

**¡¡DONDE ESTÁ LA BOLA ESTÁ LA JUGADA!!**

PRIMERO : ¡¡OUT / SAFE!! - ¡¡FAIR / FOUL!!

SEGUNDO : controlamos el "pisa y corre" y la bola

TERCERO : vemos el paso por las bases

Fly

Línea

Rolling

Tiro

● ○ Árbitro

● Defensores

● Corredores

**¡¡IMPORTANTE!!**

Solo nos movemos por las líneas para ver un batazo sobre las mismas

# MECÁNICA a 1

## Posiciones y movimientos

**¡¡IMPORTANTE!!**

Hay que estar cerca de la jugada y/o en un ángulo próximo a 45°

Movimiento inicial

Posible continuación

**¡¡IMPORTANTE!!**

En base a lo anterior nos centralizamos en el montículo pudiendo dar unos pasos hacia una base con jugada



C.N.Ar.

UP ○

MDZ-Edición 2013

**MECANICA a 1 ÁRBITRO**

**EDICIÓN 2013**

## (Inicio del juego - 1)

- Árbitro
- Defensiva
- Ofensiva
- Managers

Primero recogemos la alineación del equipo Home-club, en ese momento tenemos la "AUTORIDAD SOBRE EL PARTIDO"

Comprobamos las bases, la goma y nos dirigimos al home

Entramos 5 minutos antes del comienzo del partido y mandamos al dogaut a todos los jugadores

Al llegar, "LIMPIAMOS EL HOME" siempre de cara al público

Movimiento inicial

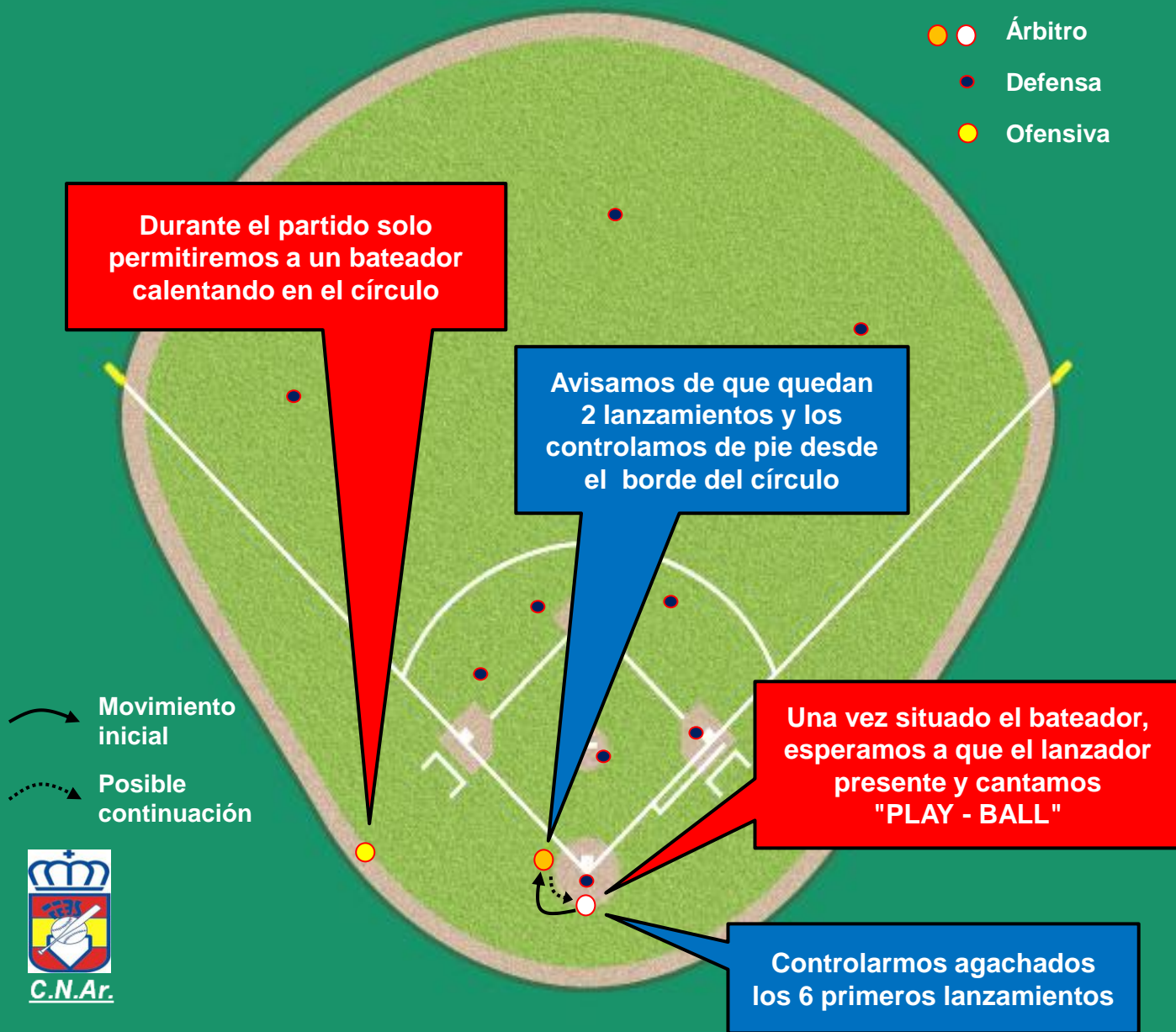
Llamamos a los ¡¡MANAGERS!!



**INICIO del JUEGO - 1**

**EDICIÓN 2013**

## (Inicio del juego - 2)



**INICIO del JUEGO - 2**

**EDICIÓN 2013**

## (Final del juego)

No buscamos que nos den la mano, pero si es así no la rehusamos

No rehusaremos comentarios, pero no prolongaremos la conversación

Si alguien nos increpa no entraremos en discusión, pero lo anotaremos posteriormente en el acta

**SALIMOS DEL TERRENO  
"DIRECTAMENTE AL VESTUARIO"**

- Árbitro
- Defensa
- Ofensiva

Movimiento inicial



**FINAL del JUEGO**

**EDICIÓN 2013**



# (Posición UP - 1)

(Bateador derecho)



**POSICIÓN en HOME con BATEADOR DERECHO**

**EDICIÓN 2013**

# (Posición UP - 2)

(Bateador izquierdo)

- Árbitro
- Defensores
- Corredores

¡¡OJO!! Con la mano izquierda del lanzador y el tiro

"COGE" LA POSICIÓN SOBRE HOME

"COGE" LA POSICIÓN SOBRE EL RECEPTOR

El pie retrasado en relación con el hombro del receptor

El pie centrado con la espalda del receptor

¡¡OJO!! con la mano izquierda del receptor y el tiro

1 ó 2 PASOS

Tenemos que ver todo el home

Los 2 pies en dirección al lanzador

Al estar más retrasados, los ojos estarán más altos que la zona de "STRIKE"

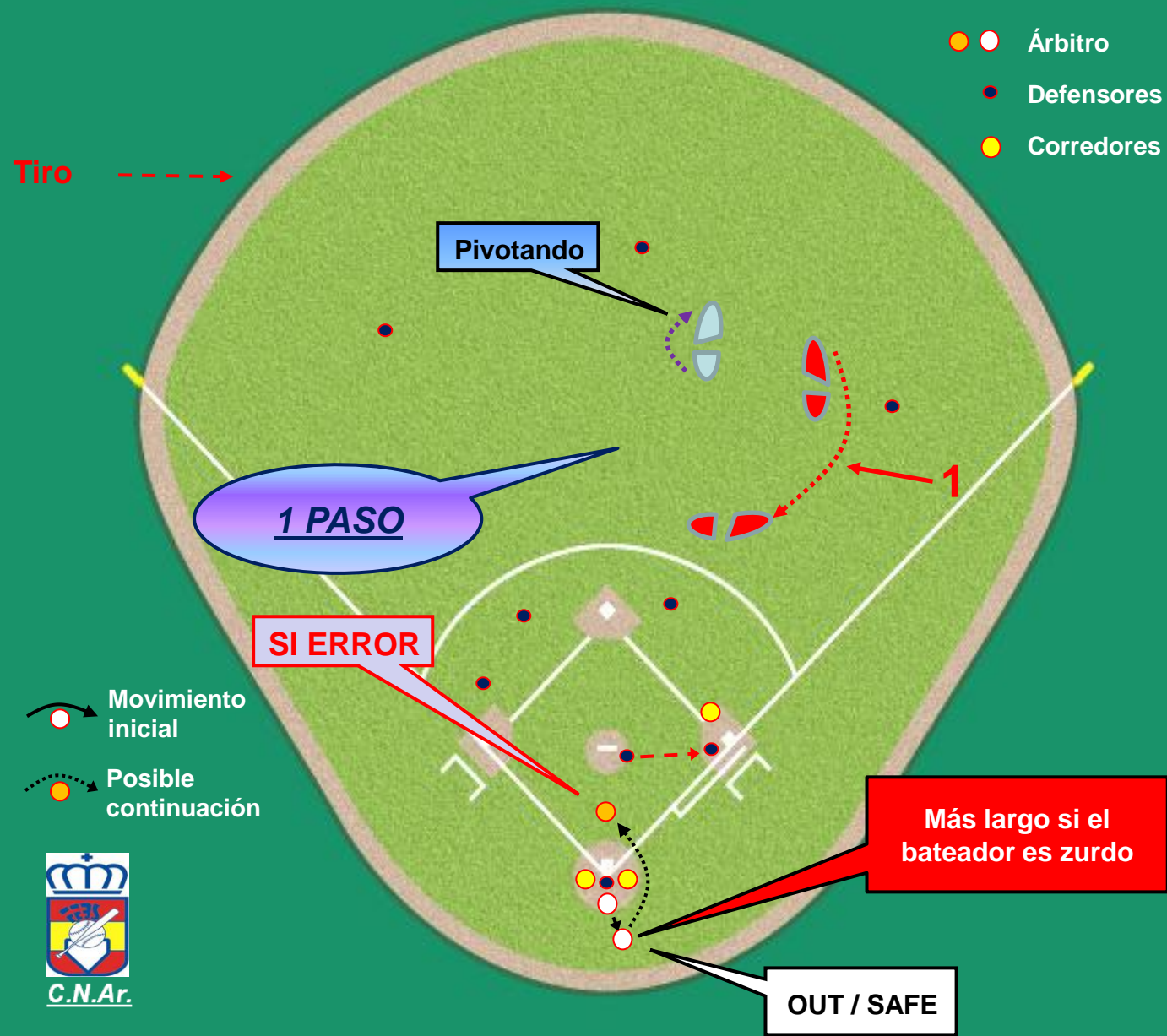


C.N.Ar.

**POSICIÓN en HOME con BATEADOR IZQUIERDO**

**EDICIÓN 2013**

## (Corredor al menos en 1ª base) (Pick-off a 1ª base)



**(1C) PICK-OFF a 1ª BASE**

**EDICIÓN 2013**



## (Corredor al menos en 2ª base) (Pick-off a 2ª base)

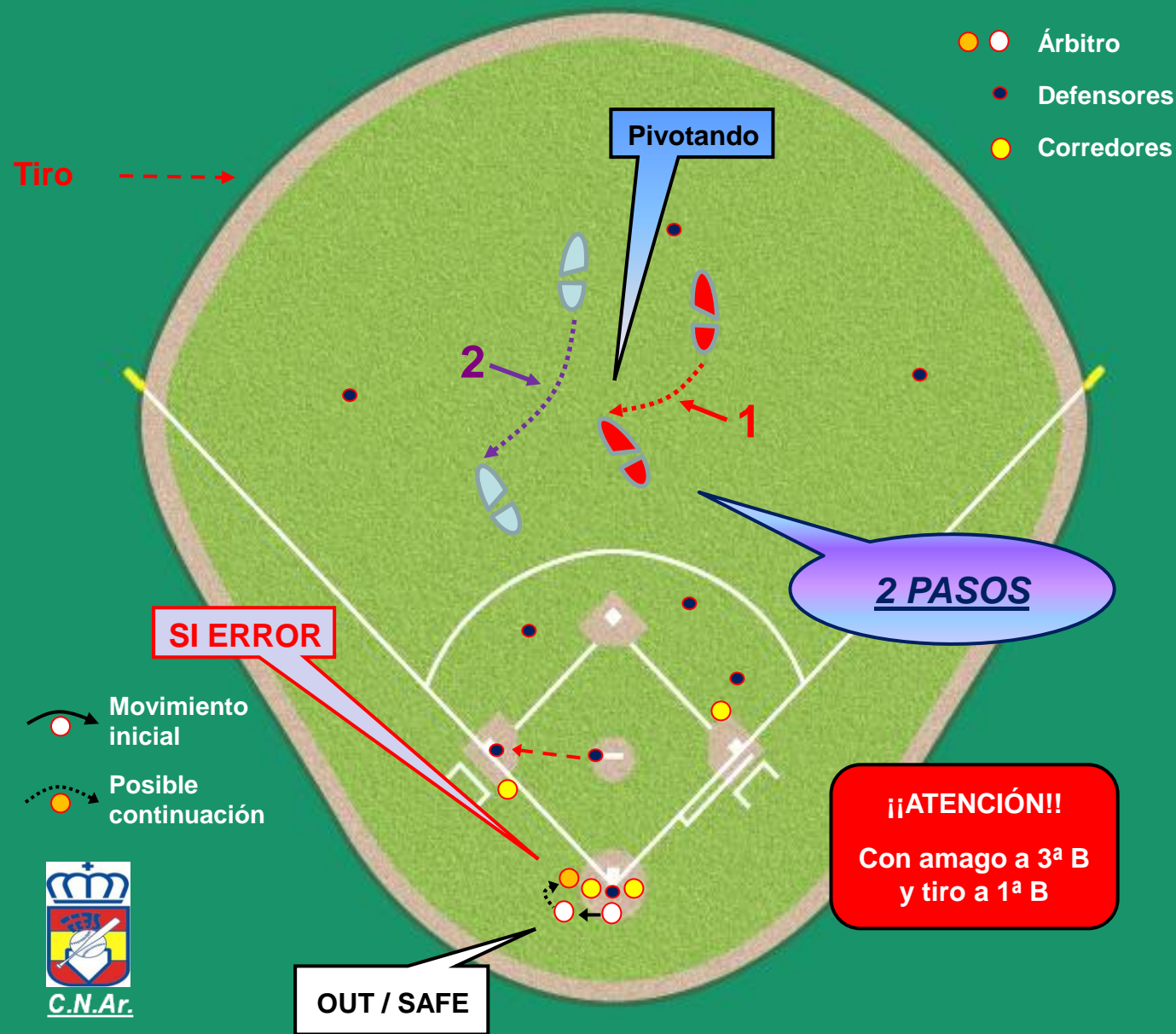


**(2C) PICK-OFF a 2ª BASE**

**EDICIÓN 2013**



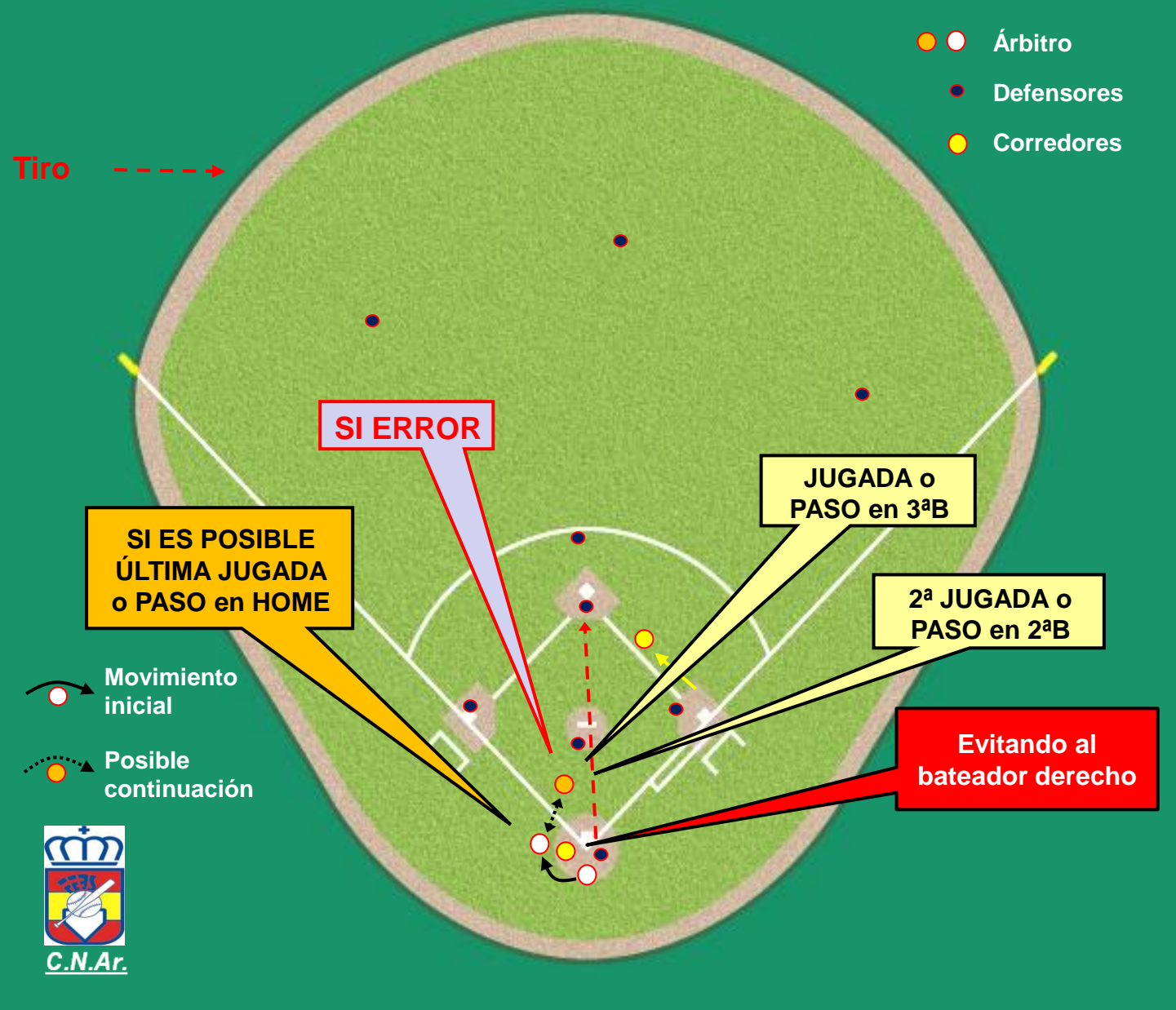
## (Corredor al menos en 3ª base) (Pick-off a 3ª base)



**(3C) PICK-OFF a 3ª BASE**

**EDICIÓN 2013**

## (Corredor en 1ª base) (Robo de 2ª base)

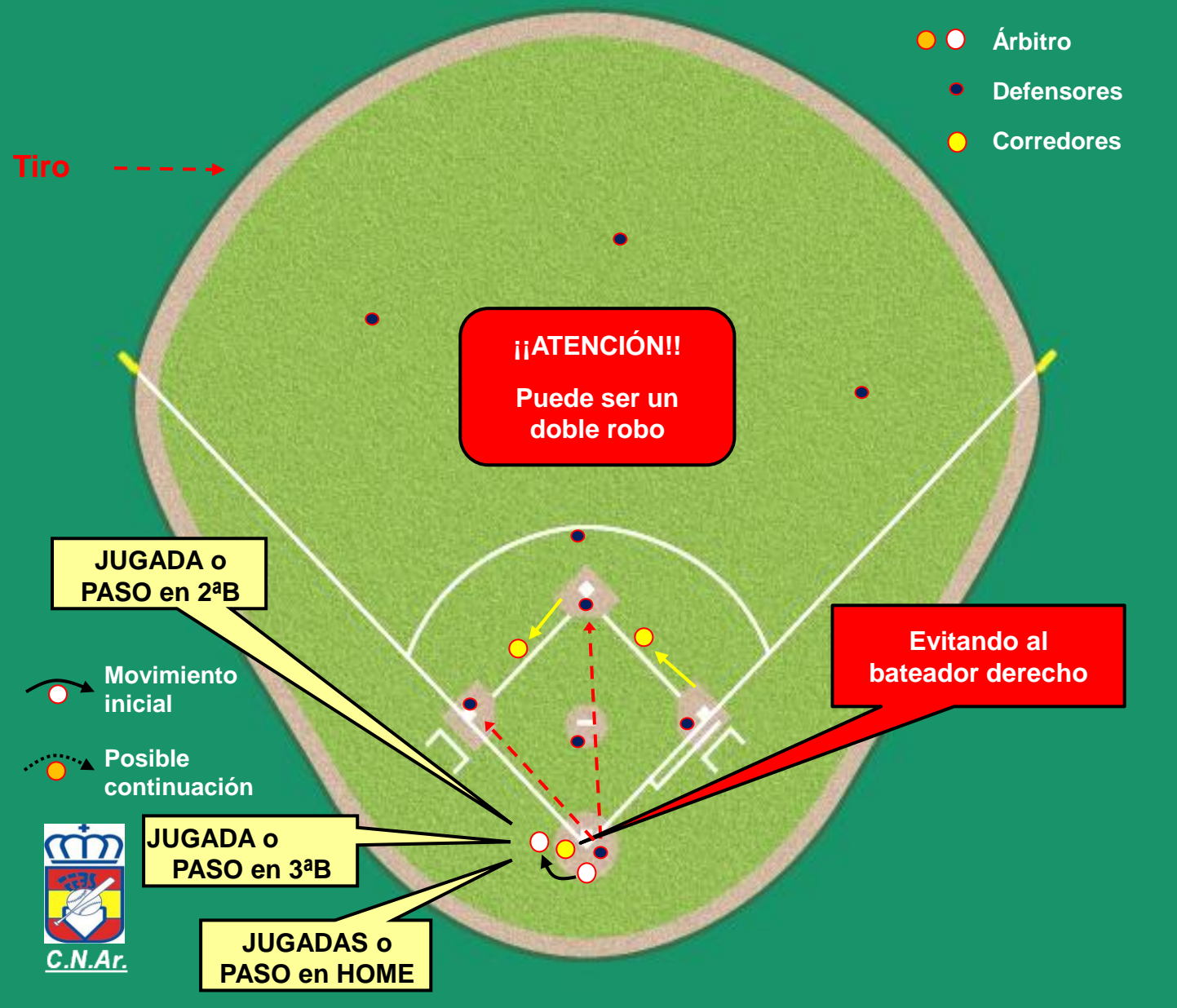


**(1C) ROBO de 2ª BASE**

**EDICIÓN 2013**

## (Corredor en al menos 2ª base)

### (Robo de 3ª y 2ª base)

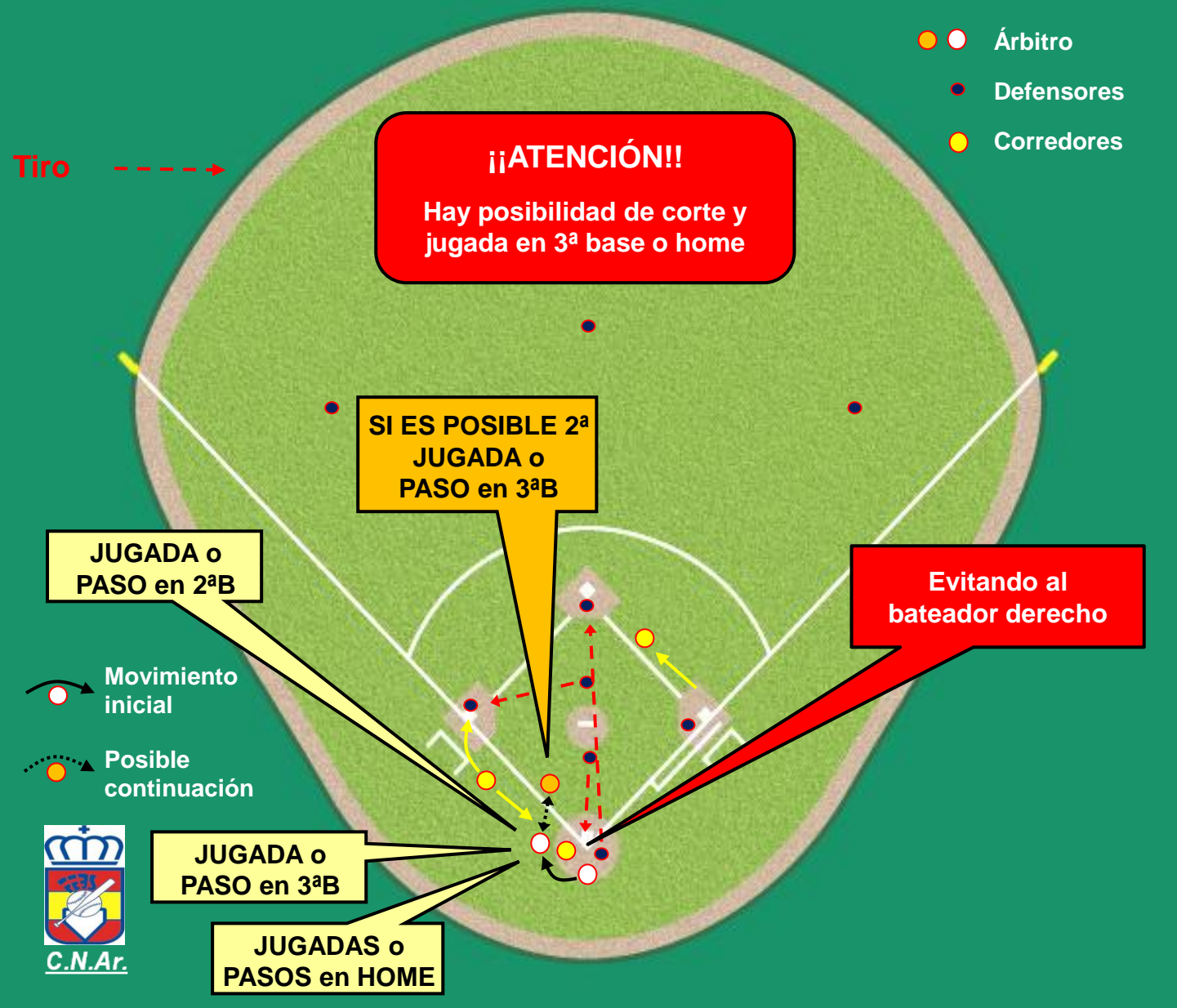


### (3C) ROBO de 3ª BASE

EDICIÓN 2013

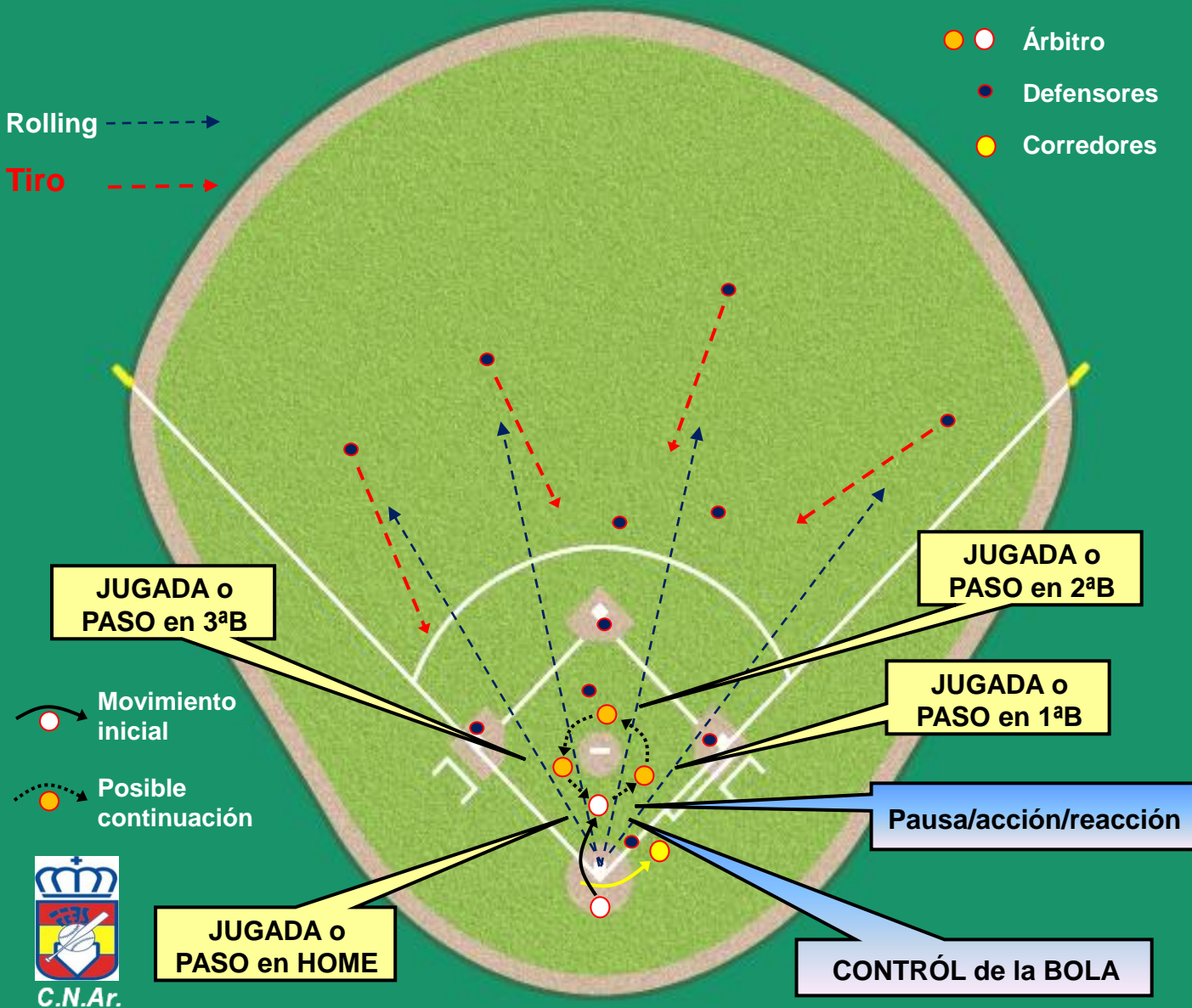


## (Corredor en 1ª y 3ª base) (Robo de 2ª base)



**(1C y 3C) ROBO de 2ª BASE**

## (Bases vacías) (Hit)

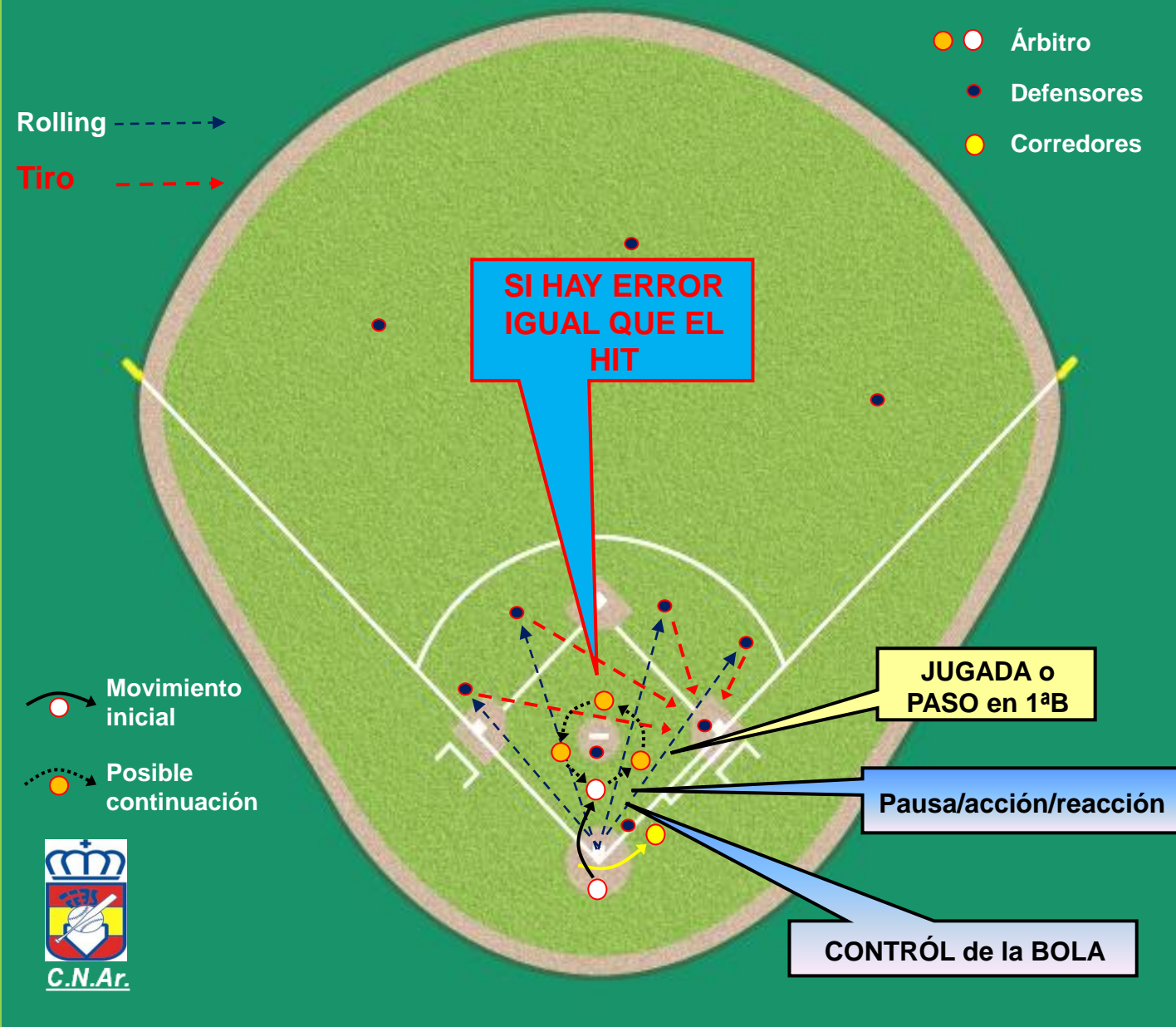


**(OC) HIT**

**EDICIÓN 2013**

# (Bases vacías)

(Rolling y jugada en 1ª base)



**(OC) ROLLING al CUADRO (TIRO A 1ª BASE)**



## (Corredores en bases)

### (Rolling al cuadro)



*(C en bases) ROLLING al CUADRO (TIRO a una BASE)*

## (Corredor en al menos 1ª base) (Doble-play)



**(1C) DOBLE-PLAY**

**EDICIÓN 2013**

## (Corredores en base)

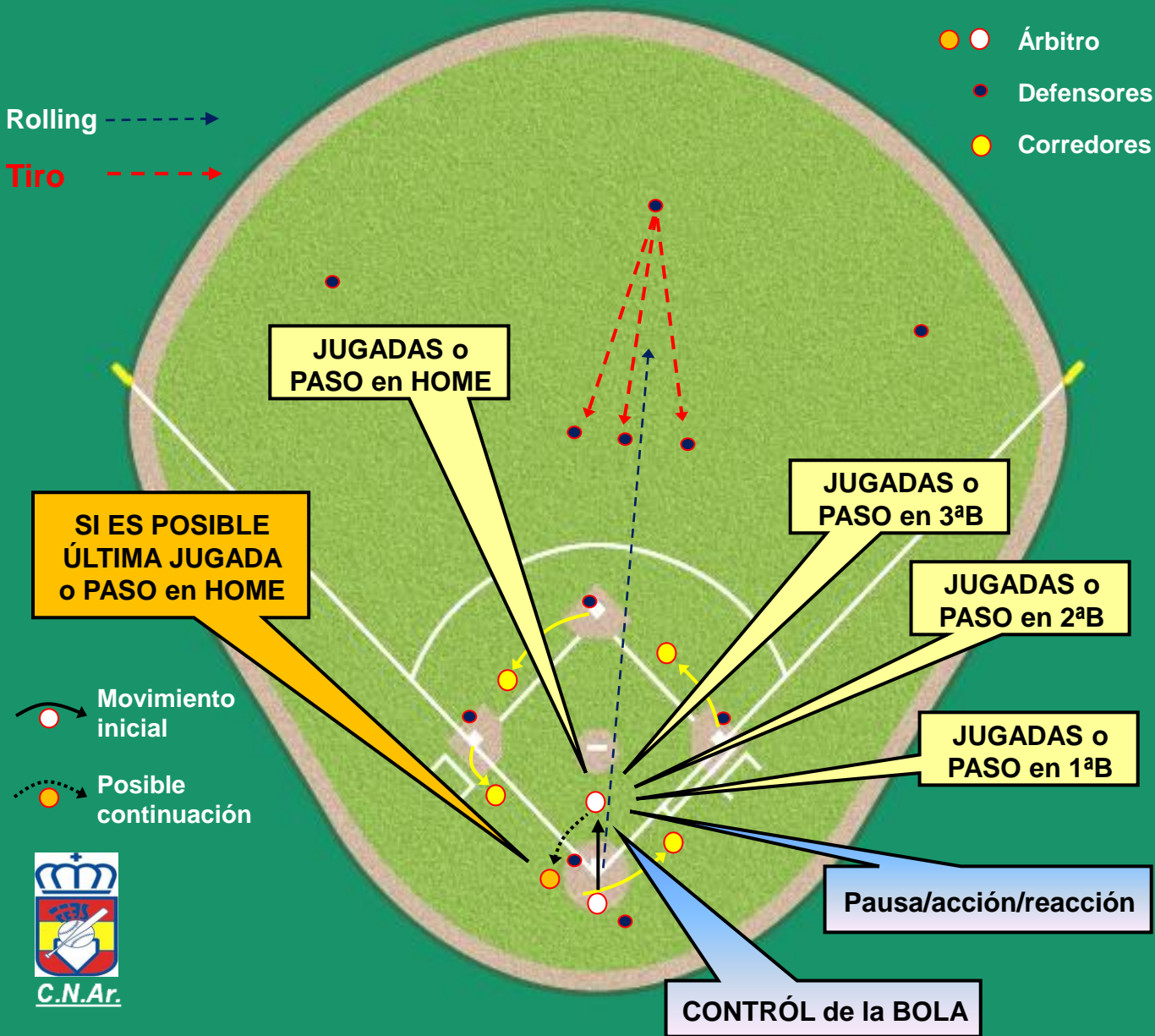
### (Rolling a la línea izquierda)



**(C en bases) ROLLING A LA LÍNEA IZQUIERDA**



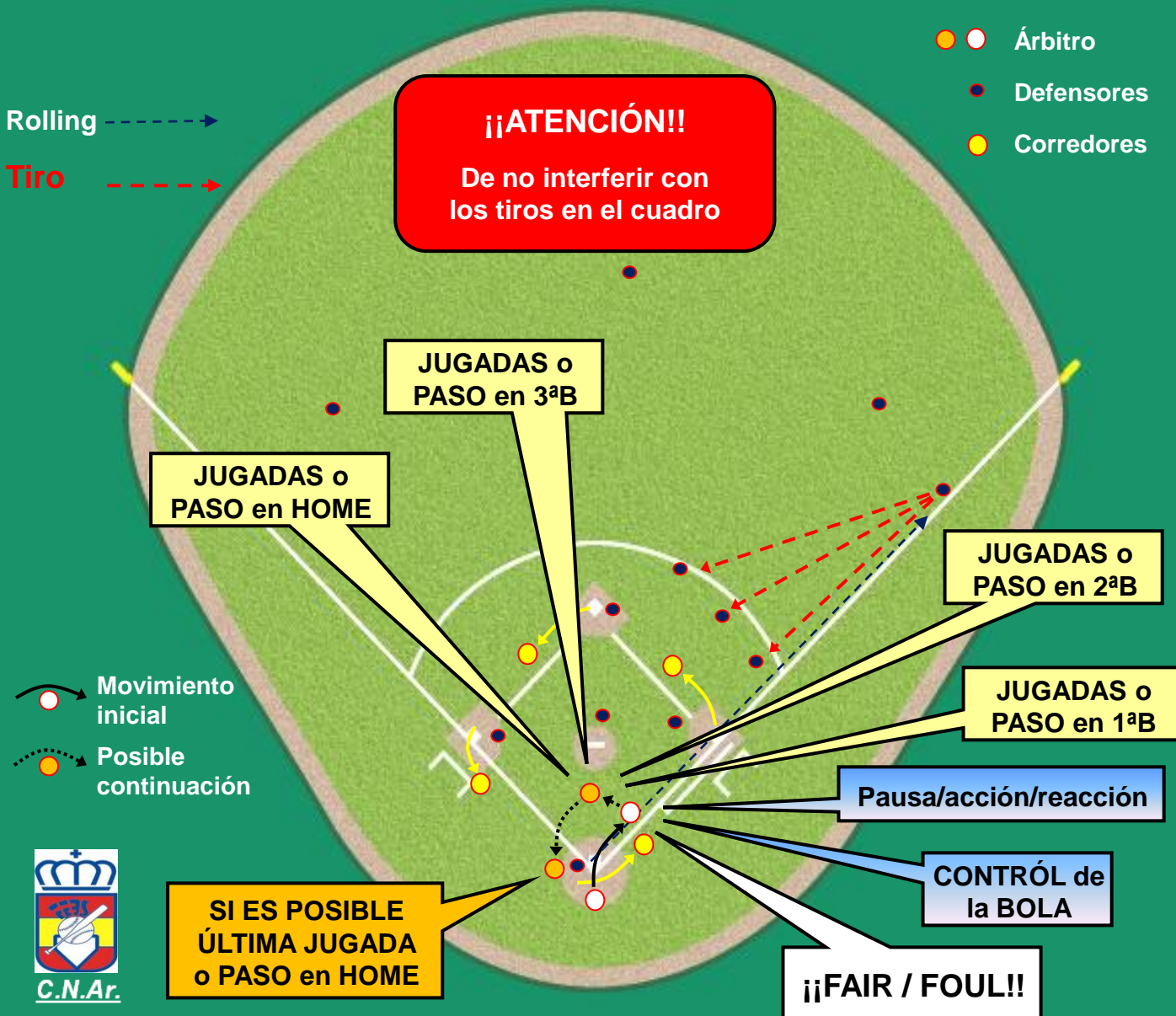
## (Corredores en base) (Rolling al exterior centro)



*(C en bases) ROLLING al EXTERIOR CENTRO*

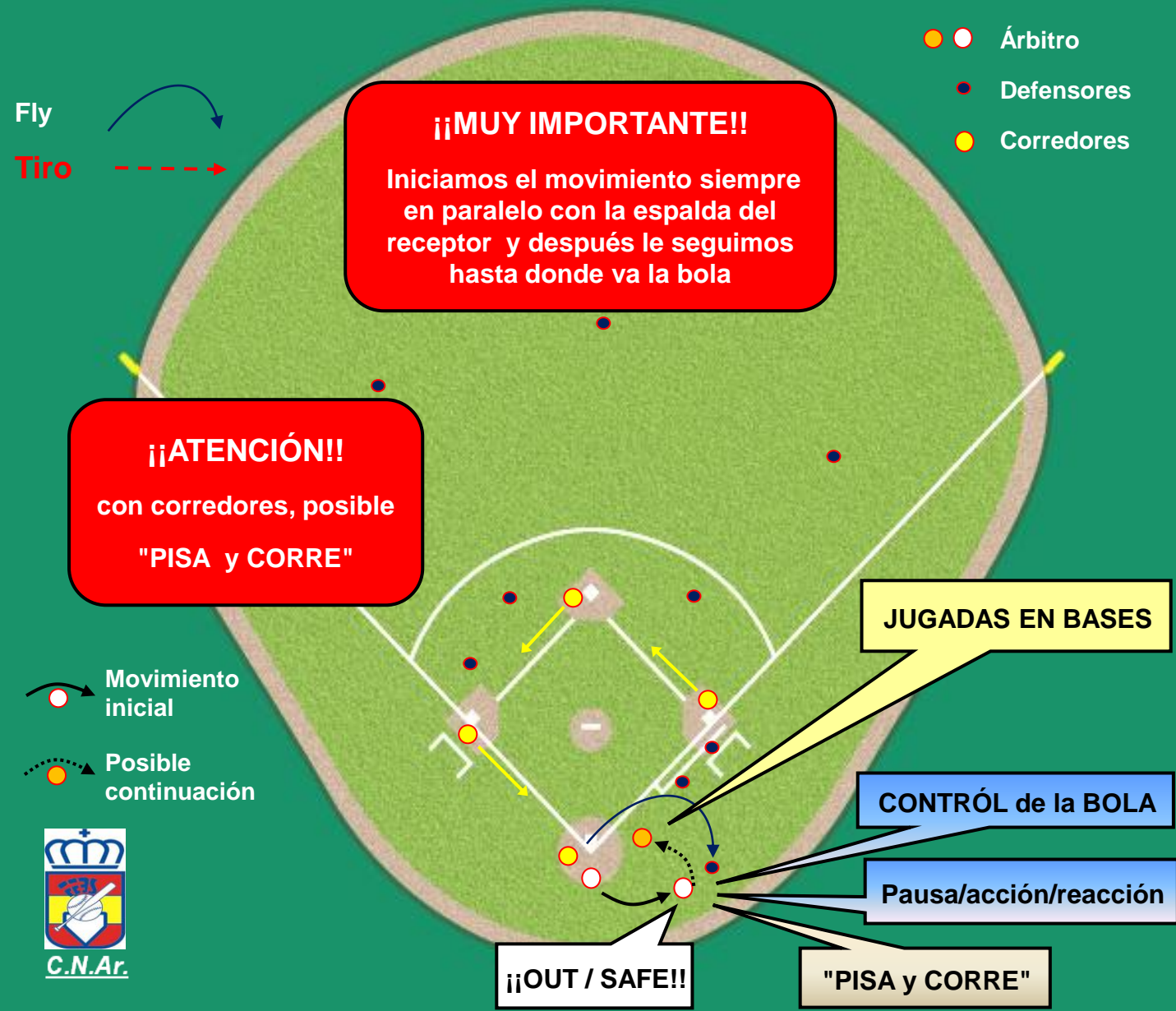
## (Corredores en base)

### (Rolling a la línea derecha)



(C en bases) **ROLLING a la LÍNEA DERECHA**

## (Corredores en bases) (Foul-fly)



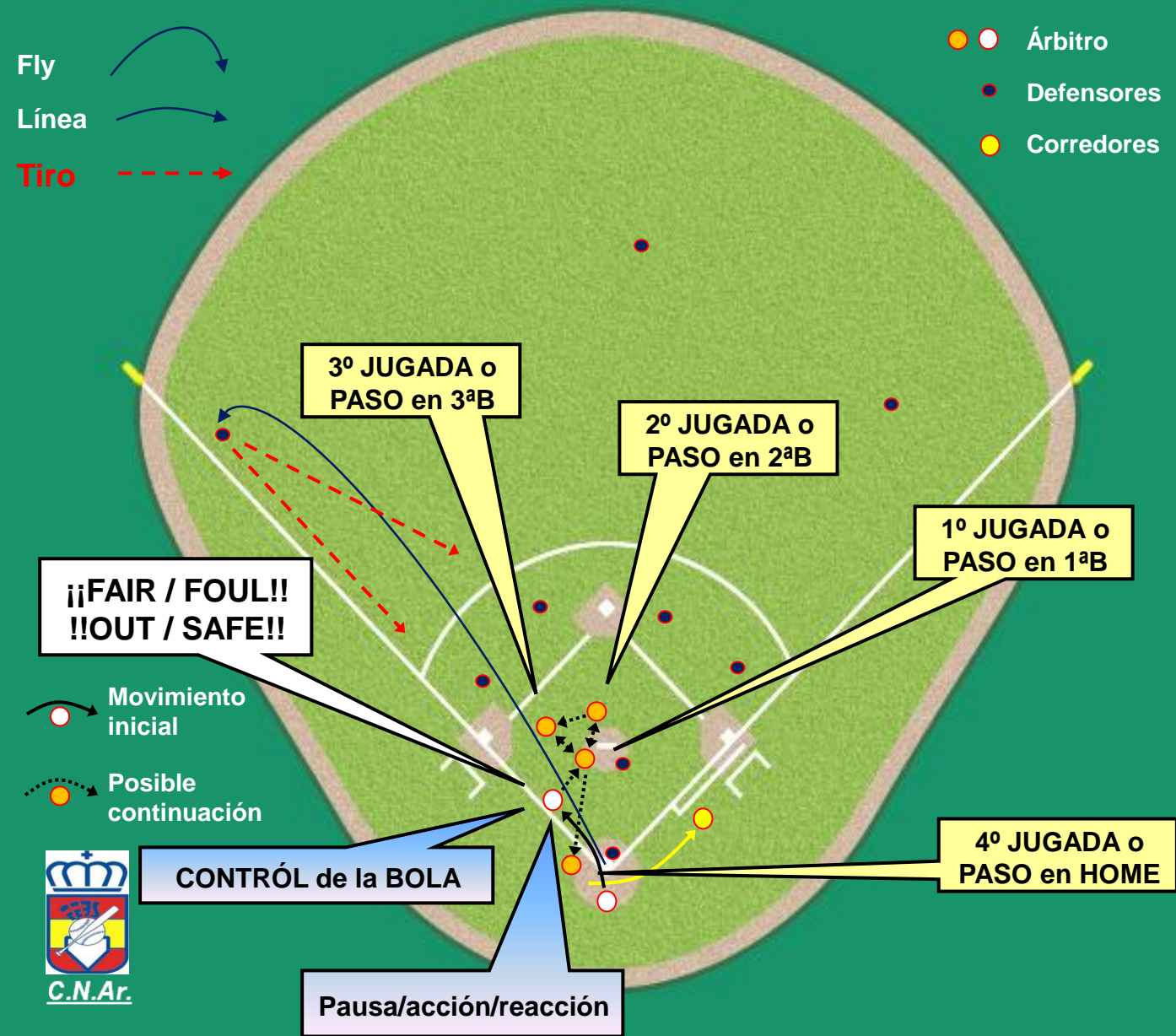
(C en bases) FOUL-FLY

EDICIÓN 2013



## (Bases vacías)

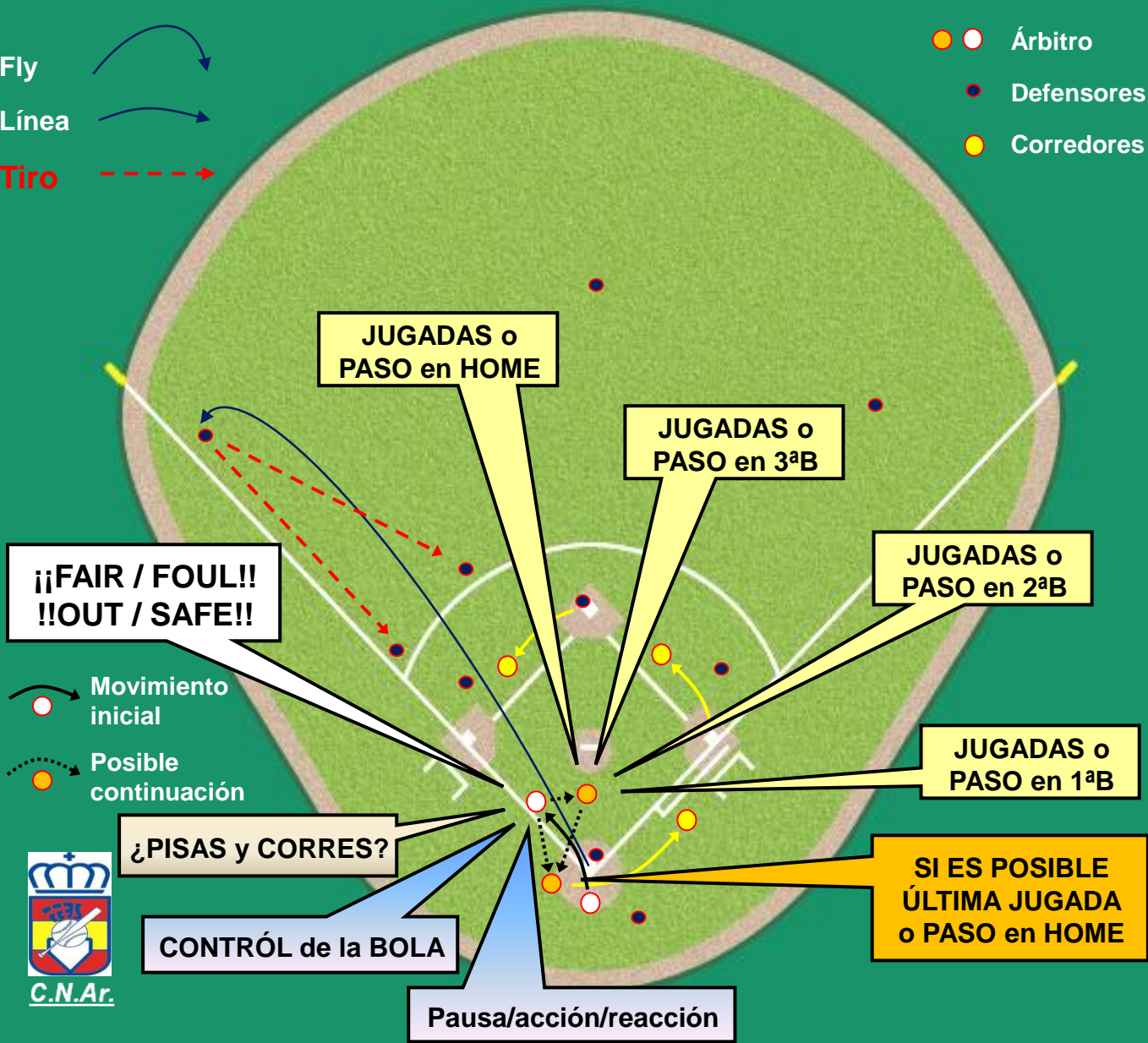
### (Batazo a la línea izquierda)



**(OC) BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA**

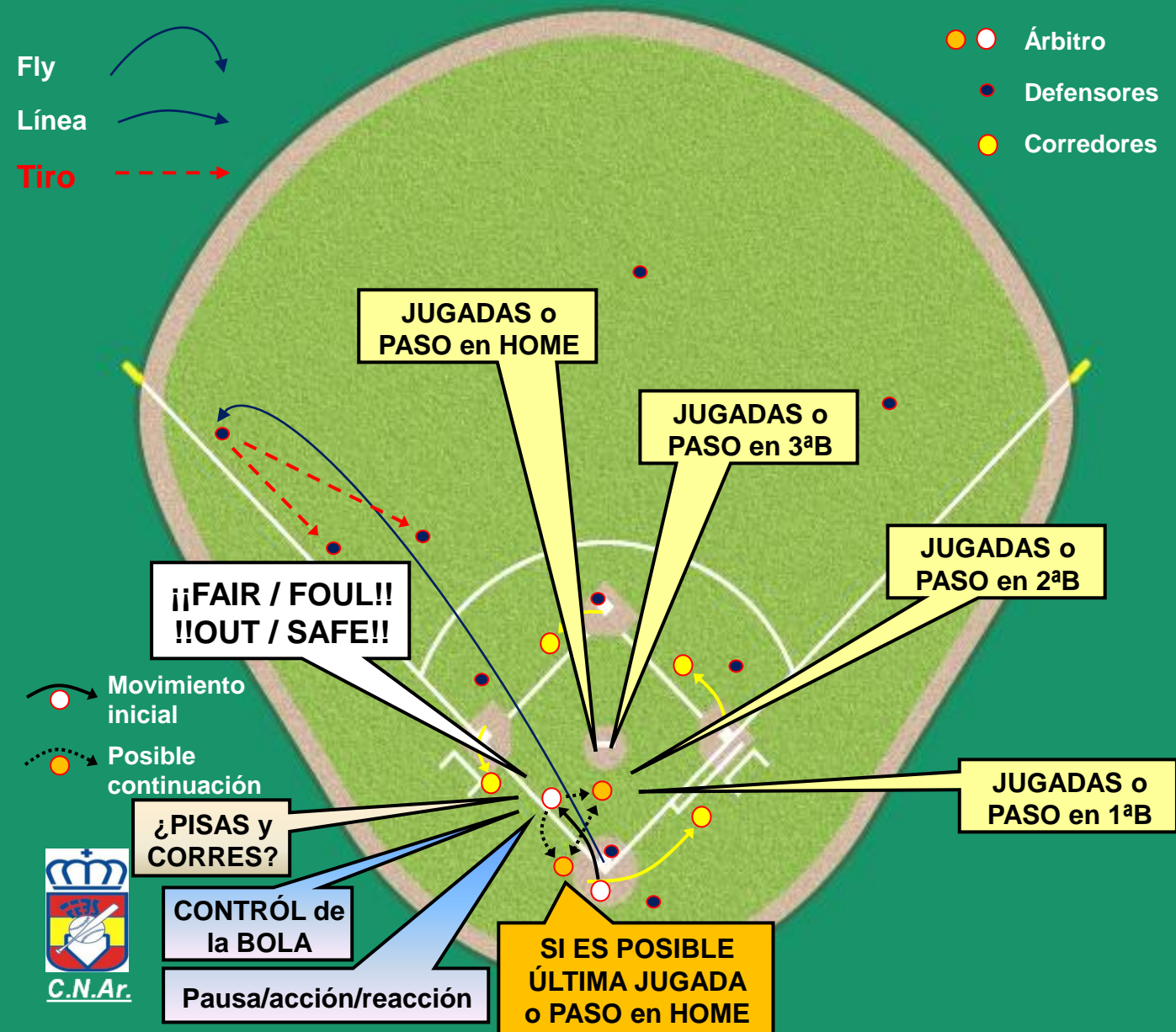
**EDICIÓN 2013**

## (Corredor en 1ª y/ó 2ª base) (Batazo a la línea izquierda)



**(1C y/ó 2C) BATAZO A LA LÍNEA IZQUIERDA**

## (Corredor en al menos 3ª base) (Batazo a la línea izquierda)

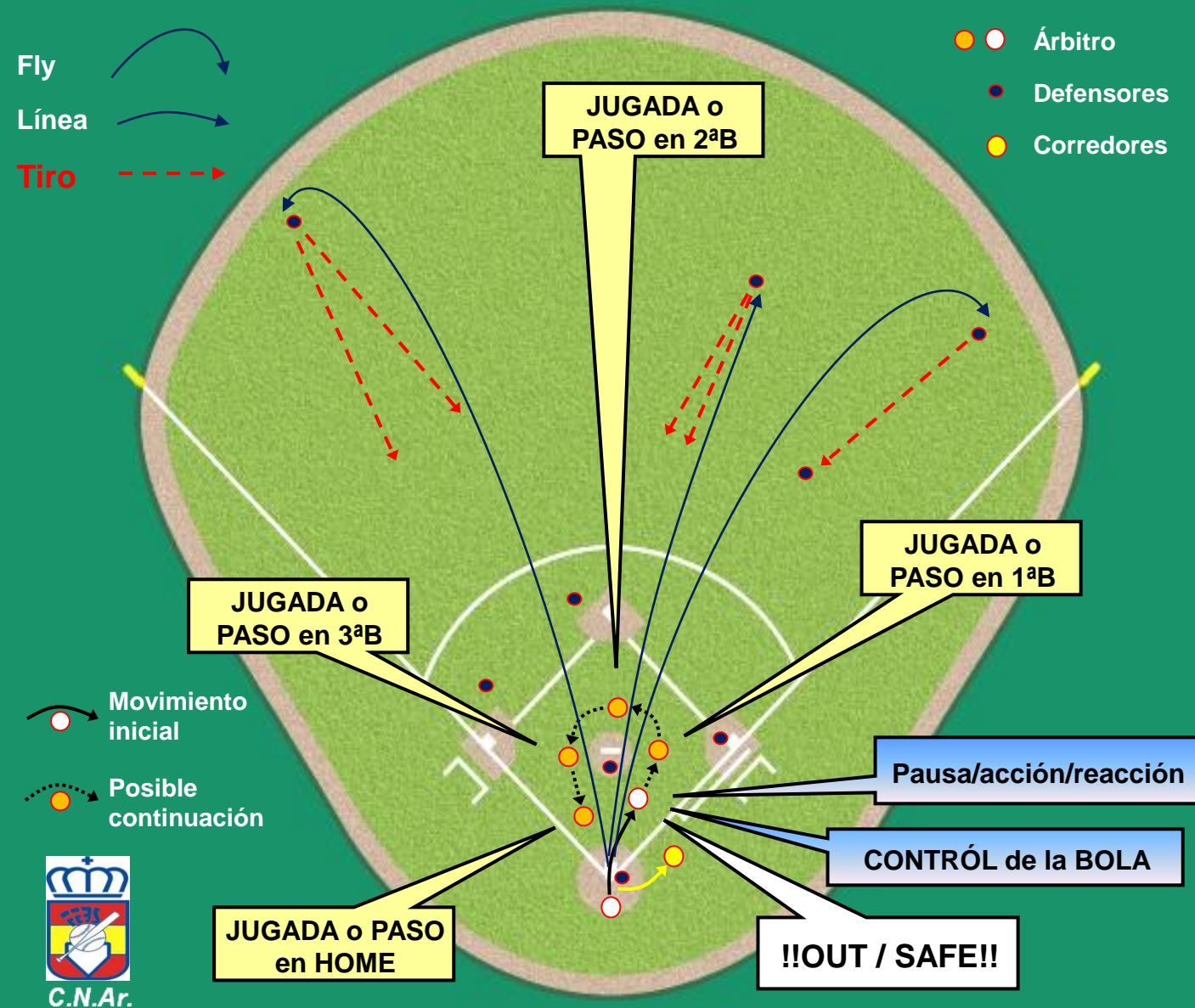


**(3C) BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA**



## (Bases vacías)

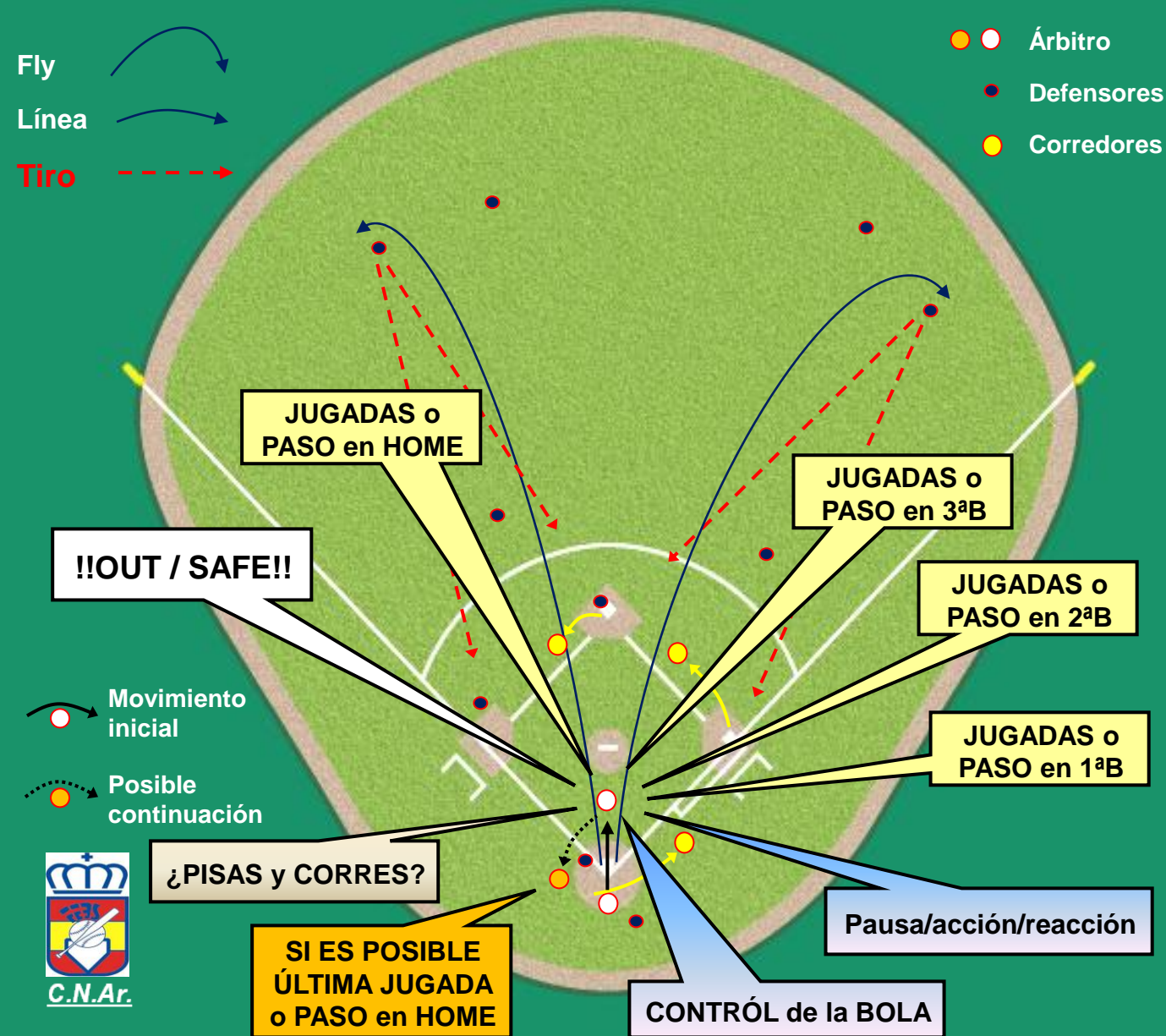
### (Batazo a la zona central)



(OC) BATAZO a la ZONA CENTRAL

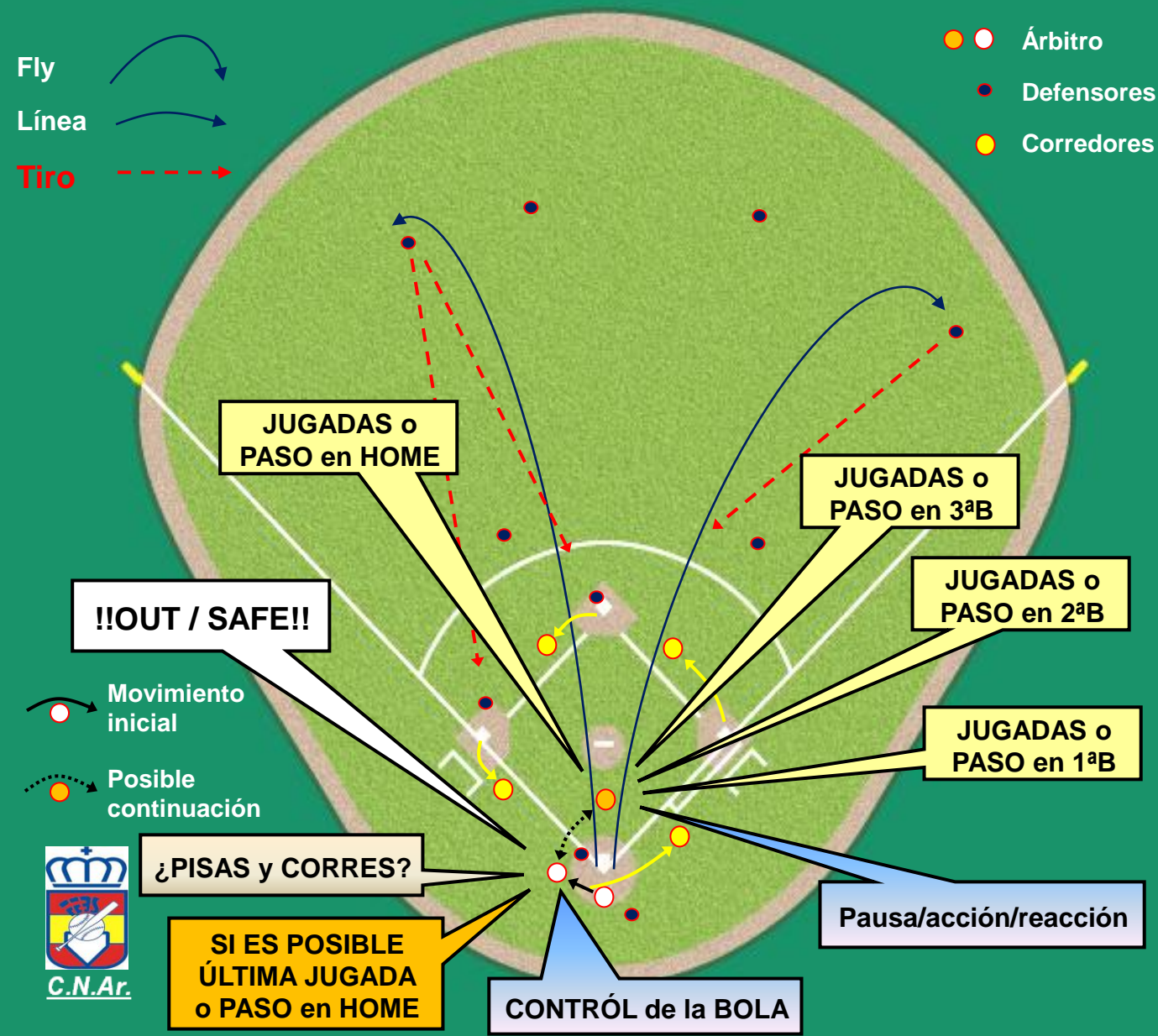
EDICIÓN 2013

## (Corredor en 1ª y/ó 2ª base) (Batazo a la zona central)



**(1C y/ó 2C) BATAZO a la ZONA CENTRAL**

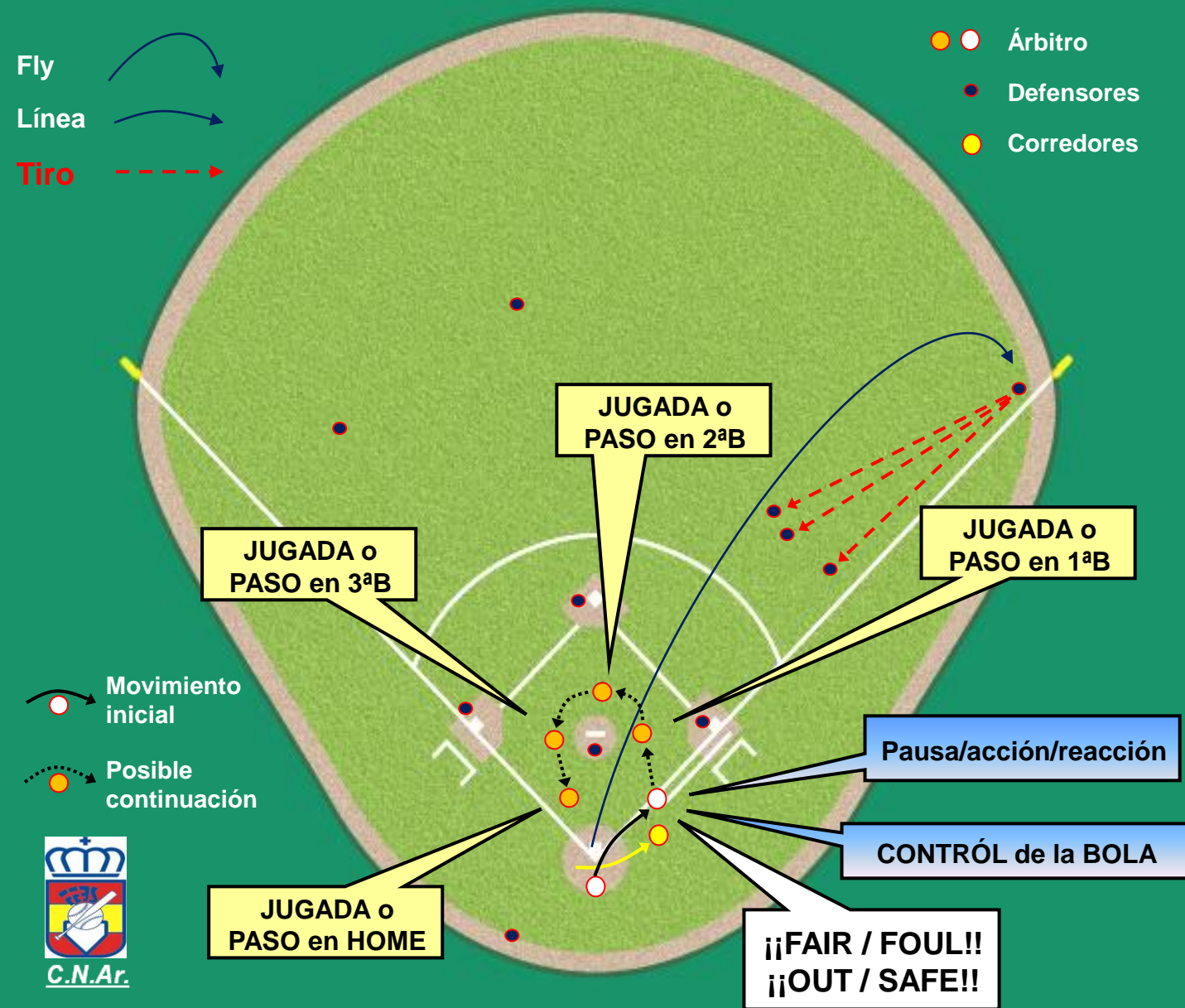
## (Corredor en al menos 3ª base) (Batazo a la zona central)



**(3C) BATAZO a la ZONA CENTRAL**



## (Bases vacías) (Batazo a la línea derecha)



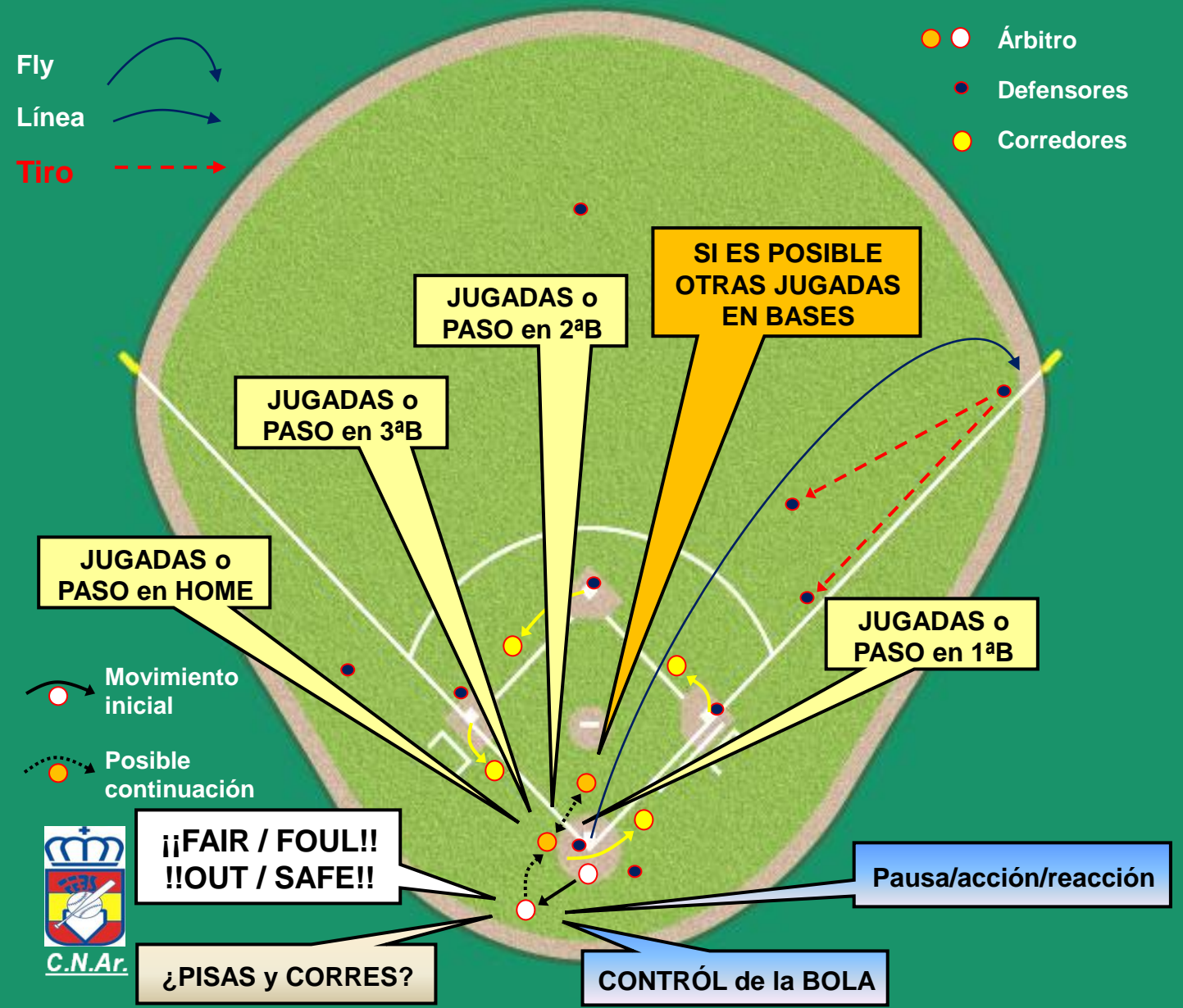
(OC) BATAZO a la LÍNEA DERECHA

## (Corredor en 1ª y/ó 2ª base) (Batazo a la línea derecha)



(1C y/ó 2C) BATAZO a la LÍNEA DERECHA

## (Corredor en al menos 3ª base) (Batazo a la línea derecha)



**(3C) BATAZO a la LÍNEA DERECHA**  
**CON o sin PISA y CORRE**



## (APUNTES FINALES)

### ESTA MECÁNICA ES GENERAL

En el terreno os encontraréis con otras situaciones según cada jugada

Ahí es donde tenéis que ajustar vuestros movimientos para estar bien posicionados, sin alejaros de otras bases con posibles jugadas posteriores

### ¡¡RECORDAR SIEMPRE!!

El arbitrar detras de home os dará experiencia en esa posición, cara a trabajar en Mecánica a 2 Árbitros

Igualmente ganaréis en experiencia a la hora de moveros en bases

Arbitrar detras del lanzador, aunque sea por varios años, no da ninguna experiencia para posteriormente practicar la Mecánica a 2 Árbitros



C.N.Ar.

### **CONSEJOS FINALES**

**EDICIÓN 2013**