

MDZ-Edición 2013

CAPÍTULO - 1º

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!

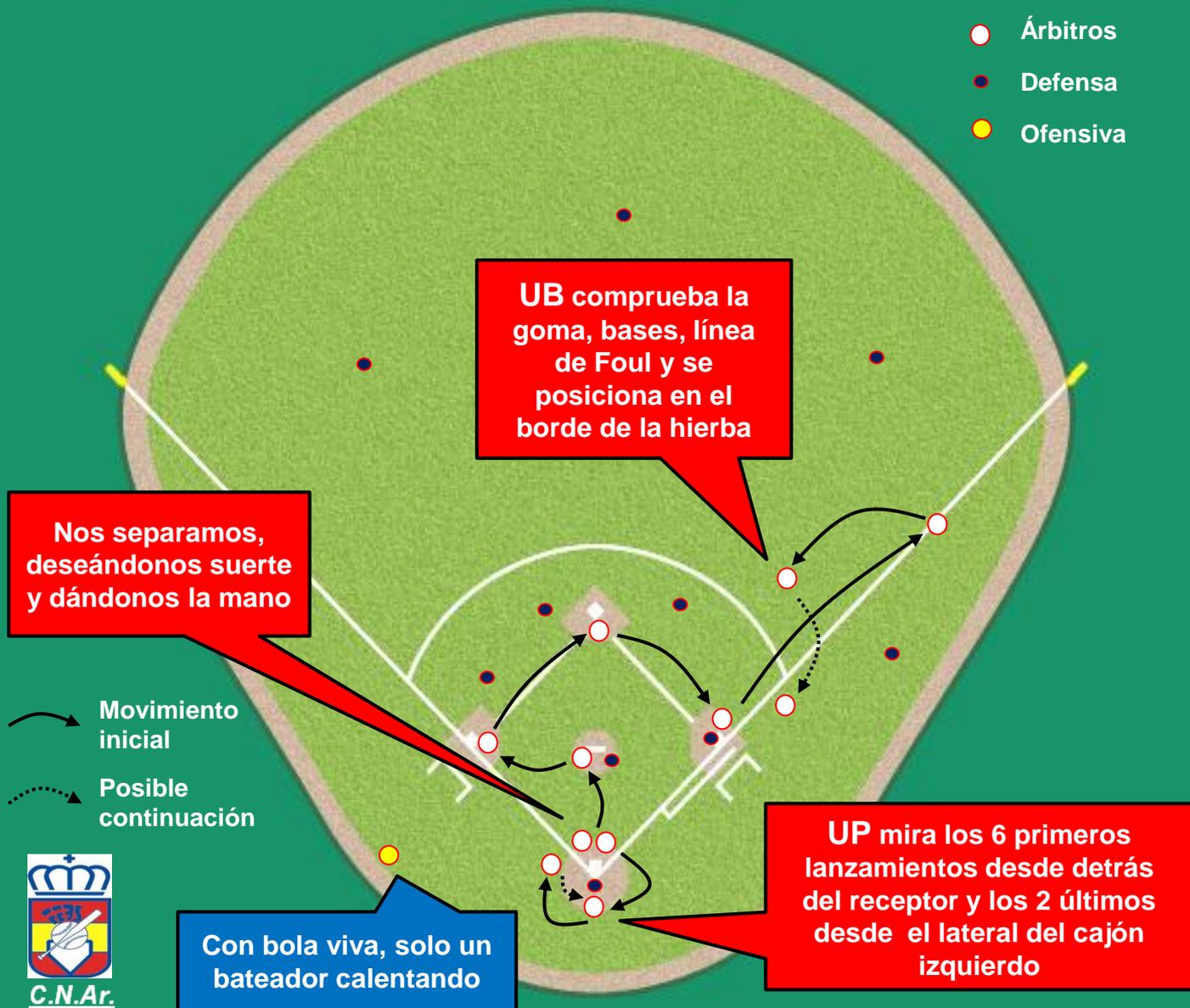
Movimiento inicial



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"

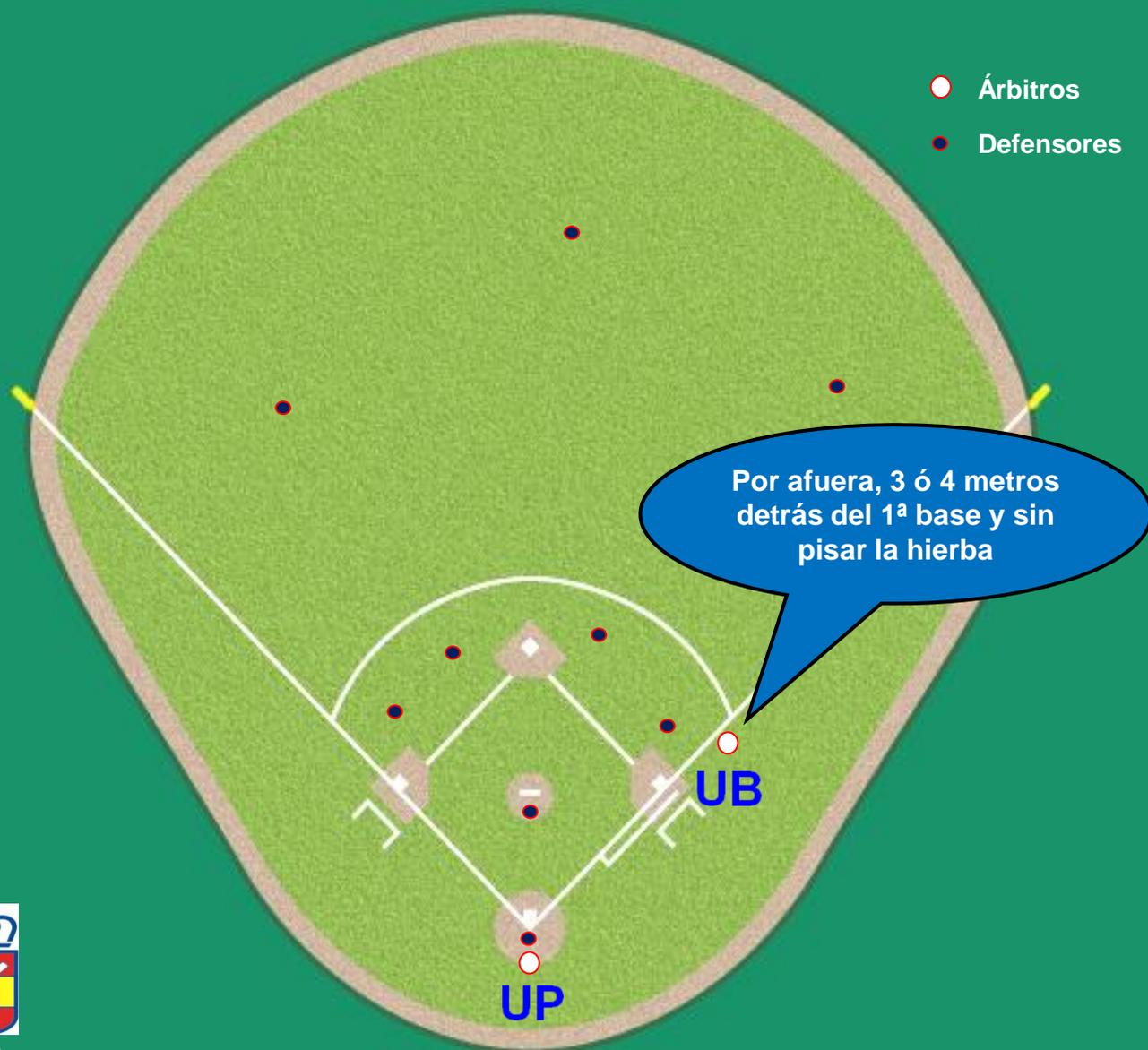


POSICIÓN UP con BATEADOR IZQUIERDO

EDICIÓN 2013

(Bases vacías)

- Árbitros
- Defensores



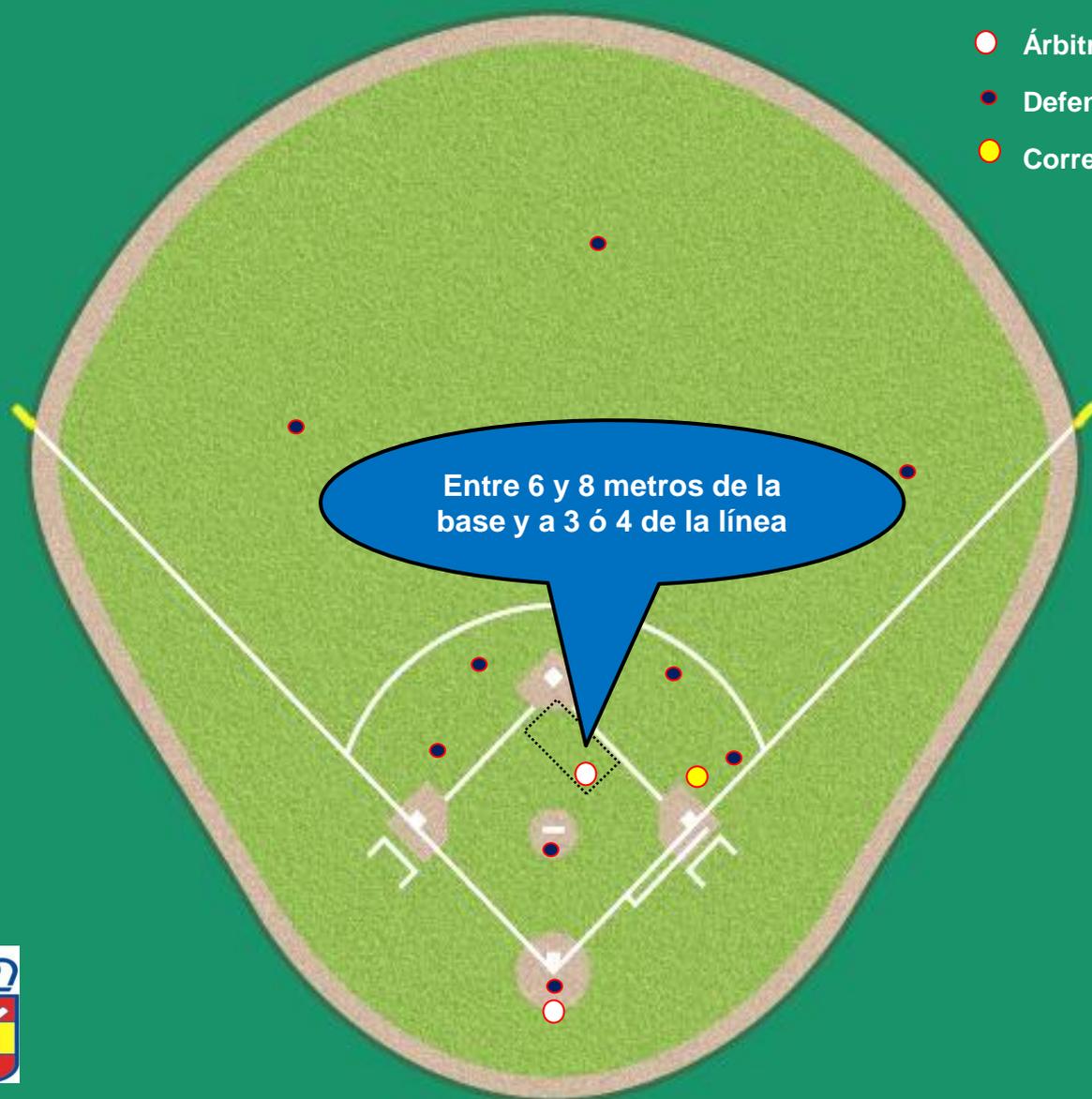
C.N.Ar.

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 2ª y/ó en 3ª base)

(0 corredor en 1ª 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



C.N.Ar.

POSICIÓN UB con CORREDOR en 2ª y/ó 3ª BASE

EDICIÓN 2013

(Movimientos básicos)

● Árbitros

MOVIMIENTOS INICIALES BÁSICOS

"ZONA DE CONTROL"
con corredores en bases

Con 1 ó 2 pasos hacia cada base
decidimos las jugadas

Movimiento
inicial



C.N.Ar.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

EDICIÓN 2013

(Zonas de reflexión)

● Árbitros

PAUSA, ACCIÓN y REACCIÓN

Se corresponde con cada parada

PAUSA: Analizamos el desarrollo de la jugada y lo que hace el compañero

ACCIÓN: Vemos que hay que controlar

REACCIÓN: Realizamos el movimiento

Movimiento inicial



C.N.Ar.

ZONAS de REFLEXIÓN

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)



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

EDICIÓN 2013

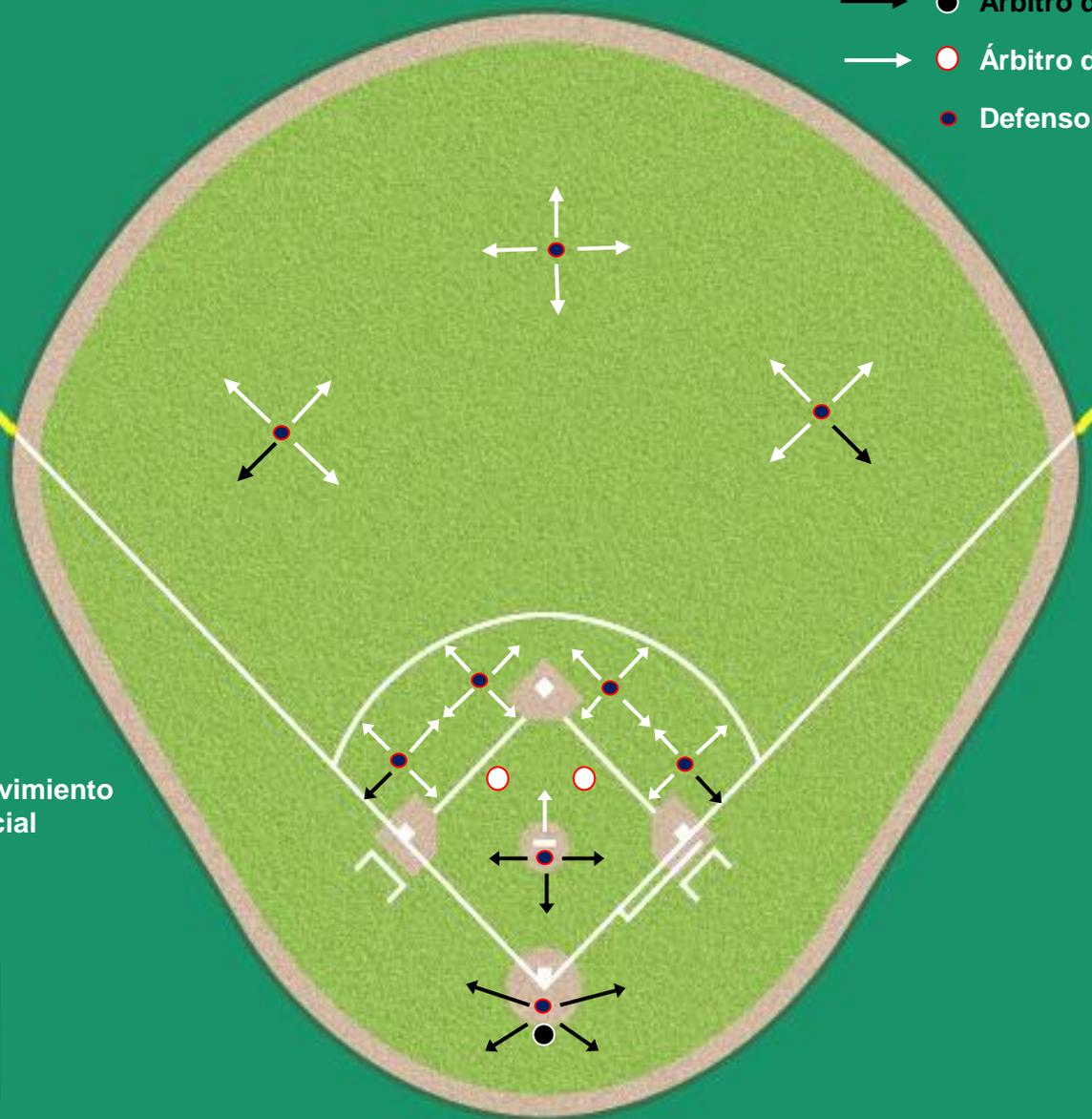
(Competencia sobre el fly - 2)

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

→ Movimiento
→ inicial



C.N.Ar.



(C en bases) COMPETENCIA sobre el FLY - 2

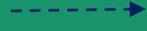
EDICIÓN 2013

¡¡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° NIVEL MEDIO

¡¡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 en la "ZONA DE CONTROL"
Y decidimos en todas las bases



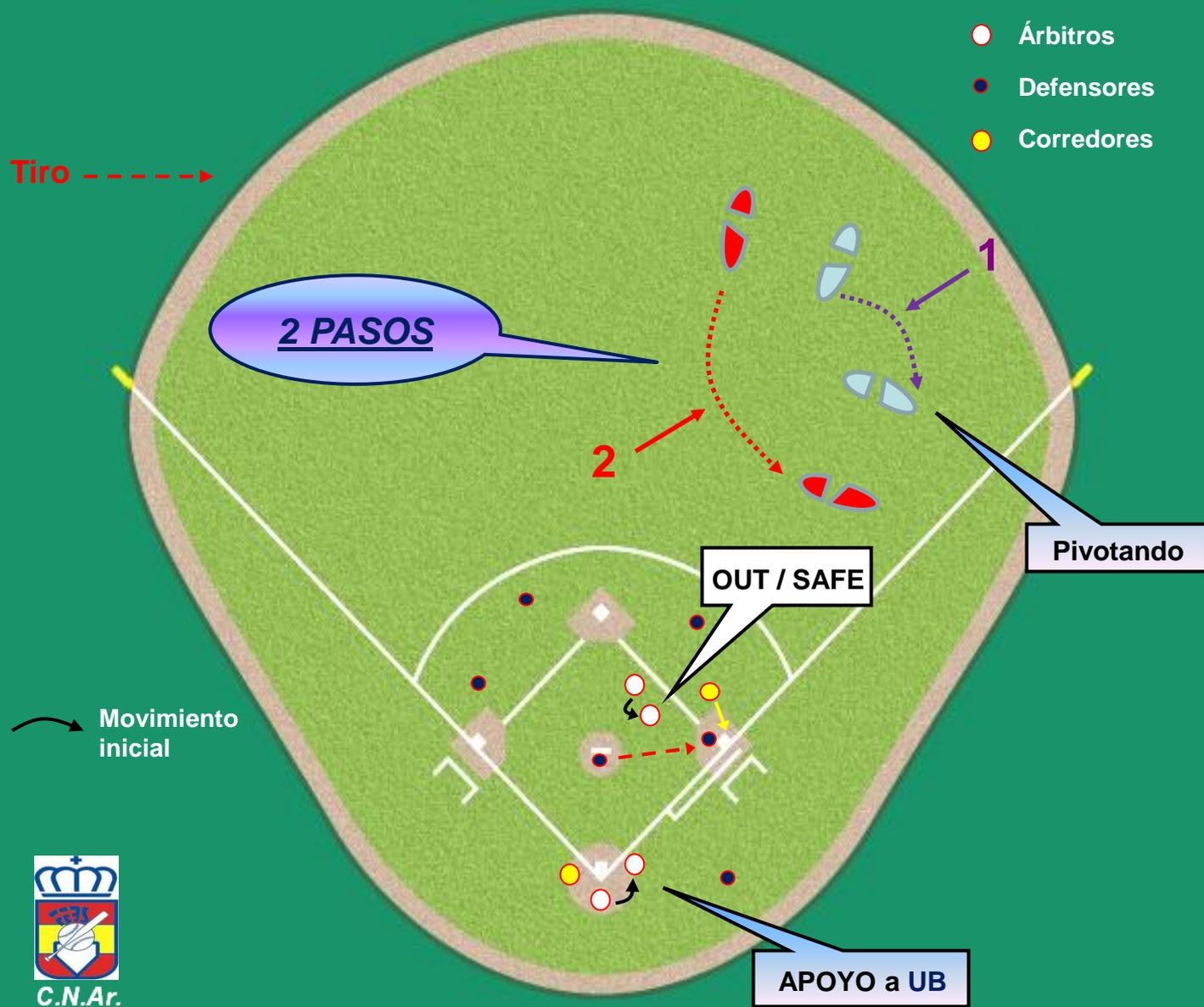
¡¡COMPENETRACION!!

Ver lo que hace y donde está nuestro compañero

MDZ-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



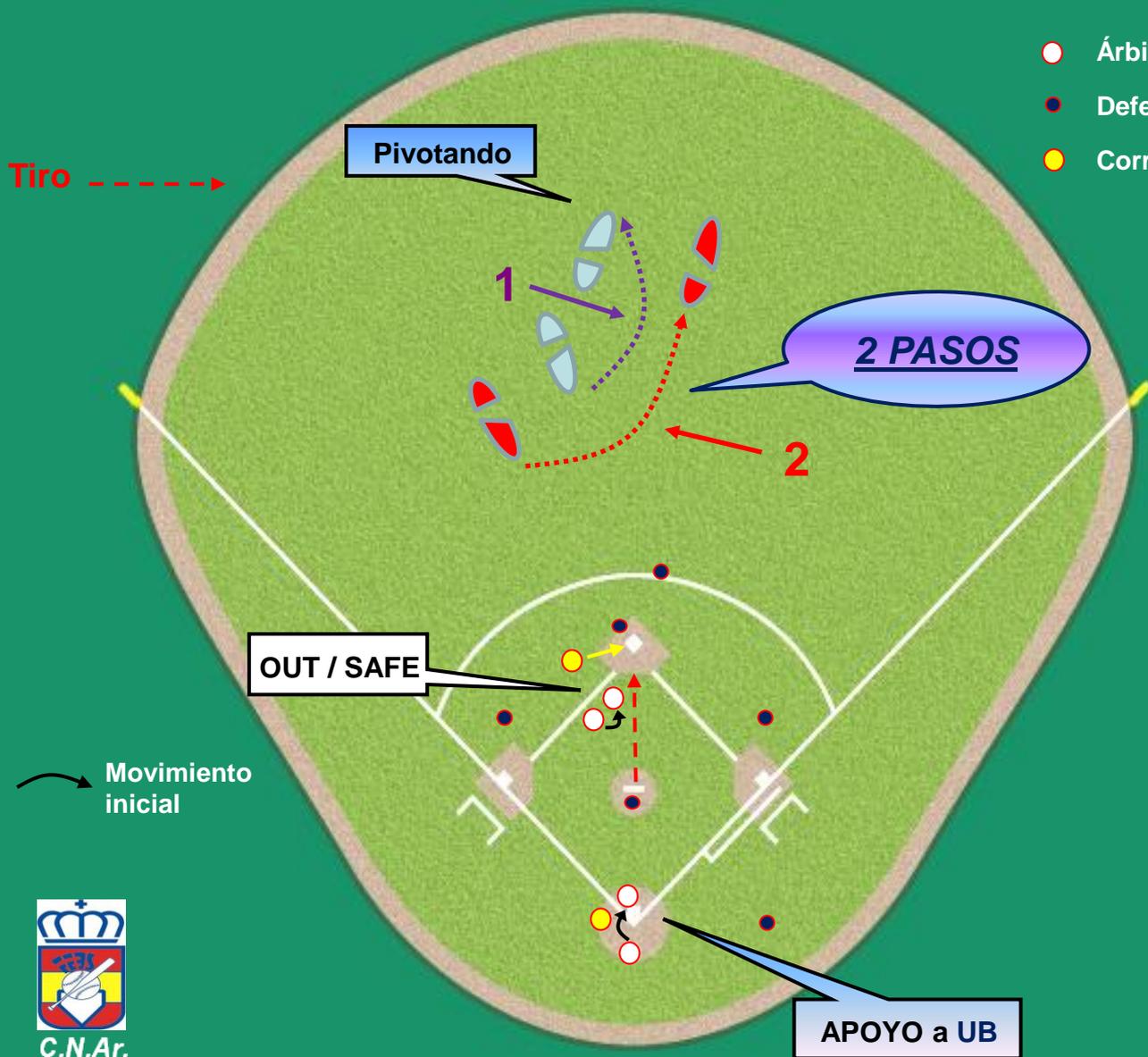
(1c y más) PICK-OFF a 1ª BASE - 2

EDICIÓN 2013

(Corredor en 2ª base)

(Pick-off - 3)

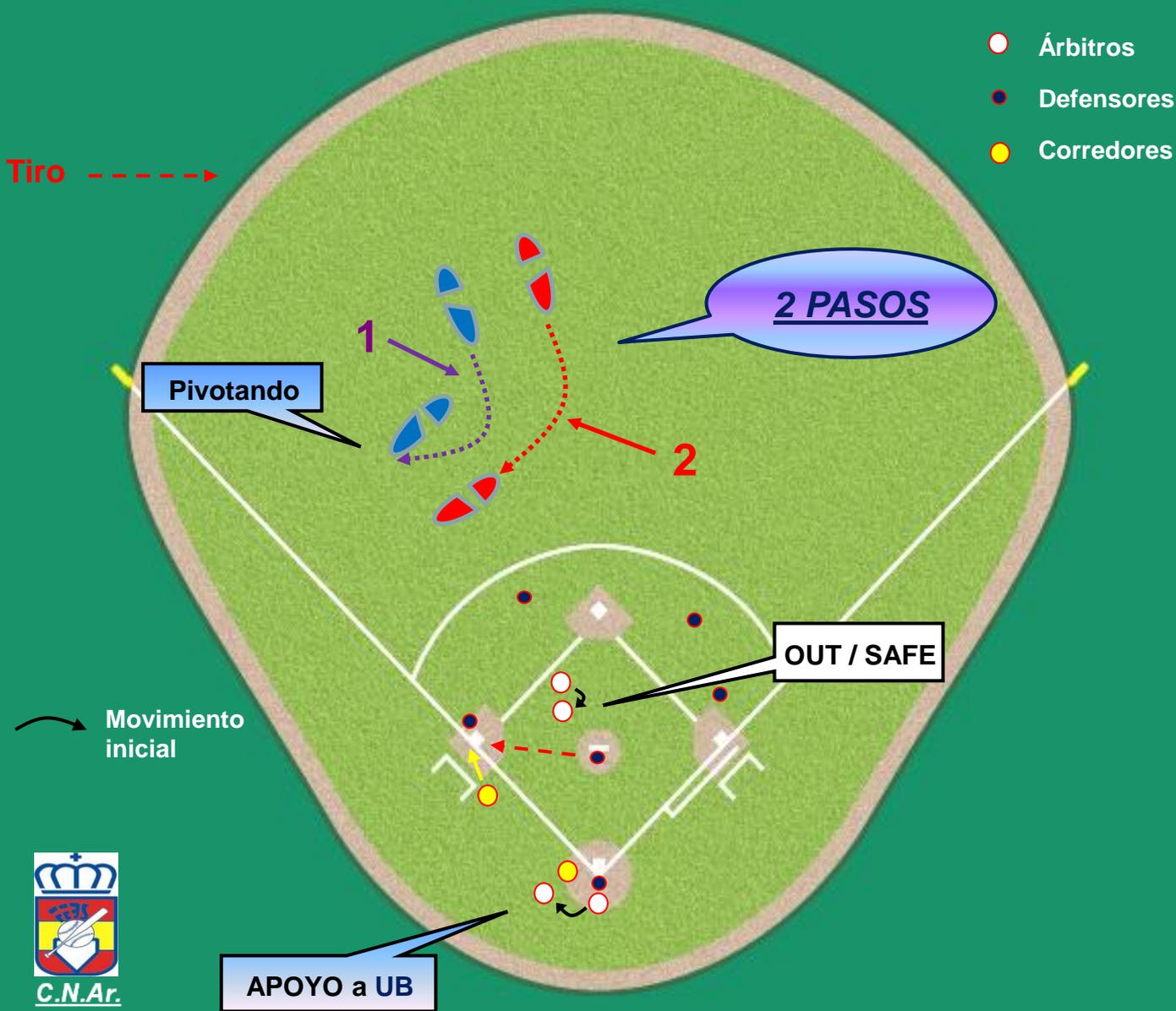
- Árbitros
- Defensores
- Corredores



(2c) PICK-OFF a 2ª BASE

(Corredor en 3ª base)

(Pick-off - 4)



(3c) PICK-OFF a 3ª BASE

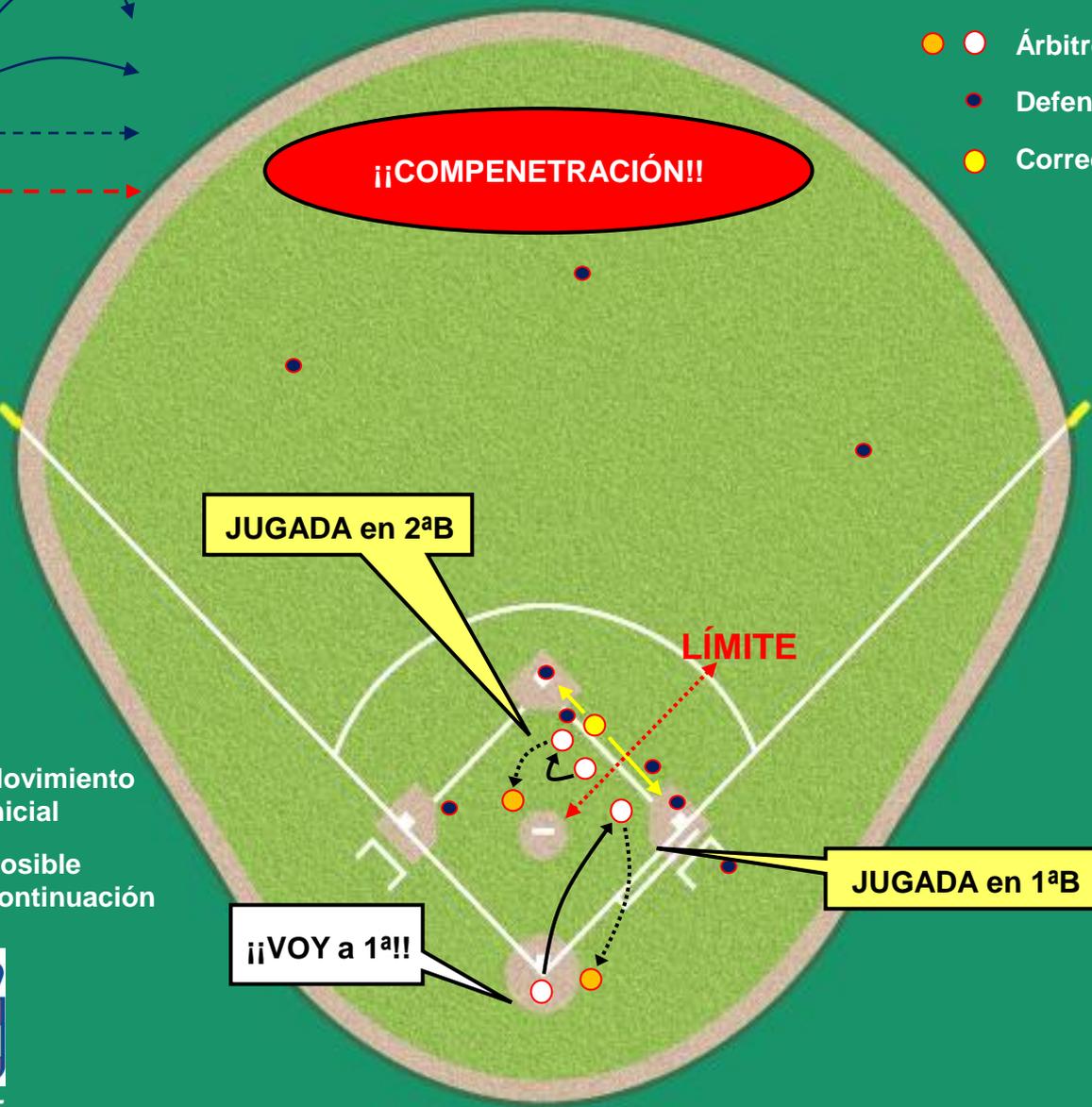
EDICIÓN 2013

(Corredor en 1ª base)

(Corre-corre - 1)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-   Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



-  Movimiento inicial
-  Posible continuación



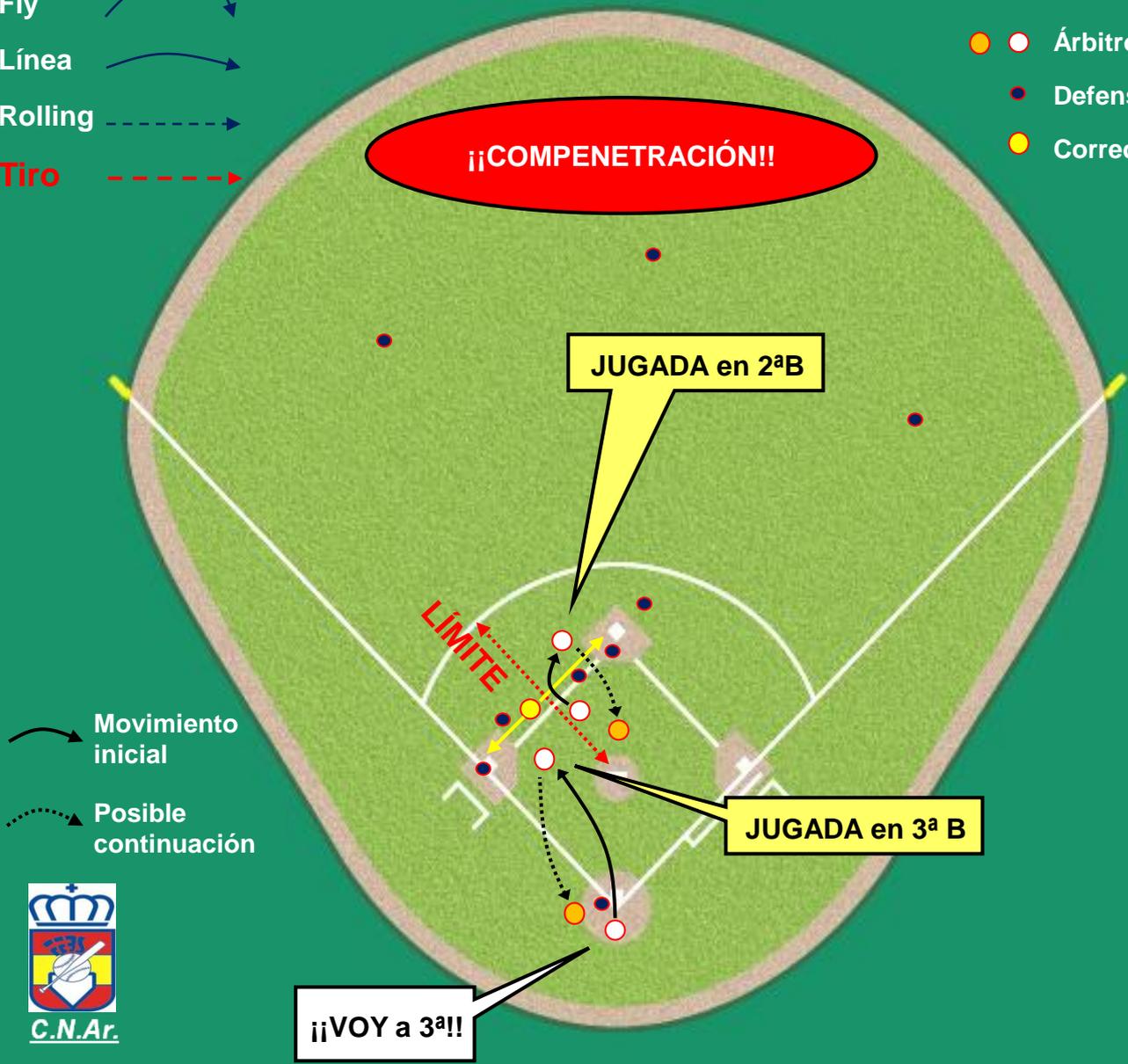
(1c) CORRE-CORRE entre 1ª y 2ª BASE

(Corredor en 2ª base)

(Corre-corre - 2)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

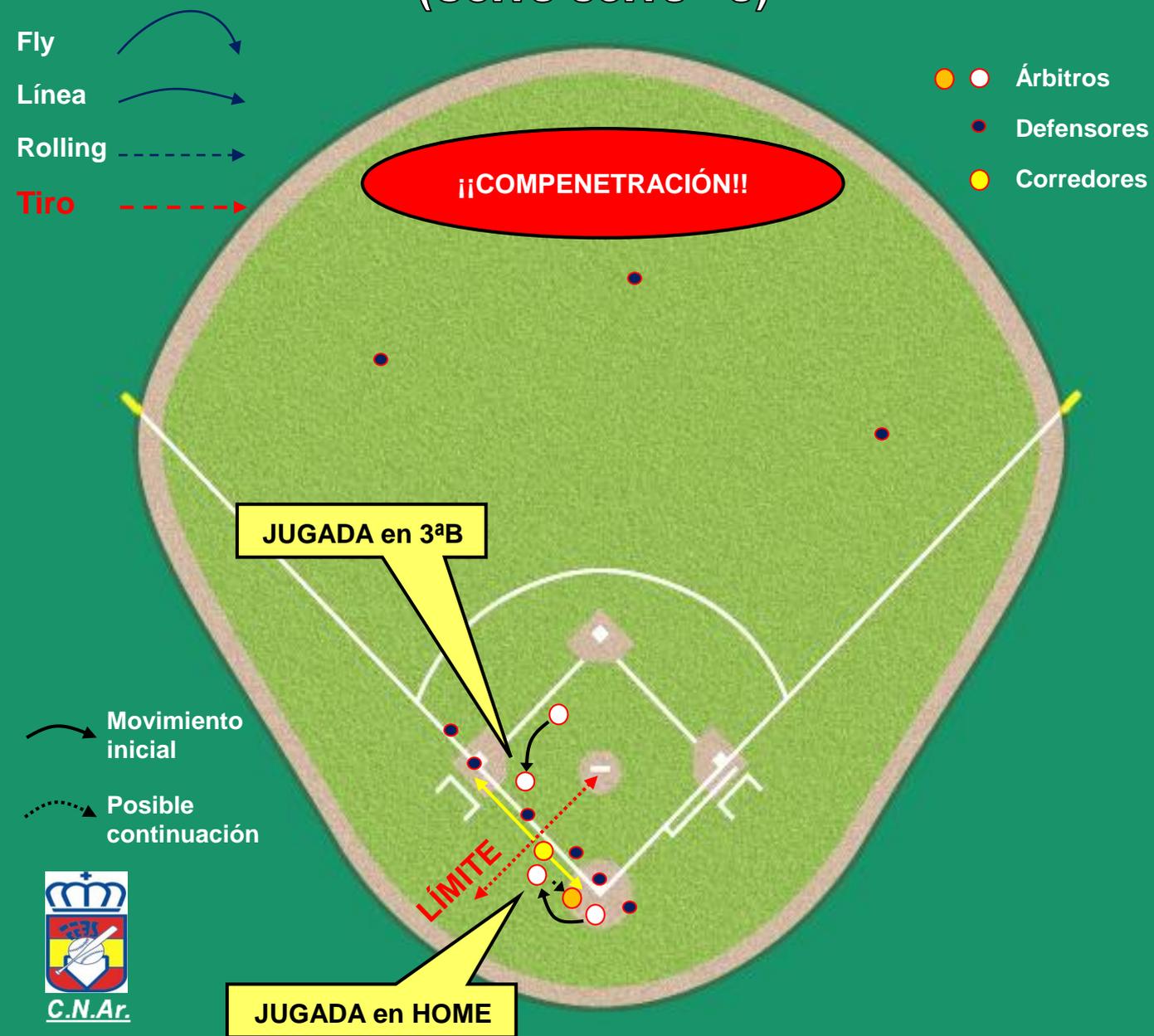
-   Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



(2c) CORRE-CORRE entre 2ª y 3ª BASE

(Corredor en 3ª base)

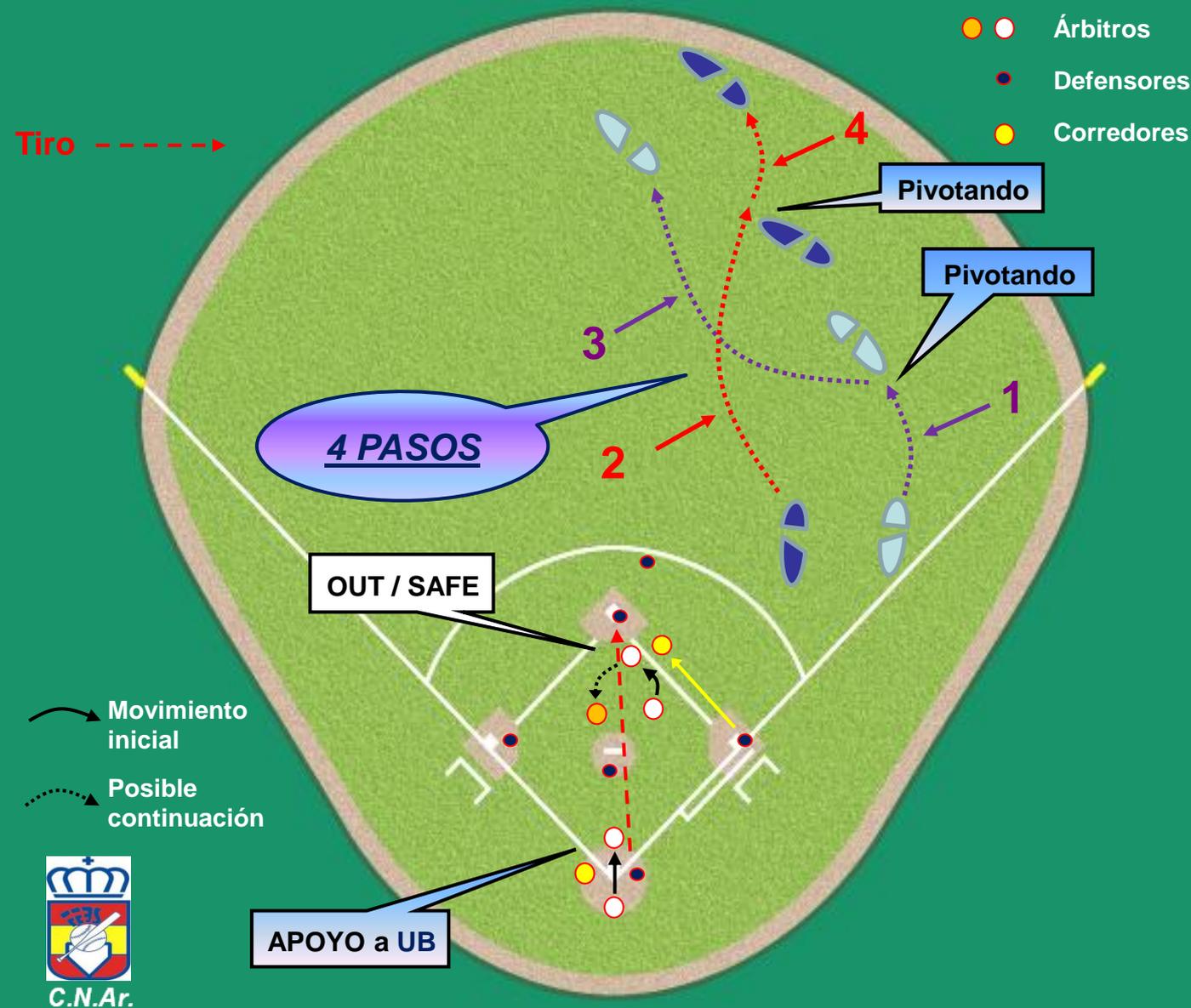
(Corre-corre - 3)



(3c) CORRE-CORRE entre 3ª BASE y HOME

(Corredor en 1ª base)

(Robo de 2ª base - 1)

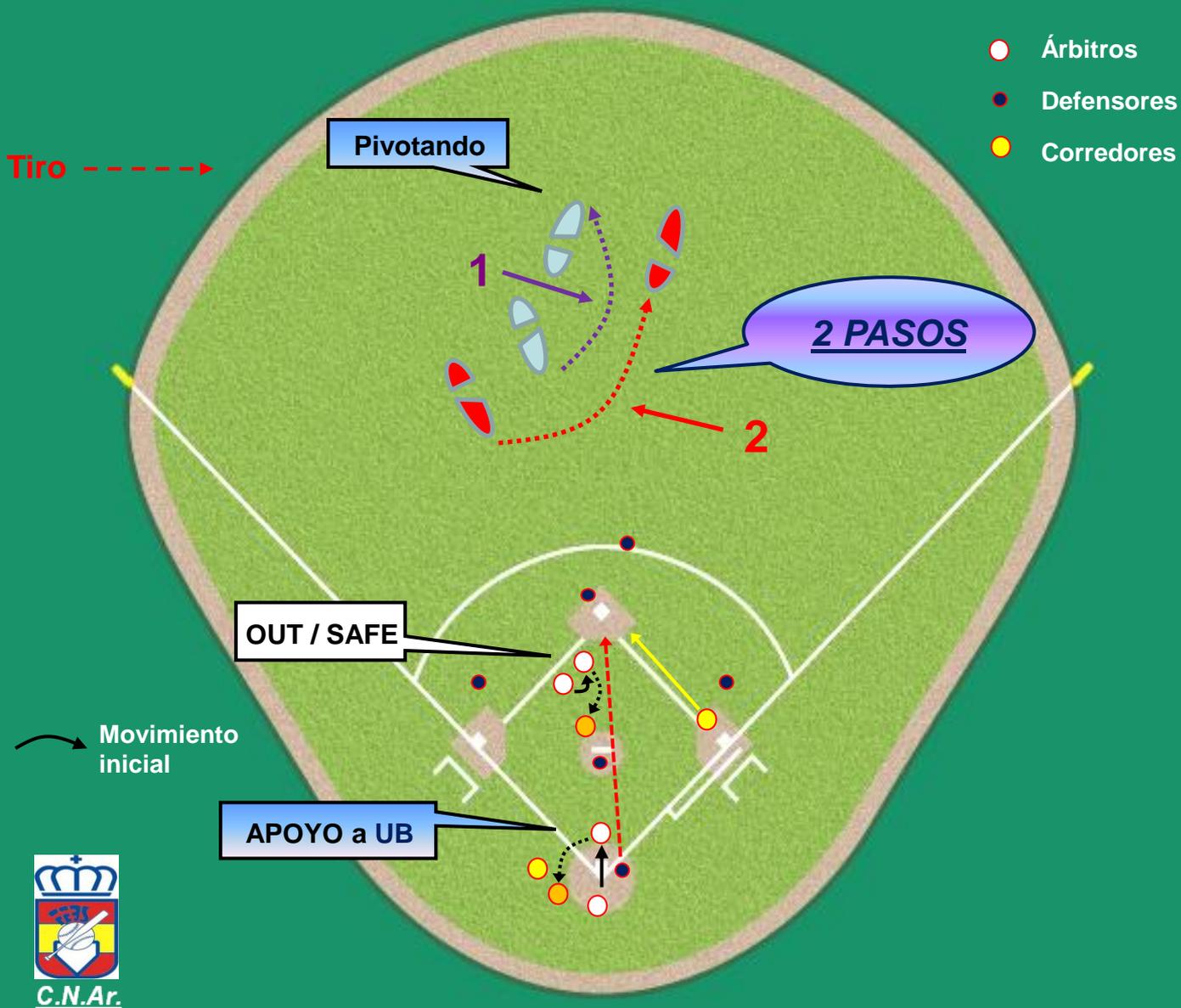


(1c) ROBO de 2ª BASE - 1

EDICIÓN 2013

(Corredor en 1ª y 3ª base)

(Robo de 2ª base - 2)



(1c-3c) ROBO de 2ª BASE - 2

EDICIÓN 2013

(Corredor en 1ª y 3ª base)

(Robo de 2ª base - 3)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores

Tiro -----▶

¡¡ATENCIÓN!!
El tiro a 2ª base puede ser cortado y hay posibilidad de jugada en 3ª base y/o home

¡¡ATENCIÓN!!
Hay que evitar al jugador que realiza el corte

OUT / SAFE
en 2ª y/ó 3ªB

Movimiento inicial
Posible continuación

APOYO a UB

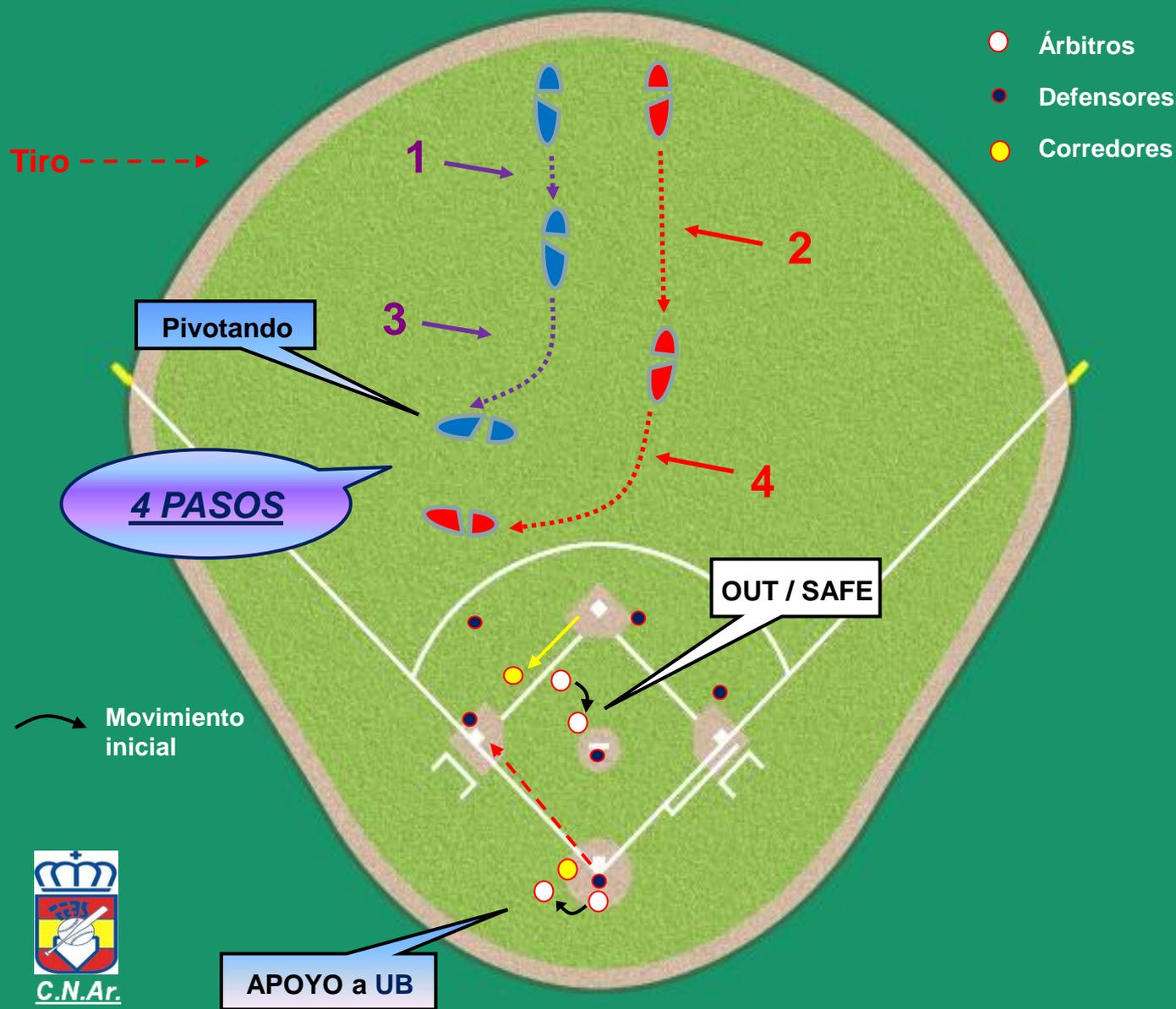
JUGADA en HOME



(1c-3c) ROBO de 2ª BASE - 3

(Corredor en 2ª base)

(Robo de 3ª base)

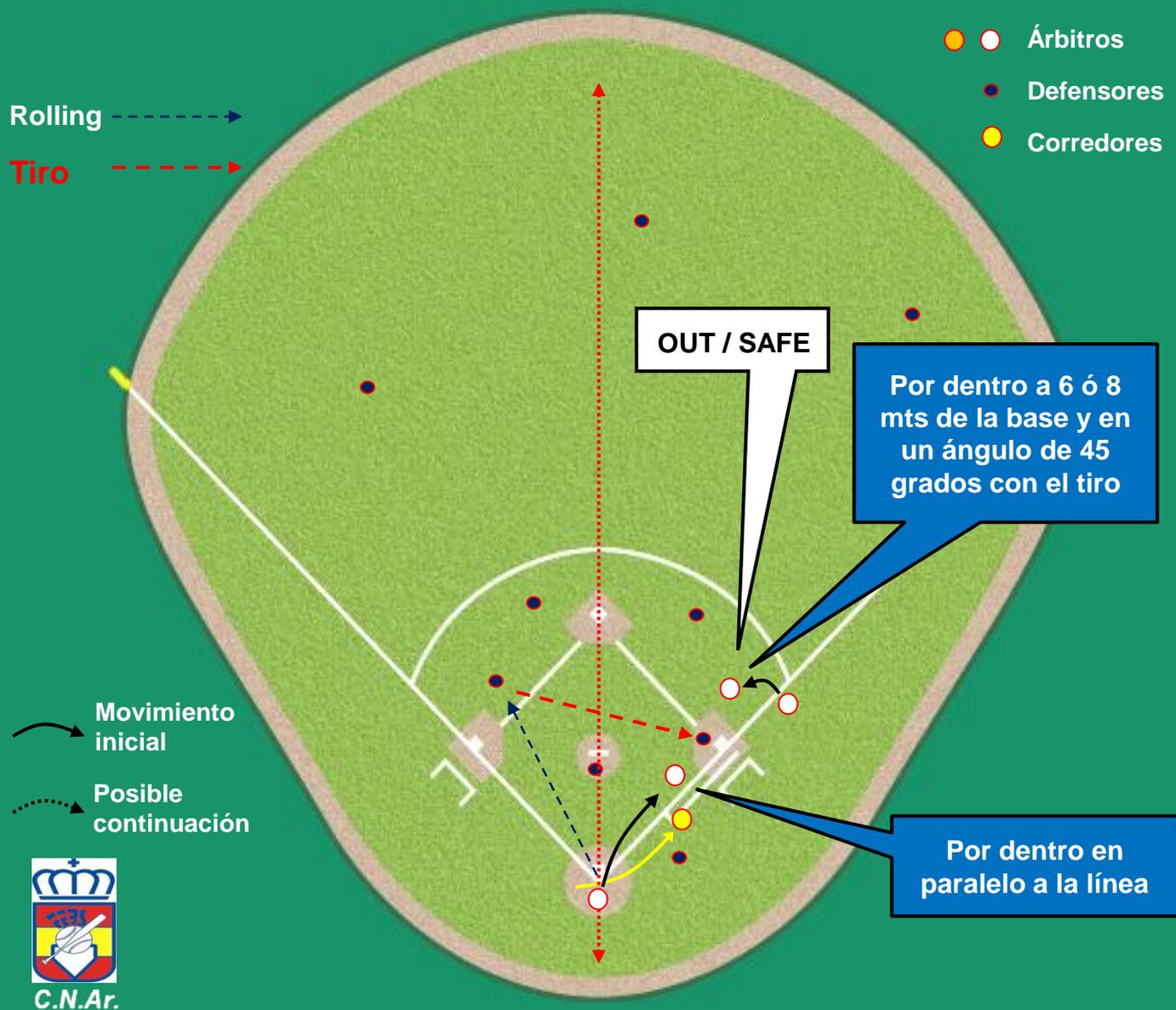


(2c) ROBO de 3ª BASE

EDICIÓN 2013

(Bases vacías)

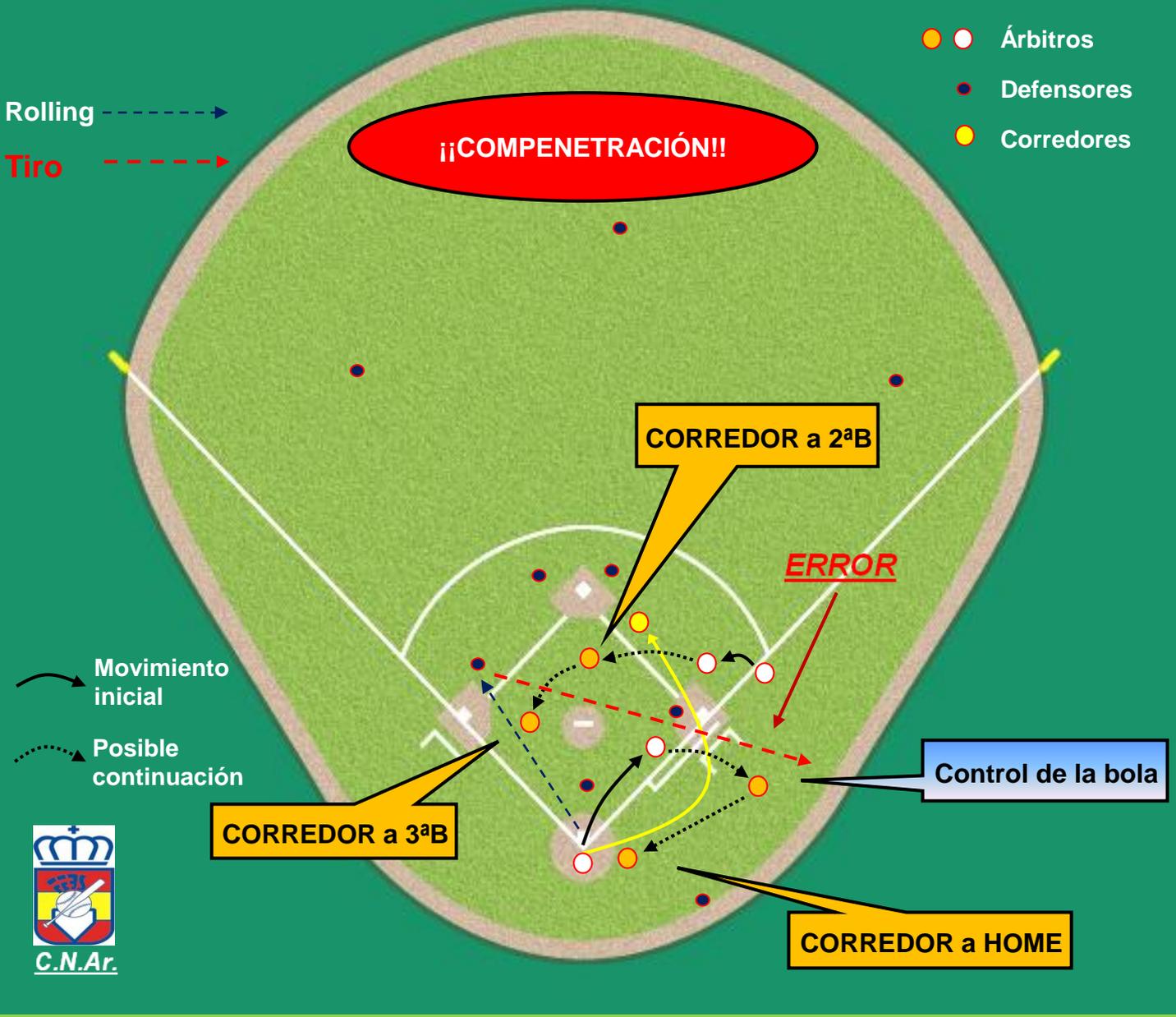
(Rolling entre 2ª y 3ª base)



(0c) ROLLING entre 2ª y 3ª BASE con TIRO a 1ª BASE

(Bases vacías)

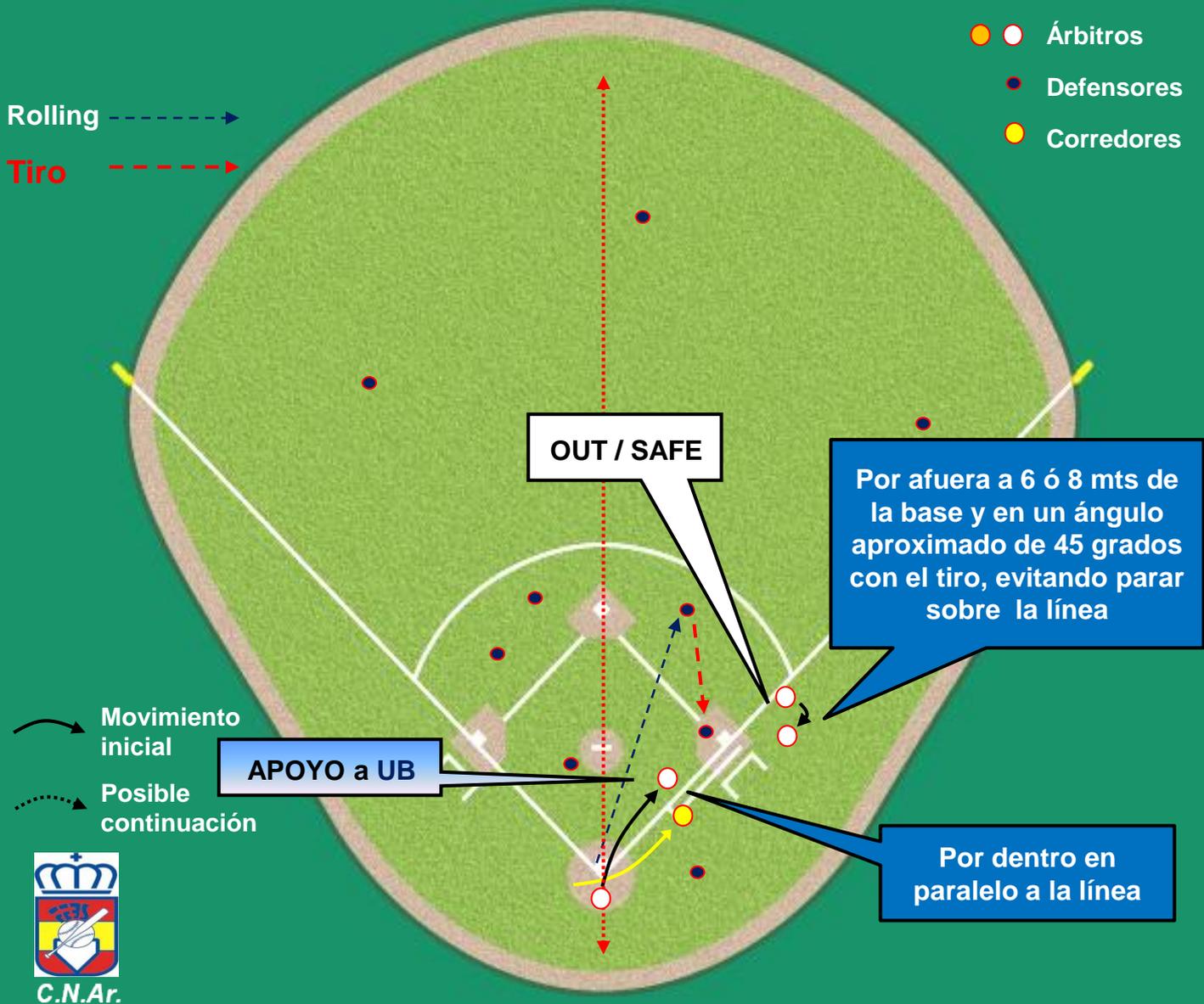
(Error de tiro a 1ª base - 1)



(0c) ROLLING entre 2ª y 3ª BASE "ERROR" de TIRO

(Bases vacías)

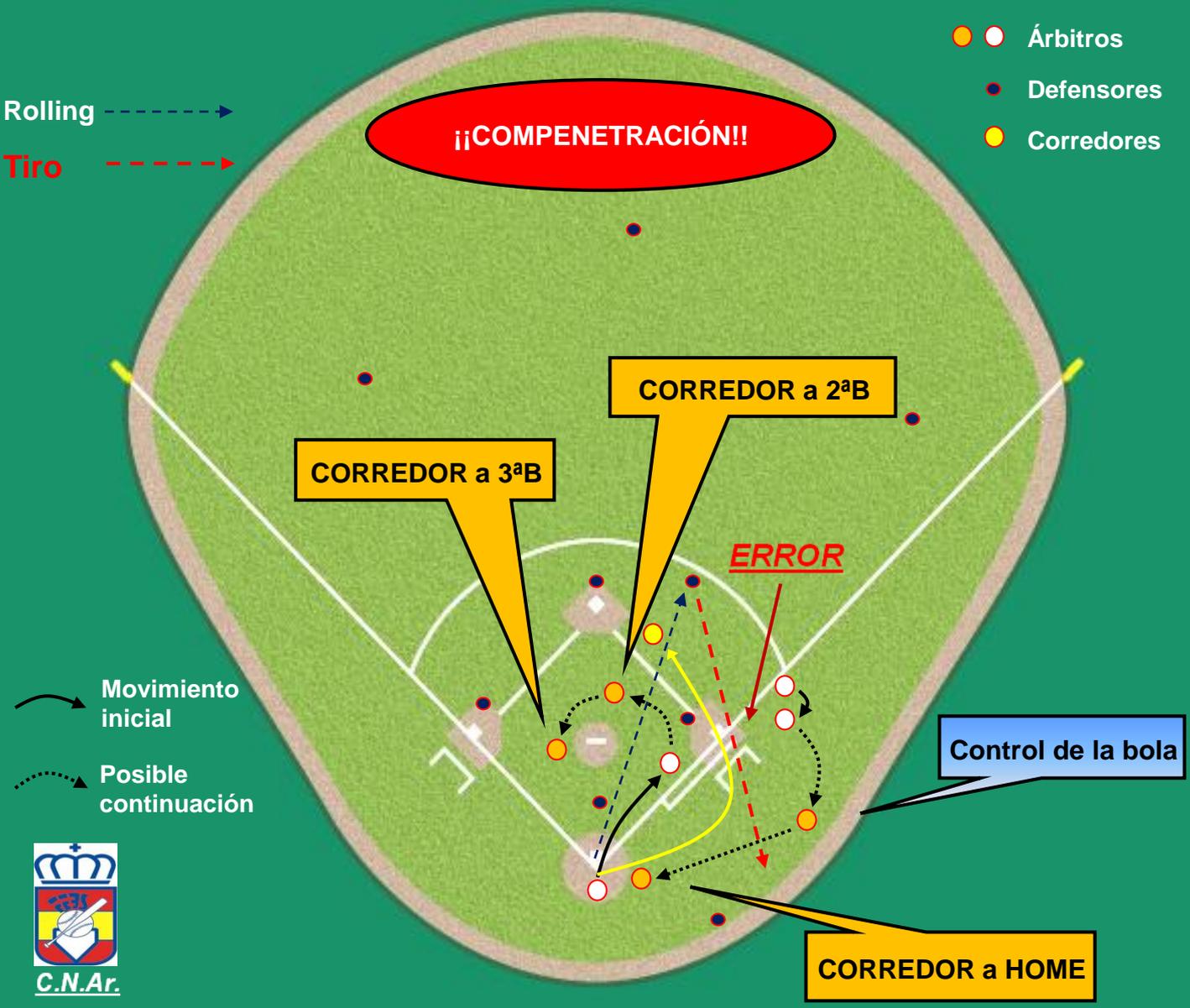
(Rolling entre 1ª y 2ª base)



(0c) ROLLING entre 1ª y 2ª BASE con TIRO a 1ª BASE

(Bases vacías)

(Error de tiro a 1ª base - 2)

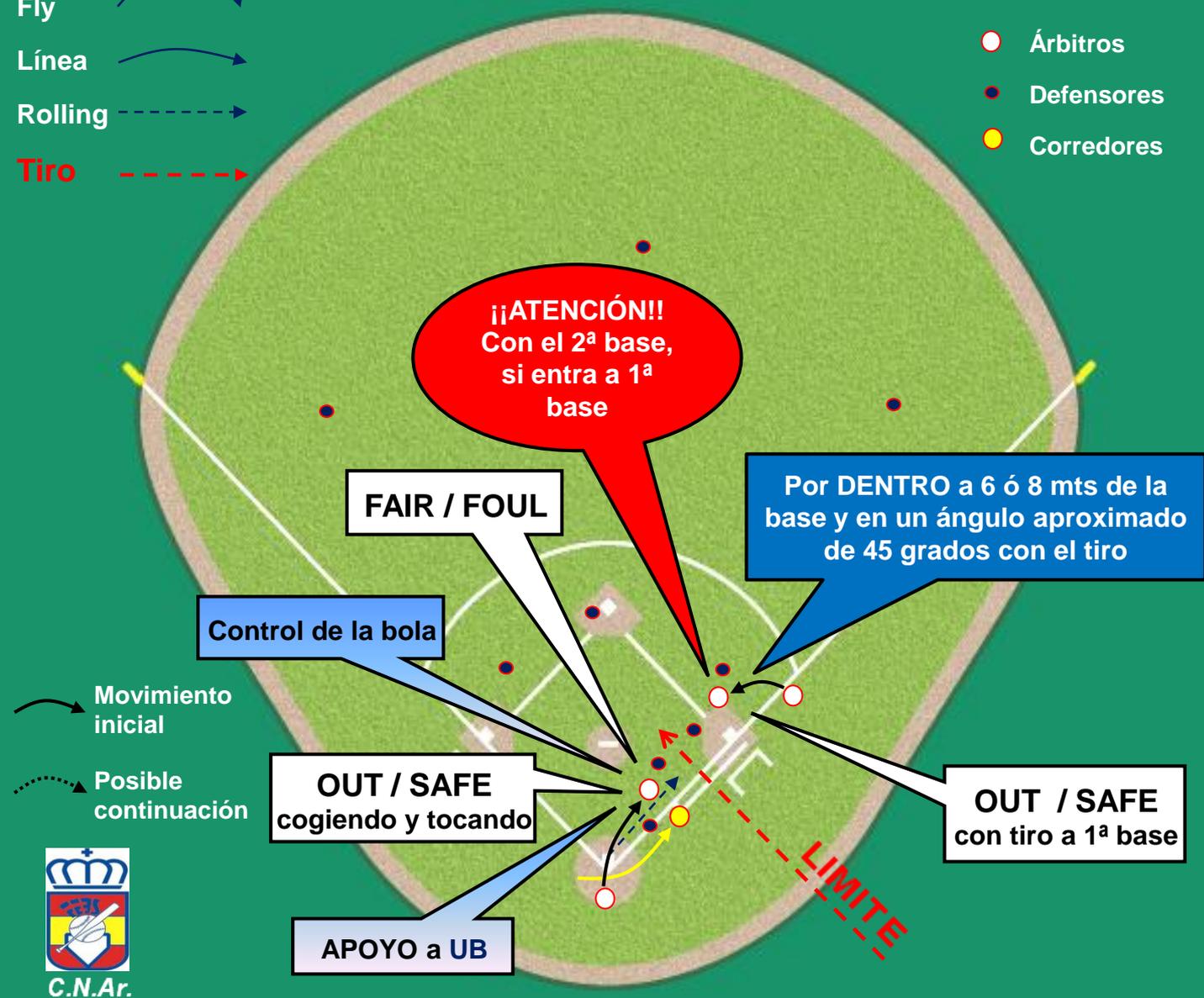


(0c) ROLLING entre 1ª y 2ª BASE "ERROR" de TIRO

(Bases vacías) (Rolling antes de 1ª)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

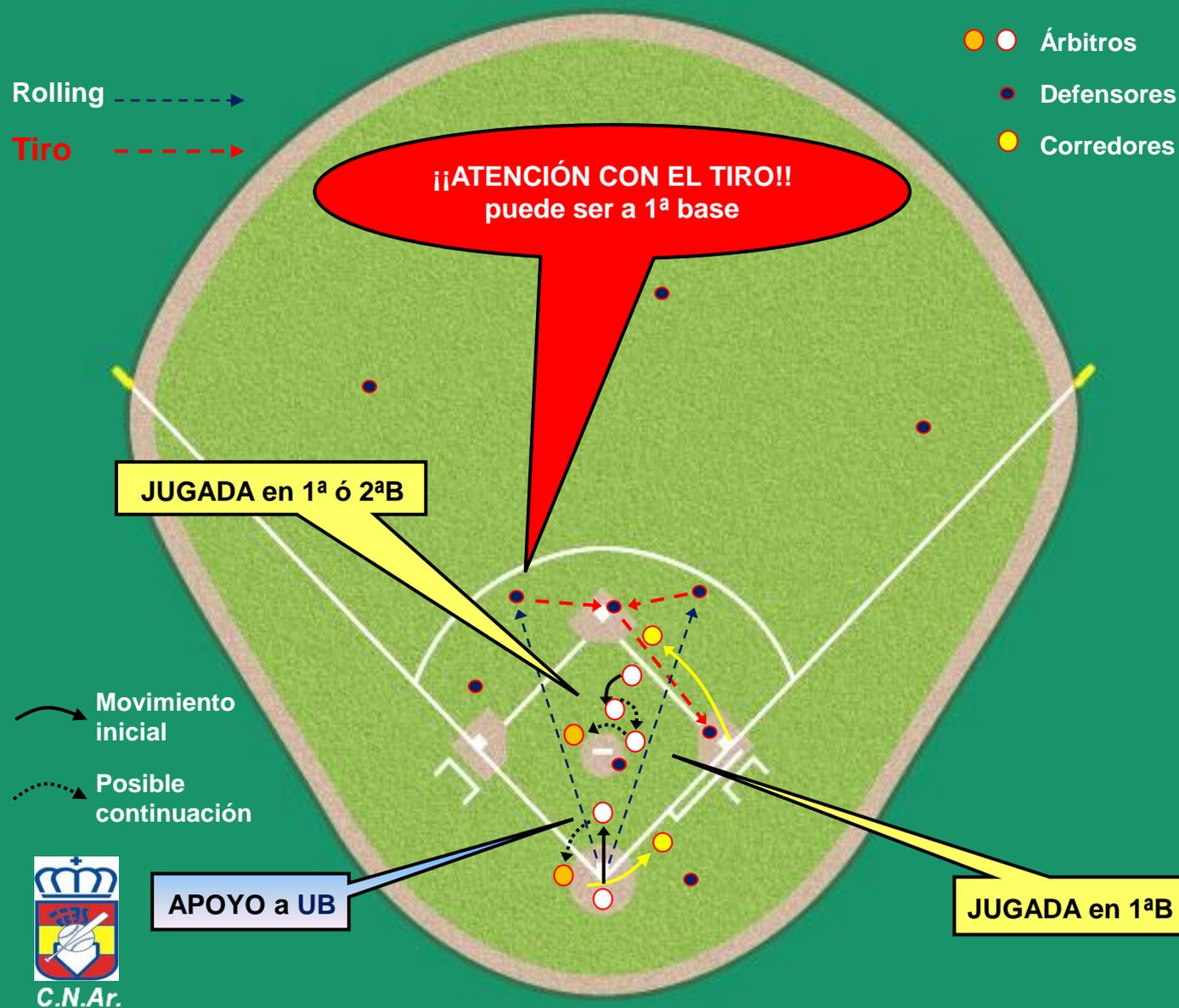
-  Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



(0c) ROLLING antes de 1ª BASE

(Corredor en 1ª base)

(Doble-play - 1)

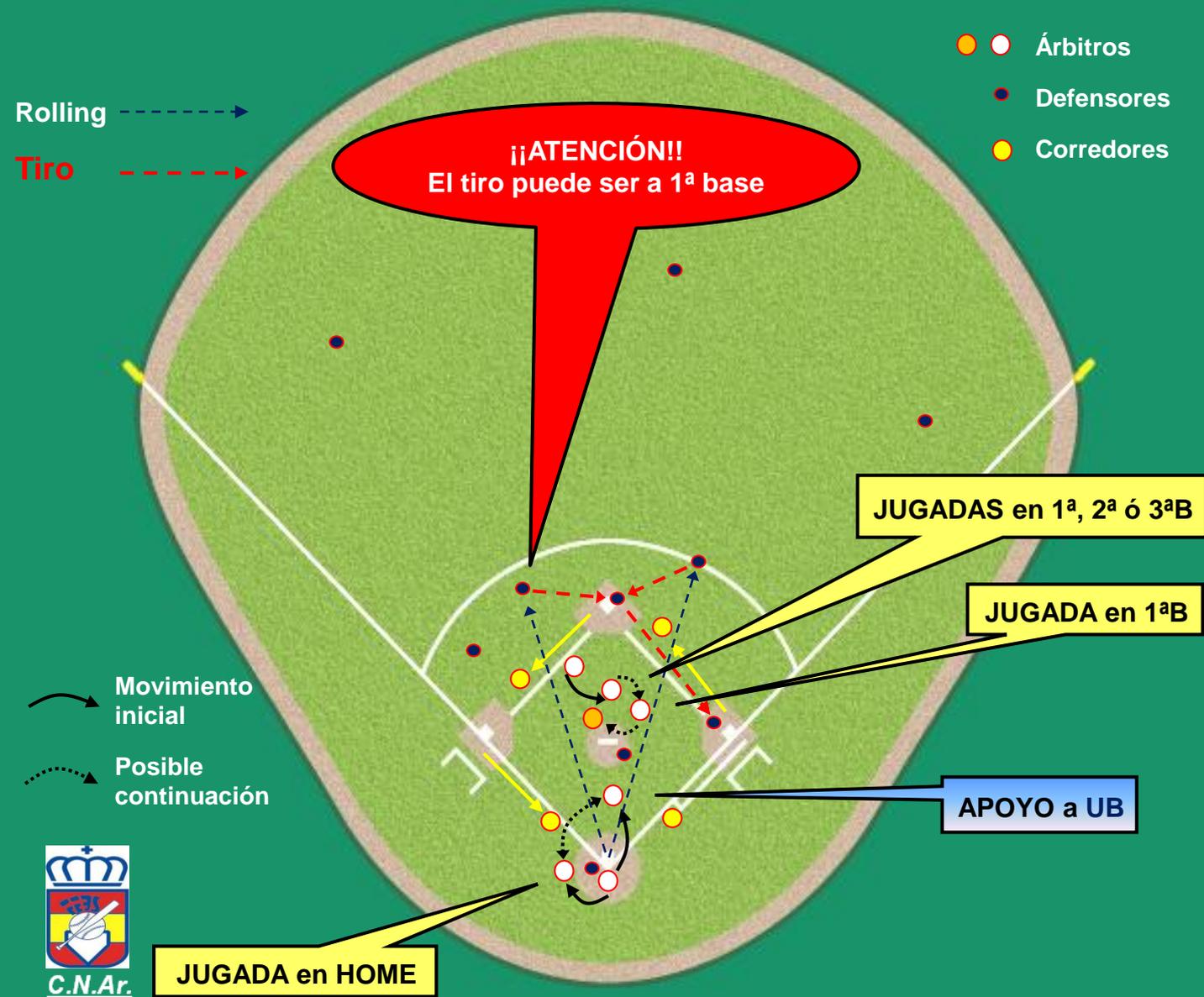


(1c) DOBLE-PLAY - 1

EDICIÓN 2013

(Corredor en al menos 1ª y 2ª y/ó 3ª base)

(Doble-play - 2)

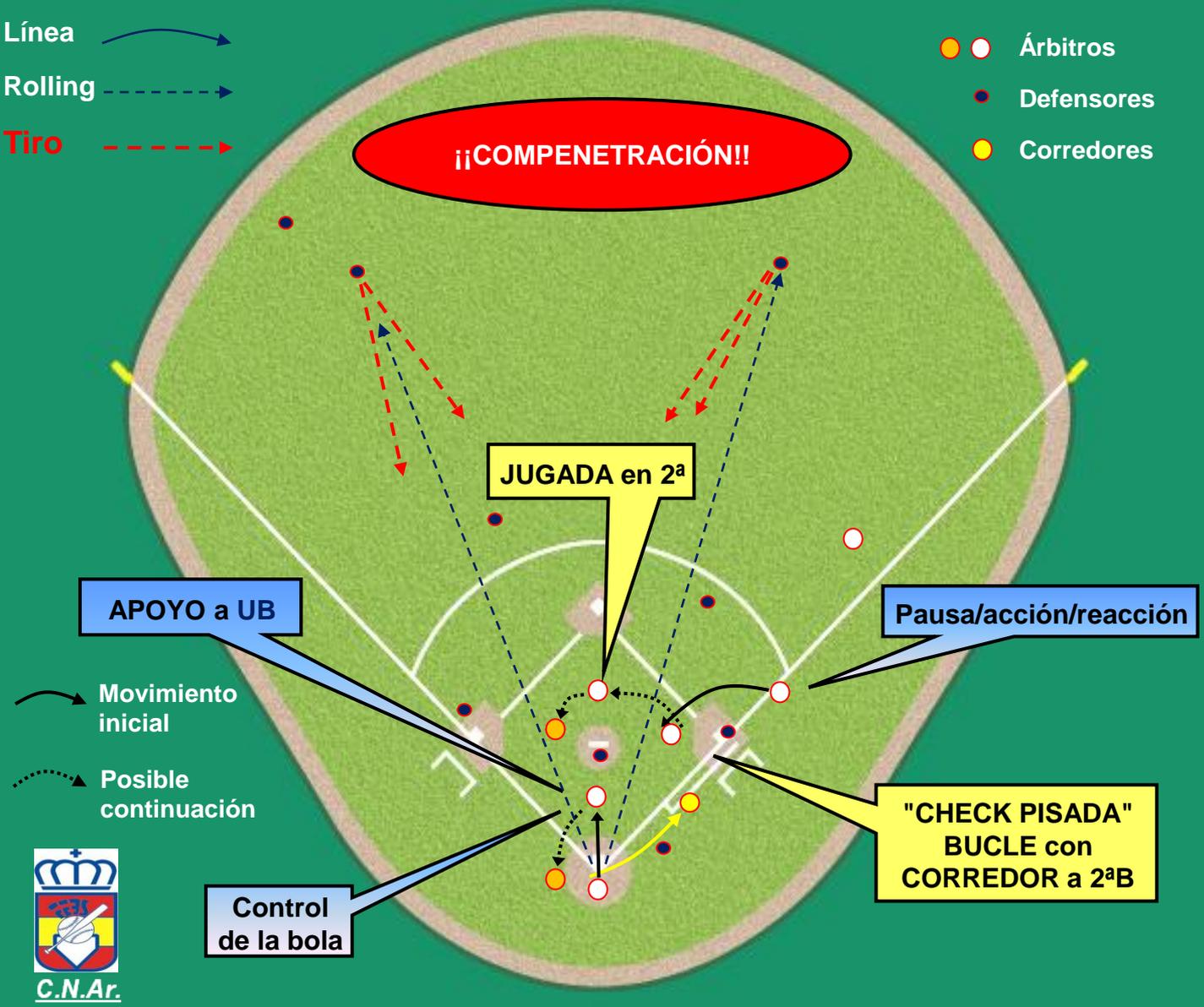


(1c y más) DOBLE-PLAY - 2

(Bases vacías) (HIT)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-  Árbitros
-  Defensores
-  Corredores

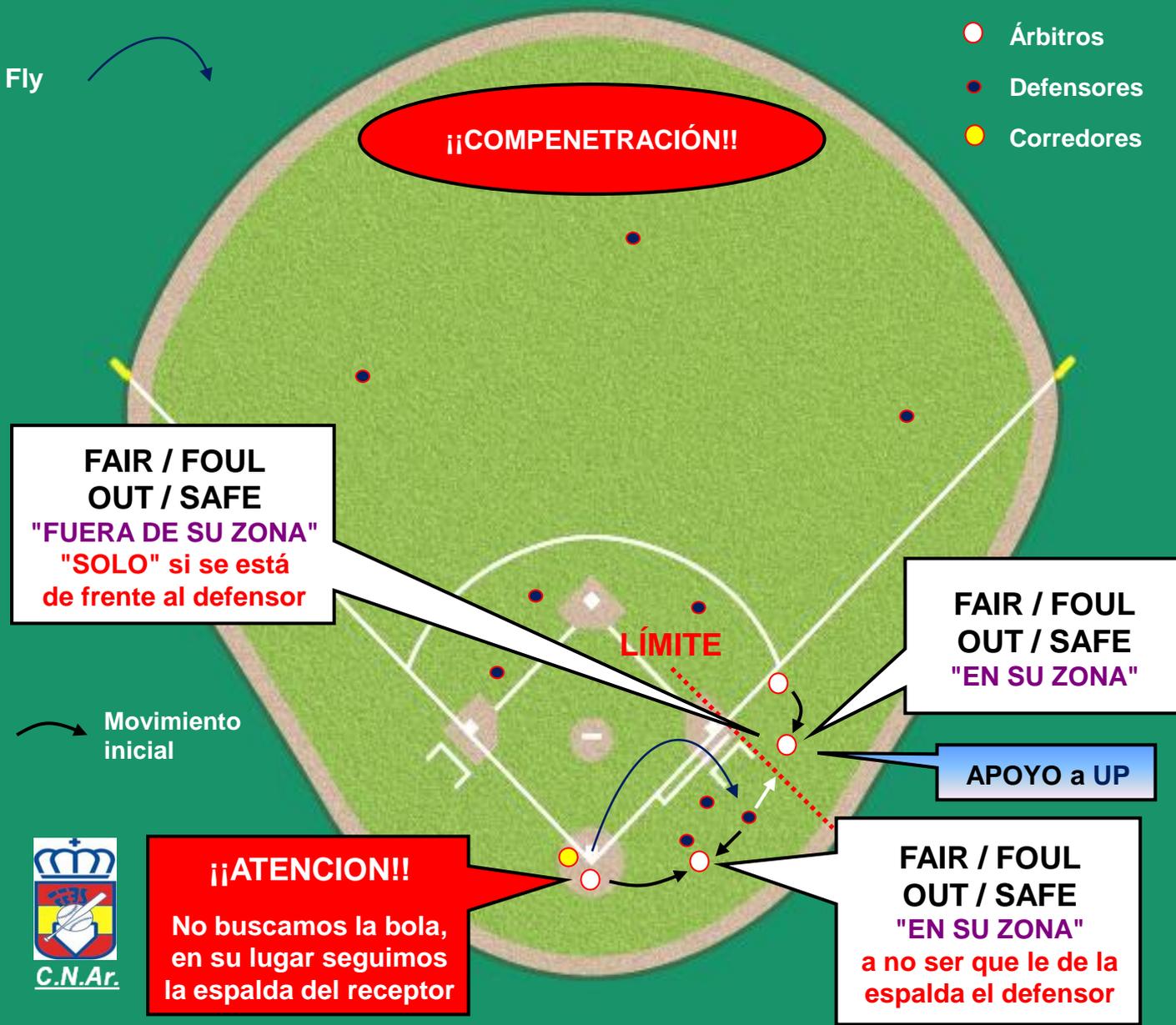


(0c) HIT

EDICIÓN 2013

(Bases vacías)

(Foul-fly entre home y 1ª base)



(0c) FOUL-FLY entre HOME y 1ª BASE

(Corredor o corredores en bases)

(Foul-fly al back-stop)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores



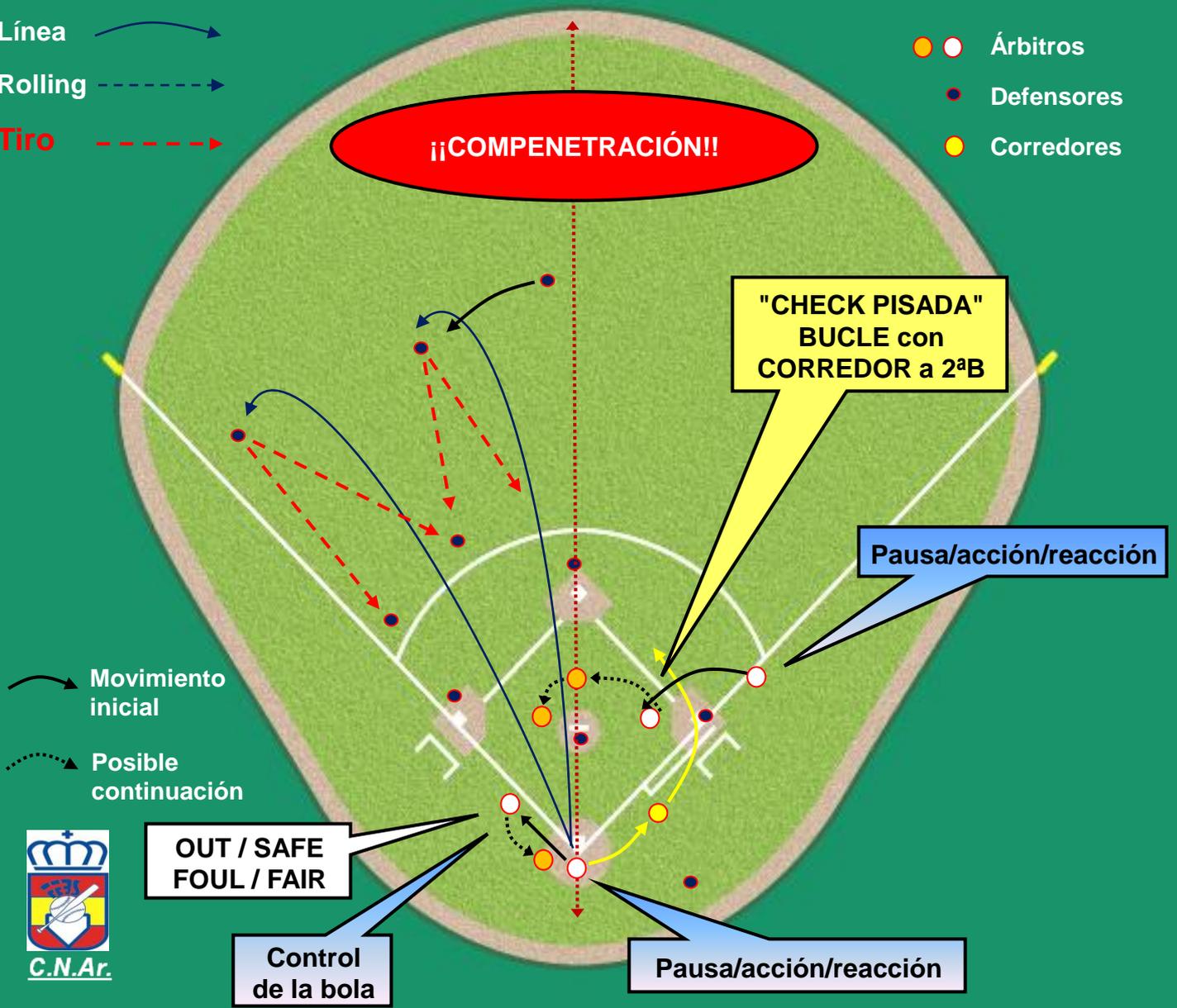
(c en bases) FOUL-FLY al BACK-STOP

(Bases vacías)

(Batazo a la zona izquierda)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-   Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



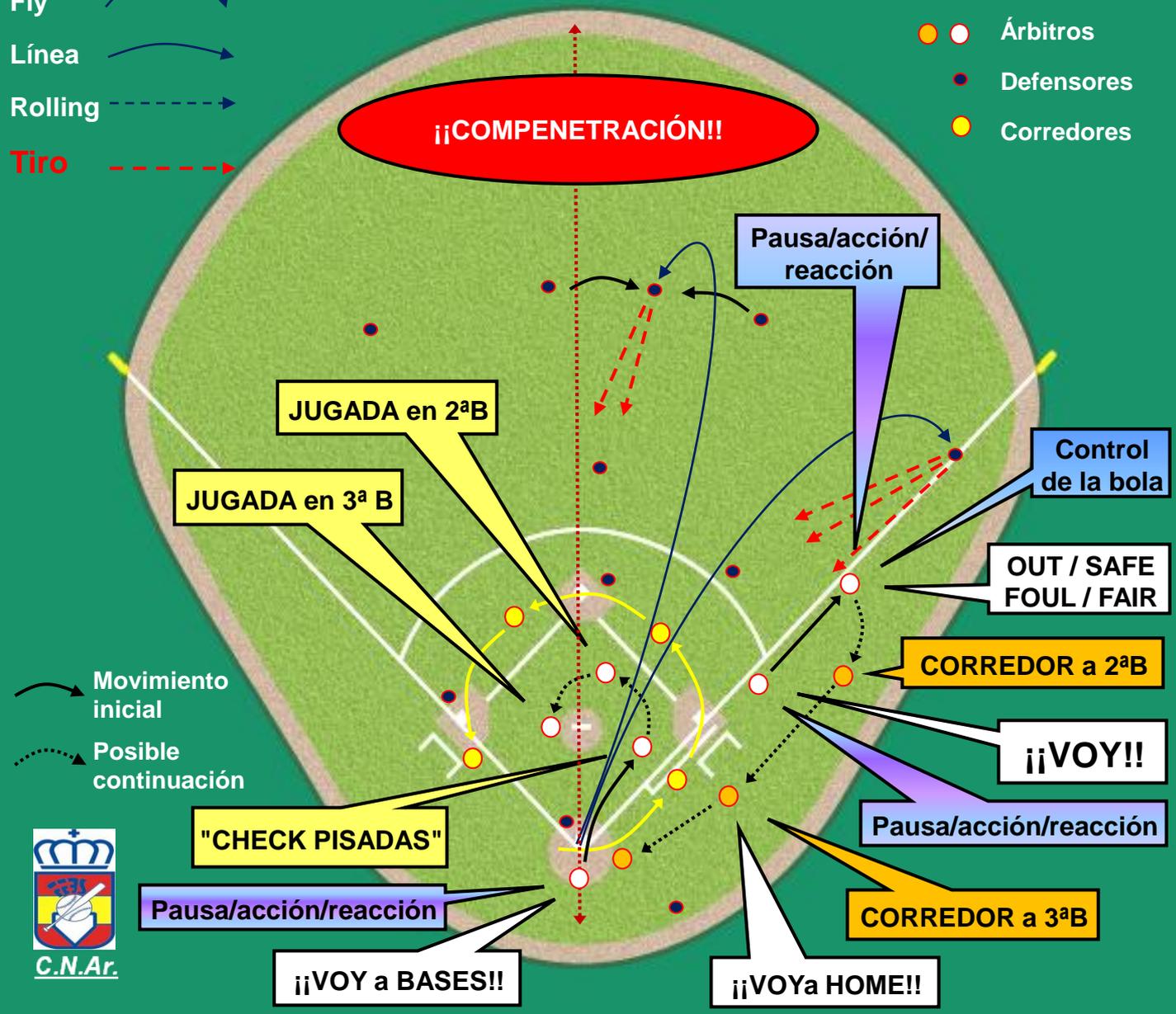
(0c) BATAZO a la ZONA IZQUIERDA

(Bases vacías)

(Batazo a la zona derecha)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

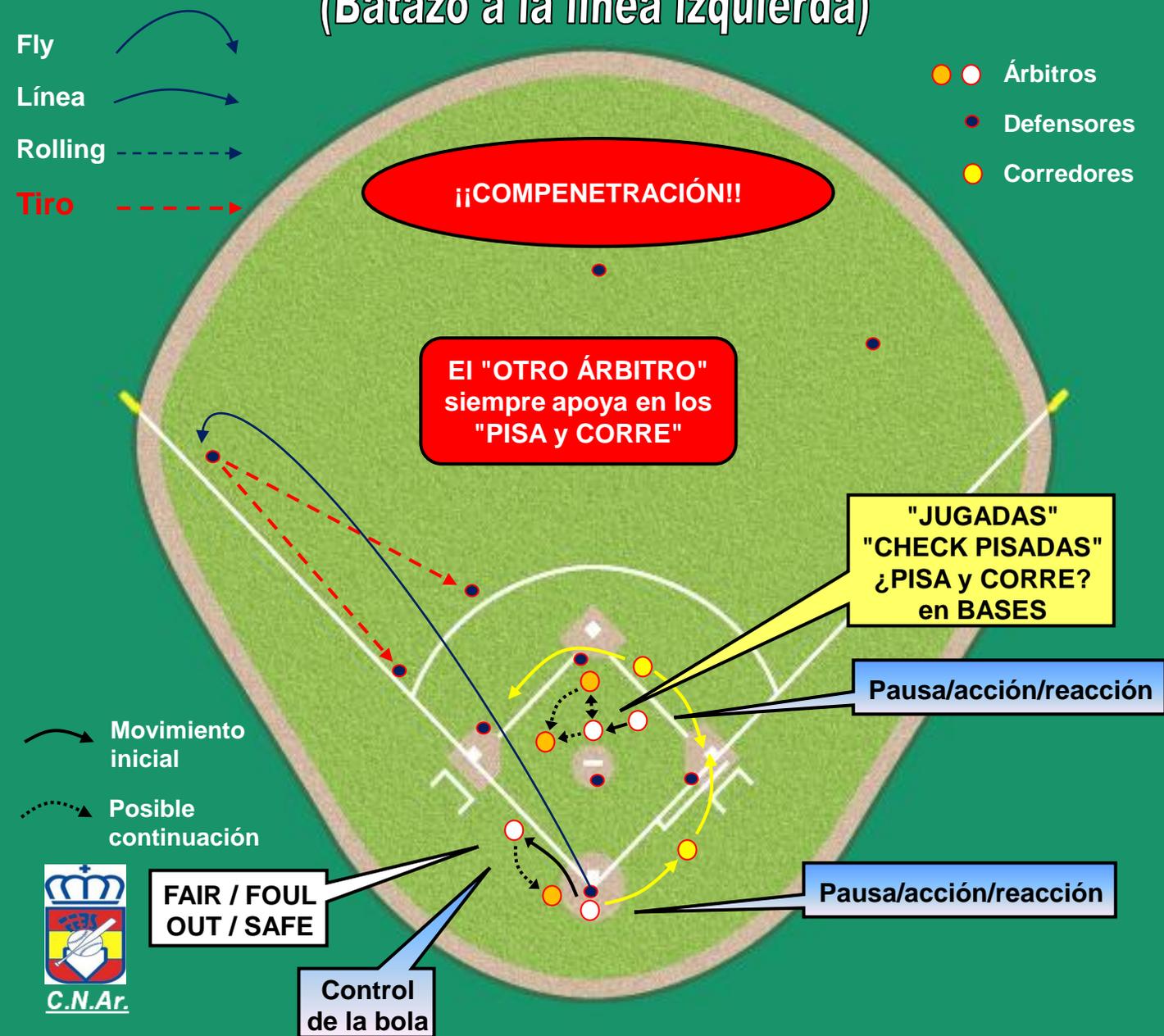
-  Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



(0c) BATAZO a la ZONA DERECHA

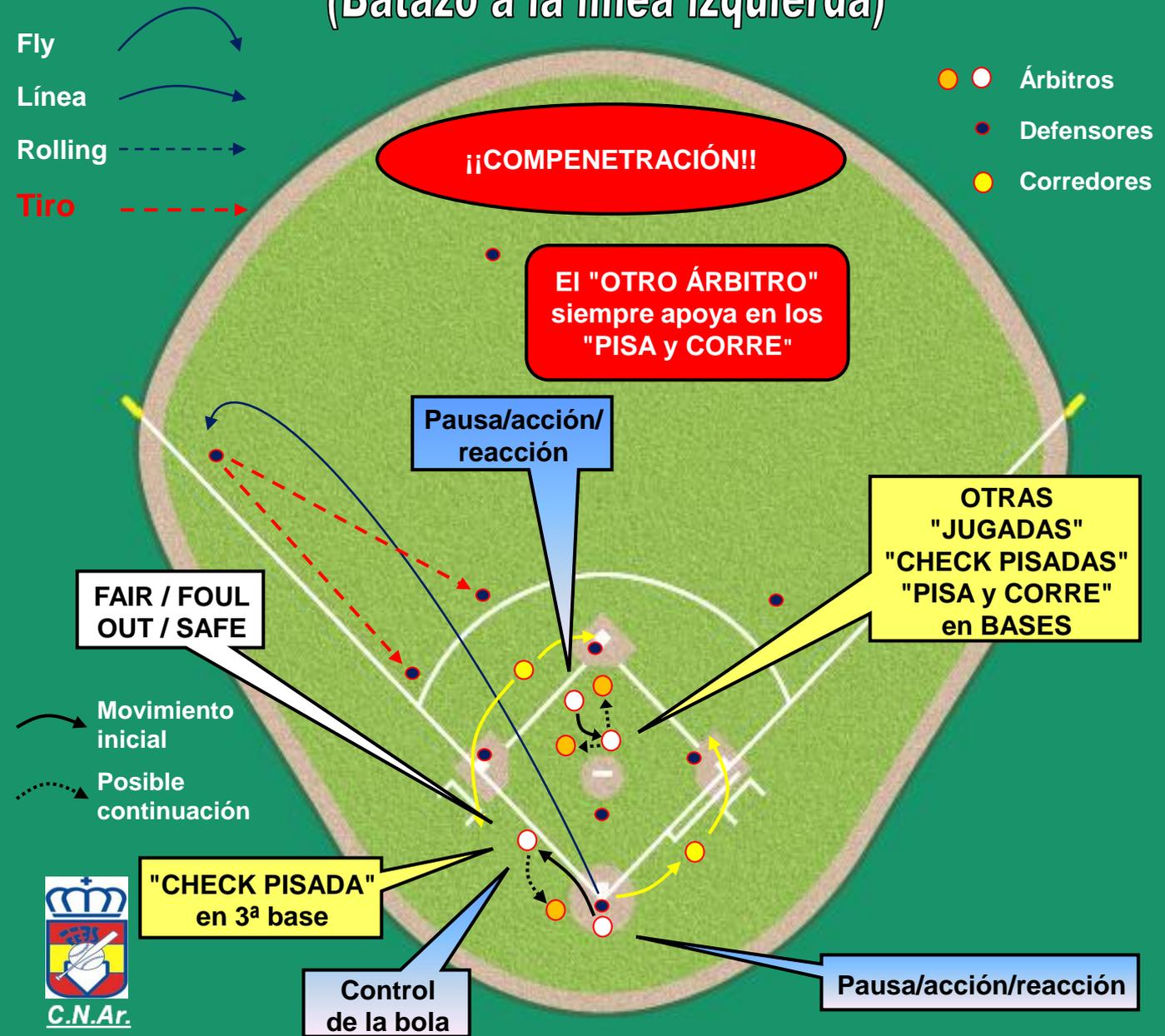
(Corredor en 1ª base)

(Batazo a la línea izquierda)



(1c) BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA

(Corredor en 2ª base) (Batazo a la línea izquierda)



(2c) **BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA**

(Corredor en 3ª base)

(Batazo a la línea izquierda)

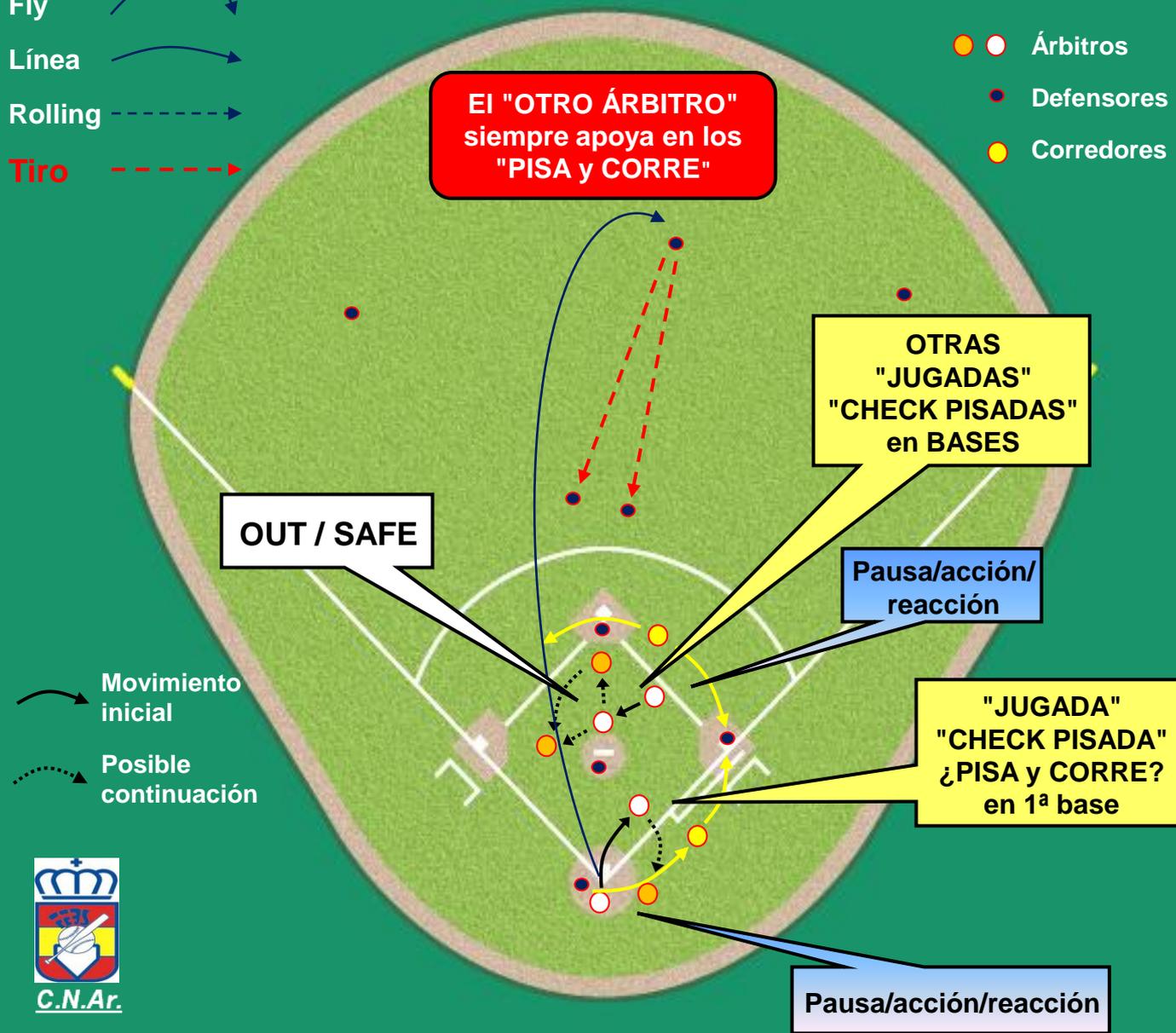


(3c) BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA

(Corredor en 1ª base) (Batazo al exterior centro)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-   Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



(1c) BATAZO al EXTERIOR CENTRO

(Corredor en 2ª base) (Batazo al exterior centro)



(2c) BATAZO al EXTERIOR CENTRO

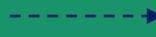
(Corredor en 3ª base)

(Batazo al exterior centro)

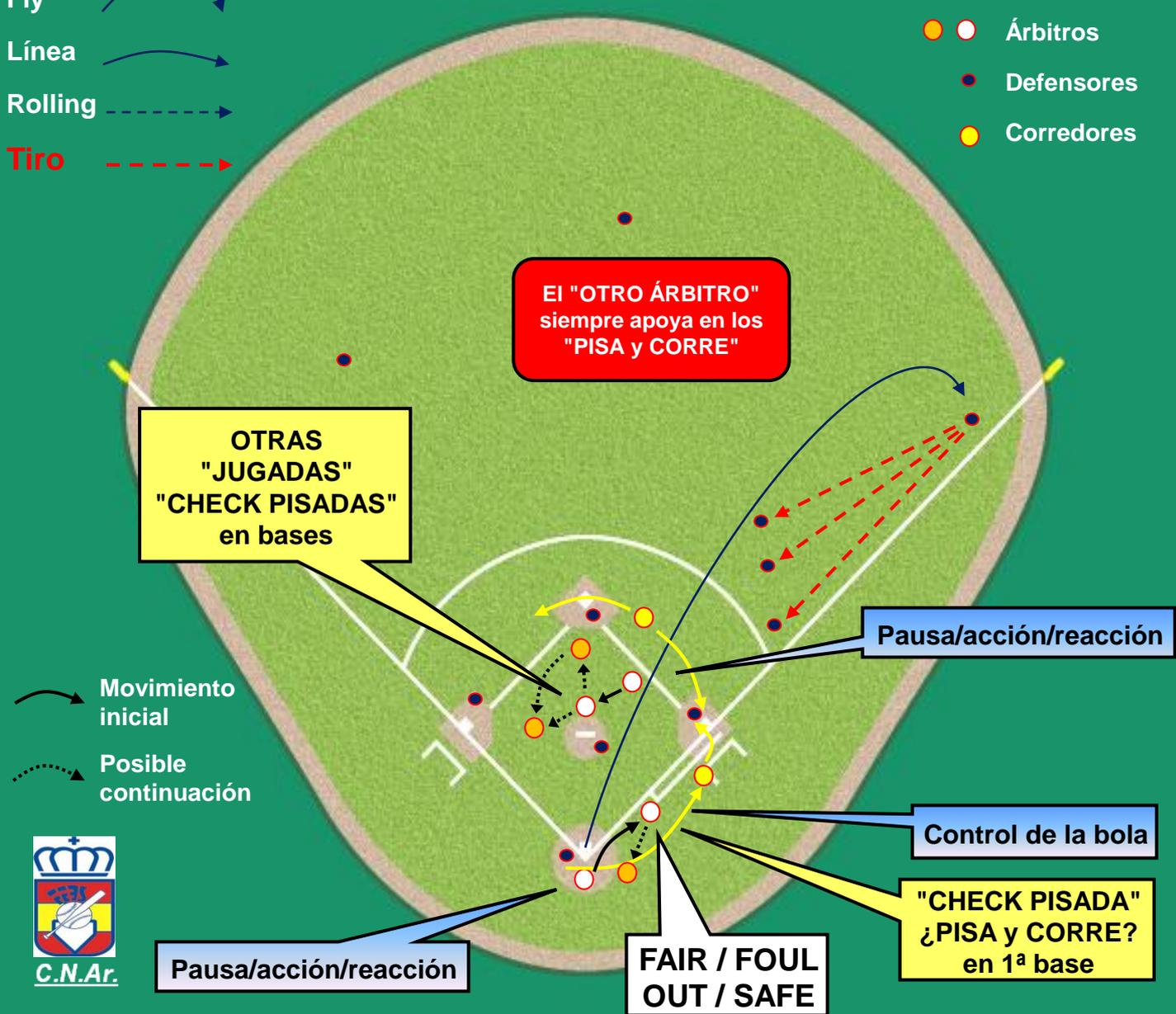


(3c) BATAZO al EXTERIOR CENTRO con PISA y CORRE

(Corredor en 1ª base) (Batazo a la línea derecha)

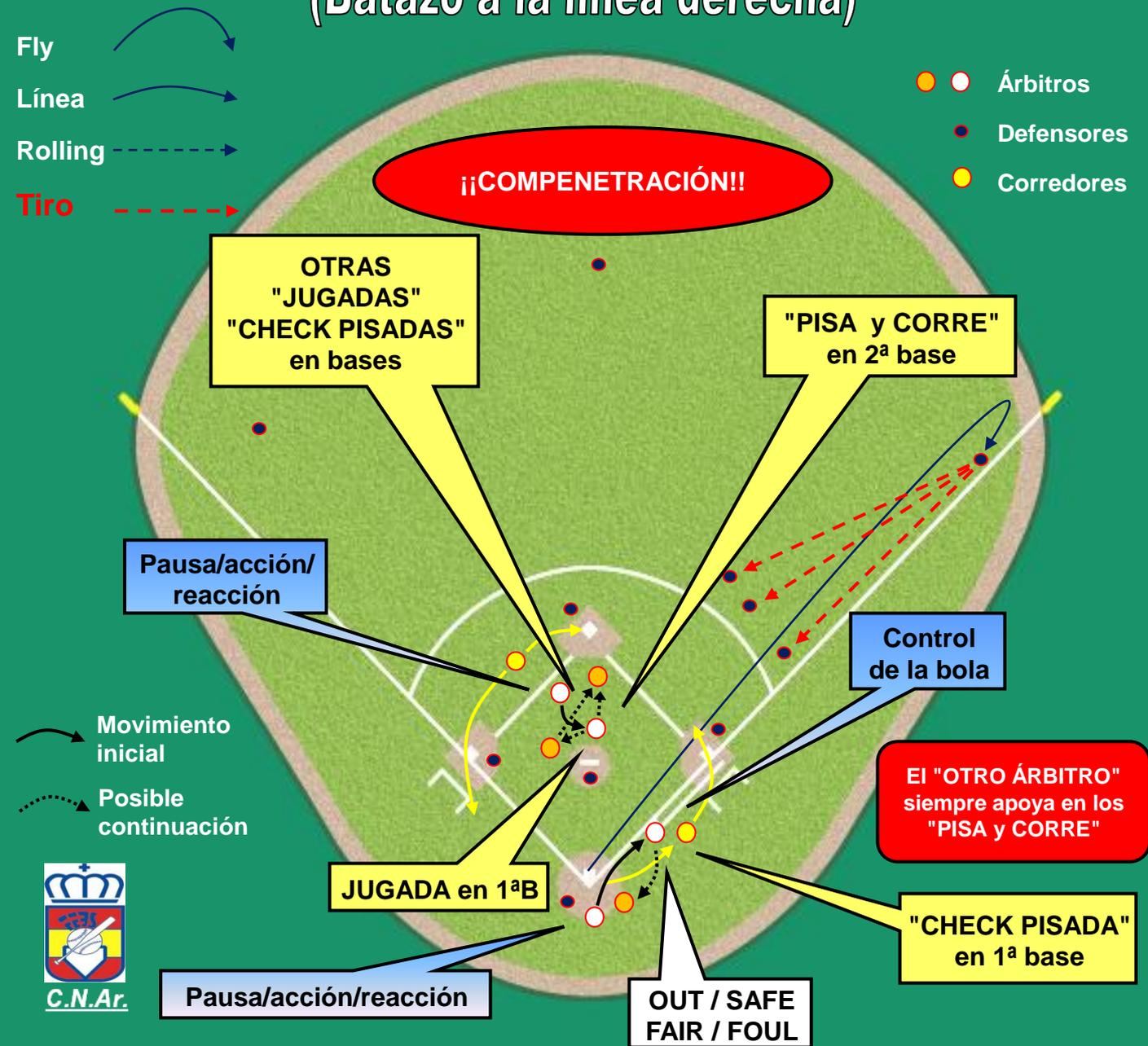
- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-   Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



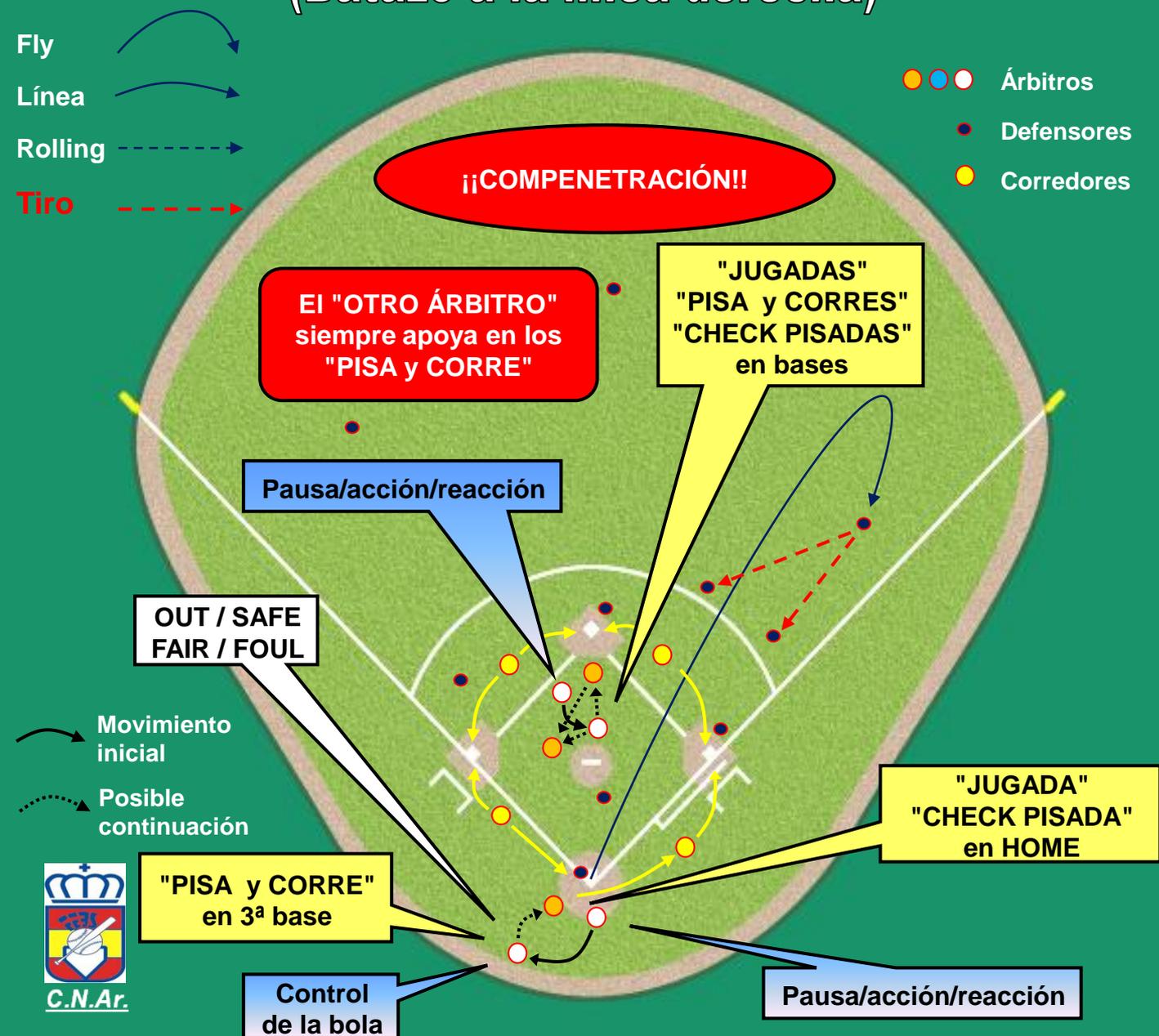
(1c) BATAZO a la LÍNEA DERECHA

(Corredor en 2ª base) (Batazo a la línea derecha)



(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 sustancial 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



APUNTES FINALES

EDICIÓN 2013