las bases llenas o primera y segunda, consigue un out en segunda y lanza a tercera para tratar de pillar a un corredor desprevenido que está rodeando la base. Esta es una buena estrategia cuando el bateador es un corredor rápido y/o la bola ha sido bateada lentamente, reduciendo las posibilidades de un doble play tradicional.

Algunos jugadores del cuadro de brazo fuerte prefieren jugar varios pasos hacia fuera sobre la hierba del field. Si el cuadro está haciendo outs de una manera consistente estando el corredor a tres o cinco metros de la base, están jugando demasiado cerca. El primera base tiene que jugar tan profundo como pueda y todavía ser capaz de llegar a primera a tiempo de cubrir un tiro de uno del cuadro.

Se debe trabajar duro, enseñando a nuestros fields a retroceder a por líneas de manera que podamos jugar cerca y coger batazos que de otra forma serían hits. Desde luego, los hacemos retroceder en los bateadores con potencia del otro equipo y normalmente los jugamos mas profundos en las últimas entradas de un juego ajustado, prefiriendo conceder un hit que un extra-base. Nos gusta especialmente que nuestro right field juegue cerca con bateadores diestros y que nuestro left field juegue cerca con bateadores zurdos. No muchos bateadores batean al lado contrario con potencia, y muchos bateadores batean retrasados, enviando "regalos envenenados" inadvertidamente al campo contrario. En cualquier caso, los fields jóvenes tienen que aprender a enviar la bola al cuadro inmediatamente después de haber hecho una jugada en un rolling o en un fly. Demasiados aguantan la pelota en el out-field, permitiendo a corredores avisados avanzar.

Se considera no coger un foul ball profundo con una carrera importante en tercera base y menos de dos outs, pues el corredor puede hacer pisa y corre y anotar después del fildeo. Igualmente, cuando un corredor está en posición de hacer pisa y corre para anotar, considera no coger foul balls cuando te estas alejando de home (por ej., el primera corriendo con su espalda a home a por un globo de foul mas allá de primera base). Esta es una jugada difícil, requiriendo que el fildeador coja la bola, controle su impulso, y lance a home. Si vas delante por varias carreras en una de estas situaciones, coge la bola y toma el out.

3.1.1 Doble Play

Siempre que haya un corredor en primera y menos de dos outs, el pitcher tiene que saber quien va a cubrir segunda en un rolling hacia su goma, de manera que no tenga que adivinar cuando fildee el rolling. Puede mirar como el jugador adecuado se sitúa en posición y realizar, con toda confianza, un tiro fuerte hacia él. Es importante para el pitcher (o cualquier fildeador) no apresurar este lanzamiento, especialmente cuando vas ganando. Si vas delante por seis carreras, no necesitas un doble play solo necesitas un out. El doble play sería un extra.

Enseña a tus jugadores a situarse en el estado mental de "conseguir un out". En un partido dé siete entradas, un equipo batea por 21 outs. Cada vez que retiras un bateador, el atacante tiene un out menos a su disposición.

En bolas de doble play cerca de segunda base deja que el fildeador (si ésta razonablemente cerca de la almohadilla) juegue el doble el mismo. Cuanta menos gente toque la bola, menos posibilidades hay de cometer un error y, para la mayoría de los jóvenes, mas rápido será el tiro a primera.

3.1.2 Pick-offs

A menos que tengas una unidad defensiva con talento, usa los pick-offs con precaución. Pueden volverse fácilmente contra ti, iniciando una gran entrada para el atacante. Por supuesto; junto con el riesgo está la posibilidad de una gran recompensa. Los pick-offs a veces funcionan mejor en situaciones críticas. También merecen la pena intentarse cuando tu pitcher tiene problemas.

Los pick-offs que tienen más éxito son en primera base. El catcher señala un pitch-out (una recta fuera de la zona de strike). El primera se desplaza hacia home (donde el corredor pueda verlo), como si anticipase un toque. El segunda se escabulle entonces detrás del corredor, recibe un trallazo del catcher, y realiza un toque rápido con la bola. Los pick-offs tienen mas éxito después de un intento fallido de toque, pillando a un corredor descuidado moviéndose por camino equivocado.

Los pick-offs en segunda tienen menos éxito por el largo tiro del catcher y la posibilidad de que un corredor alerta avance hasta tercera en el tiro. A veces, un corredor descuidado puede ser pillado por el pitcher quién, después de recibir la.

bola del catcher, se gira y lanza al segunda base o al shortstop. Este tiro tiene que ser a la altura de la cintura y del lado de la tercera base para permitir un toque rápido con la bola.

Para pick-offs en tercera, el tercera base puede engañar con el shortstop guardando la base. Como el pick-off en primera, el tercera puede acercarse para engañar al corredor y el shortstop puede escabullirse detrás.

3.1.3 Base por Bola Intencional

A veces es una buena estrategia es dar una base por bola a propósito. Puedes querer evitar lanzar a un buen bateador, a un bateador con potencia o a uno que está en racha, o puedes querer preparar outs forzados caminando a un, bateador con un corredor en segunda o corredores en segunda y tercera. (Esto también aumenta tus posibilidades para un doble play). Una base por bola intencional puede eliminar las opciones de tus contrarios de intentar "squeeze-play", pues la mayoría de los equipos no hacen "squeeze-play" con las bases llenas por el out forzado en home.

El pitcher tiene que lanzar bien separado de la zona de strike y el catcher tiene que estar de pie y extender su brazo de lanzar al lado para indicar base por bola intencional. El catcher tiene que permanecer en su cajón hasta que ha salido el picheo, y moverse entonces rápidamente de lado para coger el lanzamiento. El pitcher tiene que tener cuidado de no lanzar cerca del home, o un bateador agresivo enviará la bola al campo contrario.

También puedes considerar lanzar al bateador cuatro picheos muy malos, esperando que haga un swing a uno y de un globo o rolling débil. Se sugiere caminar intencionalmente al bateador con corredores en segunda y tercera y menos de dos outs especialmente si esto nos permite saltamos a un buen bateador.

Si hay un tubey en la parte inferior de la última entrada y una carrera puede ganarte, camina intencionalmente al bateador. Si el hit es un triple, llena las bases intencionalmente. La idea es poder realizar outs forzado.s para que tus fildeadores tengan más posibilidades de retirar al equipo sin que anote el corredor de delante.

Puesto que una carrera gana el partido en cualquier caso, los corredores extra no te harán ningún daño. Hay unas cuantas cosas que considerar antes de emplear esta estrategia: ¿Puede tu pitcher lanzar strikes cuando tiene que hacerlo, incluso después de haber dado base por bola intencional? ¿Son los bateadores que estás caminando más flojos que a los que vas a pichear? Como toda estrategia, si funciona, el manager es un genio sino, un perdedor.

3.1.4 Defensa del Toque

Al defender el toque con un corredor en primera solamente, nosotros hacemos que nuestro primera y nuestro tercera carguen decididos (pero controlados) a home.

El short-stop cubre la segunda y el segunda base la primera. Si el tercera fildea la bola, el catcher o el pitcher cubren tercera para evitar que el corredor vaya todo el camino hasta tercera. Si el tercera no fildea la bola, tiene que retroceder inmediatamente para cubrir su base.

Mientras el pitcher, el primera, o el tercera fildean la bola, escuchan las instrucciones de sus compañeros, especialmente del catcher, que está de frente al campo y puede ver al corredor. El tiene qué mirar al corredor y tomar una decisión rápidamente, diciendo a su compañero donde lanzar la bola.

Consigue siempre un out en un toque. Si no el primer corredor, cualquier corredor. Vete solamente por el primer corredor si estas seguro de que puedes sacarle. Cuando toma esta decisión rápida, el catcher tiene que considerar el resultado del partido, así como hacia donde es tocada la bola y como de fuerte es tocada la bola. Si la bola es tocada con fuerza hacia el pitcher, tiene que ser un out fácil en segunda. Si tu equipo va por delante por varias carreras, no te arriesgues en segunda, juega sobre seguro en primera.

Otra opción defensiva es dejar quieto al primera base y hacer que el pitcher cubra los toques por el lado de la primera base. El segunda base cubre la segunda y el shortstop cubre o asiste en tercera. En cualquier caso, puedes querer que tus jugadores cojan el hábito de lanzar a segunda después de un out en primera para intentar sacar a un corredor rodeando la base. En todos los toques los fields deben asistir su base correspondiente (el left asiste tercera, el center segunda y el right primera).

Para defender un toque con corredores en primera y segunda, nosotros preferimos dejar quieto al tercera base, enviando al pitcher a cubrir el lado de tercera. Si la bola es tocada con fuerza hacia el tercera, le pedimos que escuche a sus compañeros y a menos que le pidan hacer jugada en tercera, que haga jugada en primera.

Al defender el toque con corredores en primera y tercera, hacemos que el shortstop cubra tercera, buscando un posible lanzamiento para sacar al primer corredor. La jugada es mas probable que vaya a home, tercera, o primera.

El squeeze-play no es tan efectivo en sófbol como lo es en béisbol, pues un corredor no puede dejar la base hasta que no es lanzada la bola. En cualquier caso, se emplea, puede ser efectivo, y tiene que ser defendido. Si sospechas un squeeze-play y la cuenta está a tu favor, puedes hacer pitch-out.

En todas las situaciones de toque es buena idea lanzar strikes altos. Son difíciles de tocar y normal mente producen un globo. Si el pitcher u otro jugador fildea un squeeze-play, tiene que lanzar un pase bajo por debajo del hombro o de revés al catcher. Nuevamente, el shortstop cubre tercera en el intento de squeeze-play si hay corredores por detrás.

Como en otras facetas del juego, tienes que practicar las defensas de toque lo suficiente para imbuir confianza y para eliminar la incertidumbre de las acciones de tus jugadores y de sus reacciones: Considera la cuenta antes de hacer pitch-outs o pick-offs. ¿Puedes afrontar que el picheo' sea una' bola si las cosas no se desarrollan como pensabas?

3.1.5 Defendiendo el Doble Robo en Primera y Tercera

Hay unas cuantas opciones de correr las bases para el equipo atacante con corredores en primera y tercera. El corredor en primera puede intentar robar, esperando que el catcher lance a segunda, permitiendo así al corredor de tercera salir para home. Algunos equipos simplemente dejarán al corredor que robe, para no arriesgar un tiro. Para presionar a la defensa, el que roba puede detenerse a mitad de camino entre las bases o retirarse hacia primera. Esto puede ser legal dependiendo de la situación recuerda, una vez que la bola esta en posesión del pitcher dentro de su círculo, el corredor tiene que retroceder a su base o seguir a la siguiente o será declarado out.

Siempre que un doble robo en primera y tercera esté en progreso, nosotros pedimos a nuestros jugadores que lancen la bola a segunda. Simplemente nos parece que no es deporte conceder una base a un corredor sin siquiera intentar retirarlo. Sin embargo, nuestro catcher chequea al corredor de tercera cuando se está preparando para lanzar a segunda. Si ve que el corredor de tercera está avanzando hacia home o está bien separado de la base, aborta el tiro a segunda y juega al corredor de tercera (puede, hacer un amago de tiro a segunda antes de jugar al corredor de tercera).

El catcher tiene que tirar bajo y duro cuando lanza a segunda y prepararse para el tiro de vuelta. Nosotros hacemos que un hombre reciba el tiro (normalmente el shortstop) y que otro actúe como hombre de corte (normalmente el segunda) unos 4 o 5 metros por delante de segunda. Cuando el tiro está en el aire, el hombre de corte chequea al corredor de tercera. Si sale hacia home, el hombre de corte se mueve hacia la bola, la atrapa y dispara a home. Si el corredor está bien separado de tercera, pero no ha salido hacia home, el hombre de corte atrapa la bola y lanza a tercera. Los otros del cuadro pueden ayudar al hombre de corte gritando "iHome!" tan pronto como el corredor sale hacia home. Si el corredor aguanta en tercera y no demasiado alejado de la base, el hombre de corte deja pasar la bola hasta la base y el fildeador que está allí hace un toque rápido con la bola.

Como regla general, una vez que el hombre de corte deja pasar la bola a segunda, el otro fildeador debe olvidarse del hombre en tercera y conseguir un out en segunda. El hombre de corte debe tener cuidado de no tapar la vista del otro fildeador, pues puede haber una lesión. Si el shortstop tiene un brazo más fuerte que el segunda base, o es mejor jugador, podemos hacer que sea él el hombre de corte, y que el segunda cubra la almohadilla. Hay un inconveniente aquí, pues el shortstop tiene un ángulo más difícil, teniendo que mirar hacia atrás por encima de su hombro para ver al corredor en tercera.

Otra forma de defender el robo doble en primera y tercera es hacer que el mejor jugador central del cuadro (segunda y shortstop) juegue un paso por delante de segunda y si el corredor en tercera se queda, él recibe el tiro del catcher y toca con la bola al corredor en segunda. Si el corredor de tercera sale hacia home, se mueve rápidamente hacia la bola, la atrapa y dispara a home.

3.1.6 Cortes

Los cortes se usan para interceptar un tiro a una base. Una vez que un tiro es cortado, se puede hacer una jugada en otro corredor. Por ejemplo, para jugadas en home, algunos entrenadores designan al primera base como el hombre de corte para todos los fields, mientras que otros le nombran para las bolas bateadas a la izquierda del center, al center, derecha del center y right field, y hacen que el tercera base tome el corte del left field. Algunos entrenadores (en los niveles inferiores especialmente) usan al pitcher como hombre de corte. Para jugadas en home, el hombre de corte debe colocarse a unos 10 metros de home.

El catcher da instrucciones al hombre de corte, alineándole diciendo "derecha", "izquierda" o "vale, vale". La idea es hacer una línea recta entre el field, el hombre de corte y la base. El hombre de corte debe estar listo para reaccionar rápidamente a un mal tiro. El catcher pide "Corta y aguanta" (corta el tiro y quédate con la bola), "Corte dos" (corta el tiro y pasa a segunda), "Corte tres" (corta el tiro y pasa a tercera) o "Relevo" (corta y lanza a home). Si no dice nada, el hombre de corte debe dejar pasar la bola directamente a la base. Si el hombre de corte tiene que cortar la bola y hacer un tiro, tiene que girarse del lado del guante cuando sea posible, dar el paso del cuervo y lanzar.

3.1.7 Relevos

Los relevos son necesarios cuando los batazos son tan profundos que dos tiros cortos son más eficaces que un tiro largo, como cuando la bola es bateada al hueco entre dos fields o sobre la cabeza de un field. El shortstop va a por el relevo si la bola es, bateada al left o al center field y el segunda base toma la posición de relevo si la bola es bateada al right field. El jugador central del cuadro que no va al relevo cubre la segunda base, ayuda a alinear al relevo y le dice donde lanzar la bola. Si se hace obvio que no se va a poder hacer jugada en segunda, él va a asistir al relevo o, en algunos casos, actúa como doble relevo.

El relevo corre hacia el field y adopta una posición que establezca una línea recta entre él, el field y la base a la que se va a lanzar la bola. Puede mirar por encima de su hombro para ver el progreso del corredor. También, tiene que calcular la distancia de modo que sea el field el que haga el tiro mas largo de los dos (dos tercios de la distancia por un tercio). El hombre de relevo tiene que agitar sus brazos vigorosamente gritando "¡A mí!", "¡A mí!"; para ayudar al field a encontrar el blanco. El field tiene que lanzar por encima del hombro al pecho del relevo. Este coge la bola con dos manos, se gira del lado del guante, da un paso de cuervo y lanza. Un buen jugador de relevo recibiendo un tiro preciso puede acelerar su lanzamiento comenzando el paso de cuervo justo antes de coger la bola.

El tiro de relevo tiene que ser bajo y fuerte, llegando a la base con un bote (o dos). Como un jugador de corte, un jugador de relevo tiene que estar alerta para reaccionar rápidamente a un mal tiro. Siempre .que sus compañeros le pidan que aguante la bola, tiene qué correr con ella hacia el cuadro.

La mejor manera de practicar cortes y relevos es fonguear con hombres en base y los defensores en sus posiciones. Ten corredores que corran desde home, también. Haz que la defensa reaccione de acuerdo a donde fue bateada la bola. Batea tubeys seguros a lo largo de las líneas del left y del right field así como líneas por los huecos entre los fields .

3.2 Estrategia Ofensiva

Toda la estrategia ofensiva discutida a continuación implica un riesgo. Se debe mantener a la defensa bajo presión empleando una estrategia valiente. Si practicas bien los procedimientos, encontrarás que, a la larga, no son tan arriesgados.

3.2.1 El Robo

El robo es probablemente el arma más poderosa en el arsenal de ataque de los equipos jóvenes. Pocos equipos tienen catchers que puedan hacer tiros rápidos, fuertes y precisos. Muchas ligas de jóvenes prohíben el robo porque no pueden defenderlo con éxito. Si el catcher contrario lanza bien, nosotros recomendamos robar cuando el resultado es igualado o vas ganando. Por supuesto, la velocidad y la habilidad de tu corredor es la principal consideración.

Un equipo tiene que hacer amago de que va a robar de vez en cuando. Para hacer esto, el corredor sale de la base como si fuera a robar, pero aborta rápidamente, colocándose de frente al cuadro y leyendo la bola. Un amago de toque durante un intento de robo mantiene al catcher atrás un poco mas de tiempo y concede al corredor una ventaja extra. También, un bateador zurdo, obstruye la visión del catcher de un intento de robo. Algunos entrenadores hacen que el bateador haga un swing fallando si no tiene strikes (o amague un toque) para mantener al

catcher atrás un poco mas. Al intentar un robo, el corredor tiene que usar la técnica de reajo. Con corredores en primera y segunda, el robo doble es una maniobra eficaz. Ambos corredores salen en cuanto el pitcher suelta la bola.

Con corredores en primera y tercera existen unas cuantas maniobras de robo posibles. La idea es tratar de hacer que la defensa juegue en el corredor que intenta robar segunda para que el corredor de tercera pueda anotar. Como se indicó en la sección previa sobre la defensa de estas jugadas, las opciones son:

1. Robo directo: El corredor de primera sale en cuanto el picheo es soltado. Si el catcher lanza a segunda, el corredor de tercera intenta anotar. El corredor de tercera no debe salir hasta que la bola no haya sobrepasado al pitcher, pues puede cortar el tiro.
2. Robo retrasado: El corredor de primera sale tan pronto como la bola sale de la mano del catcher en su tiro de devolución al pitcher. El corredor en tercera estudia como se desarrolla la jugada, y anota si se le presenta la oportunidad.
3. Robo retrasado tras un intento de pick-off: El corredor en primera se separa mucho de la base después de que ha sido lanzado el picheo para inducir al catcher a intentar un pick-off en primera. Si el catcher lanza a primera, el corredor va a segunda.
4. Robo en la cuarta bola con un corredor en tercera: Después de caminar a primera, el corredor continúa a segunda. Normalmente en esta jugada, la bola regresa al pitcher en su círculo antes de que el bateador-corredor llegue a primera. Si este es el caso, al bateador-corredor se le permite pararse o dudar e inmediatamente ir a un lado o el otro .. . (Una segunda parada o duda le hace automáticamente out). Si el pitcher hace una jugada en el corredor, incluyendo un amago de tiro, la restricción sobre ir a un lado u otro queda eliminada. Una vez que el corredor regresa a una base, puede dejar la base nuevamente solo si se hace una jugada sobre él o sobre otro corredor, el pitcher pierde la posesión de la bola, el pitcher sale de su círculo o lanza otro picheo.

En cualquiera de las jugadas anteriores, el corredor de detrás puede elegir entre caminar, pararse o retirarse a primera para provocar a la defensa a jugar sobre él (presta atención a las restricciones descritas anteriormente). Con dos outs, puedes querer que se meta en un corre-corre hasta que el corredor de tercera llegue a home. Esta es una buena estrategia con dos outs y un bateador débil en el cajón, o cada vez que una carrera sea crucial para tu equipo. Usa tu imaginación y crea otras maniobras de ataque.

3.2.2 El toque de Sacrificio

Con un toque con éxito, tus probabilidades de anotar una carrera aumentan, pero tus probabilidades de lograr una gran entrada disminuyen. Por lo tanto, te sugerimos que hagas toque de sacrificio cuando una carrera sea importante para ti.

El sacrificio puede ser usado con corredor en primera, o corredores en primera y segunda con menos de dos outs. Hay que hacer tocar a nuestros mejores bateadores si la situación lo dictamina. También es preferible jugar por una carrera al principio del partido. Es bueno ponernos por delante porque esto normalmente cambia la estrategia de tus contrarios. Con corredores en primera y segunda y sin outs, se puede sacrificar a nuestro mejor bateador, si el resultado es apretado. Hay muchas maneras de que puedas anotar desde tercera con un out en sófbol. Trata de mantener el toque lejos del pitcher y hacia primera o tercera base.

3.2.3 Amago de Toque y Bateo

El amago de toque y bateo es buena estrategia solo con corredor en primera, o con corredores en primera y tercera. A nosotros nos gusta que nuestros jugadores pivoten sobre los dos pies, muestren el toque pronto y luego traten de batear la bola por el suelo pasando a uno del cuadro que esté cargando. Si hay un corredor en primera, esto puede ejecutarse mientras el corredor está robando.

3.2.4 Hit-and-Run

Es mejor intentar el hit-and-run con corredor en primera y un bateador con excelente control del bate en el cajón. El número de outs no importa. El hit-and-run es efectivo cuando el bateador está delante en la cuenta (2-0, 3-1, o 3-2) y puede esperarse una recta. El corredor de primera sale hacia segunda con el picheo y el bateador trata de pegar un rolling a donde sea, pero especialmente detrás del corredor o hacia el área dejada vacía por el jugador central del cuadro moviéndose a defender la segunda.

El hit-and-run es usado generalmente cuando el corredor no es un veloz ladrón de bases. Por lo tanto, para proteger al corredor, el bateador tiene que hacer el swing si el picheo es mas o menos por la zona de strike. El hit-and-run también puede ser empleado con corredores en primera y tercera el corredor en tercera no sale a robar con el picheo.

Si el corredor en primera y el bateador son corredores lentos y hay menos de dos outs, el hit-and-run puede ayudarte a evitar un doble play. Nuevamente, tienes que tener un buen bateador de contacto en home.

3.2.5 Run-and-Hit

El run-and-hit es similar al hit-and-run excepto que el corredor necesita buena velocidad y debe ser una amenaza de robo. El bateador hará todavía el swing a un strike y tratará de batear detrás del corredor, pero puede dejar pasar un picheo que no le guste porque el corredor no necesita protección. Tanto el hit-and-run como el run-and-hit resultarán en el bateador llegando a primera y el corredor avanzando dos bases, si son bien ejecutados.

3.2.6 Correr y Tocar

Correr y tocar puede usarse con corredor en primera o segunda, o con corredores en primera y tercera. La idea es intentar avanzar dos bases con el toque. El corredor en primera o segunda sale en cuanto es soltado el picheo. Si el picheo es un strike, el bateador ejecuta un toque sorpresa o un toque de sacrificio; si no, el corredor roba la base. Si el corredor está en primera, el bateador debe tocar hacia tercera, aumentando la posibilidad de que la tercera quede desprotegida.

Los corredores deben usar siempre la técnica de reojo y escuchar a los coaches de las bases. De esta forma sabrán si la bola salió en un globo, en cuyo caso deben intentar regresar a la base inmediatamente o resultará un doble play. El mismo conteo que se sugirió para el hit-and-run es bueno para correr y tocar.

3.2.7 Tocar y Correr

Tocar y correr es utilizado cuando el corredor no es un buen ladrón de bases. El bateador tiene que intentar tocar cualquier picheo decente para proteger al corredor. Tú envías al corredor en el picheo, pero más para ponerle en movimiento que para robar la base. De nuevo, intenta este movimiento cuando el pitcher tenga que lanzar un strike.

3.2.8 Squeeze-Play

El squeeze-play (a veces llamado squeeze-play suicida) es efectivo con un corredor en tercera, corredores en segunda y tercera, o corredores en primera y tercera. Ambos corredores salen en cuanto el picheo es soltado, y el bateador intenta tocar la bola sin importar como sea el picheo. Normalmente el corredor detrás puede avanzar dos bases si el toque es bien ejecutado y la bola es enviada a primera. El squeeze-play puede ser más eficaz con un bateador diestro, pues bloquea la visión del catcher. En cualquier caso, el bateador tiene que ser un excelente tocador.

Es una buena idea hacer squeeze-play con las bases llenas porque un out en cualquier base es un out forzado, y, cuando el tercer out una entrada es un out forzado no se pueden anotar carreras en la jugada. A veces squeeze-play se vuelve contra ti porque quien no vio la señal. El corredor sale de tercera, esprinta a tope hacia home, solo para darse contra el catcher en posesión de la bola, listo para tocarle, porque el bateador no vio la señal. Puesto que es esencial que tanto el bateador como los corredores sepan que se va intentar el squeeze-play hay que

pedirles que informen que vieron la señal. Después de que hemos dado la señal del squeeze-play, el bateador y los corredores cogen tierra y la dejan caer al suelo. Esto nos informa que todo el mundo ha entendido la seña.

3.2.9 Consejos Varios de Ataque y Defensa

La idea de la estrategia es reconocer y explotar los puntos débiles del otro equipo así como reconocer y contrarrestar sus puntos fuertes. Por ejemplo, acerca a tu primera base y al tercera para eliminar el toque de un equipo notable por su habilidad en él.

Practica todo lo que estas enseñando. No sirve para nada decir a tus corredores que están saliendo demasiado pronto en el pisa y corre. Tienes que batear flys en los entrenamientos para que practiquen pisa y corre y experimenten lo que es salir legalmente.

Chequea las condiciones del campo antes de cada partido. La bola patina en la hierba húmeda, bota alto en terreno seco y duro, para de rodar rápidamente si la hierva esta alta. Pasa esta información a tus jugadores.

Practica esto: Después de batear una línea que va directa a uno del cuadro (aparente-mente un out fácil) haz que tus bateadores sigan a tope. Normalmente el fildeador deja caer la bola, lucha por recuperarla y, porque el corredor se rindió en el batazo, es capaz de lanzar para hacerle out en primera.

Se atrevido cuando vas por delante o el resultado es un empate. También, juega agresivamente cuando no hay carreras al principio del partido. Juega con más cuidado cuando vas por detrás. Al planear la estrategia, considera siempre la importancia de la carrera que un corredor representa.

Intenta anotar en todas las entradas en lugar de jugar por un par de buenas entradas. Convince a tus jugadores de la importancia de embasar al primer corredor de cada entrada.

Cuando estas detrás por un amplio margen, digamos 10-0 en las primeras entradas, reúne al equipo y recuérdales como hay que jugar en estas situaciones. La mejor estrategia es jugar por una o dos carreras, saltar al campo, poner un cero en el marcador del contrario y volver a anotar otra carrera o dos. Haz esto varias entradas seguidas y estás otra vez en el partido.

Cuando vas perdiendo por muchas carreras y consigues llenar las bases o corredores en primera y segunda, recuerda al corredor de primera que, en un hit, es probable que aguantes al corredor de segunda en tercera. A causa del resultado, estás jugando por una gran entrada y tiene que estar preparado para aguantarse en segunda en un hit que le llevaría normalmente a tercera. El tiene

que saber esto con antelación o podrías acabar con dos corredores en tercera al mismo tiempo que la bola es fildeada y lanzada a primera.

3.2.10 Señas

El truco para pasar señas es hacerlas parecer complicadas, aunque sean sencillas. En muchos casos, no nos importa tanto si la defensa conoce la jugada. Todavía tienen que ejecutar la técnica defensiva apropiada para pararla. Usa una prenda o una parte del cuerpo como clave. Cuando el entrenador la toca, quiere decir que viene la señal. La primera cosa tocada después de la clave es la señal. Por ejemplo, supongamos que tu señal para el toque es el cinturón. El entrenador se toca la cara, los brazos, el estomago, etc. en cualquier orden. A continuación se toca la gorra seguida por su cinturón. Todas las partes del cuerpo o cosas tocadas antes de la gorra son señuelos. Una vez que la gorra es tocada, lo que sigue es la señal. Para hacer más difícil para la defensa robar tus señas, el entrenador tiene que seguir pasando señas falsas después de que la verdadera es comunicada y los jugadores no tienen que darse media vuelta hasta que el entrenador haya completado su serie de señales.

3.2.11 Seleccionando el Orden al Bate

Hay unas cuantas ideas diferentes sobre como determinar el orden al bate. Unas dicen que tienes que colocar a tu mejor bateador el primero, el siguiente después y así hasta el más débil. La idea es que los mejores bateadores saldrán a batear con más frecuencia.

La mayoría de los entrenadores colocan al jugador con mayor porcentaje de bases logradas el primero. Es el que hace el menor número de outs y normalmente un corredor rápido y astuto.

El segundo es un bateador que puede mover a los corredores. Puede batear hacia el lado derecho y es un corredor rápido que evita dobles plays. Este es un buen sitio para un bateador zurdo quién está un par de pasos mas cerca de primera que un bateador diestro. Es un bateador de promedio y es un buen tocador.

El tercero es el, mejor bateador del equipo. Batea por promedio y potencia.

El cuarto es el limpiador. El quinto debe ser lo suficientemente bueno para proteger al cuarto para que no le den la base intencional mente. Normalmente batea con potencia a todos lados. Desde el sexto al noveno son los bateadores más flojos. El orden de estos bateadores de menor nivel no es tan importante. Se suelen colocar en orden descendente por su habilidad al bate. Algunos equipos colocan a su peor bateador el penúltimo para que un bateador decente preceda a los mejores. Puedes colocar a un bateador de rachas en el último lugar, de modo que, cuando esté en una, estará en base para los primeros. Si no lo está (en racha), está en el puesto tradicional de un bateador débil. Una última

consideración, no pongas nunca un corredor lento delante de uno rápido. Invariablemente el mas rápido: engancha un extra base y tiene que frenarse para evitar atrapar al corredor mas lento.

3.2.12 Otras Situaciones y Estrategia de Bateo

Si hay un corredor en segunda y no hay outs, un rolling a la derecha o un fly al right field, avanzarán al corredor hasta tercera. Sin embargo; con un out, vete por un hit porque un corredor en tercera con dos outs no es una situación muy ventajosa para el atacante.

Si hay un corredor en tercera y menos de dos outs, un rolling o un fly a la derecha deben meter la carrera. Un rolling al lado izquierdo puede resultar en que el fildeador aguante al corredor y saque al bateador.

Si las bases están llenas y no hay outs, batea la bola duro hacia la derecha. Un hit sencillo anota dos carreras. Un fly a la derecha mete al Corredor de tercera y con pisa y corre, mueve al corredor de segunda a tercera con todavía un solo out. En la misma situación, pero con dos outs, corredor en primera y la cuenta en 3-2, el corredor tiene que salir a segunda en cuanto es soltado el picheo. Si es una bola, el bateador camina y el corredor sigue a segunda. Si el picheo es un strike, el bateador es out y se termina la entrada. Si es bateado, el corredor está ya en movimiento hacia la siguiente base. Cuando están ocupadas primera y segunda en la situación anterior, ambos corredores tienen que salir en cuanto el picheo es soltado. Con las bases llenas, sin embargo, el corredor en tercera tiene que caminar, no correr, hacia home pues el bateador puede batear la bola a lo largo de la línea de tercera, creando una situación peligrosa para el corredor.

Cuando hay un corredor en segunda o tercera, el segunda base o el shortstop deben asistir todo tiro del catcher al pitcher. Un mal tiro permitirá al corredor avanzar. Igualmente, cada vez que el primera base lanza la bola al pitcher, el tercera tiene que asistir la jugada. Por ejemplo, con un corredor en primera el catcher intenta un pick-off. El corredor es quieto, y cuando el primera devuelve la bola al pitcher, el corredor podría avanzar en un mal tiro.

En las últimas entradas de un juego apretado, juega con tus mejores defensores. Introduce a tus jugadores más seguros con el guante en el orden al bate.

Con la carrera ganadora en tercera y menos de dos outs en la segunda parte de la última entrada, acerca a los fields lo suficiente para sacar a un corredor que haga pisa y corre. Jugar cerca les permitirá atrapar un fly corto o una línea, mientras que un fly mas largo empujará de todas formas la carrera. No tengas miedo de cambiar al pitcher cuando los contrarios están bateando bien.

Fundamentos y Estrategias del Softbol

Los bateadores a veces entran en tu ritmo y entran en una racha que un nuevo pitcher puede romper.

Cuando la cuenta esta en 3-0 y tu bateador va a dejar pasar el picheo, haz que comience el swing y luego lo detenga en vez de dar vueltas y hacer tonterías con el bate para distraer al pitcher. Los árbitros tienden a cantar una zona de strike muy amplia cuando un bateador se mete en estos trucos sucios.

3.2.13 Ojear

Ojear es una forma de catalogar los puntos fuertes y débiles de un equipo. Nosotros creemos que ojear esta sobrevalorado en los deportes de jóvenes. El informe de los ojeadores puede decir que un equipo es susceptible a un ataque con toques, por ejemplo, pero todavía tienes que ejecutar buenos toques. Algunos equipos tratan de hacer cosas que no saben hacer bien solo porque el informe dice que las hagan. Un equipo tiene que emplear siempre las tácticas que domina.

Los informes de los ojeadores pueden, sin embargo, decirte cosas muy útiles. ¿Que tipo de picheo utiliza el pitcher en su primer lanzamiento? ¿Que le gusta lanzar cuando está por delante o por detrás en la cuenta? ¿Cual es su mejor picheo (el que usará probablemente en una situación comprometida)? ¿Hace algo especial el pitcher cuando va a lanzar un cierto picheo? ¿Se hunde fácilmente? ¿Que bateadores batean lejos y cuales son bateadores de contacto? ¿A que lanzamientos les pegan bien? ¿Hay algunos fallos en su posición, zancada o swing? ¿Lanza bien el catcher? ¿Lanza rápido?

Proceso de Comprensión y Análisis

- ¿Qué son las estrategias en el softbol y de que forma esta clasificada?
- ¿Cuándo un entrenador da una base por bola intencional a un bateador adversario?
- ¿Qué entiende por defensa del toque?
- ¿De que manera interviene las estrategias en el resultado de un partido?
- ¿siendo usted el entrenador, que tiene que tener en cuenta para mandar a su corredor a robar la segunda base?

Solución de Problemas

- Si un equipo de softbol no genera carreras, ¿cuales situaciones estratégicas usted como entrenador trabajaría más en la semana?
- ¿En que circunstancias el entrenador da la seña para un Hit-and-Run?
- ¿cundo usted llega a un equipo, que debe hacer para implementar las estrategias de juego? Explique.

Síntesis Creativa y Argumentativa

- Basado en diferentes autores, realizar un mapa conceptual estructurado sobre las estrategias en el softbol; Entregar al tutor.
- Realizar una sesión de entrenamiento con todos sus parámetros, tiempo de la sesión 90 minutos para mejorar un principio ya sea ofensivo o defensivo. Entregar al tutor.

Autoevaluación

- ¿Que es un squeeze-play?
- ¿Qué es un toque de sacrificio?
- ¿Qué es jugar profundo?
- ¿Qué es jugar cerrado?

Repaso Significativo

- Elaborar en forma grupal un ensayo sobre las estrategias en el softbol.

Bibliografía Sugerida

- PAGNONI MARIANO, Robinson Gerald. Softbol Fast Pitch, Club de Beisbol y SoftbolRivas Vaciamadrid.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- EALO DE LA HERRAN JUAN. Beisbol. Edt. Pueblo y Educacion LA Habana 1987.
- FEDERACION INTERNACIONAL DE SOFTBOL. Softbol en las Escuelas ISF.
www.internationalsoftball.com
- LÓPEZ ORTIZ ALFREDO. Proceso de Fundamentacion Deportiva Nivel III Softbol. Universidad de Pamplona 2001
- MASIS ACOSTA MIGUEL ANGEL. Como Jugar Beisbol. Edt. Limusa. Mexico 2006.
- PEREA ROSERO TUCIDIDES. Reglamento Oficial Ilustrado Softbol. Edt Panamericana, Colombia 1998.
- PAGNONI MARIANO, Robinson Gerald. Softbol Fast Pitch, Club de Beisbol y SoftbolRivas Vaciamaid.
- Recursos: Microsoft® Encarta® Enciclopedia 98, Revista Softball, Comité Olímpico Internacional, Asociación de Softball de Croacia, Microsoft® Encarta® Enciclopedia en línea 2003.
- REGLAS OFICIALES DE SOFTBOL (Derechos de Autor de la Comisión de las Reglas del Juego de la Federación Internacional de Softbol (ISF) REVISADAS 2005