

ESCUELA DE FORMACIÓN TÉCNICA



C.N.Ar.

INICIACIÓN AL ARBITRAJE

MÓDULOS MODERNOS - 2014



NIVEL "C" BÉISBOL

MÓDULOS 1, 2 y 3

35 Horas

MODULO

1

UTILLAJE

BEISBOL

C.N.Ar.



1ª SESION

TOTAL 10 HORAS

NECESIDADES DE MATERIAL

- TERRENO DE JUEGO o INSTALACION CUBIERTA
- VESTUARIO
- AULA y PIZARRA PROXIMA AL TERRENO DE JUEGO (ACONSEJABLE en CASO de LLUVIA)
- VIDEO PROYECTOR (ACONSEJABLE en CASO de LLUVIA)
- MAQUINA LANZAPELOTAS o 1 LANZADOR (PARA SESION DE 10,00 a 12,00 HORAS)
- PELOTAS
- GUANTES
- 2 BATES
- 2 CASCOS
- AL MENOS 2 EQUIPOS DE ARBITROS (peto, espinilleras, careta, marcador, escobilla, etc.)
- 1 RECEPTOR y sus protecciones (PARA SESION DE 10,00 a 12,00 HORAS)

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

2ª SESION

NECESIDADES DE MATERIAL

- TERRENO DE JUEGO o INSTALACION CUBIERTA
- VESTUARIO
- AULA y PIZARRA PROXIMA AL TERRENO DE JUEGO
- VIDEO PROYECTOR
- GUANTES
- BOLAS

PARTICIPANTES

NECESIDADES DE MATERIAL

- VESTURIO y CALZADO DEPORTIVO (IMPORTANTE DOBLE CALZADO PARA ENTRAR EN EL AULA)
- LIBRETA DE APUNTES
- MATERIAL DE ARBITRAJE PROPIO (SI ES POSIBLE)
- GUANTE

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

9,00	CALENTAMIENTO PREVIO									
9,15	MOVIMIENTOS PARA 3 TIEMPOS (INCLUYE ESTILO)	TERRENO DE JUEGO								
	<ol style="list-style-type: none"> 1 AGACHARSE Y TOMAR POSICION 2 GRITO GUTURAL AL FINALIZAR LA JUGADA 3 LEVANTARSE TOTALMENTE .- SE REALIZARA DE FORMA PROGRESIVA SEGÚN MARQUE 1, 2 y 3 EL INSTRUCTOR									
9,30	MOVIMIENTO PARA EL 4º TIEMPO (INCLUYE ESTILO)									
	<ol style="list-style-type: none"> 4 CANTAR y GESTO EN HOME <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td> <td>STRIKE</td> <td>2</td> <td>BOLA</td> </tr> </table> <ol style="list-style-type: none"> 4 CANTAR y GESTO EN BASES <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td> <td>OUT</td> <td>2</td> <td>SAFE</td> </tr> </table> .- REALIZARA DE FORMA PROGRESIVA SEGÚN MARQUE 1, 2, 3 y (1 ó 2) EL INSTRUCTOR .- SE UTILIZARA EL MISMO GESTO PARA EL "STRIKE" o el "OUT"		1	STRIKE	2	BOLA	1	OUT	2	SAFE
1	STRIKE	2	BOLA							
1	OUT	2	SAFE							
9,45	ZONA DE STRIKE									
	A): SEGÚN DEFINICION EN REGLAMENTO B): TOMANDO COMO REFERENCIA AL RECEPTOR y DONDE ESTE COGE EL LANZAMIENTO									
10,00	EXPLICACION DE LOS MOVIMIENTOS BASICOS EN HOME (INCLUYE ESTILO)									
	<ol style="list-style-type: none"> 1 TOMA DE POSICION <ul style="list-style-type: none"> .- ENTRAR SIEMPRE CON EL PIE DEL BATEADOR (según sea derecho o zurdo) .- AGACHARSE EN EL MOMENTO PREVIO DEL LANZAMIENTO .- SIEMPRE DEBEMOS DE VER DE FORMA COMPLETA EL HOME .- UTILIZAR EL OTRO PIE PARA TOMAR LA POSICION SEGÚN COLOCACION DEL RECEPTOR .- NO MOVERNOS HASTA QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR EL RECEPTOR 2 GRITO GUTURAL UNA VEZ QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR EL RECEPTOR 3 LEVANTARSE SIN PERDER DE VISTA LA BOLA 4 CANTAR y MARCAR SEGÚN SEA "STRIKE" o "BOLA" SIN PERDER DE VISTA LA BOLA 5 CANTAR y MARCAR el "STRIKE-OUT" 									
10,30	PRACTICA DE LOS 5 MOVIMIENTOS (REALIZADA DE FORMA ROTATORIA POR LOS ASISTENTES)									
11,30	RECESO									
11,45	NOCIONES BASICAS DE POSICIONES DE MECÁNICA EN HOME									
	A): POSICION PARA DECIDIR JUGADAS DE "OUT" o "SAFE" D): BATAZOS SIN CORREDORES EN BASES B): FOUL FLY AL BACK STOP E): BATAZOS CON CORREDORES EN BASES C): PISA y CORRE									
12,00	NOCIONES BASICAS DE POSICIONES DE MECÁNICA A 2 ARBITROS EN BASES									
	A): SIN HOMBRES EN BASE C): CON CORREDOR AL MENOS EN 2ª ó 3ª BASE B): CON CORREDOR EN 1ª .- PICK OFF .- ROBO DE BASES .- ROBO DE BASES .- DOBLE PLAY .- DOBLE PLAY .- FLYs D): CUADRO CERRADO									
12,45	PRACTICA DE LOS MOVIMIENTOS 1, 2, 3 y (1 ó 2) (INCLUYE ESTILO)									
	A): LOS ASISTENTES REALIZAN A LA VEZ EL MISMO EJERCICIO SOBRE LA LINEA DE 1ª BASE .- EL INSTRUCTOR MARCA LOS TIEMPOS "1", "2", "3" y ("1" ó "2") .- LOS PARTICIPANTES REALIZAR LOS MOVIMIENTOS y SEÑALAN EL "OUT" o el "SAFE" B): SE REALIZA EL MISMO EJERCICIO DE FORMA INDIVIDUALIZADA IDEM CASO ANTERIOR									
13,30	INTERCAMBIO DE ALINEACIONES PREVIO AL PARTIDO e INICIO DEL JUEGO									
13,45	MOVIMIENTOS USUALES DEL LANZADOR									
14,00	COMIDA (en lugar próximo y todos juntos)									
16,00										

MODULO**1****C.N.Ar.****2ª SESIÓN****BEISBOL****SABADO por la TARDE****5 HORAS**

16,00	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	TERRENO DE JUEGO
16,15	EXPLICACION y PRACTICA DE LOS GESTOS USUALES (INCLUYE ESTILO) .- PLAY BALL .- BOLA MUERTA .- BOLA FOUL .- BOLA BUENA .- BALK .- INTERFERENCIA .- OBSTRUCCIÓN .- CONTEO .- PERDIDA DE CONTEO .- FOUL TIP .- SEÑA DE INFIELD FLY .- INFIELD FLY .- SOLICITUD DE MEDIO SWING .- EXPULSION .- OTROS .- SE REALIZARAN PRACTICAS CONJUNTAS DE TODO EL GRUPO	
16,45	EJERCICIO DE SEGUIMIENTO DE LA PELOTA Grupos de 4 ó 5 participantes A): UNO EN EL CENTRO DEL GRUPO SE MOVERA y SEGUIRA LA PELOTA CON LA VISTA B): EL RESTO TIRARAN y COGERAN LA PELOTA	
17,15	PRACTICA DE LOS MOVIMIENTOS 1, 2, 3 y (1 ó 2) (INCLUYE ESTILO) A): EL PARTICIPANTE QUE RECIBE LA PELOTA CANTA "1" ó "2" B): EL PARTICIPANTE DEL CENTRO CANTA "SAFE" o "OUT" SEGÚN SEA EL CASO	
17,45	RECESO	
18,00	MANUAL DE MECANICA INICIACION a 1 y 2 ARBITROS A): POSICIONES y COMPETENCIAS .- INICIO DEL JUEGO .- FINAL DEL JUEGO .- POSICIONES EN HOME .- POSICIONES EN BASES .- COMPETENCIAS FOUL-FAIR B): MOVIMIENTOS .- PIK-OFF .- ROBO DE BASES .- DOBLE PLAY .- ROLLING AL CUADRO .- HIT .- FOUL FLY .- FLY IZQUIERDO .- FLY CENTRO .- FLY DERECHO	AULA
21,00	FIN DE MODULO-1	
EN ESTE MODULO SE REALIZARA UNA VALORACION DEL INSTRUCTOR POR CADA PARTICIPANTE		

MODULO

2

C.N.Ar.



UTILLAJE

BEISBOL

1ª SESION

TOTAL 10 HORAS

NECESIDADES DE MATERIAL

- AULA
- PIZARRA
- VIDEO PROYECTOR

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

2ª SESION

NECESIDADES DE MATERIAL

- AULA
- PIZARRA
- VIDEO PROYECTOR

PARTICIPANTES

NECESIDADES DE MATERIAL

- LIBRETA DE APUNTES
- MANUALES

MODULO**2****C.N.Ar.****1ª SESIÓN****BEISBOL****NECESIDADES DE MATERIAL**

- AULA
- PIZARRA
- VIDEO PROYECTOR

SABADO a la MAÑANA		AULA	5 HORAS
9,00	TEST INICIO		
9,30	CORRECCION TEST INICIO		
10,00	REGLAS DE JUEGO		
	1): INDICE DEL REGLAMENTO 2): PONIENDO LA PELOTA EN JUEGO <ul style="list-style-type: none"> - INTERCAMBIO DE ALINEACIONES - BATEADOR DESIGNADO 		
			- ¿SUSTITUCIONES?
	3): DEFINICION DE PARTIDOS <ul style="list-style-type: none"> - PARTIDO TERMINADO - PARTIDO SUSPENDIDO - PARTIDO VALIDO o CONCLUIDO - PARTIDO SUSPENDIDO - PARTIDO NO VALIDO 		
			- PARTIDO EMPATADO - PARTIDO PROTESTADO - PARTIDO FORFEIT - PARTIDO APLAZADO - DOBLE JUEGO
	4): PELOTA VIVA 5): PELOTA MUERTA 6): PELOTA MUERTA DEMORADA <ul style="list-style-type: none"> - AVANCE DE CORREDORES SIN RIESGO 		
			- AVANCE DE CORREDORES A RIESGO
	7): OBSTRUCCION 8): INTERFERENCIA <ul style="list-style-type: none"> - OFENSIVA - DEFENSIVA 		
			- DEL ARBITRO - DEL ESPECTADOR
11,15	RECESO		
11,30	REGLAS DE JUEGO		
	9): PELOTA EN VUELO 10): COGIDA 11): TOCADO 12): PELOTA BUENA (FAIR BALL) 13): PELOTA MALA (FOUL BALL)		
13,15	METODOLOGIA y ORGANIZACION		
	<ul style="list-style-type: none"> - UNIFORMIDAD y PRESENCIA - REDACCION DE ACTAS - PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO - REGLAMENTO DE REGIMEN DISCIPLINARIO - ACLARACION DE DUDAS 		
14,00	COMIDA (EN LUGAR PROXIMO y TODOS JUNTOS)		
16,00	(ENTRE LAS 14,30 y LAS 15,30 HORAS)		

MODULO**2****C.N.Ar.****2ª SESIÓN****BEISBOL****NECESIDADES DE MATERIAL**

- .- AULA
- .- PIZARRA
- .- VIDEO PROYECTOR

SABADO a la TARDE	AULA	5 HORAS
16,00	REGLAS DE JUEGO	
	14): ZONA DE STRIKE - STRIKE 15): FOUL TIP 16): INFIELD FLY 17): APELACION	
	.- CON BOLA EN JUEGO .- CON BOLA MUERTA .- COMO SE APELA	.- CASOS DE APELACION .- REQUISITOS .- MEDIO SWING
	18): CUANDO UN BATEADOR SE CONVIERTE EN CORREDOR 19): BATEADOR DESIGNADO 20): BATEANDO FUERA DE TURNO 21): CORREDOR AVANZA SIN RIESGO DE SER ELIMINADO 22): CUALQUIER CORREDOR ES OUT 23): BALK	
	.- SOBRE LOS PIES DEL LANZADOR	.- EN CONTACTO CON LA PEANA
	24): EL LANZADOR NO PODRA 25): LANZAMIENTO ILEGAL 26): SUSTITUCION DE JUGADORES	
	.- A LA OFENSIVA .- A LA DEFENSIVA	.- DEL LANZADOR .- DEL BATEADOR DESIGNADO
18,00	RECESO	
18,15	REGIMEN DISCIPLINARIO	
	27): SANCIONES	
	.- REGLAS DE JUEGO .- REGLAMENTO DE COMPETICIONES	.- BASES DE LA LIGA .- REGLAMENTO DISCIPLINARIO
	28): SANCIONES DISCIPLINARIAS	
	.- DE PARTE	.- DE OFICIO
19,00	METODOLOGIA y ORGANIZACION	
	.- ETICA ARBITRAL .- RELACION DE LOS ARBITROS ENTRE SI .- ACLARACION DE DUDAS	
20,00	RESOLUCION DE DUDAS	
21,00	FIN DE MODULO-2	
EN ESTE MODULO SE REALIZARA UNA VALORACION DEL INSTRUCTOR POR CADA PARTICIPANTE		

MODULO

3

C.N.Ar.



UTILLAJE

BEISBOL

1ª SESION

TOTAL 15 HORAS

NECESIDADES DE MATERIAL

- TERRENO DE JUEGO
- VESTUARIO
- AULA y PIZARRA PROXIMA AL TERRENO DE JUEGO (ACONSEJABLE en CASO de LLUVIA)
- VIDEO PROYECTOR (ACONSEJABLE en CASO de LLUVIA)
- MAQUINA LANZAPELOTAS ó 1 LANZADOR (PARA SESION DE 10,00 a 11,45 HORAS)
- 1 RECEPTOR y SUS PROTECCIONES (PARA SESION DE 10,00 a 11,45 Horas)
- VARIOS JUGADORES (PARA SESION DE 11,00 a 14,00 Horas)
- PELOTAS
- GUANTES
- 2 BATES
- 2 CASCOS
- AL MENOS 2 EQUIPOS DE ARBITROS (PETO, ESPINILLERAS, CARETA, ESCOBILLA, MARCADOR, ETC..)
- **TRIPODE y CAMARA DE VIDEO GRABACION (PARA SESION DE 10,00 a 14,00 HORAS)**
ES ACONSEJABLE SU USO, EN CASO DE NO UTILIZARSE SE SUSTITURA POR OTRA MATERIA desde las **19,00 a las 21,00 horas de la 2ª SESION**

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

2ª SESION

NECESIDADES DE MATERIAL

- TERRENO DE JUEGO
- VESTUARIO
- AULA y PIZARRA (A PARTIR DE LAS 18,00 horas)
- VIDEO PROYECTOR
- PELOTAS
- GUANTES
- **TRIPODE y CAMARA DE VIDEO GRABACION (DE 16,00 a 18,00 Horas)**
- **MONITOR DE TV PARA REPRODUCIR LA GRABACION DE LA VIDEO CAMARA**
ES ACONSEJABLE SU USO, EN CASO DE NO UTILIZARSE SE SUSTITURA POR OTRA MATERIA desde las **19,00 a las 21,00 horas de la 2ª SESION**

3ª SESION

NECESIDADES DE MATERIAL

- AULA y PIZARRA
- VIDEO PROYECTOR
- TERRENO DE JUEGO (POR SI el SÁBADO HUBO LLUVIA)
- VESTUARIO (POR SI EL HAY PRACTICAS)
- PELOTAS (POR SI HAY PRACTICAS)
- GUANTES (POR SI HAY PRACTICAS)

PARTICIPANTES

NECESIDADES DE MATERIAL

- VESTURIO y CALZADO DEPORTIVO (IMPORTANTE DOBLE CALZADO PARA ENTRAR EN EL AULA)
- LIBRETA DE APUNTES
- MATERIAL DE ARBITRAJE PROPIO (SI ES POSIBLE)
- GUANTE



NECESIDADES DE MATERIAL

- TERRENO DE JUEGO
- VESTUARIO
- AULA y PIZARRA PROXIMA AL TERRENO DE JUEGO (ACONSEJABLE en CASO de LLUVIA)
- VIDEO PROYECTOR (ACONSEJABLE en CASO de LLUVIA)
- MAQUINA LANZAPELOTAS ó 1 LANZADOR (PARA SESION DE 10,00 a 11,45 HORAS)
- 1 RECEPTOR y SUS PROTECCIONES (PARA SESION DE 10,00 a 11,45 Horas)
- VARIOS JUGADORES (PARA SESION DE 11,00 a 14,00 Horas)
- PELOTAS
- GUANTES
- 2 BATES
- 2 CASCOS
- AL MENOS 2 EQUIPOS DE ARBITROS (PETO, ESPINILLERAS, CARETA, ESCOBILLA, MARCADOR, ETC..)
- **TRIPODE y CAMARA DE VIDEO GRABACION (PARA SESION DE 10,00 a 14,00 HORAS)**
 ES ACONSEJABLE SU USO, EN CASO DE NO UTILIZARSE SE SUSTITURA POR OTRA MATERIA desde las 19,00 a las 21,00 horas de la 2ª SESION

SABADO a la MAÑANA		TERRENO DE JUEGO	5 HORAS
9,00	CALENTAMIENTO PREVIO		
9,15	BREVE EXPLICACION DE LOS MOVIMIENTOS BASICOS EN HOME (INCLUYE ESTILO) SOBRE EL LANZAMIENTO 1): TOMA DE POSICION A): AGACHARNOS EN EL MOMENTO PREVIO DEL LANZAMIENTO B): SIEMPRE DEBEMOS DE VER DE FORMA COMPLETA EL HOME C): UTILIZAR EL OTRO PIE PARA TOMAR LA POSICION SEGÚN LA DEL RECEPTOR D): NO MOVERNOS HASTA QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR EL RECEPTOR 2): GRITO GUTURAL UNA VEZ QUE LA PELOTA SEA COGIDA POR EL RECEPTOR 3): LEVANTARSE SIN PERDER DE VISTA LA BOLA 4): CANTAR y MARCAR SEGÚN SEA "STRIKE" o "BOLA" SIN PERDER DE VISTA LA BOLA 5): CANTAR y MARCAR el "STRIKE-OUT" MOVIMIENTOS EN HOME SOBRE BATAZOS A): FOUL FLY AL BACK STOP B): BATAZO DE ROLLING SOBRE LAS LINEAS (CON y SIN ARBITRO EN PRIMERA) C): BATAZOS DE FLY A): SOBRE LA LINEA DE 1ª SIN CORREDORES EN BASES B): CON CORREDORES EN BASES (POSIBLE PISA y CORRE) C): RESTO DE BATAZOS D): BATAZO AL CUADRO (CON y SIN HOMBRES EN BASE)		
10,00	PRACTICAS EN HOME (DE FORMA ROTATORIA POR LOS ASISTENTES) A): SOBRE LANZAMIENTOS B): SOBRE BATAZOS <div style="text-align: center; background-color: yellow; border: 1px solid black; padding: 2px;"> CON VIDEO CAMARA y TRIPODE, MAQUINA o LANZADOR y un RECEPTOR </div>		
11,45	RECESO		
12,00	BREVE EXPLICACION y PRACTICAS CON ARBITRO EN 1ª BASE (ANGULO DE 90º) A): BATAZO DE ROLLING ENTRE 1ª y 2ª BASE B): BATAZO DE ROLLING ENTRE 2ª y 3ª BASE C): BATAZO DE ROLLING y/o de FLY SOBRE LA LINEA DE 1ª BASE D): BATAZO DE HIT <div style="text-align: center; background-color: yellow; border: 1px solid black; padding: 2px;"> CON VIDEO CAMARA y TRIPODE </div>		
14,00 16,00	COMIDA (en lugar próximo y todos juntos)		

MODULO**3****C.N.Ar.****2ª SESIÓN****BEISBOL****NECESIDADES DE MATERIAL**

- .- TERRENO DE JUEGO
- .- VESTUARIO
- .- AULA y PIZARRA (A PARTIR DE LAS 18,00 horas)
- .- VIDEO PROYECTOR
- .- PELOTAS
- .- GUANTES
- .- **TRIPODE y CAMARA DE VIDEO GRABACION (DE 16,00 a 18,00 Horas)**
- .- **MONITOR DE TV PARA REPRODUCIR LA GRABACION DE LA VIDEO CAMARA**
ES ACONSEJABLE SU USO, EN CASO DE NO UTILIZARSE SE SUSTITURA POR OTRA MATERIA desde las **19,00 a las 21,00 horas de la 2ª SESION**

SABADO a la TARDE		TERRENO DE JUEGO	5 HORAS
16,00	BREVE EXPLICACION y PRACTICAS CON ARBITRO ENTRE 1ª y 2ª BASE <ol style="list-style-type: none"> 1 PICK OFF DEL LANZADOR A 1ª BASE 2 ROBO DE BASES 3 DOBLE PLAY 4 CON DIFERENTES BATAZOS 		
16,45	EXPLICACION y PRACTICAS CON ARBITRO ENTRE 2ª y 3ª <ol style="list-style-type: none"> 1 PICK OFF DEL LANZADOR A LAS BASES 2 ROBO DE BASES 3 DOBLE PLAY 4 CON DIFERENTES BATAZOS 5 CON CUADRO CERRADO 		
17,30	REPASO DE MATERIAS <ol style="list-style-type: none"> 1 POSICION DEL ARBITRO DE HOME PARA CANTAR JUGADAS DE "OUT" y/o "SAFE" 2 CONSULTA SOBRE MEDIO SWING 3 COMPETENCIAS y MOVIMIENTOS DEL ARBITRO DE HOME SEGUN EL BATAZO <ul style="list-style-type: none"> A): "COGIDA" B): "FOUL" y "FAIR" C): "PISA y CORRE" 4 COMPETENCIAS y MOVIMIENTOS DEL ARBITRO DE BASES SEGUN EL BATAZO <ul style="list-style-type: none"> A): CONTROL y DECISION EN "1ª, 2ª y 3ª" BASE CON, CORREDORES B): "COGIDA" C): "FOUL" y "FAIR" D): PISA y CORRE 5 BALK <ul style="list-style-type: none"> A): DESCRIPCION DESDE EL MONTICULO B): CANTADO DESDE HOME C): CANTADO DESDE BASES 		
18,45	RECESO		
19,00	REPRODUCCION DE LO GRABADO EN LA SESION DE MAÑANA	AULA	
	SE PUEDE SUSTITUIR POR REPASO DE OTRAS MATERIAS <ul style="list-style-type: none"> .- CORRECCION INDIVIDUALIZADA DE CADA PARTICIPANTE .- COMENTARIOS y PREGUNTAS GENERALES 		
21,00	FIN DE JORNADA		

MODULO**3****C.N.Ar.****3ª SESIÓN****BEISBOL****NECESIDADES DE MATERIAL**

- .- AULA y PIZARRA
- .- VIDEO PROYECTOR
- .- TERRENO DE JUEGO (POR SI el SÁBADO HUBO LLUVIA)
- .- VESTUARIO (POR SI EL HAY PRACTICAS)
- .- PELOTAS (POR SI EL HAY PRACTICAS)
- .- GUANTES (POR SI EL HAY PRACTICAS)

DOMINGO POR LA MAÑANA**AULA****5 HORAS****9,00 REPASO DE REGLAMENTO****A): DEFINICION DE PARTIDOS**

- .- PARTIDO TERMINADO
- .- PARTIDO SUSPENDIDO
- .- PARTIDO VALIDO o CONCLUIDO
- .- PARTIDO SUSPENDIDO
- .- PARTIDO NO VALIDO
- .- PARTIDO EMPATADO
- .- PARTIDO PROTESTADO
- .- PARTIDO FORFEIT
- .- PARTIDO APLAZADO
- .- DOBLE JUEGO

B): BOLA VIVA - BOLA MUERTA - BOLA MUERTA DEMORADA**C): OBSTRUCCION****D): INTERFERENCIA**

- .- OFENSIVA
- .- DEFENSIVA
- .- DEL ARBITRO
- .- DEL ESPECTADOR

E): BOLA EN VUELO**F): COGIDA****G): TOCADO****H): FAIR - FOUL****I): INFIELD FLY****J): APELACION**

- .- CON BOLA EN JUEGO
- .- CON BOLA MUERTA

K): CUANDO UN BATEADOR SE CONVIERTE EN CORREDOR**L): BATEADOR DESIGNADO****M): BATEANDO FUERA DE TURNO****n): CORREDOR AVANZA SIN RIESGO DE SER ELIMINADO****Ñ): CUALQUIER CORREDOR ES OUT****O): LANZAMIENTO ILEGAL****Q): SUSTITUCION DE JUGADORES****12,15 RECESO****12,30 EXAMENES****A): MECANICA DE BEISBOL a 1 y 2 ARBITROS****B): TEST REGLAS DE JUEGO****21,00 FIN DE CURSO**