RESUMEN DE SÓFTBOL – EDUCACIÓN FÍSICA

💡 ¿Qué es el sóftbol?

- Es un **deporte de conjunto y cancha compartida**, donde dos equipos (de 9 jugadores) se enfrentan alternando entre **ataque** (ofensiva) y **defensa**.
- Se juega en un campo con forma de **diamante** y gana el equipo que anota **más carreras** tras **7 entradas (innings)**.

📜 Historia

- Se originó en **Chicago, EE.UU.**, en 1887, como *indoor baseball* (juego de interior).
- Creador: **George Hancock**. Escribió el primer reglamento en 1889.
- En 1895 se juega al aire libre, llamado *kitten ball*.
- En 1926 aparece por primera vez el nombre **softbol**.
- En 1934 se organiza el primer torneo nacional, y al año siguiente se unifican las reglas.

🧠 **Conceptos fund gg ya tryg el era de de gg hyrhy GT y TT th ya T Herramentales**

- **Carrera**: se anota cuando un/a jugador/a ofensivo/a batea y logra recorrer todas las bases (1ra, 2da, 3ra) y llegar al **home** sin ser eliminado.
- **Entrada o inning**: una entrada se completa cuando **ambos equipos** han estado una vez al ataque y una vez en defensa (con 3 outs cada uno).
- **Gana**: el equipo con más carreras al final de las 7 entradas.

GLOSARIO

- Forma de **diamante** con 4 bases (Home, 1ra, 2da, 3ra), separadas 18,29 m.
- **Zona de** : zona entre las rodillas y axilas del bateador, sobre el home. Allí debe pasar la pelota para que sea válida.
- **Outfield**: es la parte del campo **más alejada**, donde están los jardineros (izquierdo, central y derecho). Tiene pasto.
- **Infield**: zona interior del diamante (de tierra), donde están las bases.
- **Zona fair**: entre las dos líneas blancas que van del home a 1ra y a 3ra.
- **Zona foul**: fuera de esas líneas. Si la bola cae ahí, no está en juego (con excepciones).

Elementos del juego

- **Bola**: 30,2 cm, 166,5 g, color amarillo con costuras rojas.
- **Bate**: hasta 86,4 cm y 1077 g. Hecho de grafito, cerámica o metal.
- **Guante**: lo usa la defensa para atrapar la bola.
- **Cascos**: usados por bateadores y corredores para protección.
- **Atuendo del receptor (catcher)**: protección especial por los lanzamientos rápidos.

Posiciones defensivas (9 jugadores)

1. **Pitcher (lanzador)**
2. **Catcher (receptor)**
3. **1ra base**
4. **2da base**
5. **3ra base**
6. **Shortstop**
7. **Jardinero izquierdo**
8. **Jardinero central**
9. **Jardinero derecho**

JUGABILIDAD

- Se turnan para **batear**.
- El orden al bate no se puede cambiar durante el inning.
- Puede haber: **bateador emergente** y **jugador designado**.
- Termina su turno cuando hay **3 outs**.
- Objetivo: batear la bola y **avanzar por las bases** para anotar carreras.

✅ **Equipo defensivo**

- Se coloca dentro del campo para **impedir las carreras** del rival.
- Objetivo: conseguir **3 outs** y recuperar el turno de ataque.

❌ Formas de OUT

Out del bateador:

- 3 **s**.
- La bola es **atrapada en el aire** (fly).
- Revuelca el bate.
- Batea fuera de turno o entra sin autorización.

Out del bateador-corredor:

- Tocado por la bola al salir corriendo.
- Si la bola llega antes a 1ra base y el defensor la pisa con la bola.

Out del corredor:

- Tocado con la bola fuera de base.
- Sale corriendo antes de que el pitcher lance.
- Se desvía del camino (fuera de la corredera).

- No regresa a base tras fly.
- **Out forzado**: si está obligado a correr a la siguiente base y el defensor pisa esa base con la bola.

⚠️ Regla del Infield Fly

- Si hay corredores en **1ra y 2da (o bases llenas)** y hay **menos de 2 outs**, y se batea una bola fácil dentro del infield:
- El **árbitro grita "infield fly"** y el bateador queda automáticamente **OUT**, aunque el defensor deje caer la bola.
- Así se evita que la defensa haga una jugada doble a propósito.
- Los corredores pueden avanzar, pero corren el riesgo de ser eliminados.

🎯 Zona fair y foul

- La **bola está en juego** solo si cae en la zona **fair** (entre home–1ra y home–3ra).
- Es **foul** si:
    - Va hacia atrás.
    - Pica dentro del fair y sale por la línea de foul.
    - ⚠️ Excepción: si pica en el **outfield** y sale, sigue en juego.

🔁 Bateo, bolas y s

- Si la bola pasa por la **zona de** y no se batea = .
- Si el bateador falla el golpe = .
- Si hay menos de 2 s y la bola bateada va a zona foul = .
- Si el lanzamiento va **fuera de zona** y no se batea = **bola**.
    - Con **4 bolas**, el bateador va a 1ra base (**base por bola**).
    - Con **3 s**, el bateador es **out**.

🏃 Robo de base

- Si hay jugadores en base, pueden correr hacia la próxima base **cuando la bola sale de la mano del pitcher**.
- Corren bajo riesgo de ser **eliminados**.

Foul tip: Un foul tip es cuando el bateador apenas roza la pelota con el bate (un toque leve), y la pelota va directamente a las manos del catcher y es atrapada sin que toque el suelo. Si ya tiene 2 s cuenta como out.

⚾ Formas de llegar al tercer (out):

1. ✅ Swing fallido (tirarle y fallar)

El bateador **intenta batear**, pero **falla** (no toca la pelota).
👉 Tres swings fallidos = **out**.

---

2. ✅ cantado

El árbitro **canta** porque el lanzamiento pasó por la **zona de** y el bateador **no hizo swing**.
👉 Si ocurre 3 veces, es **out** aunque nunca haya intentado batear.

---

3. ✅ Foul tip atrapado

Como vimos antes: el bateador **roza apenas la pelota**, y el catcher **la atrapa sin que toque el suelo**.
👉 Si ya tenía 2 s, **cuenta como 3 y es out**.

---

4. ✅ Foul ball en el tercer

Esto **NO produce un out, excepto si es un toque de bola (bunt)**:

- Si el bateador hace **un toque de bola con dos s** y la pelota sale **foul**, entonces sí:
  👉 **Es 3 y queda out**.

5. ✅ Tercer no atrapado (*solo en algunas ligas*)

Si el **catcher no atrapa el tercer en el aire** (la pelota toca el suelo), el bateador puede **correr a primera base**.
👉 Solo puede hacerlo si: hay dos outs o primera base no está ocupada

🛠️ Técnicas del juego

🟣 Bateo:

- Se batea con ambas manos.
- Se da un paso hacia el lanzador y se gira el cuerpo para golpear.
- Luego se suelta el bate y se corre a 1ra base.

🟢 Recepción:

- Postura firme, rodillas flexionadas.
- Atrapar con el guante y, si se puede, con ambas manos.
- Si la bola va alta: dedos hacia arriba. Si es baja: dedos hacia abajo.

🔵 Tiro:

- Se sujeta firme, sin apretar.

- Se lanza con un paso del pie contrario al brazo que lanza.

🟠 **Correr bases:**

- Se corre en sentido antihorario.
- Si un defensor obstruye, el corredor avanza sin riesgo.
- Existe el **corredor emergente** (reemplazo para correr).

🟡 **Lanzamiento:**

- El **pitcher** lanza en movimiento circular, por debajo.
- La bola debe cruzar el home dentro de la **zona de** .

Términos de Softbol

🟠 GENERALIDADES DEL JUEGO

- **Sóftbol**: Deporte en equipo, con ofensiva y defensiva, que se juega en un campo en forma de diamante. Gana quien anota más carreras.
- **Entrada (inning)**: Momento del juego en el que cada equipo pasa una vez por la ofensiva y una por la defensiva. Se juegan 7 entradas.
- **Zona de** : Espacio entre las rodillas y las axilas del bateador, sobre el home. Ahí debe pasar la bola para ser “”.
- **Fair ball (bola buena)**: Bola bateada dentro del campo legal.

- **Foul ball (bola en falta)**: Bola que cae fuera del campo legal (zona foul).
- **Live ball (pelota viva)**: Bola en juego.
- **Time (tiempo)**: Se detiene el juego por orden del árbitro.

🔵 POSICIONES Y ZONAS

- **Cajón del bateador**: Lugar donde se para el bateador para golpear la bola.
- **Home plate (plato de home)**: Base donde se batea y se anota la carrera.
- **Infield**: Zona interior del campo, donde están las bases. De tierra.
- **Outfield**: Zona externa, de césped, donde juegan los jardineros.
- **Bullpen**: Zona donde calientan los lanzadores suplentes.
- **Dugout (banco)**: Área donde se sientan los jugadores que no están en juego.

🟢 POSICIONES DE JUEGO (DEFENSIVA)

- **Pitcher (lanzador)**: Lanza la bola hacia el bateador.
- **Catcher (receptor)**: Recibe los lanzamientos detrás del home.
- **Primera, segunda y tercera base**: Jugadores que cubren sus respectivas bases.
- **Shortstop (parador corto)**: Entre segunda y tercera base.
- **Jardineros (izquierdo, central y derecho)**: Cubren el outfield.
- **Fielder**: Cualquier jugador de la defensa.

🔴 CONCEPTOS OFENSIVOS

- **Bateador (batter/hitter)**: Jugador que intenta golpear la bola.
- **Hit**: Batazo limpio que no es controlado por la defensa.
- **Single**: Hit que permite llegar a 1ra base.
- **Double**: Hit que permite llegar a 2da base.
- **Home run (jonrón)**: Batazo que permite recorrer todas las bases y anotar.
- **Grand Slam**: Home run con bases llenas (4 carreras).
- **Sacrifice hit (toque de sacrificio)**: Bateo suave para avanzar corredores, aunque el bateador sea eliminado.
- **Sacrifice fly (fly de sacrificio)**: Fly que permite que un corredor anote después de atrapada la bola.
- **Slugging percentage**: Promedio de bases alcanzadas por hits.
- **Batting average (promedio de bateo)**: Cantidad de hits dividida por turnos al bate.
- **On-base percentage (porcentaje en base)**: Veces que se llega a base dividido por turnos totales.
- **RBI (Carrera impulsada)**: Cuando el bateador impulsa una carrera con su acción.
- **Scoring position**: Corredor en 2da o 3ra base, cerca de anotar.

⚪ CORREDORES Y ACCIONES RELACIONADAS

- **Base**: Cada una de las 4 posiciones que se deben recorrer para anotar.
- **Bases loaded (bases cargadas)**: Hay corredores en 1ra, 2da y 3ra.
- **Base on balls (base por bola)**: Cuando el bateador recibe 4 bolas y avanza a 1ra.
- **Intentional walk**: Base por bola concedida a propósito.
- **Hit by pitch**: El bateador es golpeado por la bola y va a 1ra.
- **Base runner**: Corredor en base.
- **Pinch runner (corredor emergente)**: Corredor que reemplaza a otro.
- **Steal (robo de base)**: Avance de una base durante el lanzamiento.

- **Rundown (encerrada)**: El corredor queda atrapado entre dos bases.
- **Forceout (out forzado)**: Out obligado por avance de otro corredor.
- **Left on base (dejado en base)**: Corredor que no anota y queda en base tras 3 outs.

🟣 JUGADAS DEFENSIVAS

- **Putout (puesto out)**: Acción que elimina a un jugador ofensivo.
- **Assist (asistencia)**: Jugador que ayuda en un out (por pase o desvío).
- **Error**: Falla de un defensor que permite avance o evita un out.
- **Double play (jugada doble)**: Dos outs en una misma jugada.
- **Triple play (jugada triple)**: Tres outs en una misma jugada.
- **Fielder's choice**: Defensa elige poner out a un corredor en vez del bateador.

🧪 LANZAMIENTOS

- **Fastball**: Bola rápida.
- **Curveball**: Bola curva, con efecto.
- **Rise ball**: Bola que sube al acercarse al bateador.
- **Change-up**: Bola más lenta que engaña al bateador.
- **Illegal pitch**: Lanzamiento que infringe las reglas.
- **Wild pitch (lanzamiento desviado)**: Bola que el catcher no puede controlar.
- **Passball (pasbol)**: Bola que el receptor deja pasar, aunque pudo controlarla.

📊 ESTADÍSTICAS Y TÉRMINOS FINALES

- **Box score**: Resumen del juego con todas las estadísticas.
- **ERA (promedio de carreras ganadas)**: Carreras permitidas por un lanzador cada 7 entradas.
- **Save (salvado)**: Estadística del lanzador que mantiene la victoria en situaciones difíciles.
- **Complete game (juego completo)**: El lanzador lanza todo el partido.
- **No-hitter**: El lanzador no permite ningún hit en todo el juego.
- **Perfect game (juego perfecto)**: Nadie llega a base en todo el juego.
- **Substitute (sustituto)**: Jugador que entra en lugar de otro.
- **Utility player**: Jugador que puede ocupar muchas posiciones.
- **Designated hitter (DH)**: Batea por otro sin jugar a la defensa.
- **Designated player (DP)**: Batea por otro, pero sí puede jugar a la defensa si lo reemplaza.
- **Slap (timonero)**: Golpe controlado usado por bateadores zurdos.
- **Bunt (plancha)**: Golpe suave sin swing, para avanzar corredores.
- **Foul tip**: Toque apenas perceptible que va directamente al guante del receptor.
- **Run rule (regla de carrera/misericordia)**: Si un equipo pierde por muchas carreras (20, 15 o 7), se termina el juego anticipadamente.
