

Fig. 16 Tiro lateral

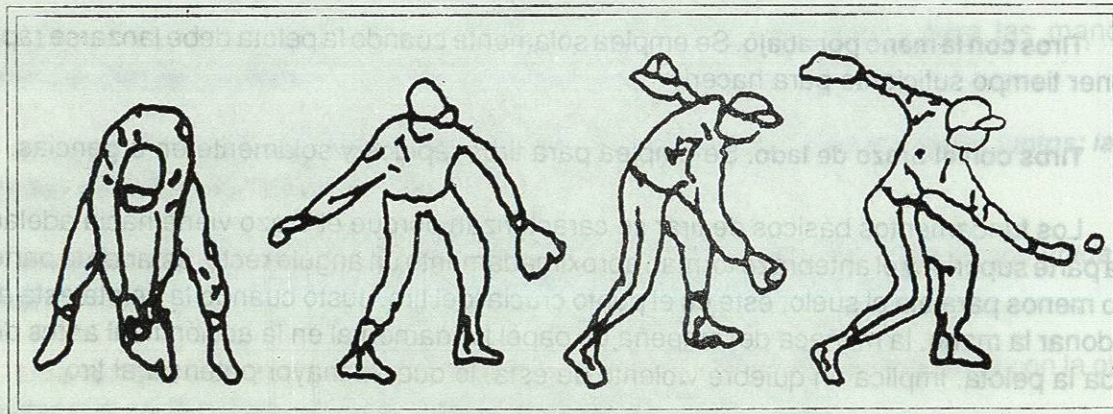


Fig. 17 Tiro por abajo

La Carrera

En cuanto el bateador golpea la pelota y da un batazo legal o *hit* se convierte en un corredor de bases y debe tocar o pisar las bases según el orden establecido y, finalmente, el *home*, a menos que sea puesto fuera de juego. Anotará una carrera para su equipo si logra recorrer todo el circuito.

Para anotar una carrera es necesario que el jugador tenga mucha velocidad, destreza y valor, además de estar muy atento a la jugada. Los corredores de base siempre presionan a la defensa.

En caso de que el bateador realice un golpe por el lado derecho del campo, durante la carrera a la primera base puede darse cuenta fácilmente de lo que sucede con la pelota. En cambio, si la golpea hacia el lado izquierdo del diamante tendrá que mirar por encima de sus hombros la ubicación de la pelota sin disminuir la velocidad y así poder decidir lo que hará al tocar la primera base.

Si la jugada a la primera base parece difícil, el jugador deberá correr a la máxima velocidad en línea recta y pisar o tocar el cojín de la primera base. Puede tener como punto de referencia la línea de *fault* y no detenerse en ningún momento hasta haber tocado la almohadilla.

En cambio si la jugada parece fácil y puede calcular incluso llegar a segunda base, el jugador debe alejarse un poco de la línea de *fault* para iniciar un arco cerrado que cortará la esquina de la primera base y así podrá seguir corriendo con una curva fácil para llegar a la segunda base.

Para pisar las tres bases y el *home*, con lo que se anota una carrera, sólo debe concluir el jugador el arco cerrado que inició al comienzo, es decir, hacer el ciclo completo.

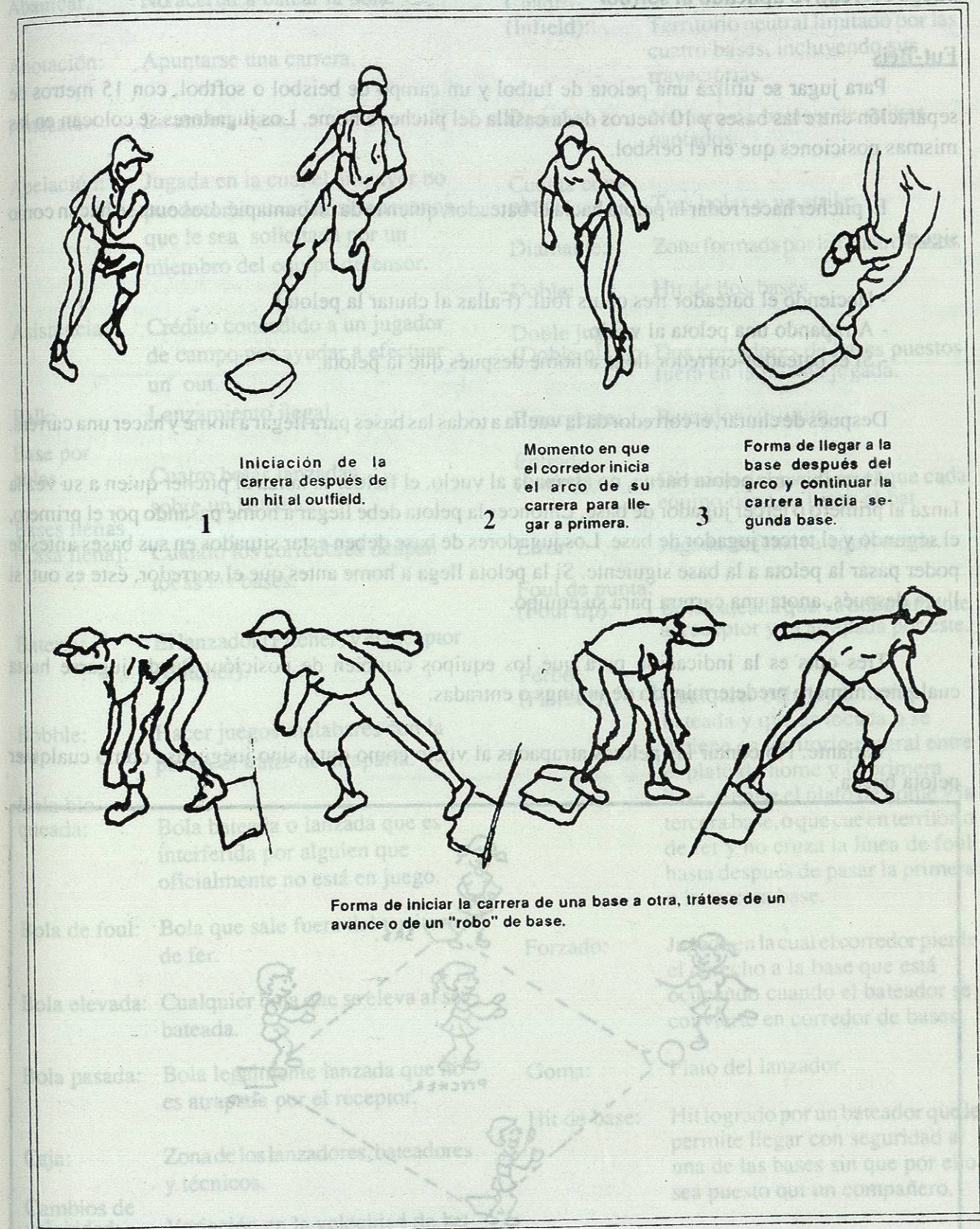


Fig. 18 Carrera.

Juego recreativo aplicado al softbol

Fut-Beis

Para jugar se utiliza una pelota de futbol y un campo de beisbol o softbol, con 15 metros de separación entre las bases y 10 metros de la casilla del pitcher a home. Los jugadores se colocan en las mismas posiciones que en el beisbol.

El pitcher hacer rodar la pelota hacia el bateador, quien le da un puntapié. Los outs se hacen como sigue:

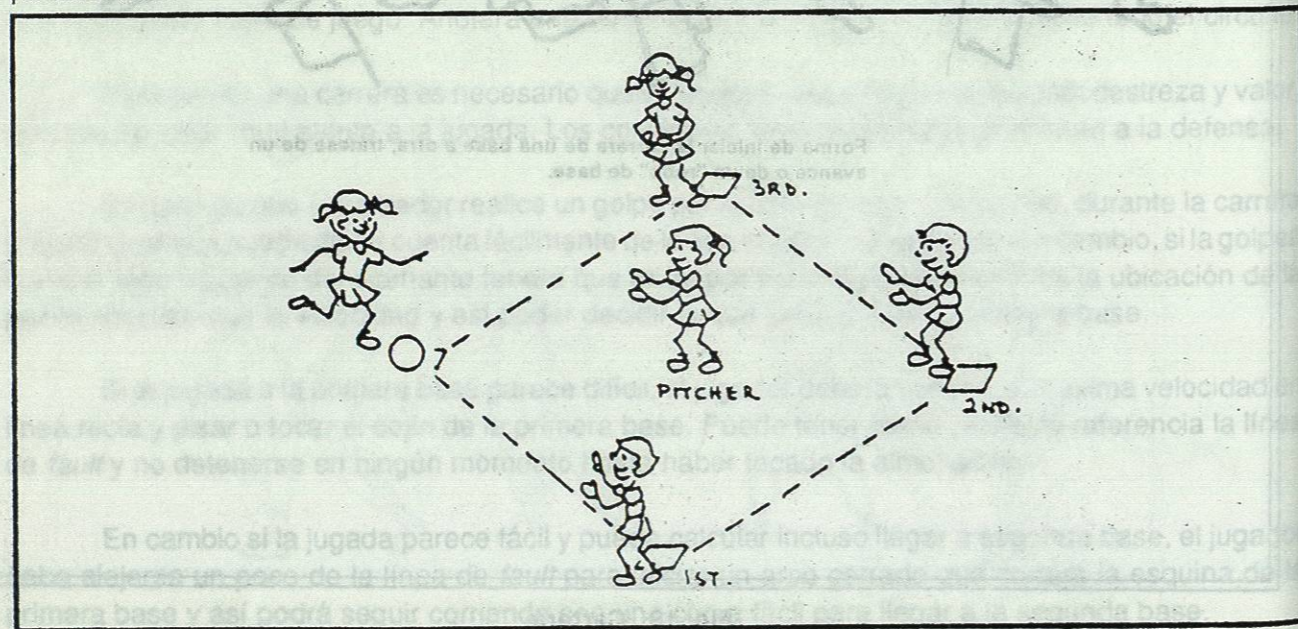
- Haciendo el bateador tres chuts foul. (Fallas al chutar la pelota)
- Atrapando una pelota al vuelo.
- Si el bateador-corredor llega a home después que la pelota.

Después de chutar, el corredor da la vuelta a todas las bases para llegar a home y hacer una carrera.

Al recibir una pelota buena, no atrapada al vuelo, el fielder la lanza al pitcher quien a su vez la lanza al primero o tercer jugador de base. Entonces la pelota debe llegar a home pasando por el primero, el segundo y el tercer jugador de base. Los jugadores de base deben estar situados en sus bases antes de poder pasar la pelota a la base siguiente. Si la pelota llega a home antes que el corredor, éste es out; si llega después, anota una carrera para su equipo.

Tres outs es la indicación para que los equipos cambien de posición. Puede jugarse hasta cualquier número predeterminado de innings o entradas.

Variante: No contar las pelotas atrapadas al vuelo como outs, sino juéguese como cualquier pelota buena.



TÉRMINOS SELECTOS DEL SOFTBOL

Abanicar:	No acertar a batear la bola.	Cleanup:	Cuarto bateador en el orden al bat.
Anotación:	Apuntarse una carrera.	Cojín:	Base.
Antesala:	La tercera base.	Cuadro (Infield):	Territorio neutral limitado por las cuatro bases, incluyendo sus trayectorias.
Apelación:	Jugada en la cual el ampayer no puede tomar una decisión a menos que le sea solicitada por un miembro del equipo defensor.	Cuenta:	Número de bolas y de strikes cantados.
Asistencia:	Crédito concedido a un jugador de campo por ayudar a efectuar un out.	Cuenta completa:	Tres bolas y un strike.
Balk:	Lanzamiento ilegal.	Diamante:	Zona formada por las cuatro bases.
Base por bolas:	Cuatro bolas lanzadas sobre un bateador.	Doble:	Hit de dos bases.
Bases llenas (Casa llena):	Cuando los corredores ocupan todas las bases.	Doble jugada (Doble play):	Dos corredores de bases puestos fuera en la misma jugada.
Batería:	El lanzador (Pitcher) y el receptor (Catcher).	Emergente:	Bateador sustituto.
Bobble:	Hacer juegos malabares con la pelota al tratar de atraparla.	Entrada (Inning):	División del juego en el que cada equipo tiene su turno al bat.
Bola bloqueada:	Bola bateada o lanzada que es interferida por alguien que oficialmente no está en juego.	Error:	Jugada defensiva equivocada.
Bola de foul:	Bola que sale fuera del territorio de fer.	Foul de punta: (Foul tip):	Bola bateada que va directamente al receptor y es atrapada por éste.
Bola elevada:	Cualquier bola que se eleva al ser bateada.	Férbol (Fairbol):	Cualquier bola legalmente bateada y que es tocada o se detiene en territorio neutral entre el plato de home y la primera base, o entre el plato de home y la tercera base, o que cae en territorio de fer y no cruza la línea de foul hasta después de pasar la primera o la tercera base.
Bola pasada:	Bola legalmente lanzada que no es atrapada por el receptor.	Forzado:	Jugada en la cual el corredor pierde el derecho a la base que está ocupando cuando el bateador se convierte en corredor de bases.
Caja:	Zona de los lanzadores, bateadores y técnicos.	Goma:	Plato del lanzador.
Cambios de velocidad:	Variación en la velocidad de las bolas.	Hit de base:	Hit logrado por un bateador que le permite llegar con seguridad a una de las bases sin que por ello sea puesto out un compañero.
	1020124202	Intermedia:	La segunda base.

Jonrón:	Hit que hace a un bateador recorrerlas cuatro bases y anotar una carrera.	Sacar a un jugador en base o por batazo.
Línea:	Bola bateada que sale despedida en línea recta.	Sorprender: Atrapar a un corredor fuera de la base.
Marcador:	Descripción condensada del juego mediante símbolos.	Terreno de fuera: Territorio neutral más allá de cuadro.
Out:	Retiro de un bateador o corredor de bases en el transcurso del juego.	Tiro alto: Lanzamiento por arriba de la cabeza del guardabase o del jardinero.
Pase:	Pasar a otra base.	Toque: Bola que intencionalmente se toca con suavidad con el bat y se dirige lentamente al cuadro.
Rebasar:	Correr más allá de la base.	Triple: Hit de tres bases.
Rola:	Bola bateada que toca el terreno antes de rebasar una base, sea en terreno de fer o de foul.	Triple jugada: Tres corredores de bases puestos fuera en la misma jugada.
Sacrificio:	Toque o bola elevada que permite avanzar a un corredor de bases.	Zurdo: Lanzador o bateador zurdo.
Saque acreditado:	Out acreditado a un filder por	Wild pitch: Lanzamiento mal hecho por el lanzador.

Actividades del capítulo

I.- Describe los aspectos más importantes de la historia del softbol y realiza un cuadro sinóptico de dicha información.

T A N O T A C I O N

P I C U A D R O L O

W O R D S

I N J S W I C D O S

O R I J E F B A L K

Q U A R T E R S

U N P S R K J O C T A

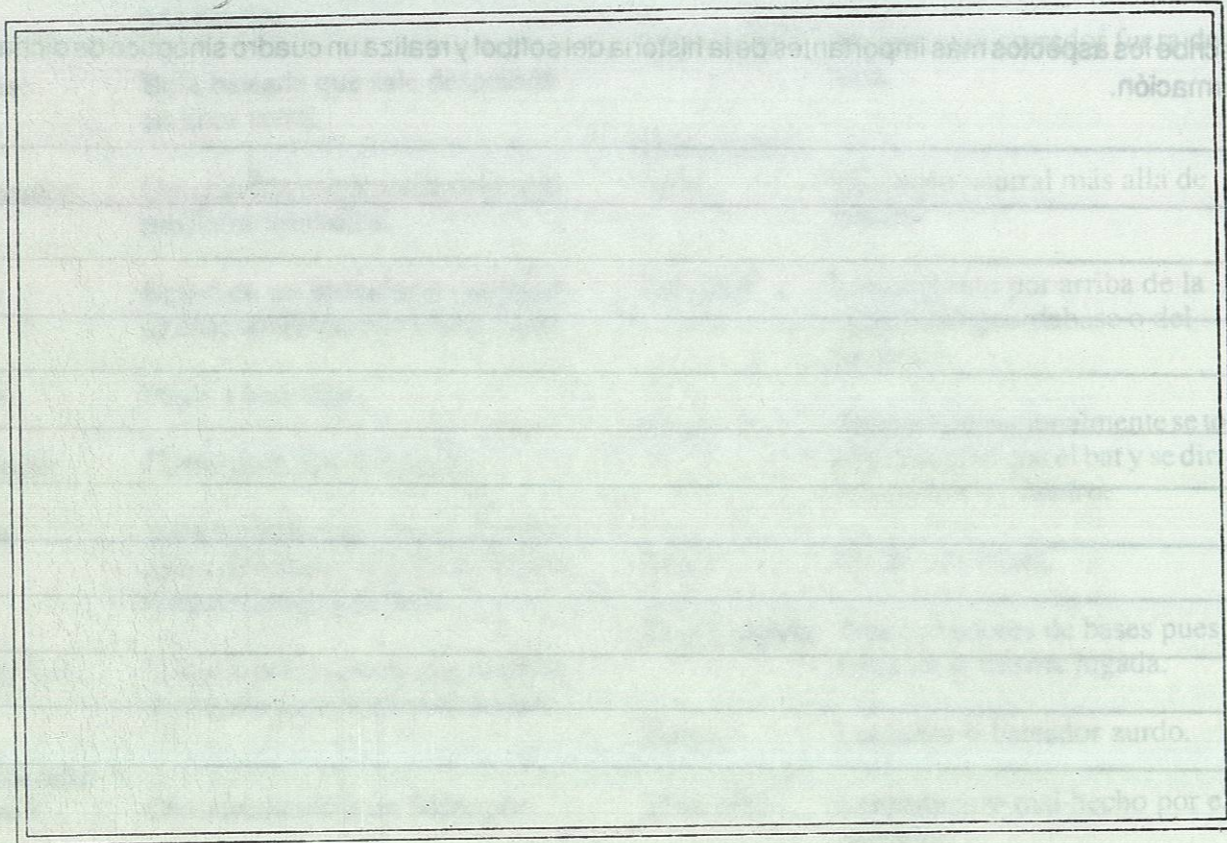
E B E V O F U N I O

S U P M R K T A Z O

Cuadro sinóptico

- | | |
|--|---|
| 1. Toque a bola elevada que permite avanzar a un corredor de bases | 6. Territorio neutral limitado por las cuatro bases, incluyendo sus trayectorias. |
| 2. Bola bateada que toca el terreno antes de rebasar una base, sea en terreno de fer o foul. | 7. Apuntarse una carrera. |
| 3. Retiro de un bateador o corredor de bases en el transcurso del juego. | 8. Lanzamiento ilegal. |
| 4. Bola que intencionalmente se toca con suavidad con el bat y se dirige lentamente al cuadro. | 9. Jugada defensiva equivocada. |
| 5. Base | 10. Hit que hace a un bateador recorrer las cuatro bases y anotar una carrera. |

II.- Dibuja el campo de juego del softbol con sus medidas reglamentarias



III.- Realiza un esquema conceptual de las técnicas de participación.

IV.- Encuentra y subraya en el cuadro las respuestas:

S	B	P	L	M	Q	R	S	R	A
T	A	N	O	T	A	C	I	O	N
P	J	C	U	A	D	R	O	L	Q
N	O	O	R	Ñ	P	B	L	A	M
T	N	J	S	W	T	C	D	O	S
O	R	I	J	E	F	B	A	L	K
Q	O	N	P	R	E	I	S	G	H
U	N	F	S	R	J	O	C	T	A
E	B	E	V	O	F	U	N	I	Q
S	C	P	M	R	K	T	A	Z	O

1. Toque a bola elevada que permite avanzar a un corredor de bases
2. Bola bateada que toca el terreno antes de rebasar una base, sea en terreno de fer o foul.
3. Retiro de un bateador o corredor de bases en el transcurso del juego.
4. Bola que intencionalmente se toca con suavidad con el bat y se dirige lentamente al cuadro.
5. Base
6. Territorio neutral limitado por las cuatro bases, incluyendo sus trayectorias.
7. Apuntarse una carrera.
8. Lanzamiento ilegal.
9. Jugada defensiva equivocada.
10. Hit que hace a un bateador recorrer las cuatro bases y anotar una carrera.