

Principios básicos en defensa

I. Comunicación antes del lanzamiento

Los jugadores y entrenadores deberían hacer de un hábito, el recordarse unos a los otros del número de outs, tipo de corredores, responsabilidades defensivas y posibles jugadas, etc.

II. Comunicación durante la jugada

Cuando los jugadores se comunican entre ellos mientras la pelota está en juego, el jugador que está fildeando la pelota es capaz de observar la pelota y escuchar la jugada. Cuando el jugador intenta faldear la pelota y mirar la jugada, los errores aumentarían numerosamente. Ejemplos: “Estas bien, estas bien (el jugador está a salvo de golpearse contra la valla), “Tírala a través del relevo hacia 3B” (información para el outfielder hacia donde debe tirar la pelota después de cogerla), “Dos, dos, dos” (la segunda base pidiendo la pelota al infielder/pitcher para que la lance a 2B), “Corta y ven, corta y ven, corta y ven” (diciéndole al relevo que coja la pelota y la tire hacia una base deseada), “Robo, robo” (diciéndole al catcher que un jugador está robando una base), “Saca el pie, saca el pie” (diciéndole al pitcher que saque el pie), “3,3,3” (pidiendo un lanzamiento a 3B).

Hay muchas oportunidades de los compañeros de equipo de ayudarse entre ellos una vez la jugada ha empezado. Esto debe convertirse en una parte natural de las responsabilidades del jugador – igual que coger y lanzar.

III. Una vez hagas un error, no cometas otro > no hay jugada, no hay tiro:

Errores físicos son una parte del juego. Mientras siempre intentamos reducir nuestros errores (Mentales y Físicos) no es necesario jugar un partido perfecto para ganar. La situación que queremos evitar es la frustración que tiene un jugador que comete un error, y que intenta hacer una jugada imposible tras ese error. Un ejemplo de esta situación es cuando un infielder falla un ground ball y a continuación intenta hacer un tiro sin balance cuando el jugador ya casi ha llegado safe. Tenemos que aislar nuestros errores, y nuestros oponentes tendrán que trabajar más duro para conseguir carreras.

IV. “ALFAP” – Siempre busca otra jugada

Hay una tendencia natural del jugador a relajarse después de hacer o fallar una jugada. Esto pueda causar que muchos jugadores pierdan oportunidades de conseguir outs adicionales. Los corredores habitualmente proveen estas oportunidades haciendo errores durante el corrido de bases o siendo demasiado agresivos. El jugador con la pelota debe estar mirando y escuchando para recibir información adicional mientras se prepara para hacer una posible segunda jugada. La oportunidad para una jugada adicional es normalmente corta- no hay tiempo para relajarse o bajar la cabeza – ALFAP

V. Dale a la ofensiva lo que se merece – nada más:

Otra vez, no estamos buscando el partido perfecto. Hits y bases robadas pasan – pero no podemos convertir singles en dobles y bases robadas en errores de 2 bases. Nuestro

JIM JONES – CURS DE MONITORS 2006-2008

objetivo es desarrollar consistencia, defensores consistentes no espectaculares pero erráticos jugadores. Esto empieza desde los lanzadores tirando strikes – haciendo a los bateadores pasar el palo – y finalizando con la defensa haciendo jugadas de rutina un largo porcentaje de tiempo.