

ESCUELA DE FORMACIÓN TÉCNICA



INICIACIÓN AL ARBITRAJE

MÓDULO "1" - 2017

VERSIÓN 2021

NIVEL "1" SÓFBOL



15 Horas

MODULO**NIVEL-1****1ª SESION****SOFBOL****SABADO a la MAÑANA (TERRENO de JUEGO)****5 HORAS**

9,00	CALENTAMIENTO PREVIO								
9,15	EXPLICACION y PRACTICA DE LAS FORMAS DE CANTAR LAS JUGADAS (INCLUYE ESTILO) A): JUGADAS CLARAS (con pausa y gesto simple) B): JUGADAS JUSTAS (rapidamente y gesto autoritario) C): JUGADAS MUY JUSTAS (rapidamente y doble gesto autoritario) .- SE REALIZARAN PRACTICAS CONJUNTAS DE TODO EL GRUPO								
9,30	EXPLICACION y PRACTICA DE LOS GESTOS USUALES (INCLUYE ESTILO) .- PLAY BALL .- BOLA MUERTA .- BOLA FOUL .- BOLA BUENA .- INTERFERENCIA .- INTERFERENCIA EN HOME .- OBSTRUCCIÓN .- LANZAMIENTO ILEGAL .- CONTEO .- PERDIDA DE CONTEO .- INFIELD FLY .- SEÑA DE INFIELD FLY .- EXPULSION .- CONSULTA MEDIO SWING .- FOUL TIP .- OTROS .- SE REALIZARAN PRACTICAS CONJUNTAS DE TODO EL GRUPO								
10,00	MOVIMIENTOS PARA 3 TIEMPOS (INCLUYE ESTILO) 1º AGACHARSE Y TOMAR POSICION 2º GRITO GUTURAL AL FINALIZAR LA JUGADA 3º LEVANTARSE TOTALMENTE y VOLVER A LA POSICIÓN DE PARTIDA .- SE REALIZARA DE FORMA PROGRESIVA SEGÚN MARQUE 1, 2 y 3 EL INSTRUCTOR								
10,15	MOVIMIENTO PARA EL 4º TIEMPO (INCLUYE ESTILO) <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">4ºA CANTAR y GESTO EN HOME</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">4ºB CANTAR y GESTO EN BASES</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">1 STRIKE</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">2 BOLA</td> </tr> </table> </td> <td style="text-align: center;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">1 OUT</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">2 SAFE</td> </tr> </table> </td> </tr> </table> .- SE REALIZARA DE FORMA PROGRESIVA SEGUN MARQUE 1, 2, 3 y (1 ó 2) EL INSTRUCTOR .- SE UTILIZARA EL MISMO GESTO PARA EL "STRIKE" o el "OUT"	4ºA CANTAR y GESTO EN HOME	4ºB CANTAR y GESTO EN BASES	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">1 STRIKE</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">2 BOLA</td> </tr> </table>	1 STRIKE	2 BOLA	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">1 OUT</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">2 SAFE</td> </tr> </table>	1 OUT	2 SAFE
4ºA CANTAR y GESTO EN HOME	4ºB CANTAR y GESTO EN BASES								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">1 STRIKE</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">2 BOLA</td> </tr> </table>	1 STRIKE	2 BOLA	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">1 OUT</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">2 SAFE</td> </tr> </table>	1 OUT	2 SAFE				
1 STRIKE	2 BOLA								
1 OUT	2 SAFE								
10,30	BREVE EXPLICACION DE LOS MOVIMIENTOS BASICOS EN HOME (INCLUYE ESTILO) SOBRE EL LANZAMIENTO: 1): TOMA DE POSICION 1 MECANICA TACON, PUNTA DEL PIE, BUSQUEDA DEL SLO 2 AGACHARNOS EN EL MOMENTO PREVIO AL LANZAMIENTO 3 SIEMPRE DEBEMOS DE VER DE FORMA COMPLETA EL HOME 4 UTILIZAR EL OTRO PIE PARA TOMAR LA POSICION SEGÚN LA DE LA RECEPTORA 5 NO MOVERNOS HASTA QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR LA RECEPTORA 2): GRITO GUTURAL DESPUÉS QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR LA RECEPTORA 3): LEVANTARSE SIN PERDER DE VISTA LA BOLA 4): CANTAR y MARCAR SEGÚN SEA "STRIKE" o "BOLA" SIN PERDER DE VISTA LA BOLA 5): CANTAR y MARCAR el "STRIKE-OUT" MOVIMIENTOS EN HOME SOBRE BATAZOS y/o JUGADAS: A): FOUL FLY AL BACK STOP B): POSICION PARA DECIDIR JUGADAS DE "OUT" o "SAFE" C): BATAZO DE ROLLING SOBRE LAS LINEAS (CON y SIN ARBITRO EN PRIMERA) D): BATAZOS DE FLY 1 SOBRE LA LINEA DE 1ª SIN CORREDORES EN BASES 2 CON CORREDORAS EN BASES (POSIBLE PISA y CORRE) 3 RESTO DE BATAZOS E): BATAZO AL CUADRO (CON y SIN JUGADORAS EN BASE)								
10,45	PRACTICAS EN HOME (DE FORMA ROTATORIA POR LOS ASISTENTES) 1 SOBRE LANZAMIENTOS 2 SOBRE BATAZOS								
11,30	RECESO								
11,45	BREVE EXPLICACION y PRACTICAS CON ARBITRO EN 1ª BASE (ANGULO DE 90º) 1 BATAZO DE ROLLING ENTRE 1ª y 2ª BASE 3 ROLLING y/o de FLY EN LA LINEA DE 1ª BASE 2 BATAZO DE ROLLING ENTRE 2ª y 3ª BASE 4 BATAZO DE HIT								
12,30	BREVE EXPLICACION y PRACTICAS CON ARBITRO ENTRE (1ª y 2ª) y (2ª y 3ª) 1 PICK OFF DE LA RECEPTORA A BASES 2 ROBO DE BASES 4 OTROS BATAZOS 3 DOBLE PLAY 5 AYUDA EN JUGADAS EN PRIMERA								
13,30	LANZAMIENTOS y MOVIMIENTOS USUALES DE LA LANZADORA 1 QUE PUEDE HACER 2 QUE NO PUEDE HACER								
14,00 16,00	COMIDA (en lugar próximo y todos juntos)								

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

16,00	FOUL y FAIR
16,15	MANUAL DE MECANICA A 2 ARBITROS (POSICIONES y COMPETENCIAS) <ol style="list-style-type: none"> 1 INICIO y FINAL DEL JUEGO 2 POSICION DEL ARBITRO DE HOME 3 POSICIONES DEL ARBITRO DE BASES SEGUN CORREDORES 4 COMPETENCIAS SOBRE EL BATAZO
16,45	MANUAL DE MECANICA A 2 ARBITROS (MOVIMIENTOS INDIVIDUALES y COMBINADOS) <ol style="list-style-type: none"> 1 SEGÚN BATAZO 2 SEGÚN JUGADA 3 SEGÚN CORREDORES EN BASES
18,00	RECESO
18,15	REGLAS DE JUEGO <ul style="list-style-type: none"> - COGIDA / ATRAPADA - TOCADA - EN VUELO - FOUL TIP - INFIEL FLY - SUSTITUCIONES: <ol style="list-style-type: none"> 1 LANZADORA 2 BATEADORA DESIGNADA (CONCEPTO BASICO) 3 FLEX (CONCEPTO BASICO) 4 OPO (CONCEPTO BASICO)
19,00	REGLAS DE JUEGO <ul style="list-style-type: none"> - (ORDEN AL BATE) ALTERACION DEL ORDEN AL BATE - LA BATEADORA SE CONVIERTE EN CORREDOR (BATEADORA CORREDORA) <ul style="list-style-type: none"> A): SIN RIESGO DE SER ELIMINADA B): A RIESGO - OUTS DE LA BATEADORA o BATEADORA CORREDORA - CUALQUIER CORREDORA ES OUT - LA CORREDORA PUEDE AVANZAR SIN RIESGO
19,45	REGLAS DE JUEGO <ul style="list-style-type: none"> - APELACION <ul style="list-style-type: none"> A): CASOS DE APELACION B): REQUISITOS PARA EFECTUAR UNA APELACION C): COMO SE APELA - MEDIO SWING
18,30	METODOLOGIA Y ORGANIZACION <ul style="list-style-type: none"> - REDACCION DEL ACTA - INFORMES POSTERIORES AL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> A): POR AMPLIACION DEL ACTA B): A SOLICITUD DEL JUEZ UNICO - JUEGO PROTESTADO - UNIFORMIDAD y PRESENCIA DE LOS ARBITROS - UNIFORMIDAD DE LOS EQUIPOS - COMPORTAMIENTO DENTRO Y FUERA DEL TERRENO DE JUEGO - FUNCIONAMIENTO DEL C.N.Ar. - PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO - REGLAMENTO DE REGIMEN DISCIPLINARIO - REGLAMENTOS DE LA LIGA - COMISARIOS TECNICOS - DUDAS y OPINIONES
21,00	- FIN DE SESION

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

9,00	REGLAS DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> .- INICIO DEL PARTIDO <ul style="list-style-type: none"> A): INTERCAMBIO DE ALINEACIONES B): SUSTITUCIONES C): JUGADORA DESIGNADA / FLEX .- FINAL DEL PARTIDO <ul style="list-style-type: none"> A): PARTIDO REGLAMENTARIO B): PARTIDO SUSPENDIDO C): PARTIDO FORFAITED D): DOBLES PARTIDOS .- PELOTA VIVA y MUERTA <ul style="list-style-type: none"> A): PONIENDO LA PELOTA EN JUEGO B): PELOTA FAIR C): PELOTA FOUL .- PELOTA MUERTA DEMORADA <ul style="list-style-type: none"> A): SITUACIONES DE BOLA MUERTA DEMORADA B): AVANCE DE CORREDORAS A RIESGO / CORREDORAS PROTEGIDAS
10,00	REGLAS DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> .- INTERFERENCIA <ul style="list-style-type: none"> A): OFENSIVA B): ARBITRO C): ESPECTADOR D): OTROS MIEMBROS .- OBSTRUCCION
11,00	RECESO	
11,15	REGLAS DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> .- LANZAMIENTO ILEGAL .- PIES DE LA LANZADORA EN LA GOMA .- LA DOBLE BASE .- CONFERENCIAS DEFENSIVAS .- CONFERENCIAS OFENSIVAS .- TIE-BREAK (DESEMPATE) .- JUGADORA REEMPLAZANTE .- CORREDORA TEMPORAL
12,00	REPASOS	<ul style="list-style-type: none"> .- DUDAS .- PREGUNTAS
12,45	RECESO	
13,00	TEST DE EXAMENES	<ul style="list-style-type: none"> .- TEST EXAMEN DE MECANICA .- TEST DE EXAMEN DE REGLAS DE JUEGO
14,00 FIN	FIN DE CURSO	

1 ENTRAR SIEMPRE CON EL PIE DEL LADO DE LA BATEADORA (ORIGINAL)

2): CANTAR BOLA O STRIKE DESPUES DE QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR LA RECEPTORA

4): MARCAR SEGÚN SEA "STRIKE" o "BOLA" SIN PERDER DE VISTA LA BOLA

5): MARCAR el "STRIKE-OUT" (MODIFICADO)

1 PICK OFF DEL LANZADOR A 1ª BASE (ORIGINAL)

5 CUADRO CERRADO (ORIGINAL)

A): POSICION ASENTADA

B): POSICION EN MOVIMIENTO

1 QUE PUEDE HACER DESDE CADA UNA

2 QUE NO PUEDE HACER DESDE CADA UNA

3 A LA OFENSIVA
4 A LA DEFENSIVA

(ORIGINAL)
(ORIGINAL)

C): BATEADOR DESIGNADO (ORIGINAL) (ORIGINAL)

.- PELOTA MUERTA DEMORADA NO INMEDIATA (ORIGINAL)
A): AVANCE DE CORREDORES SIN RIESGO (ORIGINAL)
B): AVANCE DE CORREDORES A RIESGO (ORIGINAL)

A): OFENSIVA (CORREDORA) (ORIGINAL)
B): DEFENSIVA (ORIGINAL)

.- POSICION ASENTADA (ORIGINAL)
.- POSICION EN MOVIMIENTO (ORIGINAL)
.- PIES DEL LANZADOR (ORIGINAL)
.- BALK (ORIGINAL)
.- LANZAMIENTO ILEGAL (ORIGINAL)
.- EL LANZADOR NO PODRA HACER (ORIGINAL)
.- VISITAS AL LANZADOR (ORIGINAL)
.- CONFERENCIAS OFENSIVAS (ORIGINAL)

(ORIGINAL)
(ORIGINAL)