



Aquí tienes una guía estratégica sobre cuándo y por qué usar cada lanzamiento.
Nivel básico.

TENGO UN PLAN: PLAN DE PITCHEO... LO BÁSICO.

Qué está pasando:

A esta edad, los bateadores ya tienen más fuerza y mejores reflejos, por lo que depender solo de la velocidad ya no es suficiente.

Qué importa:

Diseñar un plan de pitcheo para categorías inferiores es una etapa de transición crítica. Cuanto antes armes tu plan, antes dominarás el juego (y a los bateadores)...

**¿Qué significan las estadísticas de béisbol?
Descarga el manual básico en 33inspirer.com**

Aquí tienes una guía estratégica

sobre cuándo y por qué usar cada lanzamiento:

1. La Recta (Fastball)

- Es el cimiento de todo pitcher. La meta es localizarla, no solo lanzarla fuerte y strike.

Cuándo usarla:

- Primer pitcheo: Para tomar ventaja en el conteo (70% de las veces debería ser strike).
- Conteos desfavorables: (2-0, 3-1) Cuando necesitas un strike sí o sí.
- Arriba en la zona: Para "subirle la vista" al bateador después de un lanzamiento rompiente.

Estrategia: Si puedes dominar las esquinas bajas, dominarás la categoría.

2. El Cambio de Velocidad (Changeup)

- A los 14 años, este debería ser el segundo mejor lanzamiento.

Es el más seguro para el brazo y el más devastador para los bateadores.

Cuándo usarlo:

- Después de una recta fuerte: Para arruinar el timing del bateador.
- Bateadores agresivos: Aquellos que le hacen swing al primer pitcheo.
- Cualquier conteo: Si el bateador está "encimado" en la recta.

Estrategia: La clave es que el movimiento del brazo sea idéntico al de la recta.

3. El Sinker (Recta de dos costuras)

- Es ideal para generar contacto débil y ahorrar lanzamientos.

Cuándo usarla:

- Necesidad de un Double Play: Cuando hay corredor en primera y menos de dos outs. El movimiento hacia abajo genera roletazos
- Bateadores con swing de "hacha": Que buscan elevar la bola.

Estrategia: Apunta hacia la rodilla del bateador (si es del mismo lado que tu brazo) para que la bola "busque" la parte interna del bate.

4. La Curva (Curveball)

- Nota de seguridad: En U14, la técnica debe ser perfecta para evitar lesiones. No abuses de ella.

Cuándo usarlo:

- Para "congelar": Después de establecer la recta, una curva que cae en la zona de strike suele dejar al bateador sin swing
- Con dos strikes: Para que el bateador persiga un lanzamiento que termina fuera de la zona (en la tierra).
- Usala solo como arma secreta.

Estrategia: No la lances si vas abajo en el conteo (como 2-0 o 3-0), ya que es el pitcheo más difícil de controlar.

Resumen de un Plan de Pitcheo Efectivo

Situación	Lanzamiento Recomendado	Objetivo
Primer pitcheo	Recta (esquinas)	Strike uno.
Bateador adelantado	Cambio de velocidad	Sacar de paso / Contacto débil.
Corredor en 1ª	Sinker / Recta baja	Provocar roletazo para doble play.
Con 2 strikes	Curva (bajita) o Recta (alta)	Buscar el Ponche.

CONSEJO DE ORO:

El mejor pitcheo no es el más rápido, sino el que el bateador no está esperando. Cambiar las velocidades es lo que realmente retira a los bateadores.

En 33inspirer.com ya inspiramos a grandes atletas de diferentes rubros.

