



INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ

Código: GPP-FR-20

GUÍA DE AUTOAPRENDIZAJE: PLAN DE MEJORAMIENTO DE PERIODO

Versión: 01

Página 1 de 10

Área o asignatura	Docente	Estudiante	Grado	Fecha de entrega	Periodo
EDUCACIÓN FÍSICA	Hernán Dario Quintero Bolívar		10°1	Marzo 21	1

¿Qué es un refuerzo?

Es una actividad que desarrolla el estudiante adicional y de manera complementaria para alcanzar una o varias competencias evaluadas con desempeño bajo.

Actividades de autoaprendizaje: talleres teóricos escritos,

Estrategias de aprendizaje

Realizar actividades de autoaprendizaje sobre los siguientes temas:

- Dodgeball
- Bádminton
- Kickball

Competencia	Actividades	Entregables	Evaluación
<ul style="list-style-type: none">• Identifico los principios fisiológicos que permiten la realización de algunas acciones motrices básicas y otras más complejas.• Crea hábitos de higiene y auto cuidado personal, a nivel integral, como parámetros elementales de un estilo de vida sano.• Acata las normas de seguridad en el lugar en que se efectuara la práctica, es propositivo y proactivo durante las actividades designadas	<ul style="list-style-type: none">-Construcción de conceptos y argumentación de las preguntas planteadas Mediante la realización de talleres escritos planteados por el docente-Realización de las acciones motrices planteadas en cada una de las unidades y temáticas del área.	<ul style="list-style-type: none">-Talleres escritos 1, 2 y 3 deberán resueltos a mano y presentados, en el cuaderno de educación física	<p>Evaluación de las actividades teóricas La calificación dependerá de la calidad en la presentación los trabajos y que se realicen según las instrucciones dadas</p>

Taller 1: DODGEBALL

Educación física

Profesor: Hernán D. Quintero B.

ACTIVIDADES:

1. Realiza un dibujo coloreado de una página completa del cuaderno, que ilustre el deporte Dodgeball
2. Transcribe en tu cuaderno de educación física el siguiente texto sobre el Dodgeball

NOTA: no se acepta resumen debe ser todo el texto completo desde: "Es un deporte nacido en Estados Unidos..." hasta: "... los golpes de otra pelota.")

EL DODGEBALL (texto para transcribir)

*Es un deporte nacido en Estados Unidos, en el siglo XX. De este derivan otros más conocidos en España, como el deporte llamado Dachball, nacido en Aragón, o también conocido como balón prisionero como juego. A pesar de presentar características similares, difieren en varios aspectos
El dodgeball puede tratarse como contenido educativo en Educación Física*

¿Qué es el Dodgeball y cómo se juega?

- *El dodgeball es un deporte de colaboración-oposición, de cancha dividida. El objetivo es eliminar, tocando con las pelotas, a los jugadores del equipo rival, antes de que ellos consigan lo mismo.*
- *Se juega con 6 pelotas, las líneas laterales de la pista, así como las líneas de fondo también pueden eliminar a los jugadores. El partido tiene dos partes de juego las cuales duran quince minutos.*
- *Cada partida dentro de cada parte dura un máximo de tres minutos; cada partida ganada cuenta 2 puntos y el empate 1 punto. El equipo con más puntos al acabar el tiempo es quien gana.*

¿Cuáles son sus características?

- *Mientras que el datchball cuenta con 3 pelotas, presenta equipos mixtos y una normativa más adaptada al contexto educativo, el dodgeball cuenta con 6 pelotas y presenta normas de carácter más competitivo.*
- *En el dodgeball se juega en dos equipos de 6 jugadores, como se ha dicho, con 6 pelotas, las cuales pueden lanzarse a cualquier parte del cuerpo exceptuando la cabeza.*
- *El campo de juego del dodgeball es un rectángulo que cuenta con 18 metros de largo por 9 metros de ancho. Es un deporte de cancha dividida, por lo que cada equipo deberá permanecer en su mitad del campo.*
- *El principal objetivo del dodgeball es lanzar las pelotas a los rivales para tocarlos con las mismas y así eliminarlos del campo.*
- *En menos de 3 minutos que dura cada partida de dodgeball, uno de los dos equipos debe ser capaz de eliminar a todos los jugadores contrarios o buscar eliminar a más jugadores de lo que hay eliminados en el propio equipo, de mantenerse los mismos jugadores en ambos equipos durante una partida, esta sumará un punto por equipo quedando empatada.*

- *Para comenzar cada partida de dodgeball, los jugadores de ambos equipos estarán colocados tras la línea de fondo de su propio campo. Al mismo tiempo, las pelotas estarán colocadas a lo largo de la línea central.*
- *Cuando el árbitro de la señal, los equipos corren a por las pelotas, en caso de que varios jugadores cojan la pelota a la vez, se repite el inicio.*

¿Qué habilidades desarrolla el dodgeball?

El dodgeball desarrolla multitud de habilidades: lanzar, recepcionar, esquivar, saltar. El dodgeball requiere de coordinación oculomanual, gestión del tiempo y velocidad de reacción. Igualmente trabaja la resistencia cardiovascular, al mismo tiempo que fomenta el uso de estrategias y cooperación.

Reglas del dodgeball en Educación física

- *Se puede lanzar a cualquier parte del cuerpo que no esté por encima de los hombros.*
- *Los jugadores son eliminados cuando la pelota golpea a un jugador y seguidamente cae al suelo, igualmente cuando se captura y se pierde tocando el suelo.*
- *También puede eliminarse dos jugadores al mismo tiempo, si la pelota golpea a uno y seguidamente rebota y golpea a un compañero antes de caer y tocar el suelo.*
- *Si un jugador sale del espacio de juego o pasa la línea central del campo que separa a ambos equipos, cae eliminado.*
- *Los jugadores que son eliminados tienen que salir del campo y hasta que vuelven a participar, realizan el rol de recoger las pelotas que se salen del campo.*
- *Para salvar a un jugador eliminado, hay que coger la pelota al vuelo cuando la lanza un jugador del equipo contrario. El jugador que vuelve a estar vivo es aquel que primero ha muerto, de esta forma se mantiene el orden de juego constantemente.*
- *Una vez se recepciona la pelota, el jugador que la posee no puede moverse, únicamente lanzar o pasar a un compañero.*
- *lanzamientos*
- *Los lanzamientos solo pueden realizarse con las manos, no puede lanzarse la pelota con los pies.*
- *El máximo que se puede estar con la posesión de una pelota por jugador, son 5 segundos. Igualmente, mientras se mantiene esta posesión, la pelota puede servir de escudo para protegerse de los golpes de otra pelota.*

Taller 2: BÁDMINTON

Educación física

Profesor: Hernán D. Quintero B.

ACTIVIDAD:

Realizar atentamente la lectura sobre el bádminton y resolver de manera escrita los diecinueve puntos.



1. ¿Describe las características de la Superficie de juego?
2. ¿Qué características presentan las líneas límites?
3. ¿Y cómo se juega al bádminton?
4. ¿Porque existen dos tipos de volante?
5. ¿Cuál es el Fundamento y reglamento básico del bádminton?
6. ¿Cuáles son los Pasos para seguir, para realizar un partido?
7. ¿Cómo es la Cancha de bádminton?
8. ¿Cómo debe ser El atuendo adecuado para la práctica del bádminton?
9. ¿Cuáles son las características de la Red su altura y la de los Postes?
10. ¿Qué es El volante y cuáles son sus Características de velocidad y vuelo?
11. ¿Cuál es la diferencia básica de los diferentes modelos de raquetas de bádminton existentes y en qué circunstancias se utilizan unos modelos u otros?
12. ¿Preferiblemente como debe ser la Iluminación del campo de juego y por qué?
13. ¿Cómo es El partido, como se gana, como se desempata, como es la puntuación?
14. ¿Cuáles son las principales diferencias entre el partido de los hombres y las mujeres?
15. ¿Cómo debe hacerse el saque o servicio?
16. ¿Qué necesita y debe hacer un jugador para anotar punto?
17. Explica cinco faltas en el servicio
18. ¿Describe en cinco renglones o líneas con tus propias palabras que es el deporte del bádminton?
19. Realiza un dibujo que ilustre la descripción que hiciste del bádminton. (no dibujos de palitos)



Bádminton (lectura)

El bádminton es un juego de raqueta y pelota (llamada volante), en apariencia ligero y agradable. Pero el hecho de que la pelota pese tan solo unos pocos gramos no impide que se trate en realidad de un deporte duro y exigente, de movimiento continuo, que requiere elasticidad y resistencia.

Los orígenes del bádminton pueden encontrarse en el juego de volante, que se remonta nada menos que a la China milenaria. En el año 2000 antes de Jesucristo, y bajo el reinado del emperador Huang-Ti, se jugaba enviando con fuerza un volante o disco con plumas que los deportistas colocaban y recuperaban en el hueco de la mano.

El bádminton se juega individual o por parejas y el objetivo consiste en lanzar una pelota o volante de corcho y plumas por encima de una red en una pista señalizada. El jugador lo lanza, lo recibe y lo vuelve a lanzar. Todo ello sin permitir que llegue a tocar el suelo.

La red mide 75 cm de ancho y 6.20 mts de largo. Está colocada verticalmente sobre el eje de la línea central para dividir el espacio de juego en dos mitades. La altura de la red es de 1.52 mts. en el centro medido desde el suelo y a 1.55 mts desde el suelo hasta la fijación con el poste en los extremos. Los postes se levantarán 1.55 mts. del piso. Serán lo suficientemente firmes como para mantener la red extendida y se colocarán en las líneas delimitadoras laterales de la cancha

El volante es una ligera bola de corcho que pesa entre 4,74 y 5,50 gramos como máximo. Esta base suele ir recubierta de cuero o piel de cabrito y en ella se insertan 16 plumas de ganso. Un volante menos caro, que se utiliza en los juegos de entrenamiento, se fabrica en nilón y corcho. La raqueta del juego de bádminton es muy ligera y de largo mango. Pesa generalmente entre 90 gramos (aluminio, grafito...) y 140 gramos (madera).

Existen dos tipos de volantes: los sintéticos y los de pluma natural. El volante de nilón se utiliza como volante escolar y por jugadores principiantes por ser más barato y duradero. El volante de pluma es más frágil y lo utilizan los jugadores de cierto nivel para sus entrenamientos y competiciones oficiales.

Se considerará que un volante tiene la velocidad correcta, si cuando un jugador de fuerza regular lo golpea de abajo, desde un plano inmediatamente encima de una de las líneas límites de fondo, de forma paralela a las líneas laterales y en ángulo ascendente, cae en una distancia no inferior a 30 cm y no superior a 75 cm delante de la otra línea límite en el fondo.

Tanto la camiseta como el pantalón deben ser cómodos permitiendo la libertad total de movimientos, aconsejándose que la camiseta sea de tejido de algodón por absorber mucho más el sudor. Al igual que en otros deportes de raqueta los colores de la ropa son preferentemente blanco, aunque no existen limitaciones en uso de otros colores.

Especial atención debemos prestar a las zapatillas. Estas deben ajustarse perfectamente a los pies y, si fuera necesario, algunos jugadores deber usar 2 calcetines para evitar las rozaduras. Asimismo, la suela será antideslizante para que permita frenar y acelerar sin resbalar, permitiendo el juego de las piernas, esencial en el Bádminton "no valen" las zapatillas para correr.

La raqueta de bádminton es muy ligera (90-140 gramos). Esto es esencial, ya que el volante es tan ligero que hay que golpearle con una tensión y dirección que solo es posible imprimir utilizando casi únicamente la muñeca.

Existen en el mercado muchos modelos de raquetas que se diferencian básicamente por el material del que están hechas. Las más baratas son las metálicas y se utilizan como raquetas de iniciación o raquetas escolares. Los siguientes modelos en cuanto a calidad-precio suelen tener la cabeza metálica y la caña, de carbono o grafito. Por último, las raquetas de competición son todas de una pieza de carbono y su calidad varía según la cantidad de láminas de carbono que tiene en su estructura.

Las dimensiones de un campo de Bádminton son de 13,40 m. de longitud por 6,10 m. de ancho para los encuentros dobles; en individuales, las dimensiones son de 13,40 m. por 5,18 m. de ancho. Las líneas que limitan el campo deben ser preferentemente amarillas y de una anchura de 4 cm. La línea media que divide las áreas para el saque estará partida de manera que 2 cm caigan en la zona del servicio derecha y otros 2 cm en la izquierda. Alrededor del campo tendrá que haber un espacio libre de obstáculos de por lo menos 0,50 m. en los laterales y 1,00 m. en los fondos. La superficie del campo puede ser de manera o sintética siempre y cuando no sea resbaladiza y asegura una buena adherencia a los jugadores. En competiciones internacionales el espacio libre es de por lo menos 12 metros de altura a partir del suelo.

Como el volante es blanco, tanto la pista como los muros deben ser de un color oscuro, preferentemente verde, para facilitar la visión correcta de los jugadores. La iluminación debe ser suficiente y uniformemente repartida por todo el terreno. Lo ideal es colocar los focos exactamente encima de la red.

La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme.

La superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. Se prohíbe jugar sobre una superficie rugosa, mojada o resbaladiza, por ejemplo: cemento, arena, etc.

La superficie de la cancha debe ser de color uniforme y claro.

Todas las líneas deben tener 4 cm de ancho. Serán de color blanco o de color claro y diferentes al color del piso.

Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la cancha (5.18 metros x 13.40 metros en individuales y 6.10 metros x 13.40 en dobles), trazadas todas ellas en su interior.

El bádminton se basa en lo mismo que el voleibol prácticamente. El objeto que se golpea (en este caso el volante), debe tocar el suelo contrario, para que puedas ganar el punto (si ya tienes el saque en tu poder) o recuperar el saque (si este ha sido realizado por el adversario).

Bueno "debe de tocar el suelo contrario" para ganar el punto, pero hay otras maneras de ganar el punto: que el jugador contrario toque la red, que invada tu campo, que lance el volante fuera del campo...

Los partidos pueden ser individuales, dobles o mixtos, y se disputan a dos sets ganados. En caso de empate se disputa un tercer set. En hombres, en el set de desempate se cambia de campo en el punto 8 y en las mujeres en el punto 6.

El set de hombres es de 15 puntos. Si se llega a un 13-13, el jugador que ha alcanzado primero ese tanteo puede optar, si quiere, a un desempate a cinco puntos; si se llega a un 14-14, la opción será de dos puntos. Sea como sea, siempre hay que tener en cuenta, que debe de haber 2 puntos de diferencia, como mínimo, para poder ganar.

El set de mujeres es de 11 puntos. En caso de llegar a un 9-9, la jugadora que llega antes a ese tanteo tiene opción a desempatar a tres puntos.

Solo anota punto el jugador que tiene el saque en su poder. En caso contrario, solamente se produce un cambio de servicio.

Se inicia con el saque (o servicio), que se hace desde el área de servicio de la banda derecha al área de servicio diagonalmente opuesta.

Si comete falta el jugador (o equipo) que recibe, continuará sacando el adversario, pero ahora desde el área de servicio de la izquierda. Si comete falta el que sirve, perderá el saque, el cual pasará al adversario.

Los saques siempre se hacen teniendo en cuenta la puntuación propia. Con puntuación par o 0, los jugadores sirven desde la banda derecha; si la puntuación es impar, desde la banda izquierda.

El servicio se ha de hacer de manera que la cabeza de la raqueta esté, en el momento del golpe, más baja que la mano del servidor que coge la raqueta. En el momento del golpe, la raqueta no ha de sobrepasar la cintura.

Es la puesta en juego del volante por alguno de los jugadores y se considera efectuado cuando el volante toca alguna parte de la raqueta o del cuerpo del jugador.

Hay falta en el servicio, si en el momento en que el volante es golpeado al sacar por el servidor, el volante se halla más alto que la cintura del servidor, o si cualquier parte de la cabeza de la raqueta en el momento del impacto, está más alta que la mano que sujeta la raqueta.

Hay falta si al realizar el servicio, el volante cae dentro de un área de servicio equivocada, o sea la que no está diagonalmente opuesta al jugador que saca, o no llega a la línea de servicio corto o cae más allá de la línea de servicio largo o fuera de las líneas laterales del área de servicio que corresponda.

Hay falta si, al servir, no pasa por encima de la red.

Durante el servicio tanto los pies del servidor como del contrario, deben estar en el área de servicio que corresponda y en posición estacionaria, es decir, una parte del pie debe permanecer estacionaria y en contacto con el suelo, hasta consumarse el servicio.

La posición de las parejas de los servidores en los partidos de dobles, no deben estorbar la visión de sus adversarios. Todos los jugadores en el momento del servicio deben estar bien situados en sus puestos y no moverse.

Hay falta si antes o durante el servicio cualquier jugador hace amagos preliminares o molesta intencionadamente de otra manera a su adversario.

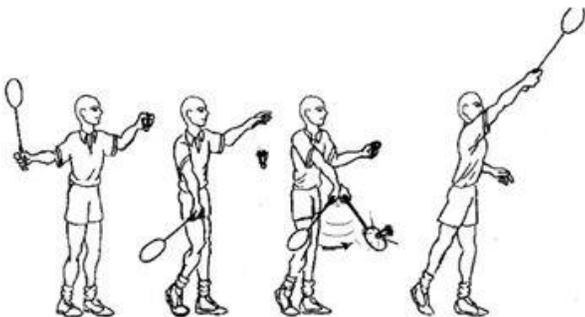
Hay falta si antes o durante el servicio, el jugador realiza una finta preliminar, entendiéndose por finta todo acto o movimiento del servidor teniendo por intención quebrar la continuidad del servicio.

Si el servidor no espera a que su adversario esté colocado, habrá repetición del servicio, se considera preparado si el receptor intenta devolver el servicio.

Hay falta si en el servicio o en el juego, el volante cae fuera de los límites del campo, o pasa a través o por debajo de la red o no la pasa, o toca el techo o paredes laterales, o la persona o la ropa de un jugador. Un volante que cae sobre una línea, se considerará como caído dentro de la cancha o área de servicio limitada por dicha línea.

Hay falta si un jugador pisa una línea de la zona de servicio en el momento del saque.

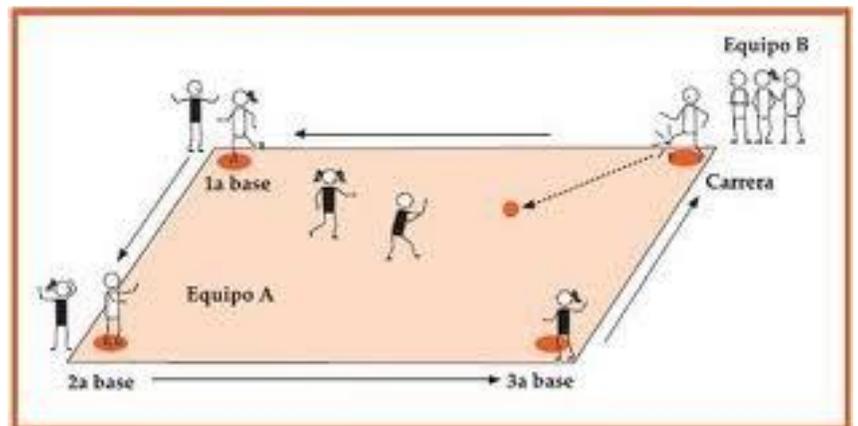
Si el servidor, al tratar de sacar, yerra el volante no es falta, pero si la raqueta toca el volante, se produce automáticamente la falta. Las faltas principales son: Servir por encima de la cintura, o si la cabeza de la raqueta, al golpear el servicio, está por encima de la mano que sostiene la raqueta. Si al servir, el volante cae fuera del área de saque correspondiente. Si en el momento del saque el servidor, o el que recibe, están fuera del área que les corresponde. Si durante el juego el volante cae fuera del campo. Si se golpea el volante en campo contrario. Si durante el juego un jugador toca la red o los palos. Si el volante queda atrapado en la red, o en la raqueta de un jugador, o si se golpea dos veces consecutivas en el mismo campo.

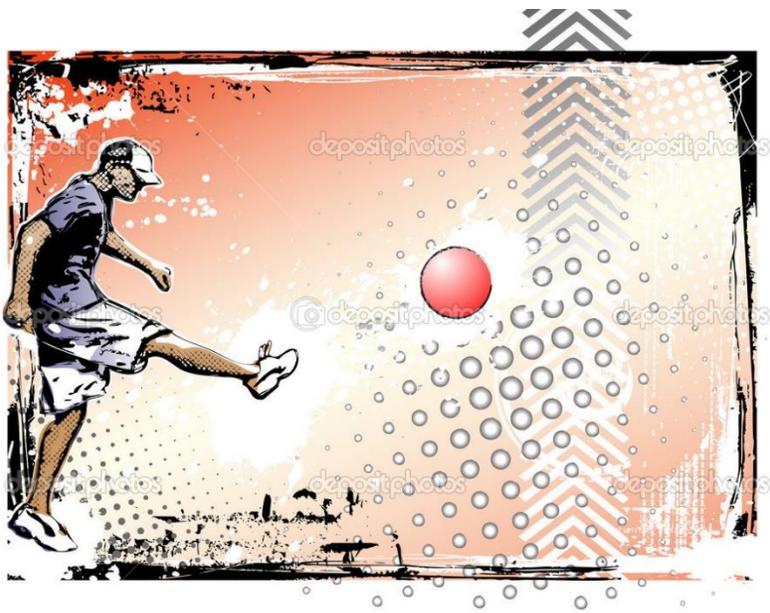
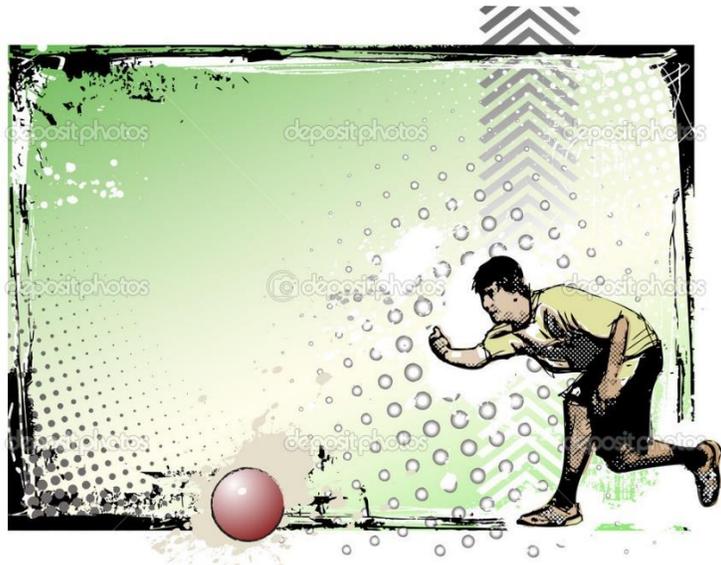


ACTIVIDAD

Resuelve los siguientes puntos y/o preguntas con base en la lectura.

1. ¿Cómo se juega al Kickball?
2. ¿Como se anotan las carreras?
3. ¿Cuál es la duración de un partido de Kickball: y Porque este tiempo puede variar?
4. ¿Qué es el Kickball?
5. ¿Cuáles son los objetivos del Juego de Kickball?
6. Como se organiza El Equipo de Kickball en la Ofensiva y en la Defensiva
7. ¿Cuántos tipos de jugadores hay a la ofensiva, describe cada uno de ellos (como se llaman y que hace cada uno)
8. Describe las Posiciones Defensivas
9. ¿Qué es un Lanzamiento en Bola Mala e Ilegal?
10. ¿Qué es un Lanzamiento en Strike?





ANÁLISIS DEL JUEGO DE KICKINGBALL (lectura)

El Kickball es un juego que consiste en patear un balón y hacerlo rodar por el Campo de Juego hacia el terreno considerado como válido, recorriendo las 3 almohadillas ubicadas en él (en sentido contrario al de las agujas del reloj), y llegando hasta la placa circular de donde pateó para anotar un tanto conocido como "carrera". (A las 3 Almohadillas y a la Placa Circular, ubicadas en el Campo de Juego, se les llaman "Bases").



El Kickball tiene como objetivo el que dos equipos compuestos por diez (10) jugadores cada uno, anotar la mayor cantidad de carreras que sean posibles y evitar que el otro equipo anote carreras, ganando al final del partido, el equipo que haya anotado más carreras, en conformidad con el Reglamento Oficial y bajo la jurisdicción de uno o más Árbitro y un Anotador Oficial.

El juego se realizará entre 2 equipos que contendrán 10 jugadores cada uno. Un equipo estará en el Terreno de Juego mientras que el otro estará consumiendo su turno de pateo. Al equipo que patea se le llama "Ofensiva" y al equipo que está en el Terreno de Juego se le llama "Defensiva".

Los jugadores de la Defensiva se ubicarán dentro del Campo de Juego en unas "posiciones definidas", en el cual, una de ellas tendrá el balón en sus manos y se lo enviará rodándolo por el suelo a cada una de las Jugadores de la Ofensiva, quienes consumirán uno a uno su turno de pateo en un orden preestablecido. Éstas patearán el balón hacia el Campo de Juego y correrán para alcanzar la primera base y las siguientes, siempre que puedan, hasta lograr llegar a donde inició pateando y anotar carreras; mientras que los Defensores por su lado, harán lo posible para "Eliminar" a la de la Ofensiva que pateó el balón. Para poder eliminarlo, deberán tocarlo con el balón, o tocar la base a la cual se dirige antes de que éste el toque primero, o atrapar el balón pateado de aire antes que éste toque el suelo.

Cuando la Defensiva logra eliminar a 3 jugadores de la Ofensiva, éstas terminan su turno de pateo, y ahora los papeles se intercambian: "El equipo que estaba pateando le tocará Defender y al que estaba Defendiendo le tocará Patear". Y así sucesivamente.

La acción del juego se da cuando un equipo intenta anotar carreras mientras que el otro lo trata de evitar eliminando a 3 de sus jugadores.

Los jugadores de la Ofensiva son aquellos que patean y corren, intentando alcanzar todas las bases para anotar carreras.

Hay 2 tipos de jugadores a la Ofensiva: una se llama "Pateador" y la otra se llama "Corredora".

La Pateador es aquel jugador que se ubica en su cajón correspondiente para patear el balón que envía el jugador de la Defensiva.

La Corredora es aquel jugador que avanza, toca o retorna a una base, o que está estacionada en una de ellas esperando a correr cuando la Pateador patee el balón o cuando la situación del juego se lo permita.

Para ser "Corredora" se debió haber sido "Pateador" primero; esto se produce cuando una Pateador, al patear el balón, sólo logra alcanzar una, dos o tres bases, quedándose en una de ellas y no logra anotar la carrera. Es aquí cuando la "Pateador" pasa a ser ahora "Corredora".

El término Pateador-Corredora lo usamos para identificar a esta pateador que acaba de culminar su turno de pateo, hasta que es eliminado o hasta que la jugada por la cual se convirtió en Corredora termine.

La Ofensiva en el Kickball está compuesta por los 10 jugadores que abren a la defensiva, y que llevan un orden de turno de pateo llamado "Alineación Ofensiva". En esta alineación se puede adicionar a una onceava (11°) jugador denominado "Pateador Agregada", el cual se identifica con un "PA" en la alineación, pero esto será opcional a la ofensiva; el Técnico del equipo puede elegir entre usar o no la figura de la Pateador Agregada, sin embargo, al usar a este jugador, ésta deberá obligatoriamente jugar durante todo el partido y sólo podrá participar a la Ofensiva más no a la Defensiva.

Los jugadores de la Defensiva son aquellas que se ubican en cada una de las posiciones definidas dentro del campo de juego, con el objetivo de evitar que el equipo a la ofensiva anote carreras, eliminando a 3 de ellas.

Las Posiciones Definidas para la Defensiva son 10, el cual corresponden a cada uno de los jugadores que forman el equipo y están participando en ese momento.

A estas Posiciones Definidas se les llaman "Posiciones Defensivas" y se enumeran del 1 al 0, descritas de la siguiente manera: 1- Lanzador: Es el jugador ubicado en el Centro de las 4 bases del Campo de Juego. Es quien se encarga de enviarle el balón al jugador de la Ofensiva para que lo patee.

- 2- Receptora: Es el jugador ubicado detrás de la 4ta Base, es decir, detrás de la Placa Circular (Home Plate), a unos 2 metros y medio, para no estorbar al jugador de la Ofensiva que va a patear. Es quien recibe los balones que deja pasar la Pateador.
- 3- Primera Base: Es el jugador ubicado cerca de la Primera Almohadilla.
- 4- Segunda Base: Es el jugador ubicado cerca de la Segunda Almohadilla.
- 5- Tercera Base: Es el jugador ubicado cerca de la Tercera Almohadilla.
- 6- Campo Corto: Es el jugador ubicado en medio de la distancia entre la Segunda y Tercera Almohadilla.
- 7- Jardinera Izquierda: Es el jugador que está ubicada a lo más lejano del Home Plate en el lado izquierdo del Campo de Juego.
- 8- Jardinera Central: Es el jugador que está ubicada a lo más lejano del Home Plate en todo el centro del Campo de Juego.
- 9- Jardinera Derecha: Es el jugador que está ubicada a lo más lejano del Home Plate en el lado derecho del Campo de Juego.
- 0- Fildeadora Corto: Es el jugador que está ubicada cerca de la Placa Circular a unos 3, 4 ó 5 metros. Es quien toma los balones que han sido débilmente pateados.

Un partido de Kickball no tiene un tiempo límite de duración, sin embargo, por condiciones internas de un campeonato se puede establecer una duración de tiempo. Generalmente un partido completo de 9 entradas tiene una duración, de por sí solo, de 1:45 (una hora y cuarenta y cinco) minutos; dependiendo del desarrollo del mismo. Por lo que muchas Ligas y Organizaciones Deportivas colocan este tiempo como reglamentario para sus condiciones internas de juego. Pero cuando se realizan campeonatos de gran importancia, se tiende a jugar sin limitaciones de tiempo.

Strike es un lanzamiento declarado así por el árbitro cuando:

- La Pateador le tira y falla.
- La Pateador no le tira y alguna parte del balón pasa por cualquier parte de la Zona de Strike y una altura no mayor de 20 cms sobre el nivel del suelo. (La Zona de Strike es la Placa Circular denominado Home Plate y que tiene como ancho 60 cms de diámetro).
- El balón es pateado de Foul, es decir fuera de las líneas de juego.
- El balón toca a la Pateador cuando ella le tira.
- El balón toca a la Pateador en la Zona de Strike.
- El balón Pasa por la Zona de Strike, a una altura no más de 20 cms sobre el nivel del suelo.
- La Pateador hace contacto con el balón con el pie de apoyo o con ambos pies simultáneamente.
- Cuando le pega el balón a la Pateador de manera involuntaria en cualquier parte del cuerpo.
- La Pateador patea delante o detrás de la Zona de Pateo.



* La Pateador que acumule en un mismo turno tres Strikes será decretada Out (eliminado).

* Un Foul que realice la Pateador se cuenta como Strike, de manera que, si lleva en su cuenta dos Strike y patea de Foul, será decretada Out (eliminado) Automáticamente.

Se considera "Bola Mala" el lanzamiento realizado por la Lanzadora que no pasa por la Zona de Strike o que va saltando sobre el Home sin tocarlos, a una altura mayor a 20 cm, a consideración del Árbitro.

A la Pateador que acumule cuatro bolas malas en un mismo turno, se le otorgará "Base por Bolas", es decir, que se trasladará a la Primera Base, convirtiéndose en "Corredor".

Para que una carrera sea considerada como anotada, el jugador a la ofensiva deberá haber logrado tocar legalmente las 4 bases ubicadas en el Campo Interno, en el orden correcto: Primera Base, Segunda Base, Tercera Base y el Home Plate; antes de que tres de los jugadores de su equipo sean eliminados para terminar la entrada.