

LANZA, BATEA, CORRE. Campaña Escolar PROADES 2008/09



ÍNDICE

- 1) PRESENTACIÓN
- 2) OBJETIVOS
- 3) INFORMACIÓN GENERAL
- 4) COORDINADORES TERRITORIALES
- 5) MATERIAL DEL PROGRAMA
- 6) FORMACIÓN DEL PROFESORADO
- 7) REGLAS DEL JUEGO:
 - CON SOPORTE DE BATEO
 - CON MÁQUINA DE LANZAR
- 8) COMPETICIÓN ALTERNATIVA 6x6



LANZA, BATEA, CORRE. Presentación



La Campaña de Promoción Escolar ¡LANZA, BATEA, CORRE! en su edición 2008/09 cuenta por primera vez con el apoyo y financiación del Consejo Superior de Deportes y la Fundación Deporte Joven, en el marco del Programa de Ayuda al Deporte Escolar (PROADES). En las ediciones anteriores un total de 150 Centros Escolares, de 14 Comunidades Autónomas, fueron dotados con un KIT de material deportivo (bates, bolas, soportes, etc.) y didáctico (Manual de Prebéisbol para profesores, COMICS del Juego).

En la presente edición 2008/09 esperamos llegar a 100 nuevos Centros, con el fin de dar a conocer unos juegos tan divertidos como el béisbol y el sófbol.

Uno de los objetivos más importantes es ofrecer a la comunidad de profesores de Educación Física una formación específica a través de cursos totalmente gratuitos, organizados conjuntamente por la Real Federación Española de Béisbol y Sófbol y cada Federación Territorial o Comunidad. Para ello solicitaremos el apoyo de los Centros de Formación del Profesorado de toda España.

Con nuestra promoción los centros escolares pueden conseguir:

- Un **KIT de material deportivo** para el centro con 1 soporte de bateo, 1 juego de bases, 2 bates, 6 bolas blandas, 1 bolsa, 1 gorra, 1 Manual de Prebéisbol, carteles y pegatinas.
- Asistencia del alumnado a competiciones locales y **actividades de promoción** organizadas para dinamizar la aplicación en cada territorio.
- Asistencia de los profesores de Educación Física, o monitores titulados en animación deportiva, a **Cursos de Formación** (reciclaje) totalmente gratuitos.
- Implicación en el Programa Nacional de Promoción y Ayuda al Deporte Escolar (**PROADES**), dirigido y financiado por el CSD.

Estamos convencidos de que la campaña ¡LANZA, BATEA, CORRE! dará a nuestros deportes el impulso que necesitan para promocionarse a nivel escolar.

El oso **BERNI** es la mascota de la Campaña escolar ¡Lanza, Batea, Corre! (**Ver Vídeo Berni**)

LANZA, BATEA, CORRE. Objetivos generales y específicos



- Dar a conocer el béisbol y el sófbol a todos los escolares de España.
- Dotar a los Centros Escolares del material necesario para el desarrollo del juego.
- Conseguir que el béisbol y el sófbol formen parte de la materia de Educación Física en todos los programas impartidos en la EIP y la ESO.
- Ofrecer a los profesores de Educación Física la posibilidad de ampliar su formación en Béisbol y Sófbol.
- Conseguir que el Centro Escolar utilice los juegos del béisbol y el sófbol como recurso adecuado para la ocupación del tiempo libre.
- Lograr que el béisbol y el sófbol sean elementos integradores de las minorías, reforzando la formación global del alumno a nivel afectivo, cognitivo y motor.
- Lograr, en un futuro, la participación del Béisbol y el Sófbol en los Juegos Escolares o deportivos en edad escolar.
- Facilitar la iniciación a los deportes de equipo a través de una actividad lúdica y atractiva. Haciendo especial hincapié en la participación de la mujer.
- Dar a conocer un deporte, tanto individual como colectivo, fomentando el compañerismo, la cooperación y el esfuerzo.
- Crear hábitos de práctica de actividad física y de vida saludable en los alumnos de los Centros Escolares que perdure en el tiempo.
- Crear un tejido deportivo escolar que se separe del federado, que tenga una entidad propia, aunque pueda suponer el inicio de una actividad posterior.
- Conseguir nuevos practicantes en Comunidades Autónomas en las que no estamos presentes.
- Participar, un año más, en la próxima edición de **AULA**, Salón Internacional del Estudiante y de la Oferta Educativa del Ministerio de Educación, Política Social y Deporte. Asistir a la Feria **INTEGRA MADRID** del Ministerio de Trabajo e Inmigración.

LANZA, BATEA, CORRE. Información general



Desde el **Área de Promoción** de la Real Federación Española de Béisbol y Sófbol queremos hacer llegar el BÉISBOL y el SÓFBOL a todos los escolares de España. En ediciones anteriores, la Campaña **iLANZA, BATEA, CORRE!** ha contado con la participación entusiasta tanto de profesores y alumnos, como de centros escolares, AMPAS, etc. En la campaña 2008/09, estamos seguros de seguir contando con el apoyo y el interés de la comunidad educativa. Se estima que llegará a un total de 2.400-3.000 escolares.

Este proyecto va dirigido prioritariamente a los Centros escolares de cuatro (4) Comunidades Autónomas en las que la RFEBS no tiene todavía implantación, aunque sin descartar la participación del resto de las Federaciones Territoriales de todo el país. Cada una de estas Comunidades Autónomas cuenta con un **Coordinador Territorial** que será quien se encargue de establecer las condiciones técnicas de funcionamiento y de promover y divulgar el plan en su territorio.

El nombre de estos coordinadores, el teléfono y su e-mail de contacto podéis verlo en la página correspondiente (ver listado de coordinadores autonómicos).

Serán ellos quienes se encarguen de convocar los Cursos de Formación Básica para Profesores, ya sean organizados desde la propia Federación Territorial o en colaboración con un Centro de Formación del Profesorado. El calendario provisional de los próximos Cursos se encuentra en el apartado de Formación.

Para cualquier consulta, podéis contactar con el **coordinador nacional**, Ricardo Coria, en el teléfono 91 355 28 44, el MÓVIL 639 77 70 40 o en el e-mail rfebsm@arrakis.es

Para la campaña 2008/09 disponemos, hasta agotar existencias, de 100 KITS de material deportivo. La novedad la constituye la adquisición de cuatro máquinas de lanzar para las actividades finales en cada Comunidad Autónoma.

Conseguir un KIT para tu centro escolar es muy sencillo. Sólo tienes que inscribir a tu colegio siguiendo los pasos que se indican en el **apartado de inscripción**, rellenando y enviando el formulario correspondiente. Además, en nuestra web www.rfebeisbolsofbol.com podrás encontrar todos los contenidos relacionados con el proyecto.

Este proyecto está integrado dentro de la Campaña "JUEGA EN EL COLE", puesta en marcha por el Consejo Superior de Deportes y la Fundación Deporte Joven.

LANZA, BATEA, CORRE. Coordinadores Territoriales PROADES



COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANTABRIA	Deporte Escolar
Nombre y Apellidos	D. Julián González Sierra
Organismo	Béisbol Cantabria
Cargo	Coordinador PROADES
Teléfono contacto	649 52 88 76
Correo electrónico (E-mail)	beisbolcantabria@gmail.com
JUNTA DE COMUNIDADES DE CASTILLA-LA MANCHA	Consejería de Educación y Ciencia
Nombre y Apellidos	D. Alberto Dorado Suárez
Organismo	Consejería de Educación y Ciencia
Cargo	Jefe de Servicio de Promoción Deportiva
Teléfono contacto	680 22 09 48
Correo electrónico (E-mail)	adorado@jccm.es
JUNTA DE EXTREMADURA	Consejería de los Jóvenes y del Deporte
Nombre y Apellidos	D. Darío Alvano Casademunt
Organismo	Dirección General de Deportes
Cargo	Coordinador JUDEX/JEDES
Teléfono contacto	636 90 79 11
Correo electrónico (E-mail)	proades.extremadura@juntaextremadura.net
COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA RIOJA	Educación, Cultura y Deporte
Nombre y Apellidos	D. Óscar de Diego Pérez
Organismo	Dirección General del Deporte
Cargo	Coordinación y Promoción Deportiva
Teléfono contacto	626 01 80 09
Correo electrónico (E-mail)	juegosdeportivos.escolares@larioja.org
FEDERACIÓN ESPAÑOLA	R. F. E. de Béisbol y Sófbol
Nombre y Apellidos	D. Ricardo Coria Abel
Organismo	R.F.E.B.S.
Cargo	Director de Formación y Actividades
Teléfono contacto	639 77 70 40
Correo electrónico (E-mail)	rfebsm@arrakis.es
GOBIERNO DE ESPAÑA	Ministerio de Educación, Política Social y Deporte
Nombre y Apellidos	D. Tomas Valles Rodríguez
Organismo	Consejo Superior de Deportes
Cargo	Jefe del Servicio de Deporte Escolar
Teléfono contacto	915 89 51 03
Correo electrónico (E-mail)	tomas.valles@csd.mec.es

LANZA, BATEA, CORRE. Material del programa (KIT)



MATERIAL DIDÁCTICO:

- MANUAL DE PREBÉISBOL (para confeccionar las Unidades Didácticas)
- COMICS del Juego
- CARTELES
- PEGATINAS



MATERIAL DE JUEGO:

- 1 SOPORTE DE BATEO
- 1 JUEGO DE BASES
- 2 BATES
- 6 BOLAS BLANDAS DE SÓFBOL
- 1 BOLSA PARA TRANSPORTAR EL MATERIAL
- 1 GORRA PARA EL PROFESOR

Un **KIT BÁSICO** contiene todos los implementos necesarios para que dos equipos jueguen desde el primer momento.

LANZA, BATEA, CORRE. Formación del Profesorado



En esta sección tienes disponible información sobre los Cursos de Formación específicos para profesores de Educación Física que hay programados actualmente. Para cualquier consulta puedes dirigirte al coordinador nacional del Programa PROADES, Ricardo Coria, a través del correo electrónico. Además, puedes encontrar un ejemplo de Unidad Didáctica (8 sesiones) y las Reglas del Juego (Modificaciones reglamentarias).

Calendario de los Cursos de Formación

CURSO	ORGANIZA	LUGAR	FECHAS	DURACIÓN	INSCRIPCIÓN	PROFESOR
Profesorado CEIP/ESO	LA RIOJA	Logroño	Sep. 2007	10 horas	19 participantes	R. Coria
Profesorado CEIP/ESO	CANTABRIA	Santander	Oct. 2007	10 horas	28 participantes	R. Coria
ANIMADOR AA.DD.	CASTILLA LA MANCHA	Daimiel (Ciudad Real)	Nov. 2007	10 horas	33 participantes	R. Coria
Profesorado CEIP/ESO	CANTABRIA	Santander	Abr. 2008	10 horas	14 participantes	R. Coria
Profesorado CRAS	LA RIOJA	Logroño	Pendiente confirmar	10 horas	20 participantes	R. Coria
Profesorado CEIP/ESO	CANTABRIA	Santander	Pendiente confirmar	10 horas	20 participantes	R. Coria
Dinamizadores JUDEX	EXTREMADURA	Cáceres	Pendiente confirmar	10 horas	20 participantes	R. Coria
Profesorado CEIP/ESO	CASTILLA LA MANCHA	Toledo	Pendiente confirmar	10 horas	20 participantes	R. Coria

Ejemplo de **UNIDAD DIDÁCTICA** (ver DOCUMENTOS en PDF):

- OTERMÍN URBAN, L. (2005). Educación Física. Sesiones Primer ciclo Secundaria. Pila Teleña / Octaedro. Barcelona

Reglas del Juego (PROADES):

- El juego **CON SOPORTE** de bateo (8-11 años)
- El juego **CON MÁQUINA** de lanzar (12-13 años)

Las competiciones podrán existir o no, potenciándose siempre que prevalezcan los criterios pedagógicos sobre los competitivos. Las competiciones podrán ceñirse a distintos ámbitos: locales, territoriales, autonómicos o nacionales, no teniendo que existir en todos.

LANZA, BATEA, CORRE. Reglas del Juego CON SOPORTE de bateo



Reglas del Juego CON SOPORTE

1. Los equipos estarán integrados por un mínimo de 12 jugadores y un máximo recomendado de 15, pudiendo ser mixtos.
2. Los partidos tienen una duración de 30 minutos y los nueve (9) jugadores iniciales deberán ser sustituidos durante el juego hasta que todos participen, salvo imposibilidad física manifiesta.
3. El partido podrá finalizar empatado.
4. En PreBÉISBOL escolar (PROADES) la bateadora o el bateador conectarán la pelota colocada sobre el soporte de bateo, que estará situado a 30 cm. de distancia detrás de la meta y en línea con la misma.
5. Los jugadores a la defensiva, excepto el lanzador, deberán estar fuera del cuadro hasta que la pelota sea puesta en juego de un batazo. El receptor estará colocado de pie, fuera del círculo de bateo, frente al bateador.
6. En cada entrada batean todos los componentes del equipo a la ofensiva, No se cuentan los eliminados, solamente las carreras.
7. En las 3 primeras entradas batearán los 9 jugadores de cada equipo de la siguiente forma: En la 1ª entrada comenzará bateando el primer jugador del orden al bate. En la 2ª entrada comenzará bateando el cuarto jugador del orden al bate. En la 3ª entrada comenzará bateando el séptimo jugador del orden al bate.
8. Cada jugador o jugadora podrá intentar conseguir por tres veces consecutivas un batazo bueno. De no realizarlo, será eliminado.
9. Cuando el bateador haga contacto con el soporte de bateo se le contará un strike.

10. A toda pelota bateada que sobrepase (rodando) las líneas exteriores se le aplicará la regla de 2 bases. Cuando una pelota sea bateada fuera del terreno bueno (foul) se considerará siempre strike.
11. Tirar el bate de un modo peligroso para los demás será ELIMINADO.
12. Será considerado strike toda bola bateada que quede a menos de 5 metros de home en terreno bueno. No se podrá hacer ningún tipo de toque. Si se hiciera alguno, este se contabilizará como strike.
13. No se permite el robo. Todo corredor ha de estar en contacto con la base y no podrá abandonarla hasta que se produzca la conexión para no ser eliminado. Si no hay batazo, deberá volver a su base.
14. Los corredores de bases no podrán avanzar en los tiros malos cuando la pelota permanezca en terreno bueno. Solamente tendrán derecho a la siguiente base cuando la pelota salga del campo.
15. El terreno de juego tendrá las siguientes medidas:
 - Distancia entre bases: 16 metros
 - Distancia del lanzador a la base meta: 14 metros
 - Distancia hasta los límites exteriores del campo: 40 metros
 - Diámetro del círculo de lanzamiento: 3 metros
 - Diámetro del círculo de bateo: 5 metros
16. En PreBÉISBOL ESCOLAR (PROADES) la pelota oficial será Lite-Flite Sófbol (amarilla) de JUGS, POW 12-HV o similar blanda aprobada por la RFEBS.
17. Para resolver dudas sobre el juego se podrá acudir a las Reglas del "PreBéisbol. La actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos", Madrid (1998) del M.E.C. y la Real Federación Española de Béisbol y Sófbol.
18. En la modalidad PreBÉISBOL con lanzamiento bajo el brazo, será el propio entrenador del equipo al ataque quien lance en forma de péndulo desde el círculo de lanzamiento (no necesariamente desde la goma). A su lado estará el lanzador del equipo a la defensiva que actuará como tal cuando la pelota haya sido bateada. El entrenador del equipo a la ofensiva no interviene para nada en el juego defensivo.



LANZA, BATEA, CORRE. Reglas del Juego CON MÁQUINA de lanzar



Reglas del Juego CON MÁQUINA

1. Los equipos deberán estar formados por un mínimo de 12 jugadores y un máximo recomendado de 15, pudiendo ser mixtos.
2. Los partidos tienen una duración de tres (3) entradas o 45 minutos y los nueve (9) jugadores iniciales deberán ser sustituidos durante el juego hasta que todos participen al menos en dos (2) entradas completas, salvo imposibilidad física manifiesta.
3. Se podrá jugar una entrada extra en caso de empate.
4. En BÉISBOL ESCOLAR (PROADES) se utilizará la máquina JUGS Junior, ATEC Casey 2 o similar. La pelota oficial será SOFTIE de JUGS, RAWLINGS TVB o similar aprobada por la RFEBS.
5. Se marcará con cal un círculo de 3 metros de diámetro alrededor de la máquina, llamado "Zona Libre". Delante de la máquina dentro de la Zona Libre, se colocará una protección de malla en forma de "L".
6. El árbitro del encuentro será el único encargado de colocar la pelota de juego en la máquina de lanzar.
7. Cualquier pelota bateada que caiga dentro del círculo (Zona Libre), o golpee la malla protectora o la máquina de lanzar, será bola muerta y el bateador conseguirá la primera base. Si hay corredores en base también avanzarán una base.
8. Cualquier pelota tirada que caiga dentro del círculo será bola muerta. Si hay corredores en base avanzarán una base.
9. El jugador que actúe de lanzador se colocará al lado del círculo, con un pie junto al círculo. Ningún jugador podrá entrar en la Zona Libre, ni siquiera para intentar atrapar una bola bateada.

10. Los jugadores a la defensiva, excepto el lanzador, deberán estar fuera del cuadro hasta que la pelota sea puesta en juego de un batazo. El receptor estará colocado de pie, fuera del círculo de bateo, frente al bateador.
11. En cada entrada batean todos los componentes del equipo a la ofensiva (9 jugadores). No se cuentan los eliminados, solamente las carreras.
12. En las 3 primeras entradas batearán los 9 jugadores de cada equipo de la siguiente forma: En la 1ª entrada comenzará bateando el primer jugador del orden al bate. En la 2ª entrada comenzará bateando el cuarto jugador del orden al bate. En la 3ª entrada comenzará bateando el séptimo jugador del orden al bate.
13. Cada jugador o jugadora podrá intentar conseguir por tres veces consecutivas un batazo bueno. De no realizarlo, será eliminado por "STRIKES".
14. A toda pelota bateada que sobrepase (rodando) las líneas exteriores se le aplicará la regla de 2 bases. Cuando una pelota sea bateada fuera del terreno bueno (foul) se considerará siempre strike. A un bateador sólo se le permitirán un máximo de dos fouls. Es decir, en el quinto lanzamiento el bateador será eliminado aunque haya bateado de foul.
15. Será considerado strike toda bola bateada que quede a menos de 5 metros de home en terreno bueno. No se podrá hacer ningún tipo de toque de bola. Si se hiciera alguno, este se contabilizará como strike.
16. Tirar el bate de un modo peligroso para los demás será ELIMINADO.
17. No está permitido el robo de base. Todo corredor ha de estar en contacto con la base y no podrá abandonarla hasta que se produzca la conexión para no ser eliminado. Si no hay batazo, deberá volver a su base.
18. Los corredores de bases no podrán avanzar en los tiros malos cuando la pelota permanezca en terreno bueno. Solamente tendrán derecho a la siguiente base cuando la pelota salga del campo.
19. La velocidad a la que se programará la máquina será de **40 millas/hora** (64 km/hora). Para conseguir esta velocidad, el control digital (Dial-a-pitch) de la máquina se colocará en la posición 60.
20. El terreno de juego tendrá las siguientes medidas:
 - Distancia entre bases: 18 metros
 - Distancia del lanzador (máquina) a la base meta (home): 14 metros
 - Distancia hasta los límites exteriores del campo: 50 metros
 - Diámetro del círculo de lanzamiento: 3 metros
 - Diámetro del círculo de bateo, al back-stop: 5 metros

LANZA, BATEA, CORRE. Normas de la Competición alternativa 6X6



- Competición individual y por equipos (6 x 6 participantes).
- Categorías alevín (10-11 años) y benjamín (8-9 años).
- Pueden participar hasta 24 niños y niñas a la vez.
- Identificación de los equipos por 4 colores (petos).
- Competición con una duración máxima de 2 horas.
- Los CEIP participarán con dos equipos (Equipos A y B) formados por 6 alumnos/as cada uno.
- Cada participante realizará las **SEIS PRUEBAS** del circuito de habilidades, o bien según categorías, en función del tiempo disponible:

1ª LANZAR la bola de béisbol (control)

2ª BATEAR con el soporte de bateo (swing)

3ª CORRER de la base-meta a 2Base (seg.)

4ª LANZAR la bola de sófbol (m.)

5ª BATEAR con el soporte (distancia)

6ª CORRER una prueba de agilidad (seg.)

- Cada equipo se distribuye en las 6 estaciones del circuito. Una vez acabada la prueba, los participantes -máximo cuatro- rotan a la siguiente, hasta completar todas las pruebas.
- Los puntos obtenidos individualmente se suman a los obtenidos por sus compañeros.
- Los puntos totales se obtienen de la contribución al equipo de todos sus componentes.
- Los participantes de cada grupo, que no estén realizando la prueba, estarán sentados cerca del lugar.
- El resto de los equipos estará animando a sus compañeros en una zona reservada.

JUEGA EN EL COLE 6x6 ILANZA, BATEA, CORRE!

COMPETICIÓN ALTERNATIVA ESCOLAR

Categorías Alevín y Benjamín (6 Pruebas x 6 niños/as por equipo)

SECUENCIA DE LAS PRUEBAS

(Circuito de habilidades)

PRUEBA	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN
1ª Prueba LANZAR: TIRAR UNA PELOTA DE BÉISBOL	Medir la precisión con que puede ser tirada una pelota.	Lanzamiento libre (pelota de béisbol), desde la posición lateral, para alcanzar un objetivo situado a 10 m. (puntería). 2 intentos.	La anotación es el total de puntos conseguidos utilizando la técnica para tirar (Diana con 1-2-3 puntos).
2ª Prueba BATEAR: BATEAR CON EL SOPORTE	Medir la coordinación óculo-manual necesaria para batear.	Situamos el soporte de bateo frente a una red y bateamos contra ella 2 pelotas para conocer la habilidad del alumno (realizar el swing horizontal).	Anotamos cuantas pelotas han sido correctamente bateadas en la red. Se podrán alcanzar 1-2-3 puntos según el tipo de batazo.
3ª Prueba CORRER: CORRER LAS BASES	Medir el tiempo en correr dos bases (carrera en curva).	Dos jugadores situados uno en la base-meta y otro en 2B, salen a una señal, se mide el tiempo. Se penaliza con un segundo no pisar alguna base. Distancia entre bases 16 m. 1 solo intento (meta-2B o 2B-meta).	El alumno, de cada grupo, con mejor tiempo obtendrá 4 puntos, 3 el segundo, 2 el tercero y así sucesivamente hasta otorgar 1 punto al último.
4ª Prueba LANZAR: LANZAR UNA PELOTA DE SÓFBOL	Medir la distancia y la técnica de tirar.	Lanzamiento libre (pelota de sófbol), por encima de la cabeza, para distancia, con impulso y sin pisar la línea. 2 intentos.	Se trata de conseguir lanzar la pelota lo más lejos posible. Situamos conos separados entre sí 12 m. (1-2-3 puntos).
5ª Prueba BATEAR: B-TEE o (MÁQUINA DE LANZAR)	Medir la distancia máxima de bateo con el soporte.	Demostración de la potencia de bateo y del dominio del bate para golpear la bola (swing), desde el soporte, lo más lejos posible. 2 intentos.	Se anotan las pelotas bateadas y las falladas. La distancia estará marcada por conos a 20-30-40 m. (1, 2, 3 puntos).
6ª Prueba CORRER: VELOCIDAD DE REACCIÓN	Medir el tiempo tardado en el recorrido de agilidad (ida y vuelta).	Colocamos tres guantes, con una bola en su interior, separados 4 m entre sí. El alumno sentado de espaldas al recorrido, con una bola en la mano, se levanta y corre para cambiar la bola en cada guante (guante 2, guante 1, guante 3 y meta). 1 solo intento.	El alumno, de cada grupo, con mejor tiempo obtendrá 4 puntos, 3 el segundo, 2 el tercero y así sucesivamente hasta otorgar 1 punto al último.

PUNTUACIÓN GENERAL. Los puntos obtenidos individualmente se suman a los obtenidos por sus compañeros en el resto de las pruebas del circuito para la puntuación por equipos. Esta competición establece el concepto de modelo abierto para poder abarcar otras posibilidades.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA: Coria, R. (1998) "Prebéisbol. La actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos", Ministerio de Educación y Cultura. Madrid.

