

MDZ-Edición 2013

**CAPÍTULO - 1°**

**POSICIONES y COMPETENCIAS**

**EDICIÓN 2013**

# (Inicio del juego - 1)

- Árbitros
- Defensiva
- Ofensiva
- Managers

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

El UP, al llegar, "LIMPIA EL HOME" siempre de cara al público

Entramos juntos 5 minutos antes del comienzo del partido

Llamamos ¡MANAGERS!

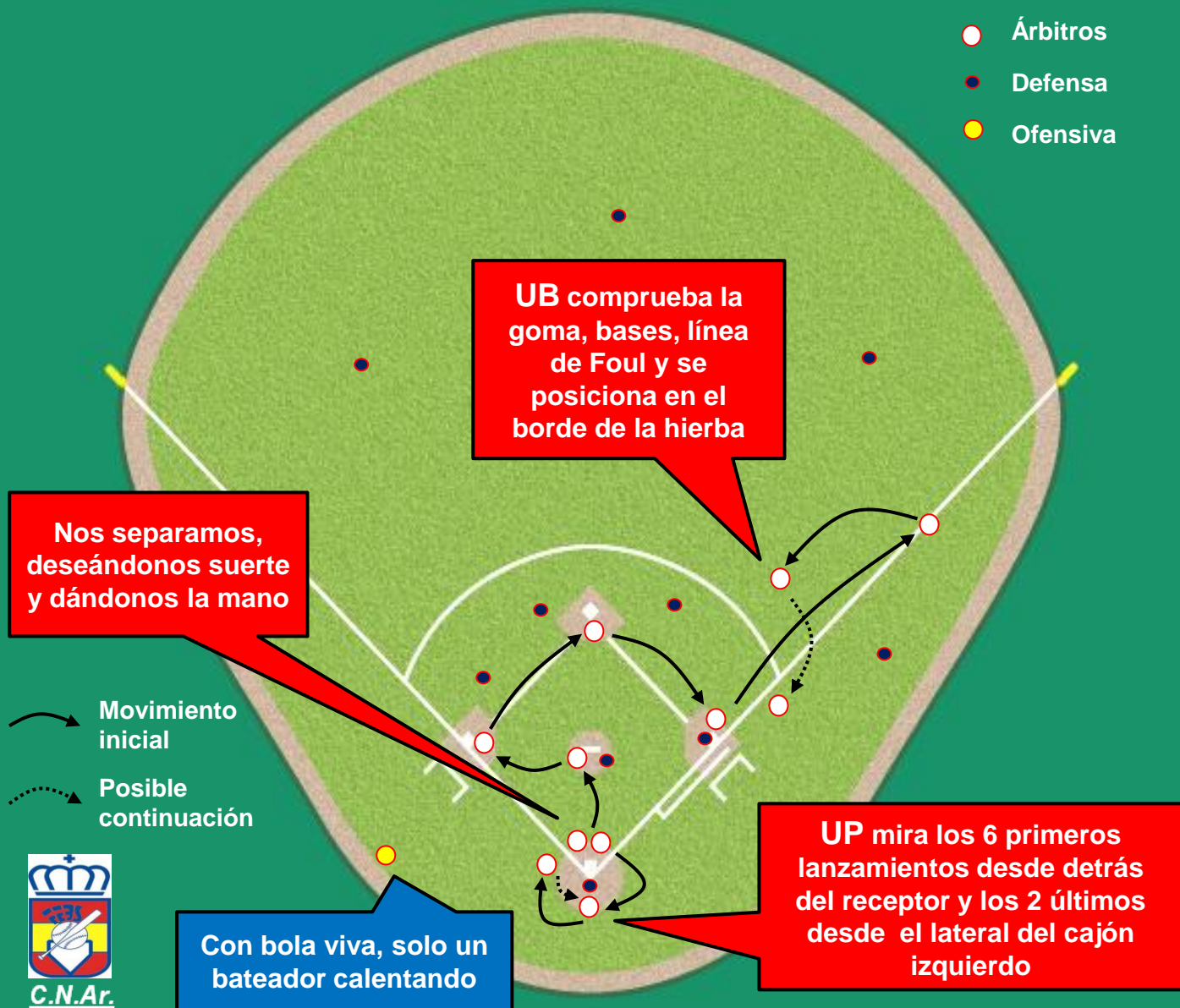
Movimiento inicial



**INICIO del JUEGO - 1**

**EDICIÓN 2013**

# (Inicio del juego - 2)



**INICIO del JUEGO - 2**

**EDICIÓN 2013**

# (Final del juego)

- Árbitros
- Defensa
- Ofensiva

Vamos a nuestro encuentro, nos damos la mano y rápidamente salimos del terreno "DIRECTAMENTE AL VESTUARIO"

Movimiento inicial



**FINAL del JUEGO**

**EDICIÓN 2013**

# (Posición UP - 1)

(Bateador derecho)



**POSICIÓN UP con BATEADOR DERECHO**

**EDICIÓN 2013**

# (Posición UP - 2)

(Bateador izquierdo)

- Árbitros
- 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"

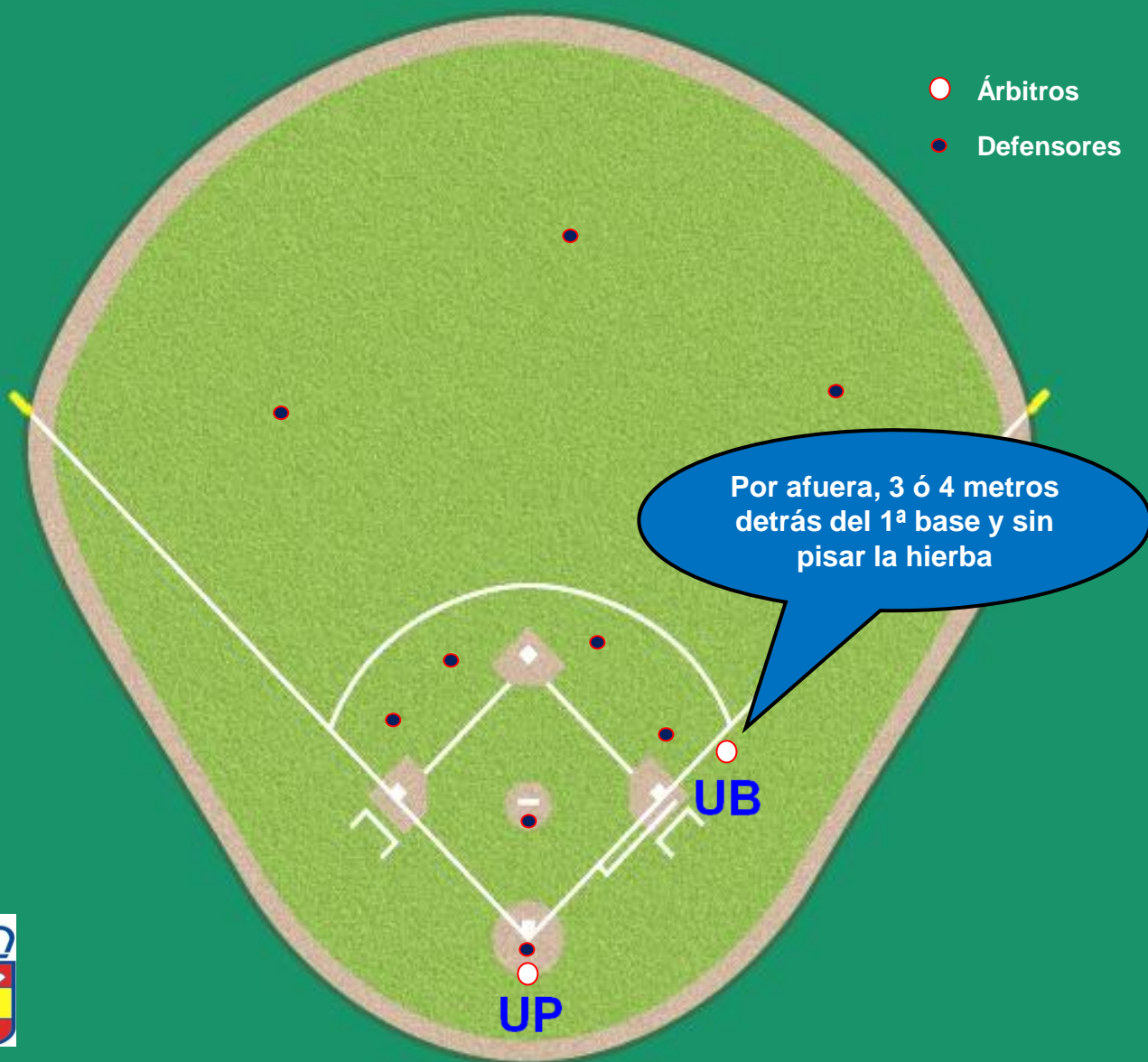


**POSICIÓN UP con BATEADOR IZQUIERDO**

**EDICIÓN 2013**

# (Bases vacías)

- Árbitros
- Defensores



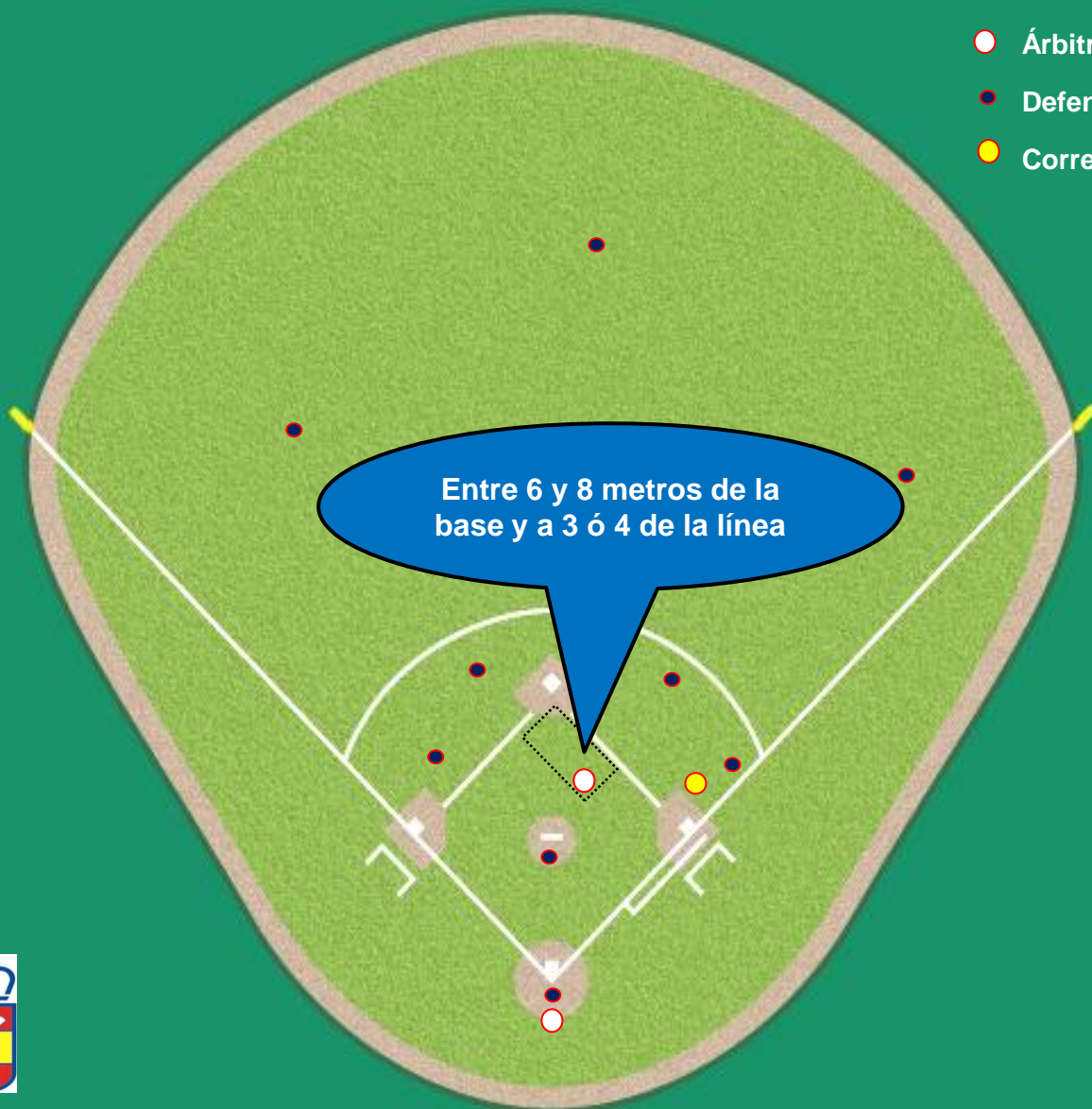
C.N.Ar.

**POSICIÓN UB con BASES VACÍAS**

**EDICIÓN 2013**

# (Corredor en 1ª base)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores



C.N.Ar.

**POSICIÓN UB con CORREDOR en 1ª BASE**

**EDICIÓN 2013**



# (Corredor en 2<sup>a</sup> y/ó en 3<sup>a</sup> base)

(0 corredor en 1<sup>a</sup> base y bateador zurdo)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores

"CON CUADRO CERRADO"  
por detras de los defensores

Entre 6 y 8 metros de la base y a 3 ó 4 de la línea



**POSICIÓN UB con CORREDOR en 2<sup>a</sup> y/ó 3<sup>a</sup> BASE**

**EDICIÓN 2013**

# (Competencia sobre las líneas)

## ¡¡ATENCIÓN!!

Si por error un árbitro canta "FOUL BALL"  
y el otro canta "FAIR BALL"  
"CANTAREMOS LOS DOS A LA VEZ"

¡¡¡FOUL BALL!!! ¡¡¡FOUL BALL!!!

## ¡¡ATENCIÓN!!

Si el árbitro de bases se descompesa al  
evitar la bola, entonces la decisión es del

¡¡ÁRBITRO DE HOME!!

● Árbitro de Home  
○ Árbitro de Bases

### COMPETENCIA UP

Igual en la línea de 1ª si  
el UB esta en el cuadro



C.N.Ar.

RESTO  
COMPETENCIA UB

### COMPETENCIA UP

La bola se queda o es tocada  
antes de 1ª BASE

**COMPETENCIAS sobre las LÍNEAS**

**EDICIÓN 2013**

# (Competencia sobre el fly - 1)



C.N.Ar.

**(0c) COMPETENCIA sobre el FLY - 1**

**EDICIÓN 2013**

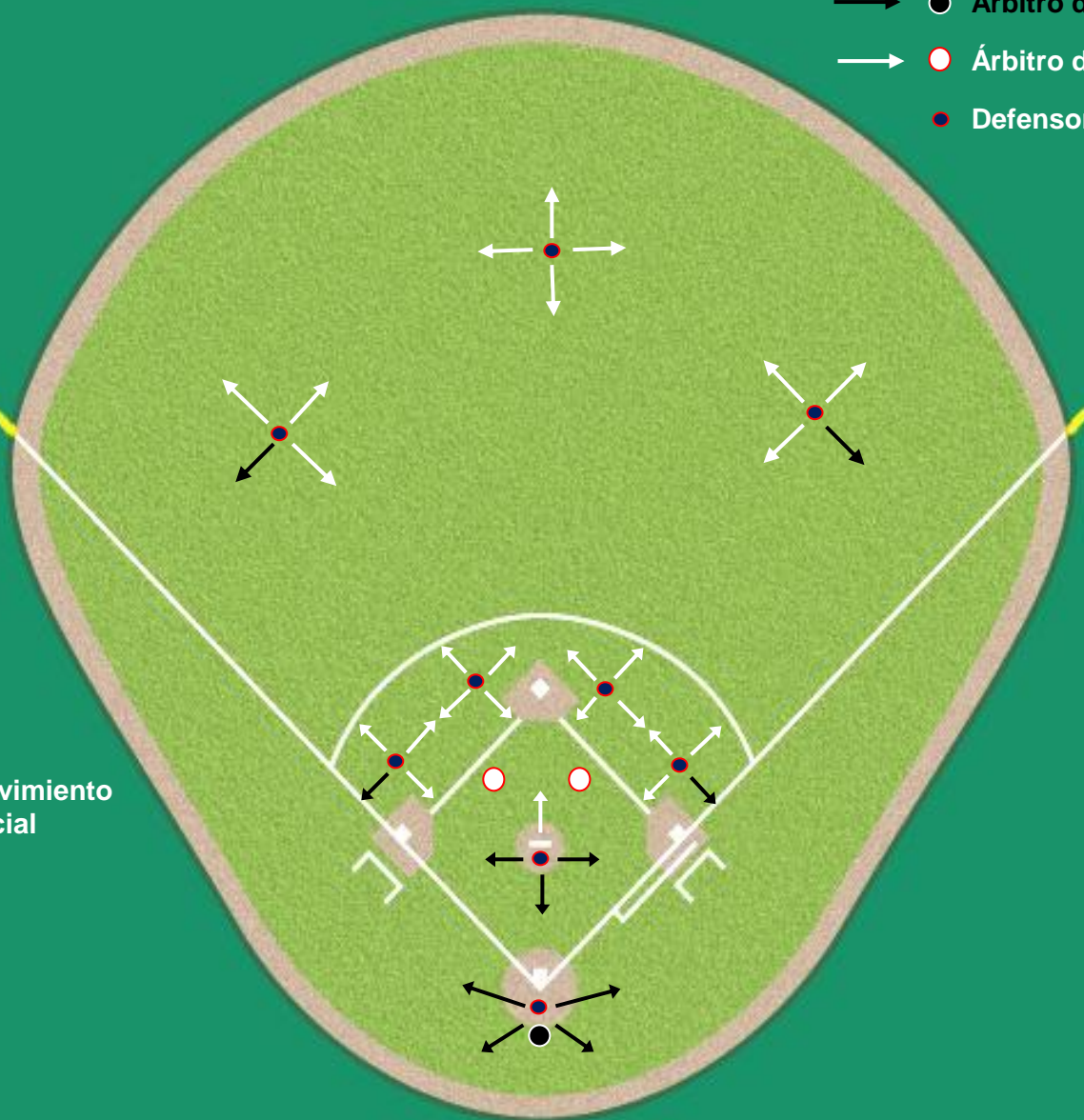
# (Competencia sobre el fly - 2)

- ● Árbitro de Home
- ● Árbitro de Bases
- Defensores

→ Movimiento inicial



C.N.Ar.



**(C en bases) COMPETENCIA sobre el FLY - 2**





**EDICIÓN 2013**

**¡¡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 

  Árbitros  
 Defensores  
 Corredores

## CAPÍTULO-2°

### INICIACIÓN

**¡¡COMPENETRACION!!**



El UP solamente va a decidir en bases, en dirección contraria a las agujas del reloj

# MECÁNICA a 2

## Movimientos

**¡¡IMPORTANTE!!**

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

 Movimiento inicial  
 Posible continuación

**¡¡IMPORTANTE!!**

En bases nos centralizamos  
**"DETRÁS DEL MONTÍCULO"**  
Y decidimos en todas las bases



**¡¡COMPENETRACION!!**

Ver lo que hace y donde está nuestro compañero

MDZ-Edición 2013

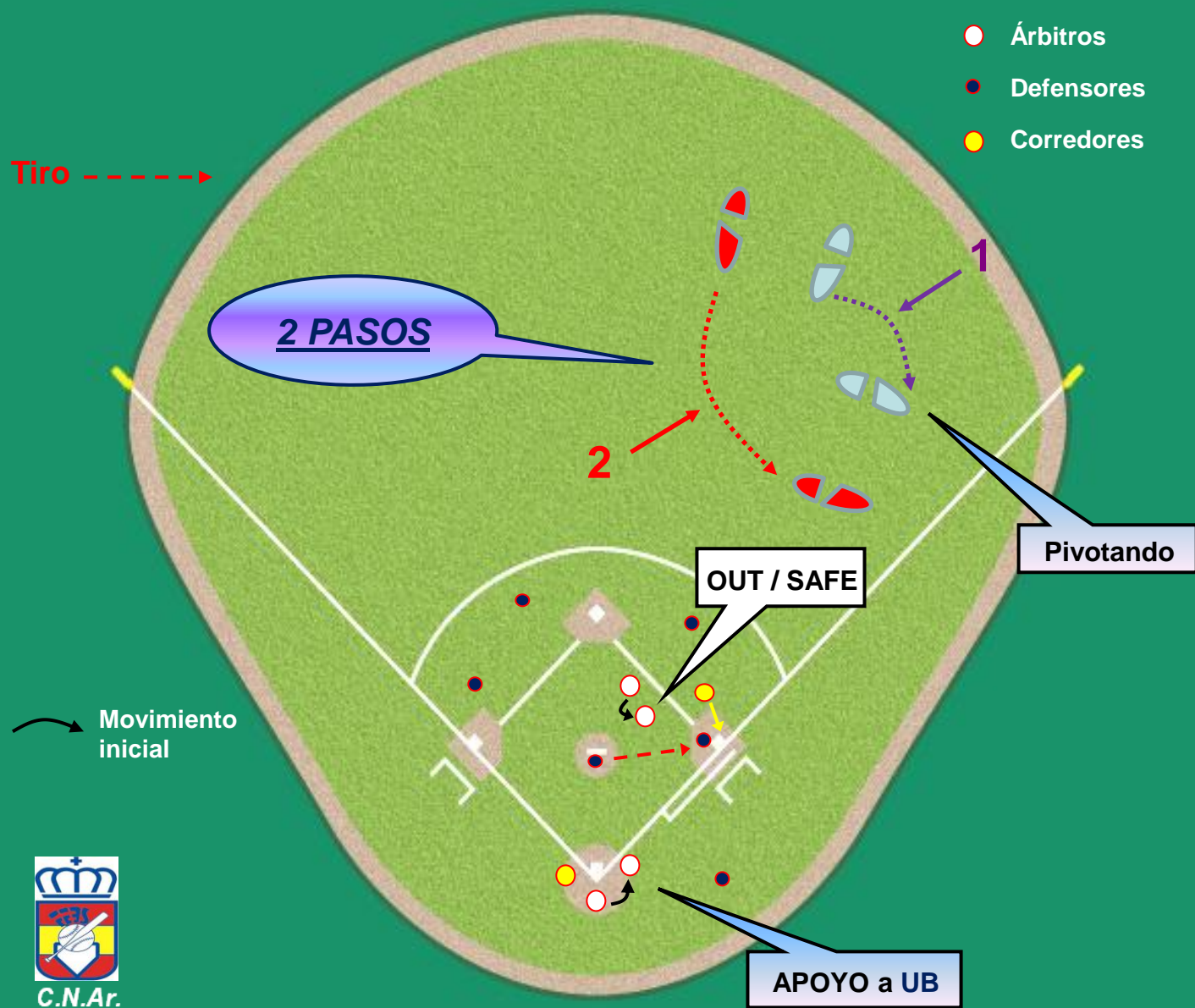
## CAPÍTULO 2°

### MOVIMIENTOS

EDICIÓN 2013

# (Corredor en 1ª base)

(Pick-off - 1)



**(1c) PICK-OFF a 1ª BASE - 1**

**EDICIÓN 2013**

(Corredores, uno en 1ª base)

(Pick-off - 2)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores

Tiro →

**2 PASOS**

2

OUT / SAFE

Movimiento inicial

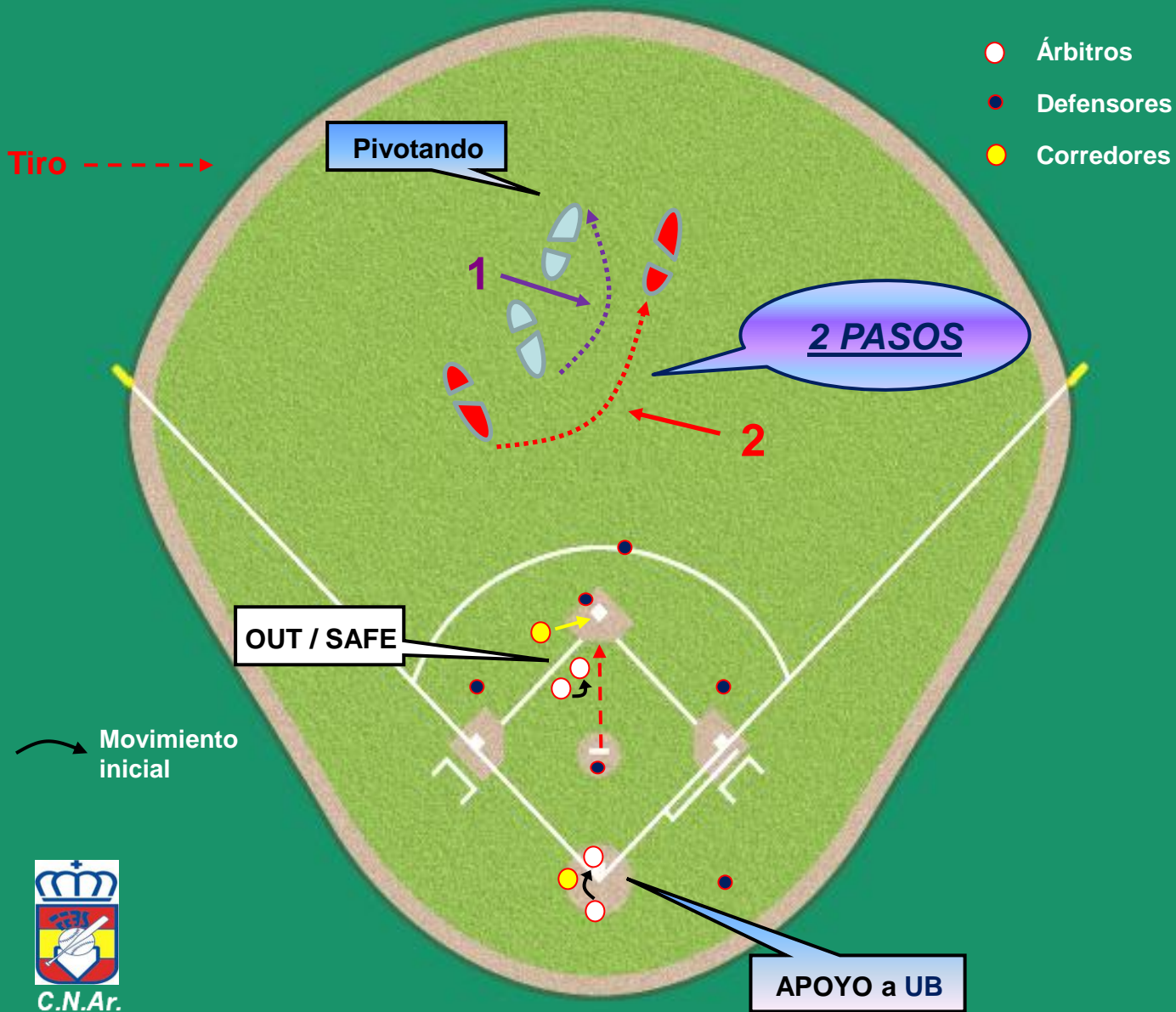
APOYO a UB



**(1c y más) PICK-OFF a 1ª BASE - 2**

**EDICIÓN 2013**

# (Corredor en 2ª base) (Pick-off - 3)



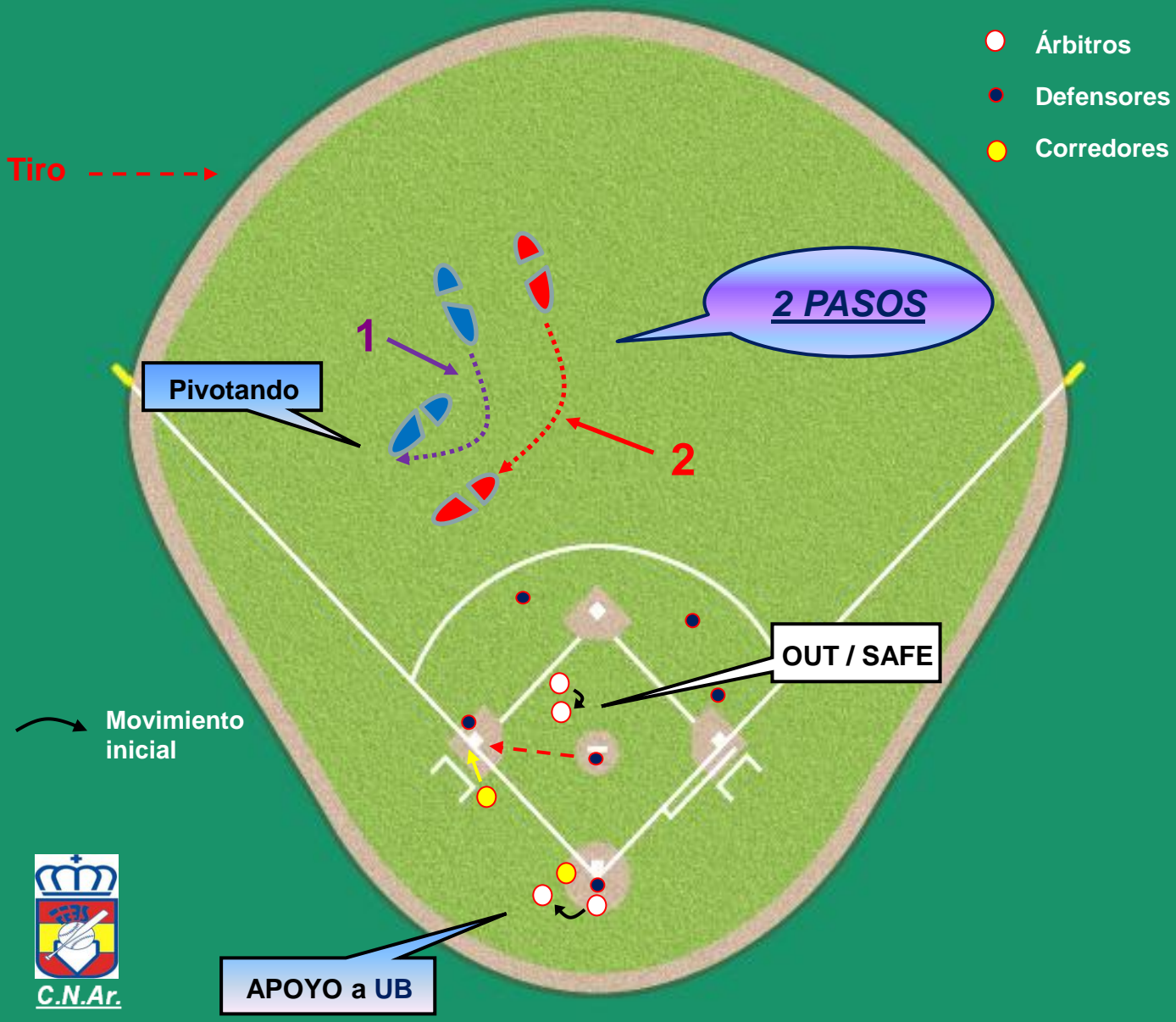
**(2c) PICK-OFF a 2ª BASE**

**EDICIÓN 2013**



# (Corredor en 3ª base)

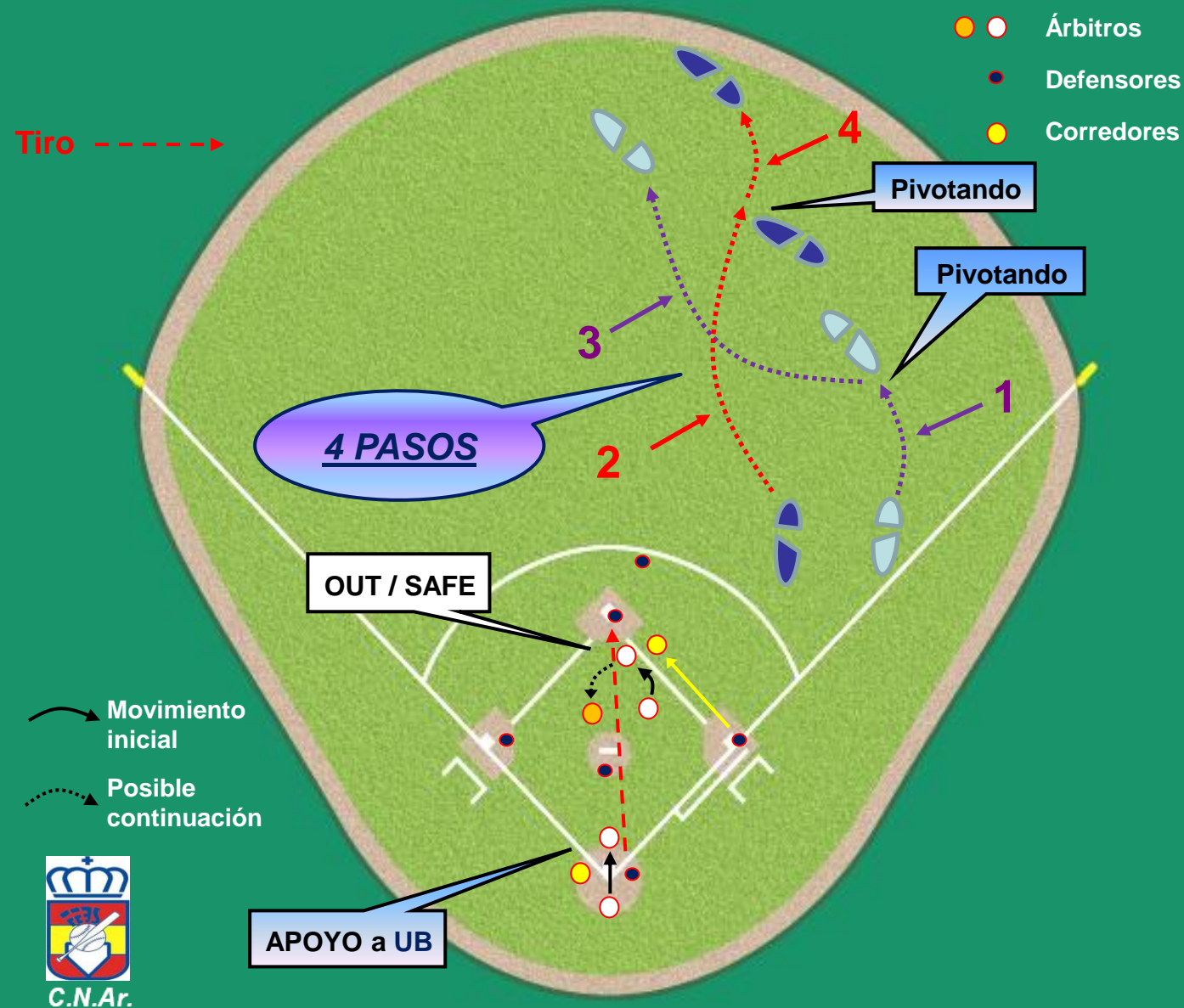
## (Pick-off - 4)



**(3c) PICK-OFF a 3ª BASE**

# (Corredor en 1ª base)

## (Robo de 2ª base - 1)

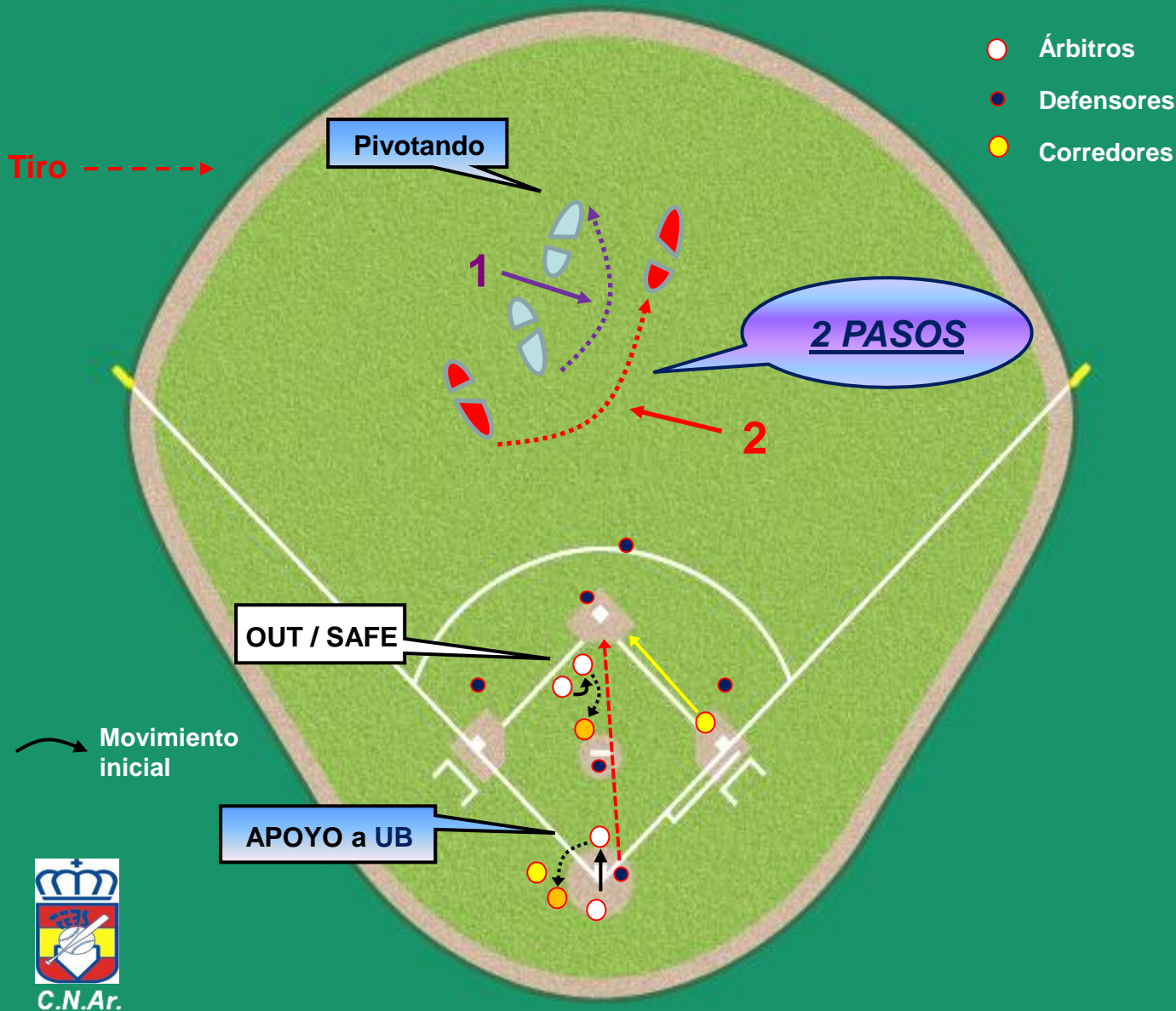


(1c) **ROBO de 2ª BASE - 1**

**EDICIÓN 2013**

# (Corredor en 1ª y 3ª base)

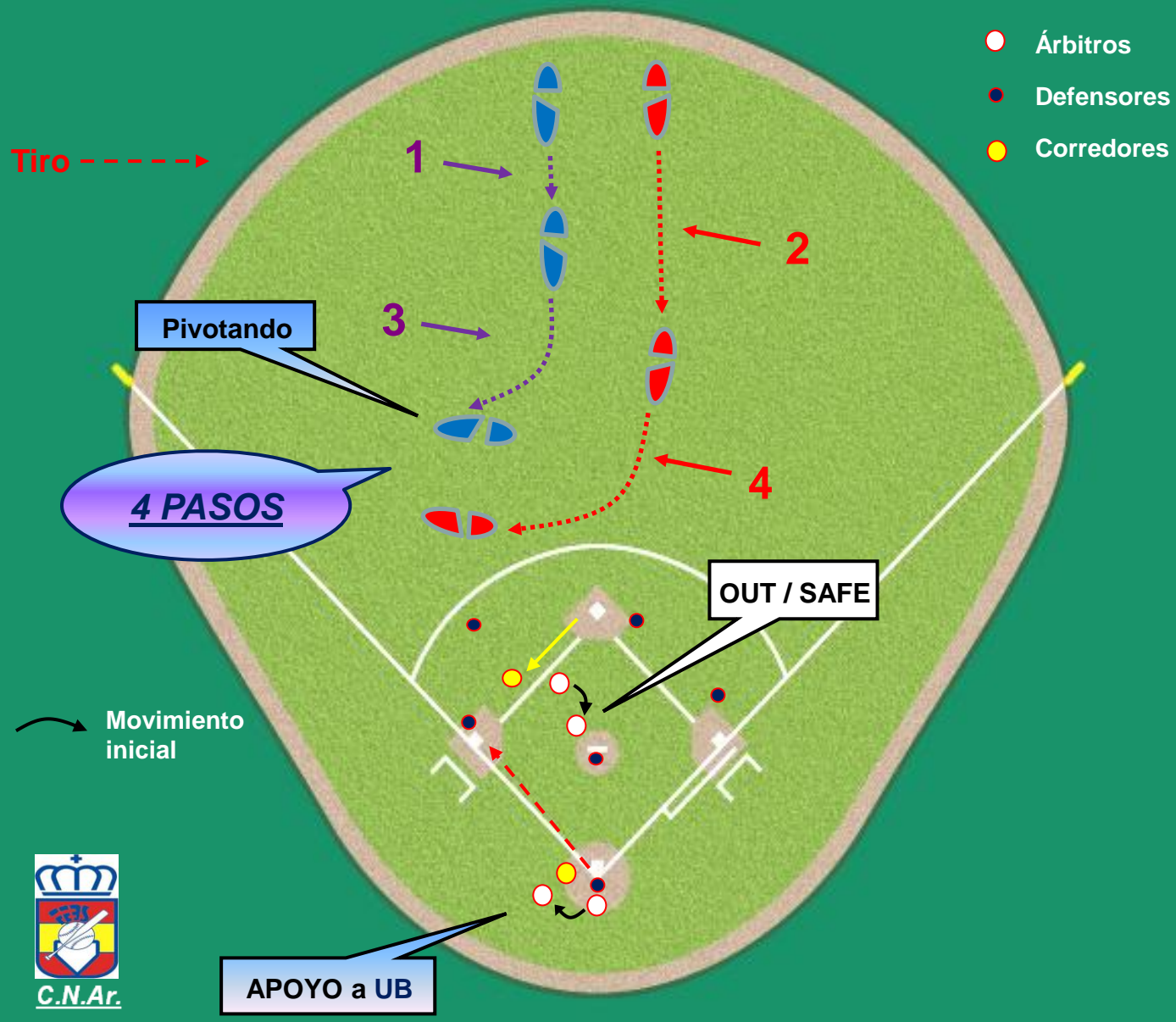
## (Robo de 2ª base - 2)



**(1c-3c) ROBO de 2ª BASE - 2**

# (Corredor en 2ª base)

## (Robo de 3ª base)

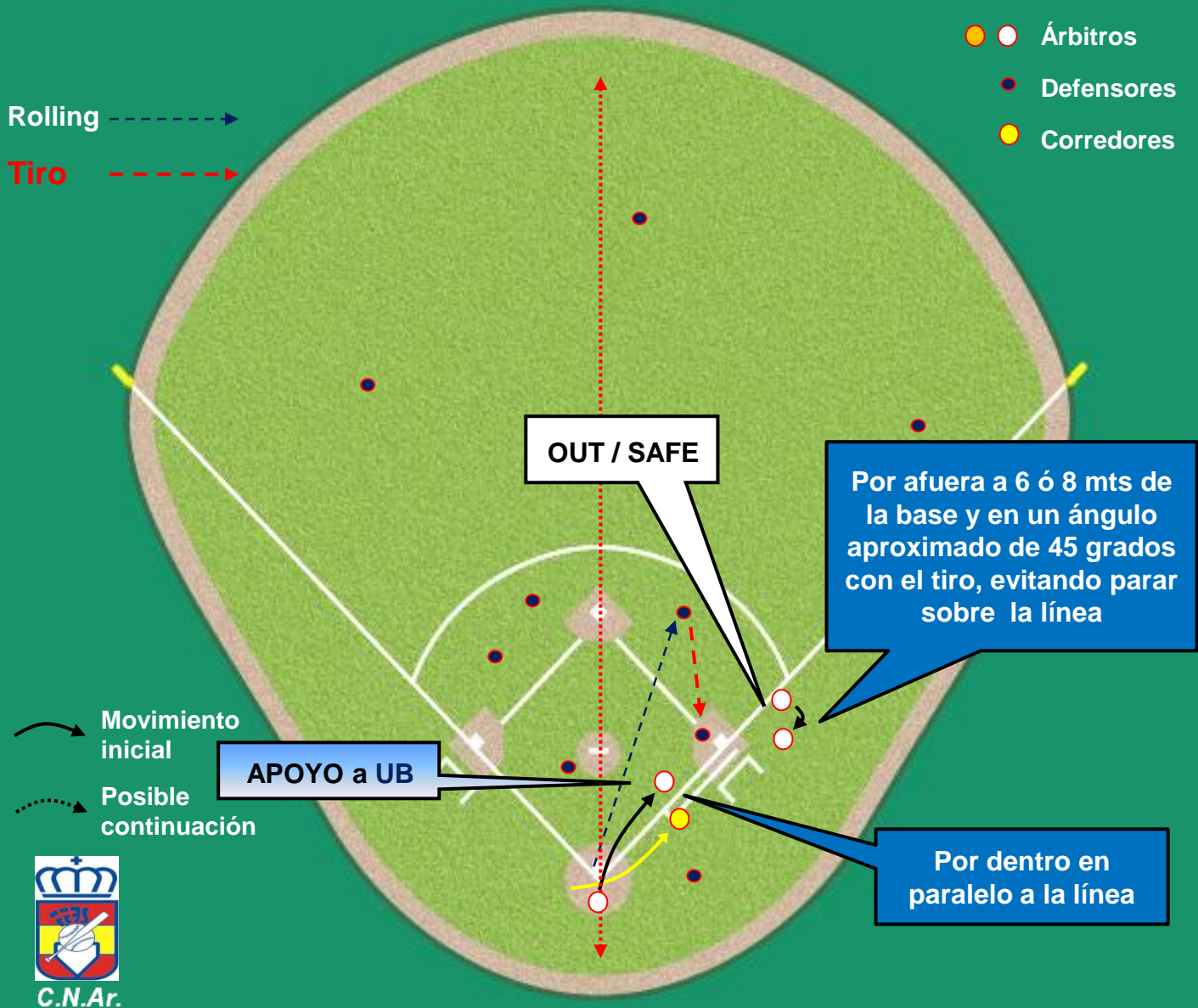


**(2c) ROBO de 3ª BASE**

**EDICIÓN 2013**

# (Bases vacías)

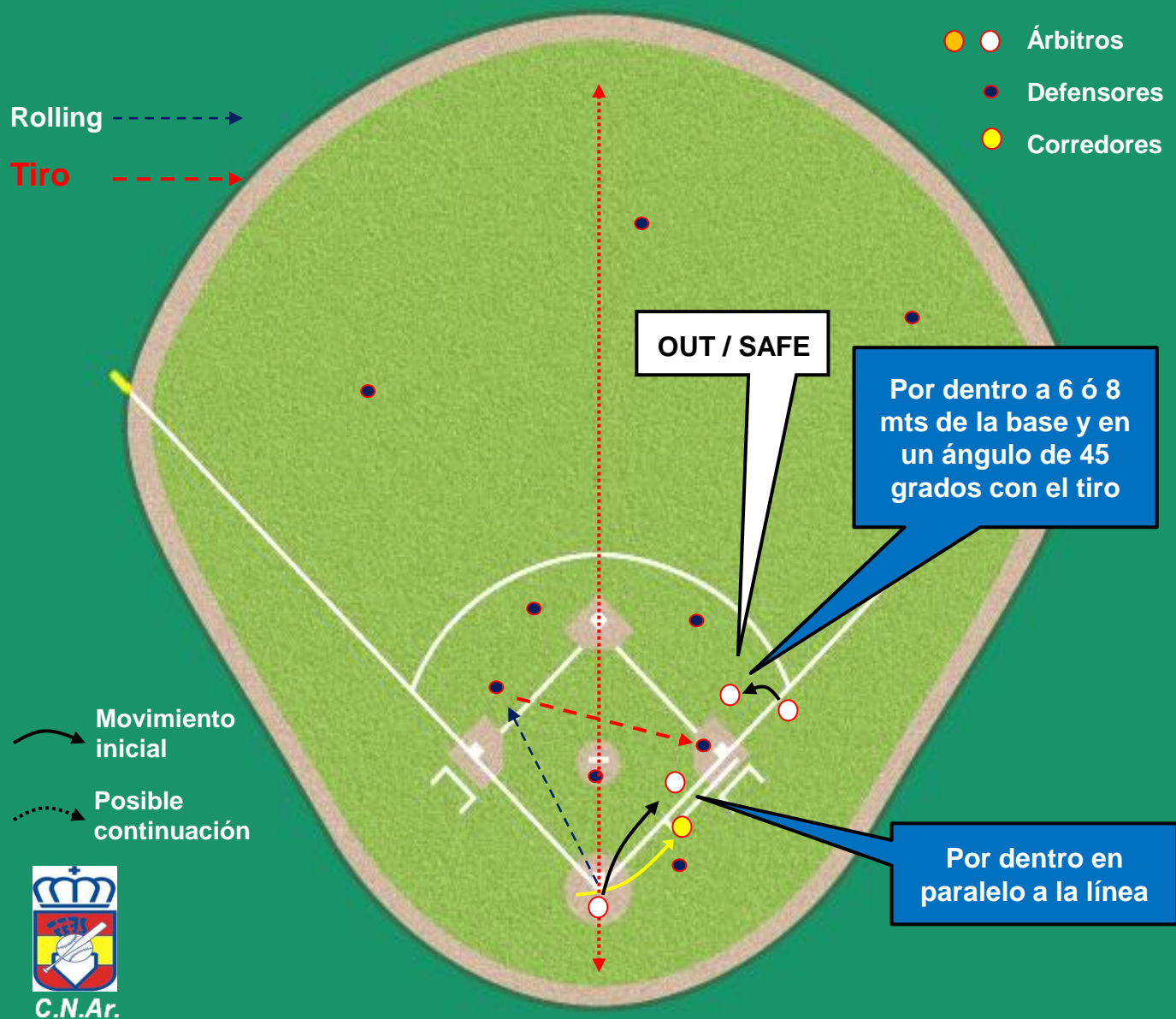
(Rolling entre 1ª y 2ª base)



(0c) **ROLLING** entre 3ª y 2ª BASE

# (Bases vacías)

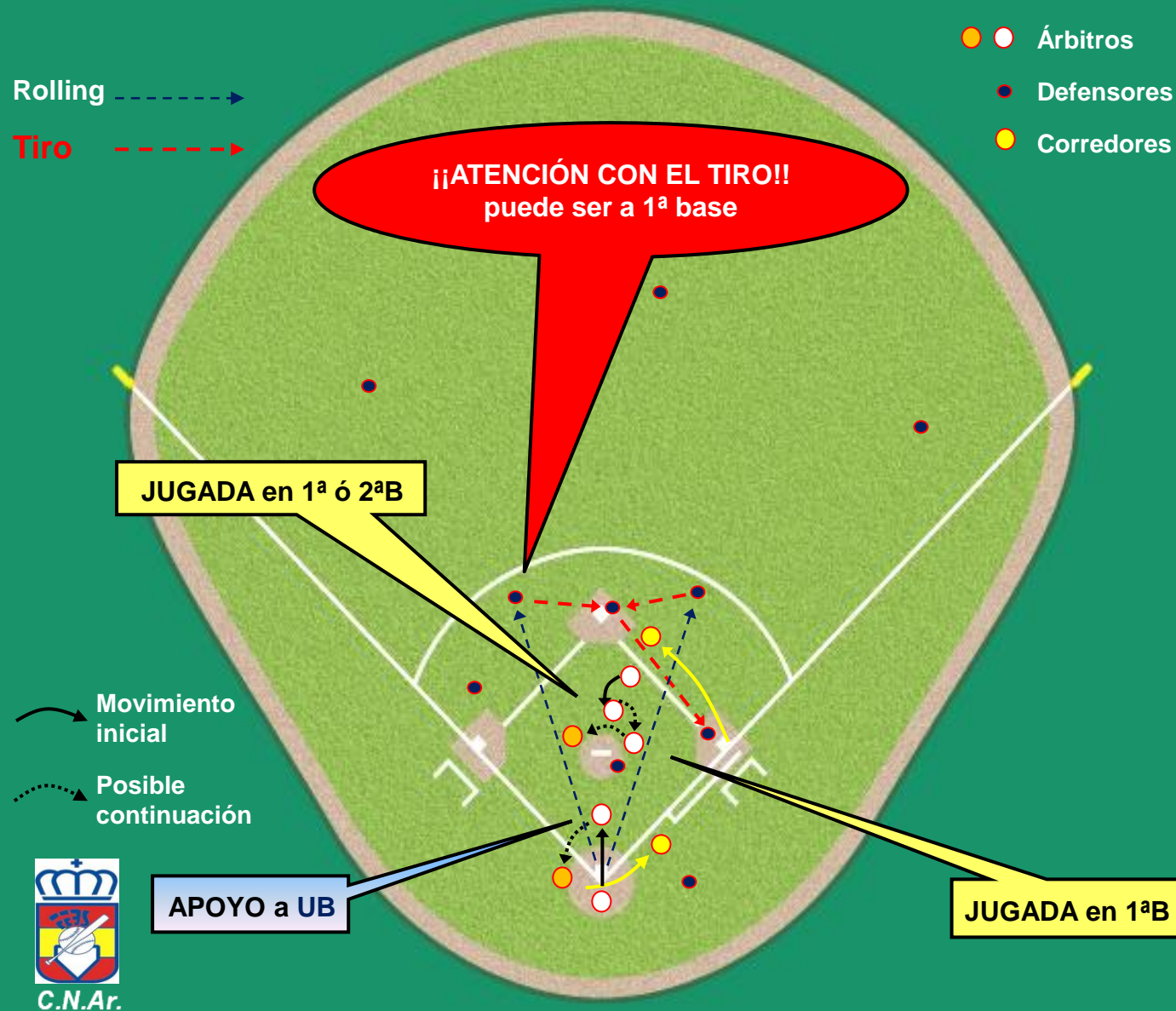
(Rolling entre 2ª y 3ª base)



(0c) **ROLLING** entre 2ª y 1ª BASE

# (Corredor en 1ª base)

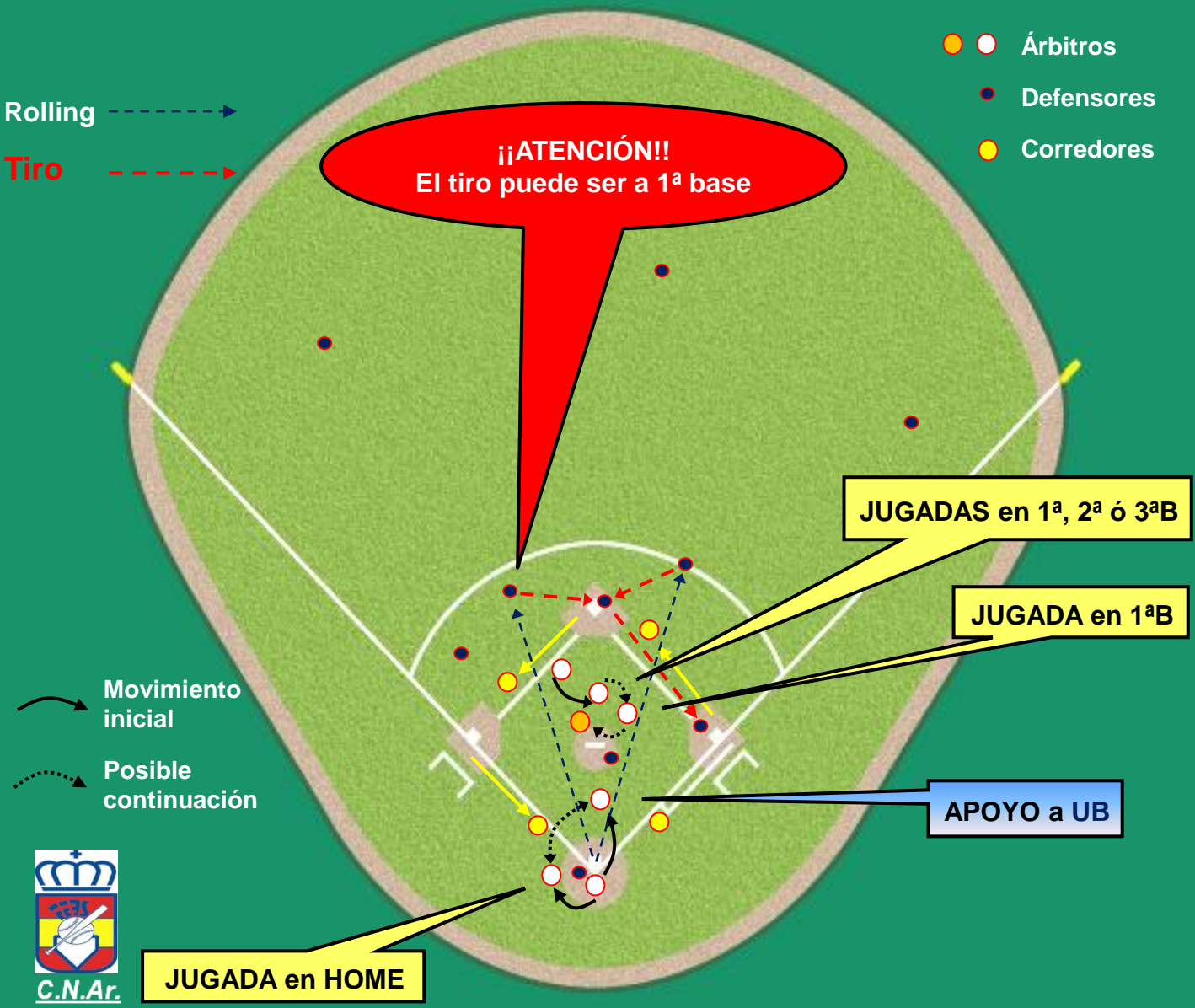
(Doble-play - 1)



(1c) **DOBLE-PLAY - 1**

**EDICIÓN 2013**





# (Corredor en al menos 1ª y 2ª y/ó 3ª base) (Doble-play - 2)



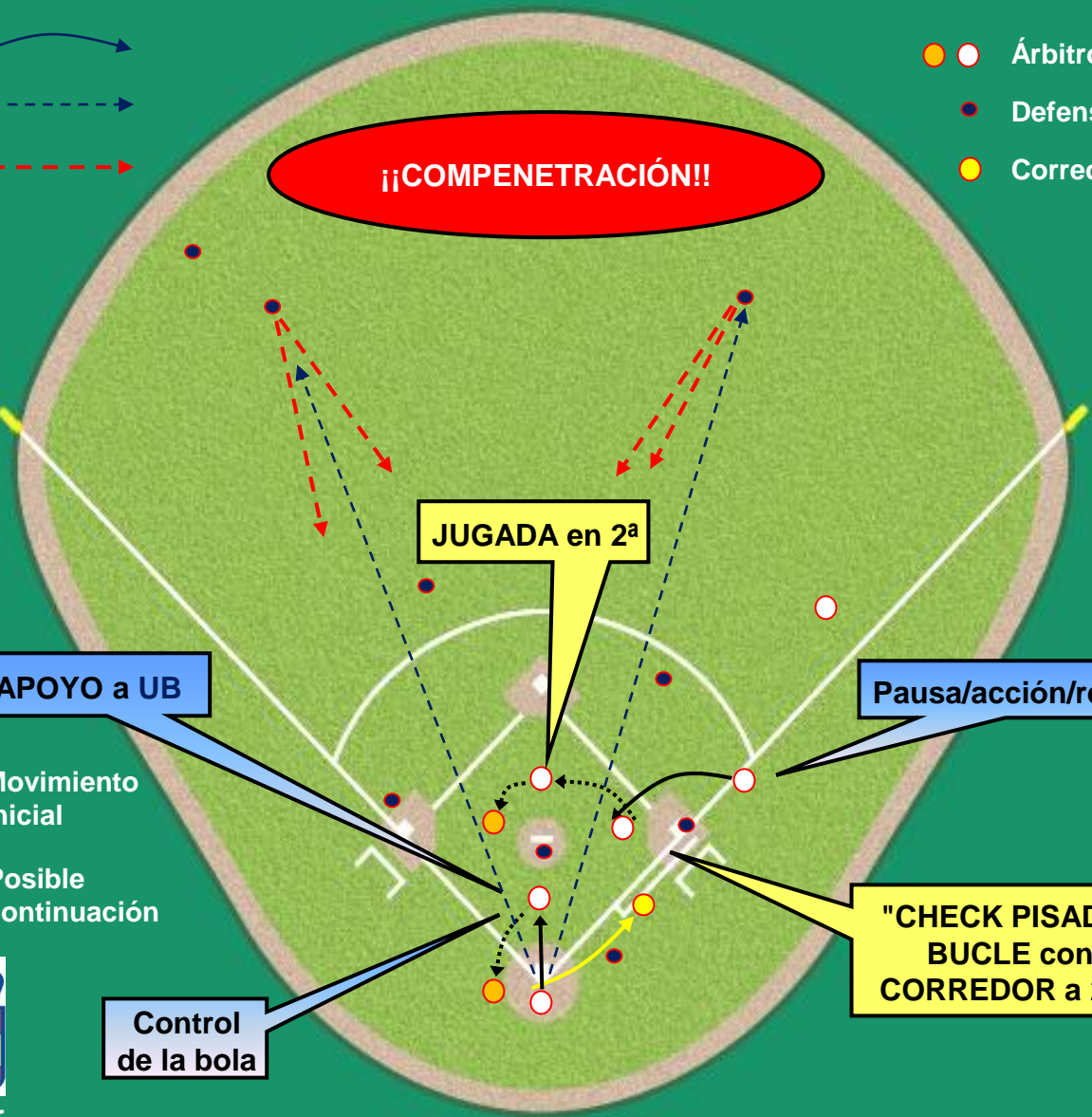
**(1c y más) DOBLE-PLAY - 2**



# (Bases vacías) (HIT)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-  Árbitros
-  Defensores
-  Corredores

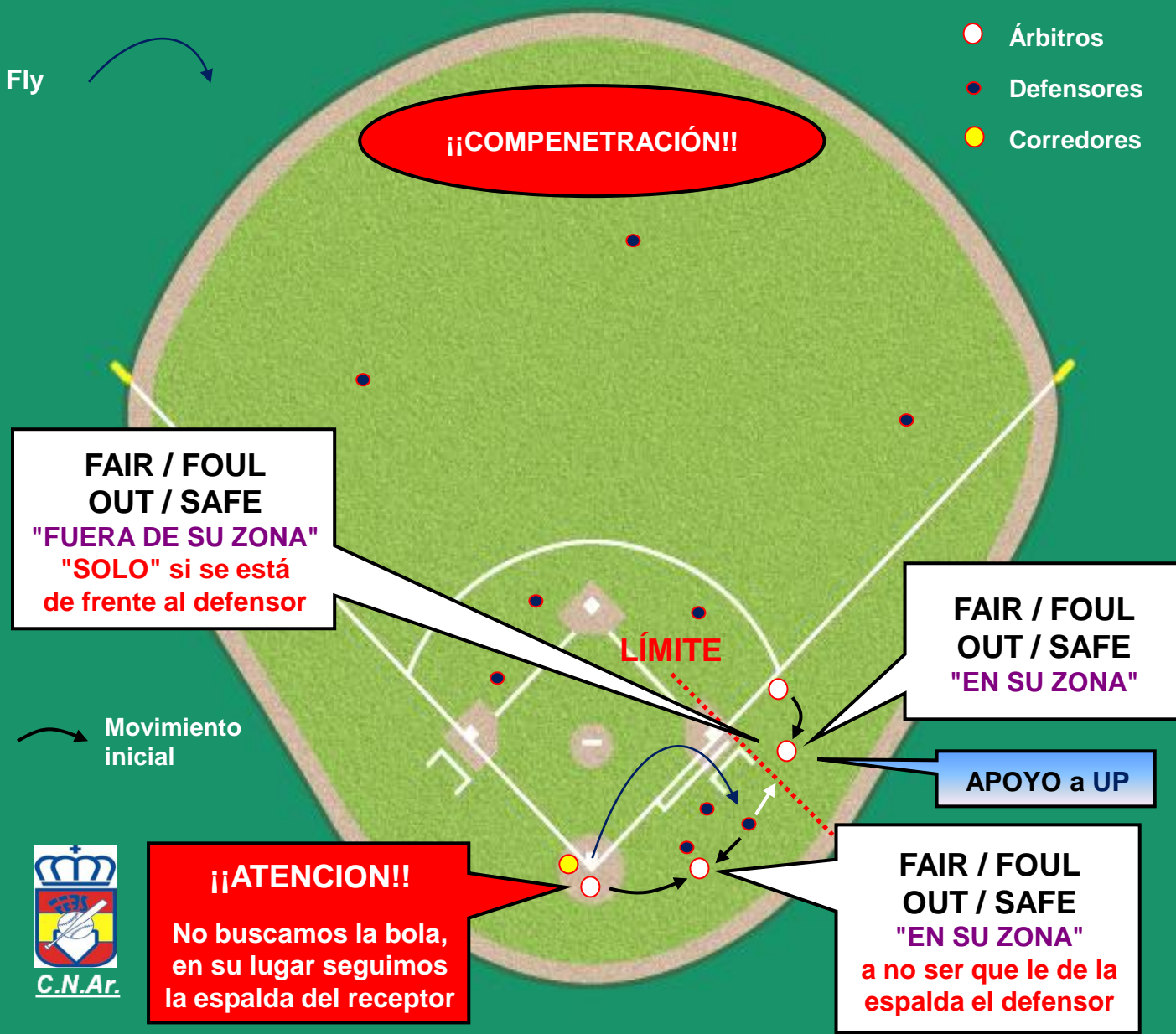


(0c) HIT

EDICIÓN 2013

# (Bases vacías)





(Foul-fly entre home y 1ª base)



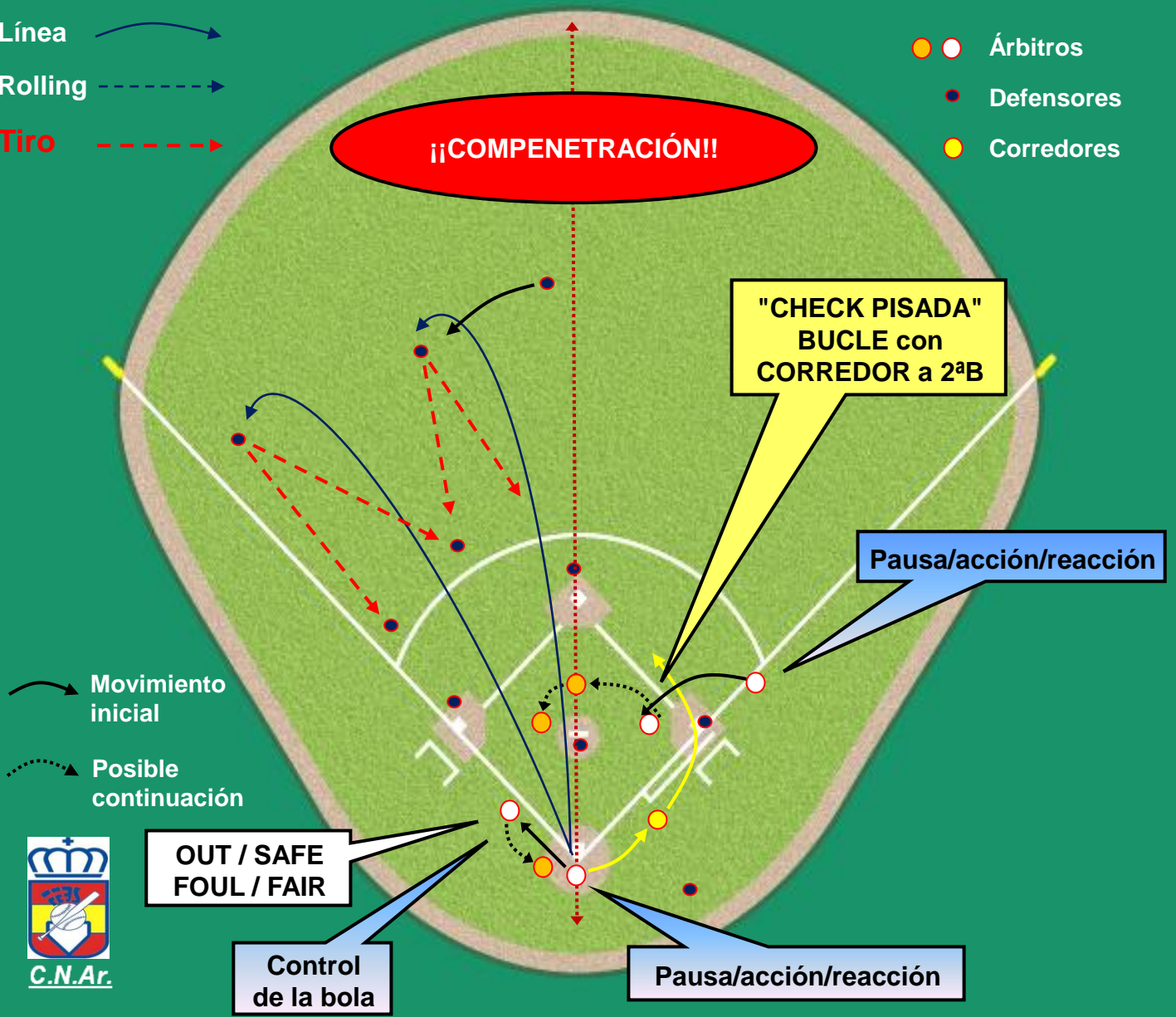
(0c) FOUL-FLY entre HOME y 1ª BASE

# (Bases vacías)

(Batazo a la zona izquierda)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 





-  Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



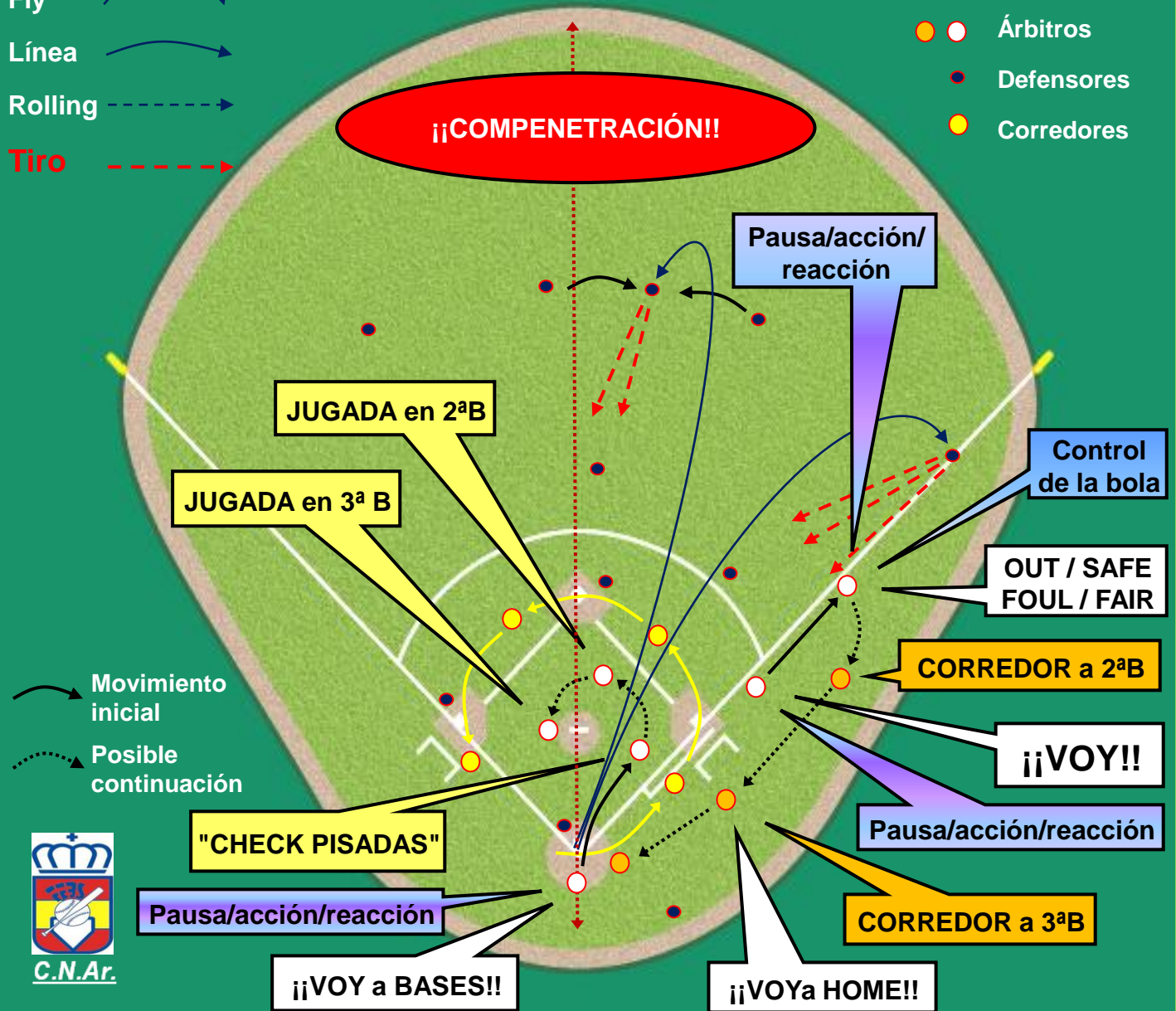
(0c) **BATAZO a la ZONA IZQUIERDA**

# (Bases vacías)

(Batazo a la zona derecha)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-  Árbtros
-  Defensores
-  Corredores



(0c) **BATAZO a la ZONA DERECHA**

# (Corredores en bases)

## (Batazo a la línea izquierda)



(c en bases) **BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA**

# (Corredores en bases)

## (Batazo al exterior centro)



(c en bases) **BATAZO a la zona CENTRO**

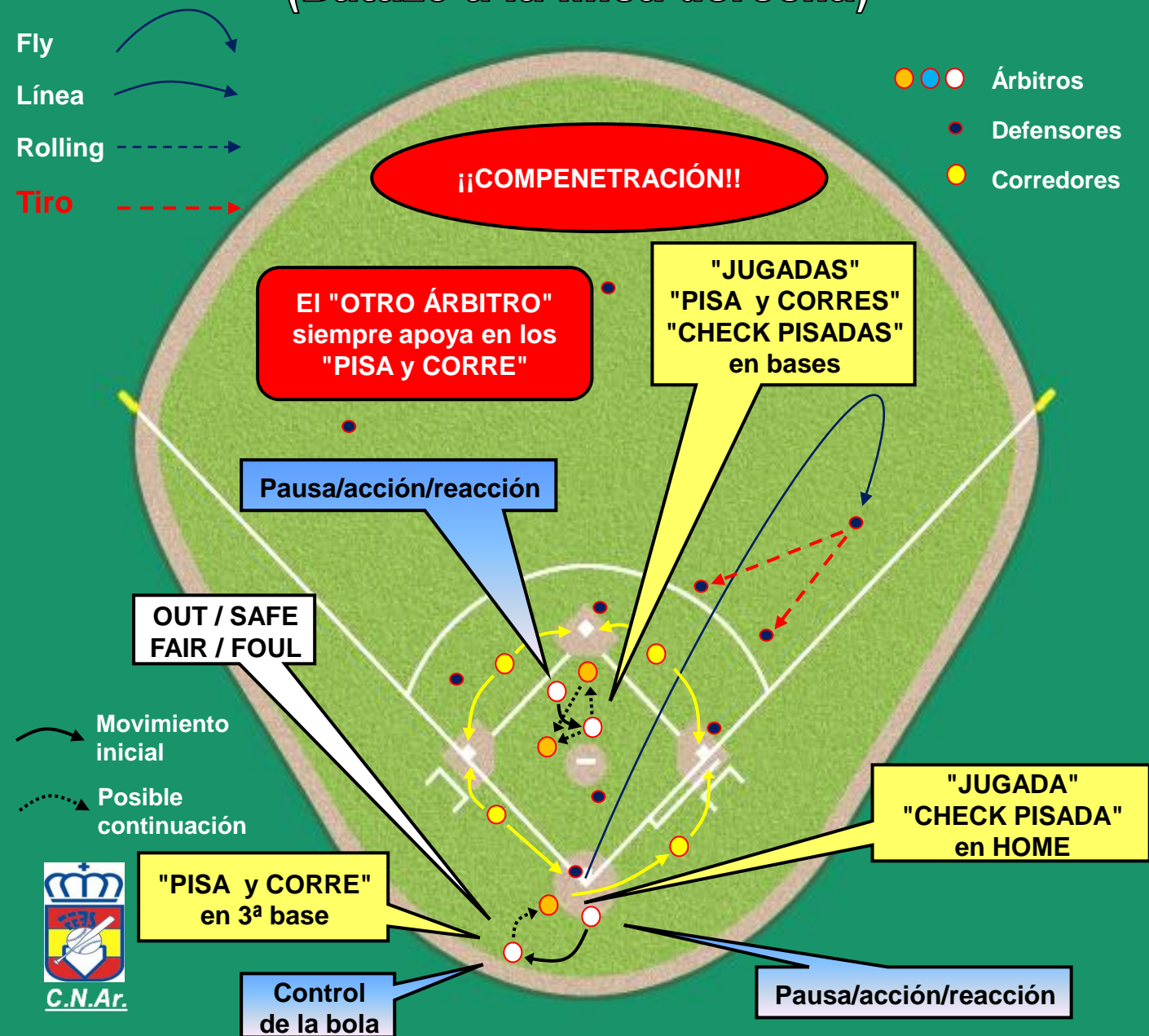
# (Corredores en 1ª y/ó 2ª base)

## (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**



# (APUNTES FINALES)

## ESTA MECÁNICA ES GENERAL

Cuando decimos batazo, los englobamos a todos, la diferencia solo radica en si la bola toca o no el suelo o a un defensor.

Esto sustancialmente, solo implica que haya o no un "PISA y CORRE" y por tanto que los corredores esperen o avancen antes.

Hay que tener en cuenta que en ocasiones tendremos más corredores en base y deberemos de superponer varios gráficos

## ¡¡RECORDAR SIEMPRE!!

Es fundamental saber siempre lo que hace nuestro compañero ya que si el falla, posiblemente "NOSOTROS" tendremos que cambiar nuestro movimiento para cubrir la jugada.

Esto significa "COMPENETRACIÓN"

## ¡¡ES FUNDAMENTAL!!

En "HOME" y en "BASES" debemos de:

- 1º- Situarnos lo mejor posible
- 2º- Seguir la pelota y ver la jugada
- 3º- ¡¡ESPERAR!! abajo
- 4º- Levantarnos y cantar

