



**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BÉISBOL Y SÓFBOL**

**Comité Nacional de Árbitros**



# Mecánica a 2 Árbitros

## - SOFTBALL -

*Edición 2014*



Original Traducido de la Comisión Técnica del  
"Comitato Nazionale Arbitri FIBS"



## 00 - Puntos Fundamentales

### 1— Posición del árbitro de bases respecto de la bola.

Para el Árbitro de Bases el principio fundamental que rige la mecánica es el siguiente:

Bola Fuera – Árbitro Dentro

Bola Dentro – Árbitro Fuera

Es una excepción el caso en el que B se encuentra entre 1B y 2B, dada la exigencia de tener siempre la bola de frente.

### 2— Competencia en los “Corre-Corre”.

En caso de un “corre-corre” la competencia de jugada (aunque no sea de forma exclusiva) es del árbitro que está en frente a la jugada.

El Árbitro debe cantar no solo si el corredor ha sido tocado (OUT), también debe hacerlo si evita al defensor (SAFE). Esto es para dejar claro a todos la decisión tomada.

### 3— Control de la Doble Base.

El árbitro de home debe, en compatibilidad con su mecánica, vigilar la jugada en 1B, para poder colaborar en los casos en los que sea necesario aplicar las disposiciones del reglamento sobre la doble base.

### 4— Señal de pie fuera.

En situaciones de jugada forzada en 1B puede resultar difícil para el árbitro de bases ver si el pie del defensor está en contacto o no con la base. Por este motivo antes de cantar OUT es oportuno mirar al árbitro de home que señalará SIEMPRE si el pie está en contacto (puño cerrado sobre la cintura) o si el pie está fuera (mano abierta sobre la cintura).

### 5— Ayuda en los flys.

El árbitro de home es el único responsable para juzgar los flys. En situaciones difíciles (ej. Bola de rebote) puede no estar en la mejor posición para juzgar; por este motivo el árbitro de bases debe siempre mirar (de forma compatible con su mecánica) en dirección del fly para poder ayudar al árbitro principal señalando si la bola ha sido cogida (puño cerrado en la cintura) o si la bola ha tocado suelo (mano abierta en la cintura).

### 6— Consulta de medio swing.

Cada vez que el receptor, el entrenador u otro jugador invita al árbitro de home a consultar con su compañero de bases para decidir sobre un “medio swing” (solo cuando se ha cantado BOLA), debe hacerlo inmediatamente y sin demora.

### 7— Posicionamiento.

Para un correcto desarrollo del juego, la posición que asumen los defensores y su necesidad de tener libre la línea visual, tienen preferencia sobre la mecánica arbitral; por este motivo si un defensor le pide al árbitro moverse unos pasos, hágalo sin demora, aunque modifique la posición de la mecánica.

### 8— Leyenda.

Bola al suelo 

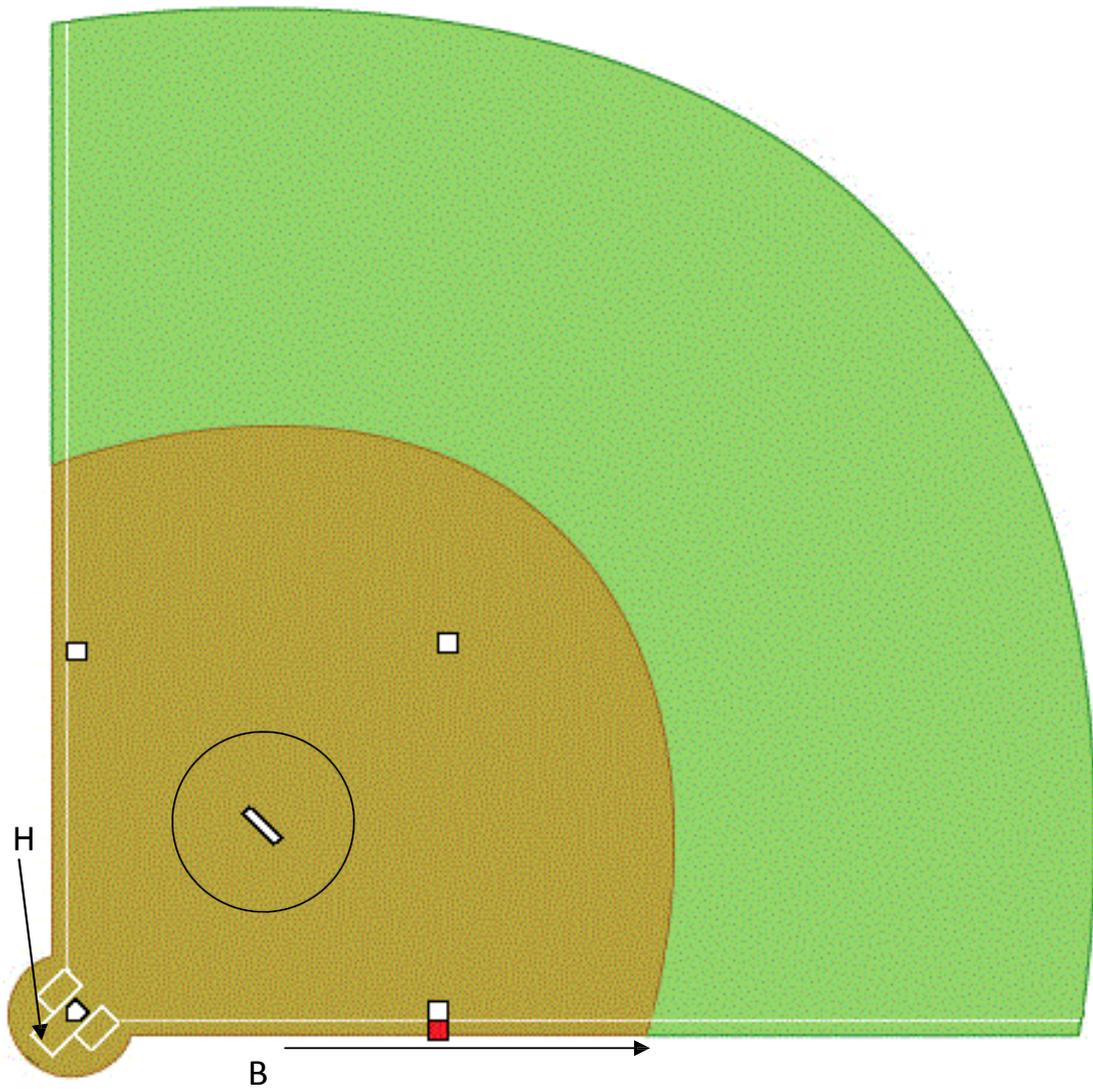
Fly 

H = Árbitro de Home

B = Árbitro de Bases

R = Corredores

## 01 – Competencias durante el Cambio de Entrada



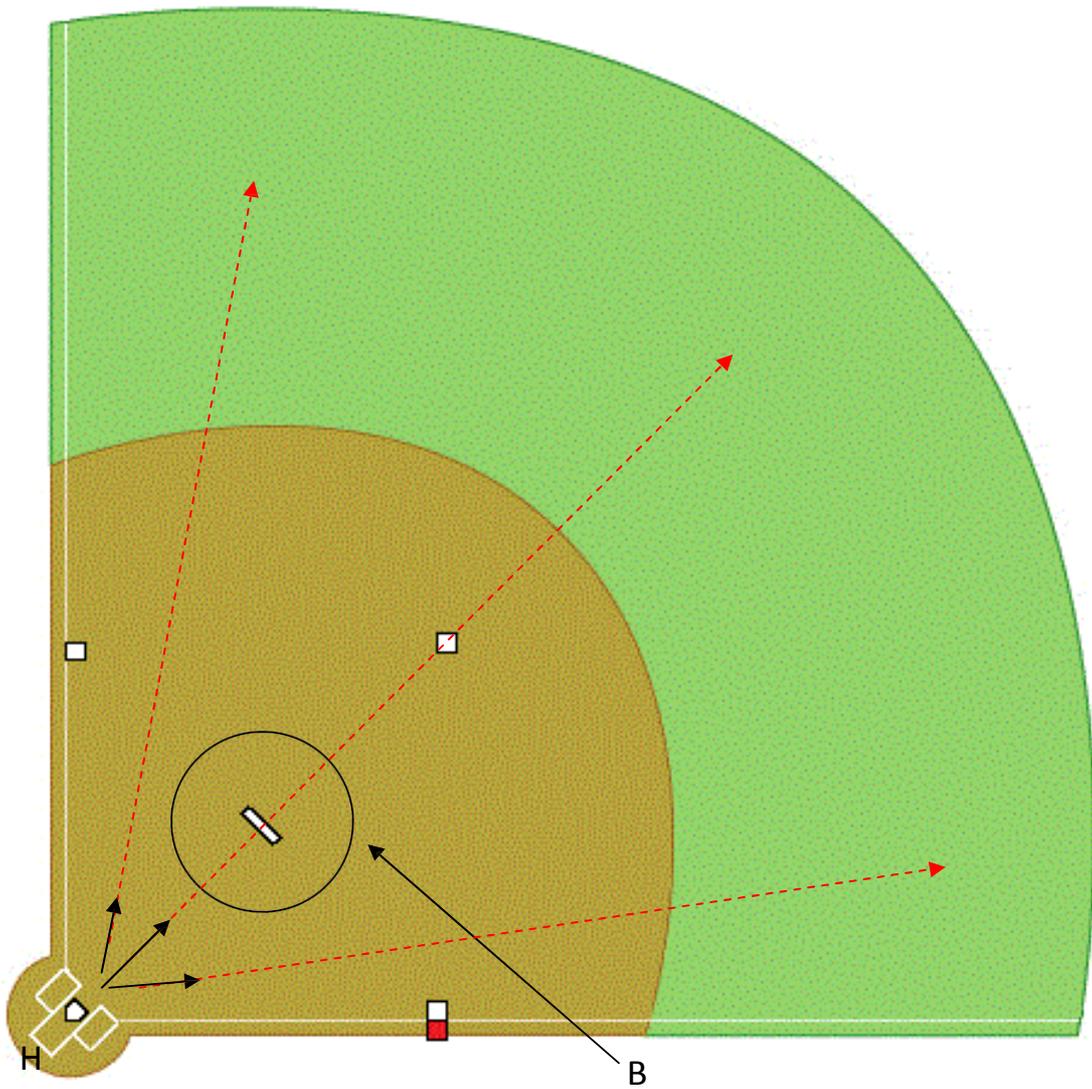
### Árbitro de Home

Se coloca a lo largo de la línea de foul de la parte del dugout de tercera base. Después del último lanzamiento de calentamiento limpia el home.

### Árbitro de Bases

Inmediatamente después del tercer out, limpia la goma de lanzar y después se coloca entre home y 1B, listo para ayudar al árbitro de home en el conteo de los lanzamientos de calentamiento en el caso de sustituciones. Justo después del último lanzamiento de calentamiento, se dirige directamente hacia su posición.

## 02— Cobertura sobre los Flys



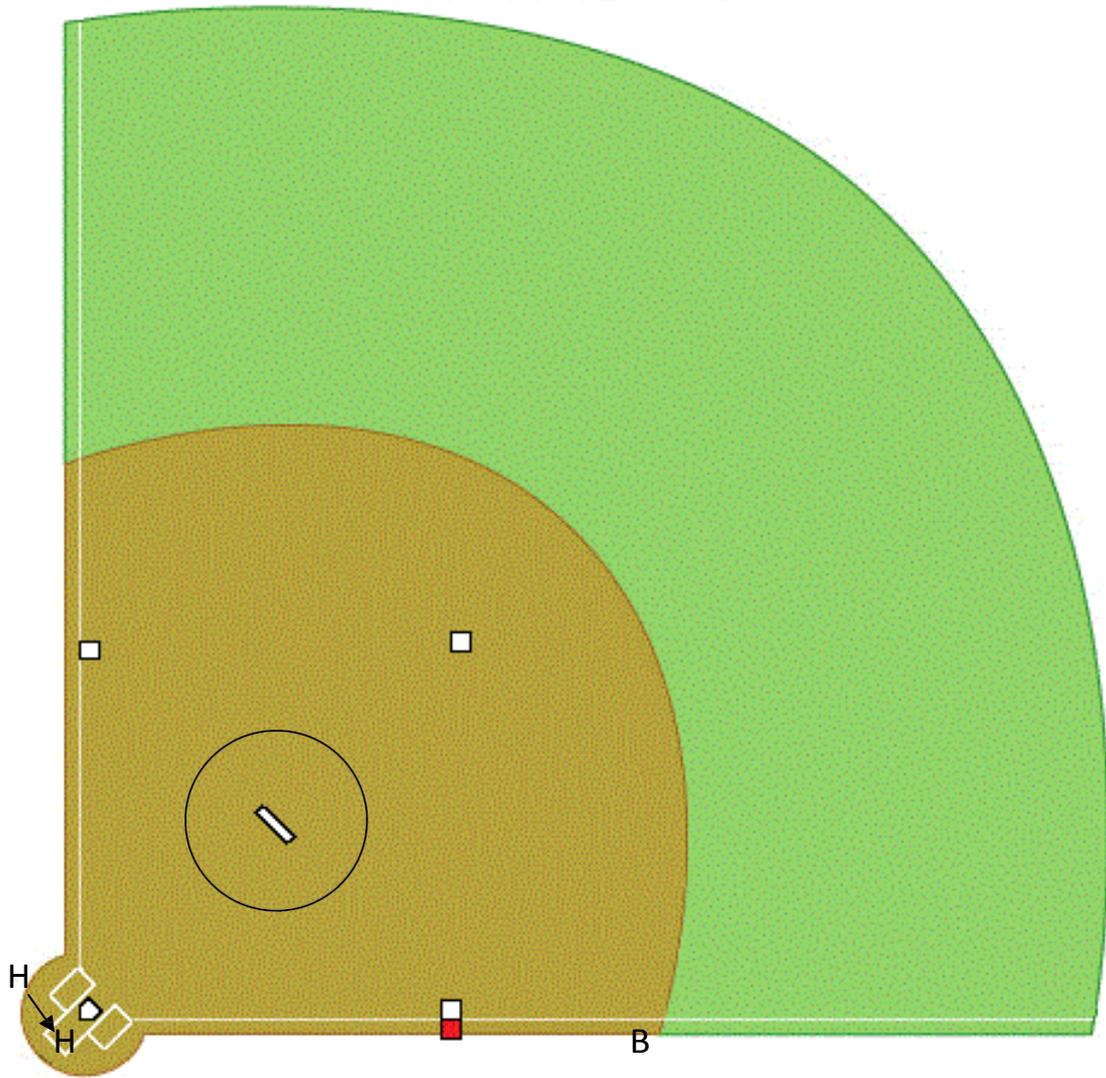
### Árbitro de Home

Entra en terreno bueno para juzgar la cogida.

### Árbitro de Bases

Entra al cuadro siguiendo la carrera del bateador-corredor y, efectuando el bucle, para asegurarse de que el corredor toca la 1B (bola fuera – árbitro dentro).

### 03—Bases Vacías. Posición Estática



#### **Árbitro de Home**

Se coloca detrás de home en la zona de su competencia.

Se debe colocar detrás del receptor después de haberse puesto la careta, con el fin de encontrarse preparado en el momento del lanzamiento, y para hacer entender al lanzador el momento para iniciar su movimiento.

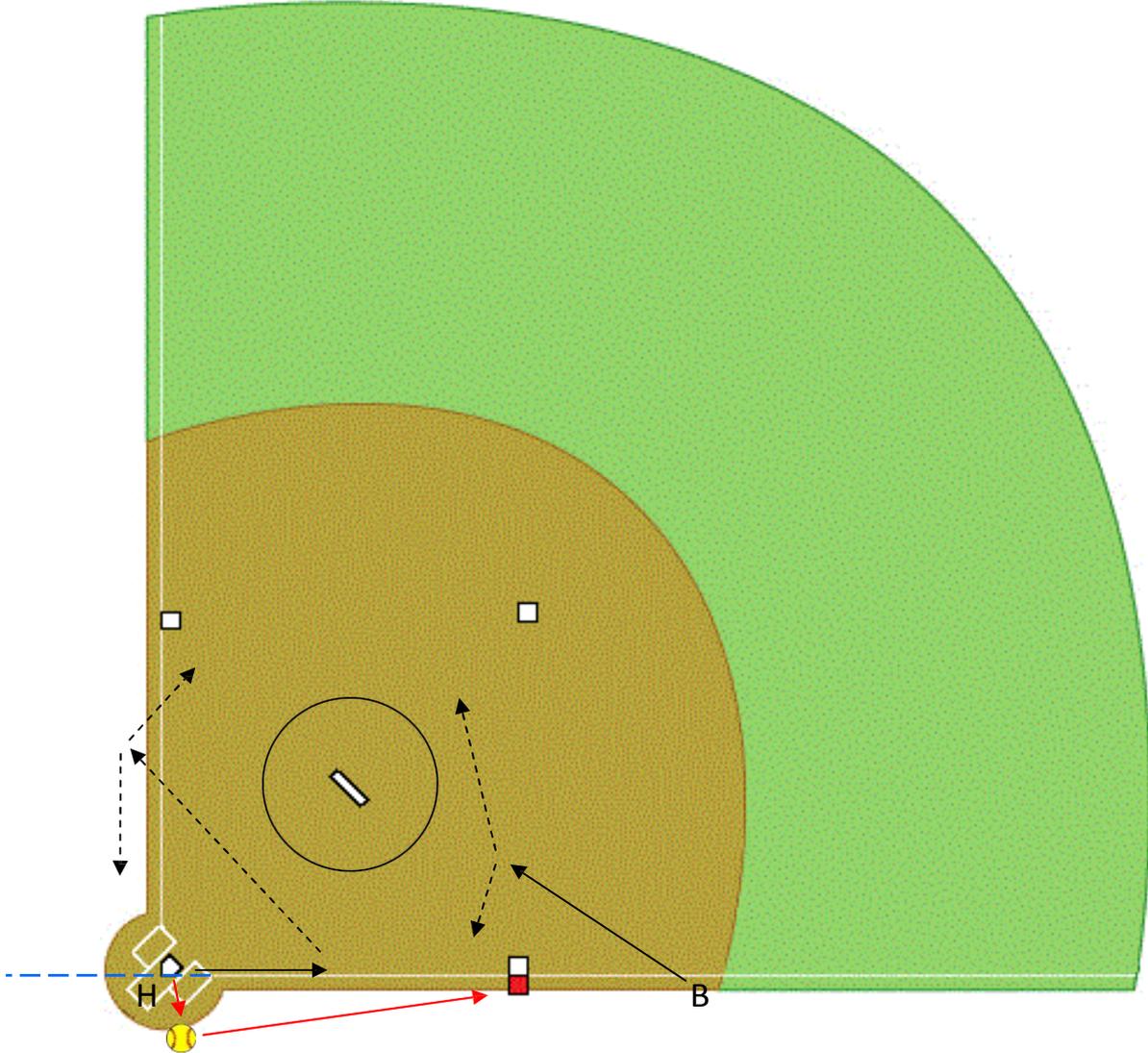
#### **Árbitro de Bases**

Se coloca a unos 6 metros detrás del 1B en territorio foul.

Con el inicio del movimiento del lanzamiento debe asumir la “ready position” que le permita una fácil salida en caso de cualquier jugada.

## 04—Bases Vacías

### Strike Out y Bola Perdida en Territorio Foul (Lado Derecho)



#### Nota:

Por bola perdida en zona foul por el lado derecho se entiende cada bola que se encuentra a la derecha de la línea de foul de primera, comprendiendo la extensión detrás de home (línea discontinua azul)

#### Árbitro de Home

Entra en el cuadro y sigue, por unos pasos, al bateador-corredor a lo largo de la línea de foul listo para ayudar al árbitro de bases en caso de fuera de la primera base (solo si es consultado) o jugada de tocar. En el caso de que se produzca una interferencia o una obstrucción la jugada es también de su competencia (automáticamente sin necesidad de ser consultado).

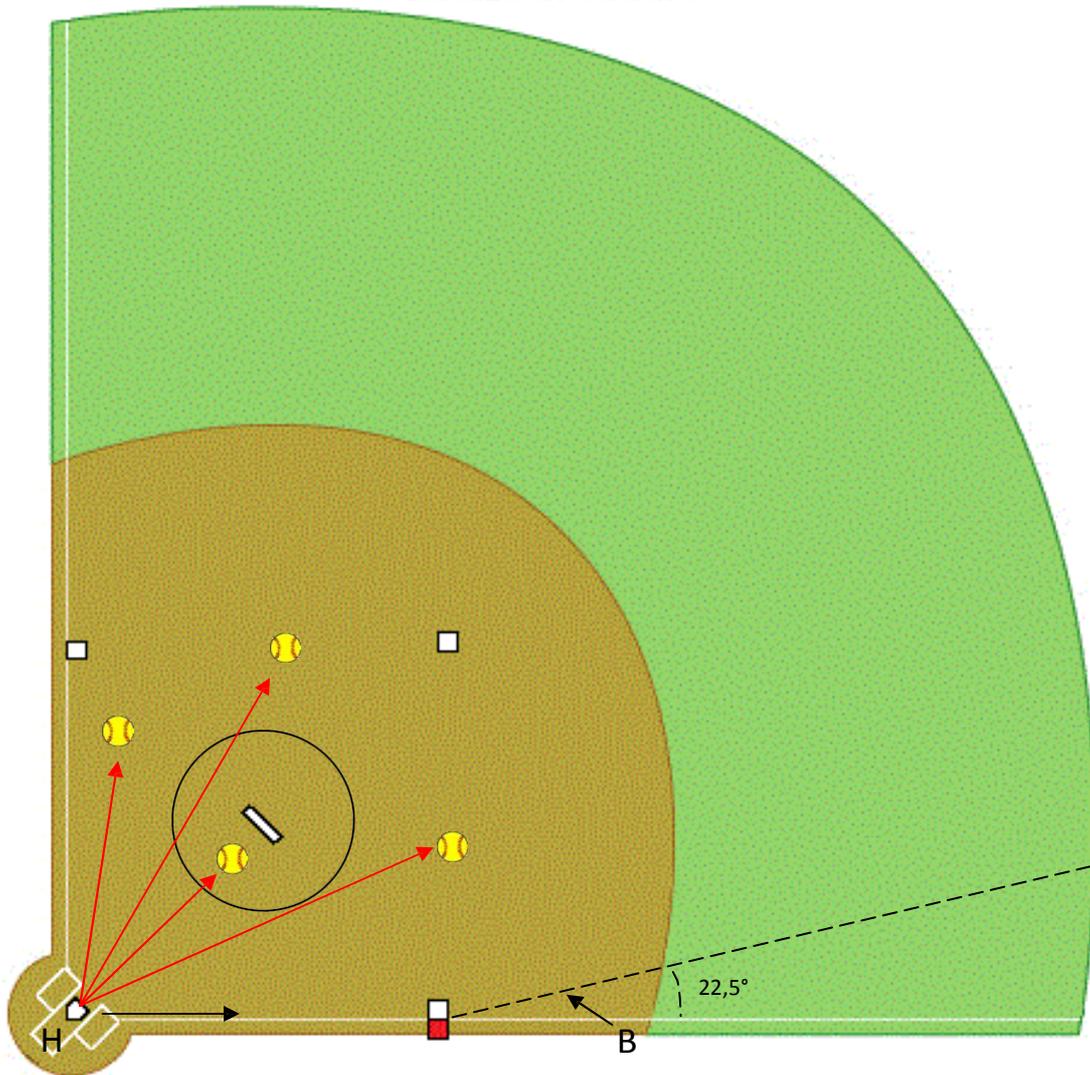
Segunda Fase (discontinuo): Si la bola se pierde en 1B, entonces H debe dirigirse a la "holding zone", preparado para una posible jugada en 3B y posteriormente en home.

#### Árbitro de Bases

Entra en territorio bueno en el camino entre 1B y 2B.

La posición en este caso es más profundo ya que, dada la procedencia del tiro, B debe estar en disposición de ver la bola entrando en el guante del defensor; si no se coloca en la posición adecuada corre el riesgo de tener el cuerpo del defensor que le tapa la cogida.

## 05—Bases Vacías Batazo al Cuadro



### Árbitro de Home

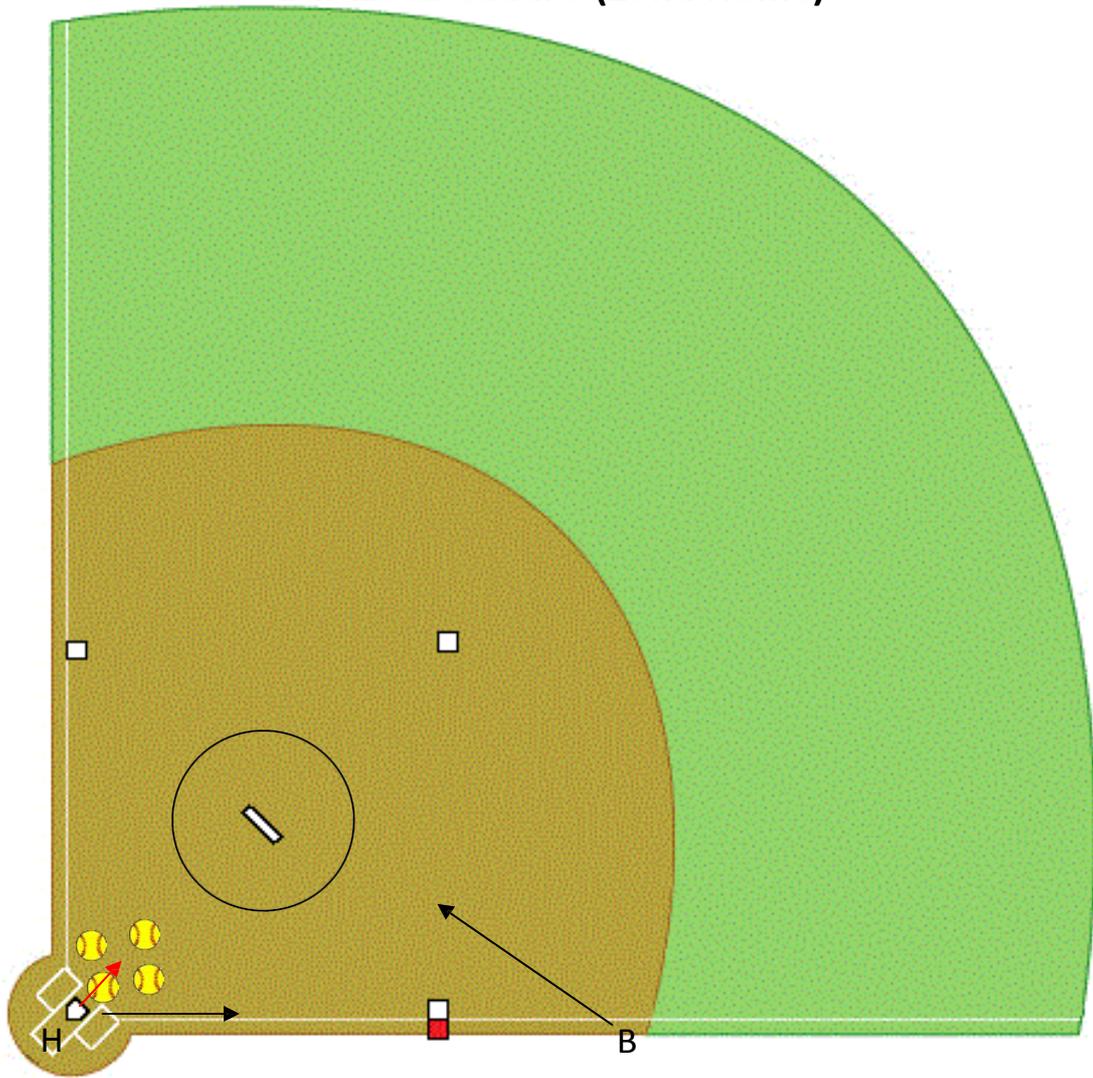
Entra al cuadro y sigue al bateador-corredor a lo largo de la línea de foul hasta media calle, preparado para ayudar al árbitro de bases en caso del pie fuera de la primera base (solo si es consultado), o en jugada de tocar. En el caso de que se produzca una interferencia o una obstrucción la jugada es también de su competencia (automáticamente sin necesidad de ser consultado).

### Árbitro de Bases

Entra en territorio bueno alrededor de 1 m / 1.5 m (aproximadamente con un ángulo de 22,5° respecto a la línea de foul) para tener el ángulo con la jugada; de tal manera que deberá ser menor en los casos en los que la bola sea jugada por el defensor de segunda base. En cualquier caso el internamiento no debe ser demasiado acentuado. No se debe colocar demasiado cerca de la 1B porque se arriesga a perder la visión completa de la acción (colocarse demasiado cerca de la base es contraproducente!). Se tiene siempre que poder ver la figura entera del defensor y, al mismo tiempo, la doble base y al corredor.

## 06—Bases Vacías

### Batazo al Cuadro (Zona Home)



#### Árbitro de Home

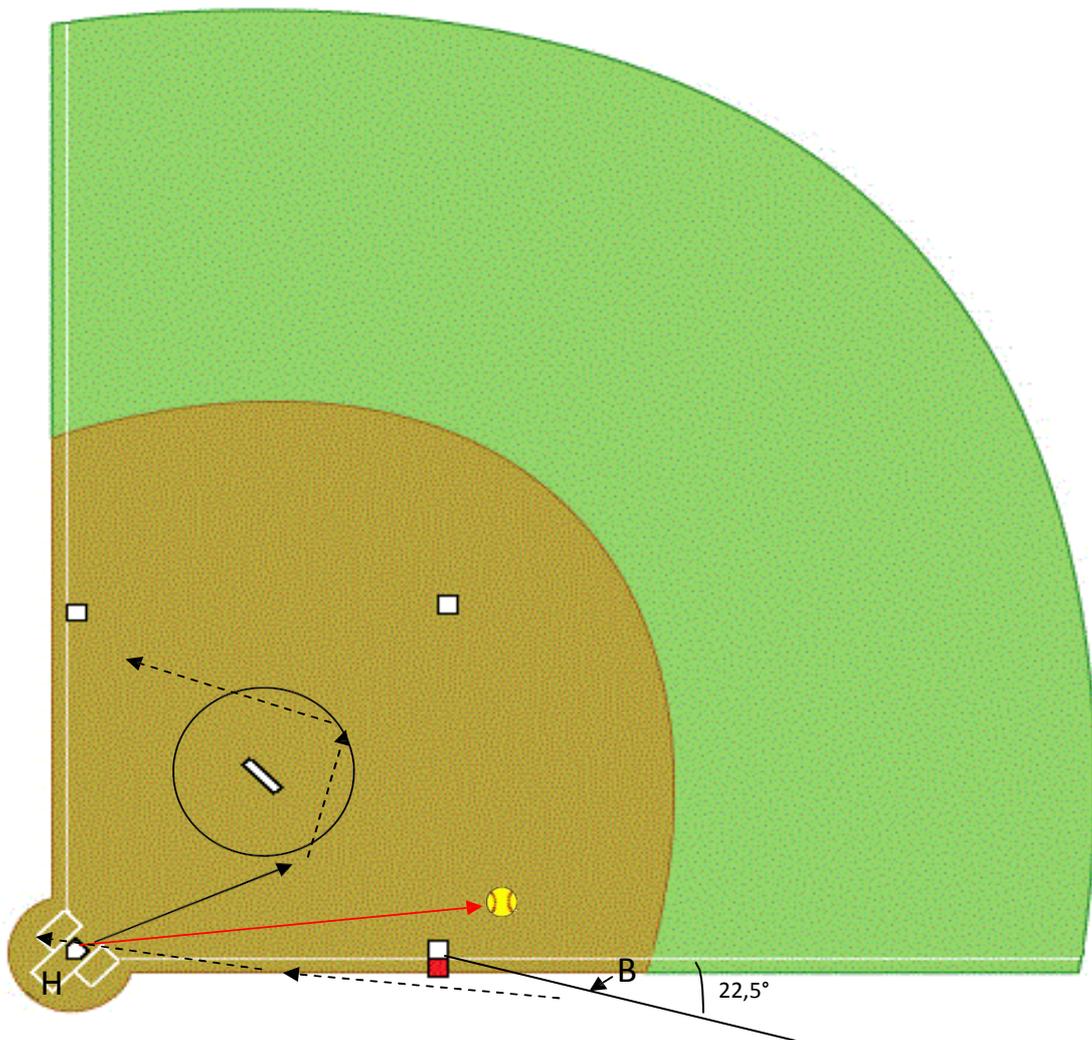
Entra al cuadro y sigue al bateador-corredor a lo largo de la línea de foul hasta media calle, preparado para ayudar al árbitro de bases en caso del pie fuera de la primera base (solo si es consultado), o en jugada de tocar. En el caso de que se produzca una interferencia o una obstrucción la jugada es también de su competencia (automáticamente sin necesidad de ser consultado).

#### Árbitro de Bases

Entra en territorio bueno en el camino entre 1B y 2B para tener un buen ángulo con la jugada y para poder ver la bola entrando en el guante del defensor. No se debe colocar demasiado cerca de la 1B porque se arriesga a perder la visión completa de la acción (colocarse demasiado cerca de la base es contraproducente!). Se tiene siempre que poder ver la figura entera del defensor y, al mismo tiempo, la doble base y al corredor.

## 07—Bases Vacías

### Batazo al Cuadro muy a la Izquierda del Defensor de Segunda Base



#### Árbitro de Home

Entra al cuadro hacia el círculo del lanzador, preparado para ayudar al árbitro de bases en caso del pie fuera de la primera base (solo si es consultado), o en jugada de tocar. En el caso de que se produzca una interferencia o una obstrucción la jugada es también de su competencia (automáticamente sin necesidad de ser consultado).

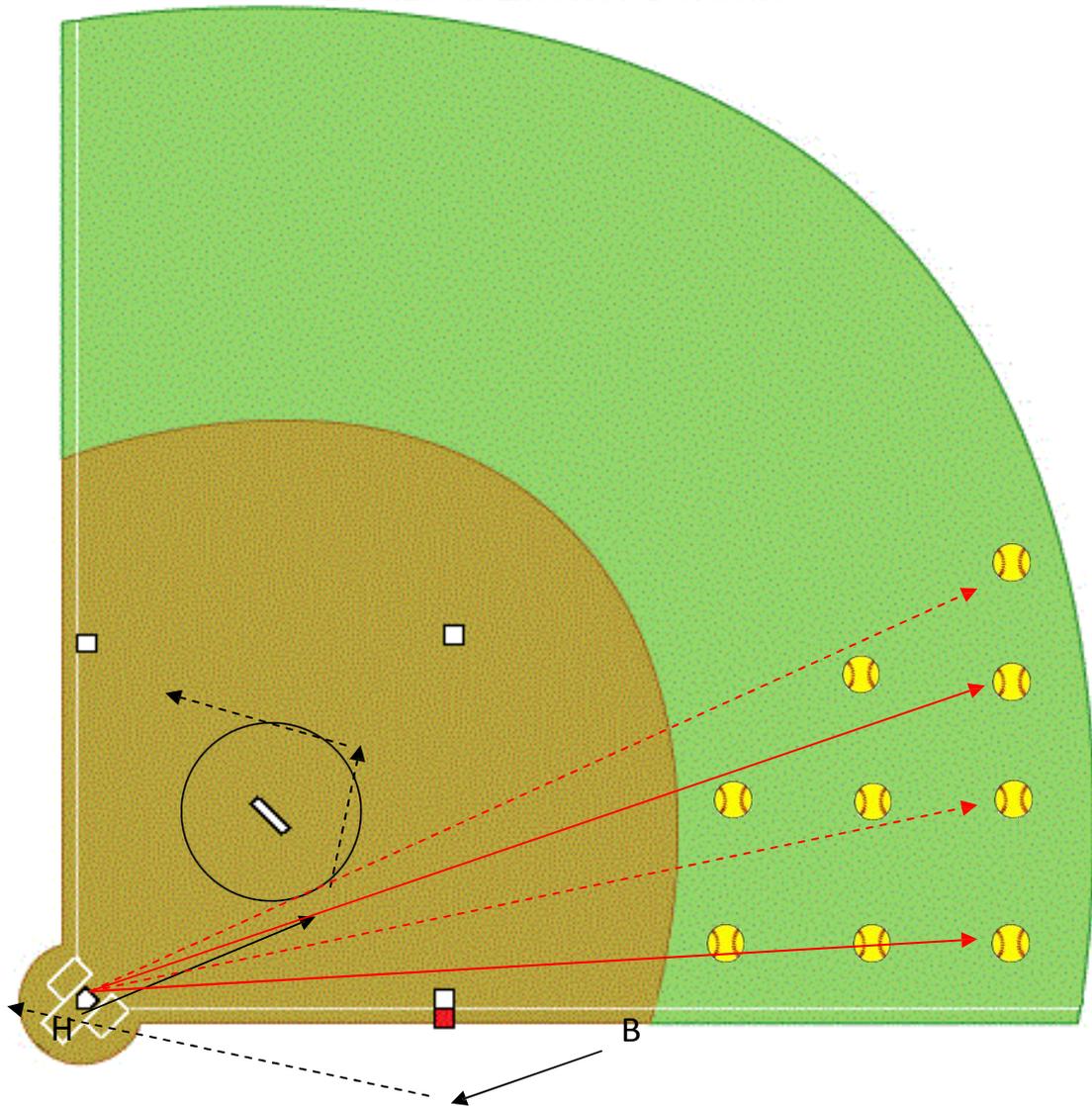
Segunda Fase (discontinuo): Si la bola se va al exterior o se le escapa al 1B entonces H debe dirigirse hacia 2B en un primer momento, y después hacia 3B.

#### Árbitro de Bases

Para no interferir con el defensor de segunda base se coloca en territorio foul, buscando el mejor ángulo para el juzgar en 1B (en este caso el ángulo de  $22,5^{\circ}$  debe ser medido hacia el lado contrario). La posición se refiere respecto a una bola normal en el cuadro, el ángulo de  $22,5^{\circ}$  es ideal para tener enfrente todos los elementos de la jugada.

Segunda Fase (discontinuo): Si la bola va al exterior o se desvía de 1B, debe dirigirse a la "holding zone" y después a home.

## 08—Bases Vacías Batazo al Exterior Derecho



### Árbitro de Home

Entra al cuadro hacia el círculo del lanzador y juzga el fly.

Segunda Fase (discontinuo): Si la jugada prosigue entonces H debe dirigirse hacia la 2B en un primer momento, y después hacia 3B.

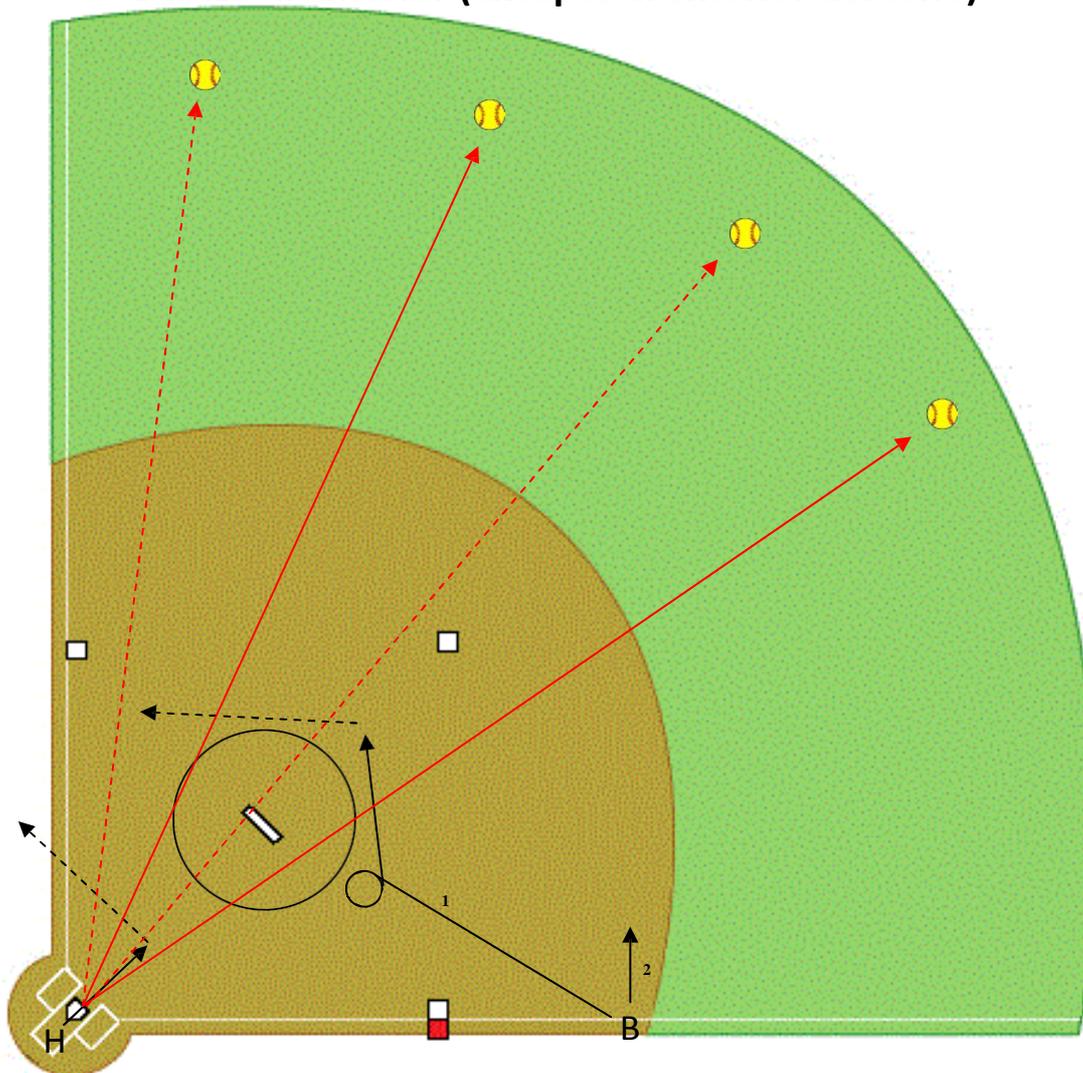
### Árbitro de Bases

Para no interferir con el posible tiro se coloca en territorio foul buscando el mejor ángulo para la juzgar la jugada en 1B. Es necesario poner el máximo de atención en la búsqueda del mejor ángulo, porque la bola y el corredor vienen de direcciones opuestas.

Segunda Fase (discontinuo): Si la bola va al exterior o se desvía de 1B, debe dirigirse a home.

## 09—Bases Vacías

### Batazo al exterior (excepto al exterior derecho)



#### Árbitro de Home

Entra en el cuadro (unos pocos pasos en la dirección de la bola) y juzga la eventual atrapada del fly.

Segunda Fase (discontinuo): Vuelve hacia la “holding zone” (zona de espera) para una posible jugada en home.

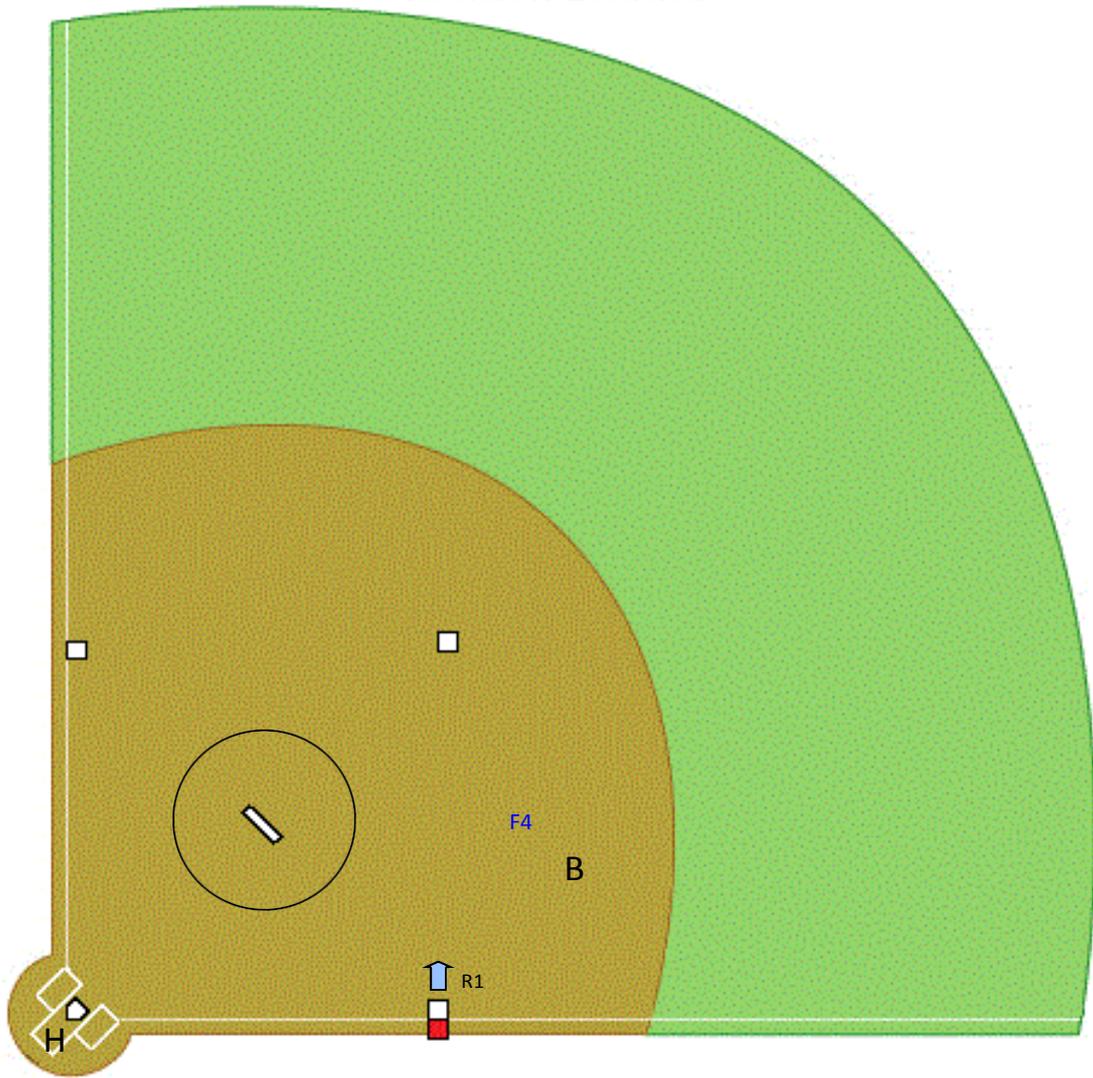
#### Árbitro de Bases

Entra al cuadro para seguir la carrera del bateador-corredor (flecha1), controla el paso por 1B y lo sigue hacia 2B.

Nota: con la evolución del juego es cada vez más frecuente ver al exterior centro que intenta (sobre un batazo al suelo) la eliminación en 1B del bateador-corredor. Es por esto que si se “intuye” un tiro a 1B no se debe entrar al cuadro y se debe quedar en la posición que se indica en la flecha 2.

Segunda Fase (discontinuo): Si el corredor sigue hacia tercera base, es B quien lo sigue y juzga en 3B.

## 10—Corredor en 1B Posición Estática



### Árbitro de Bases

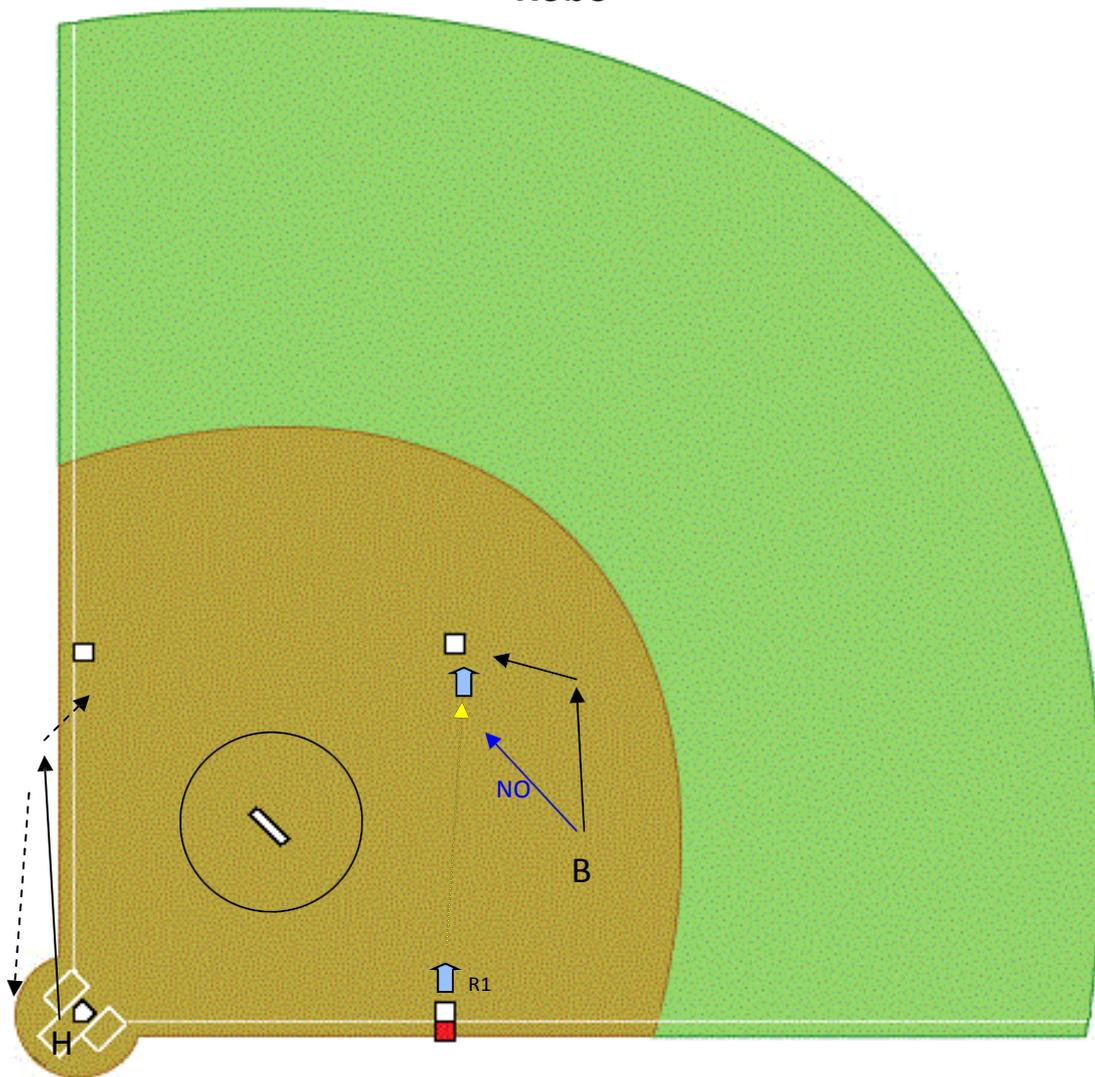
Se posiciona dos/tres pasos por detrás del defensor de segunda base y a su izquierda. Es de su competencia la salida del corredor en el lanzamiento.

Si el defensor de segunda base juega extremadamente cerrado hacia la 1B se puede decidir colocarse a su derecha.

Controla siempre no obstruir la vista del defensor.

## 11—Corredor en 1B

### Robo



#### Árbitro de Home

Se mueve (inmediata y rápidamente) hacia la 3B y tiene la competencia para una eventual jugada en 3B y/o para el paso por la base y para una jugada en home.

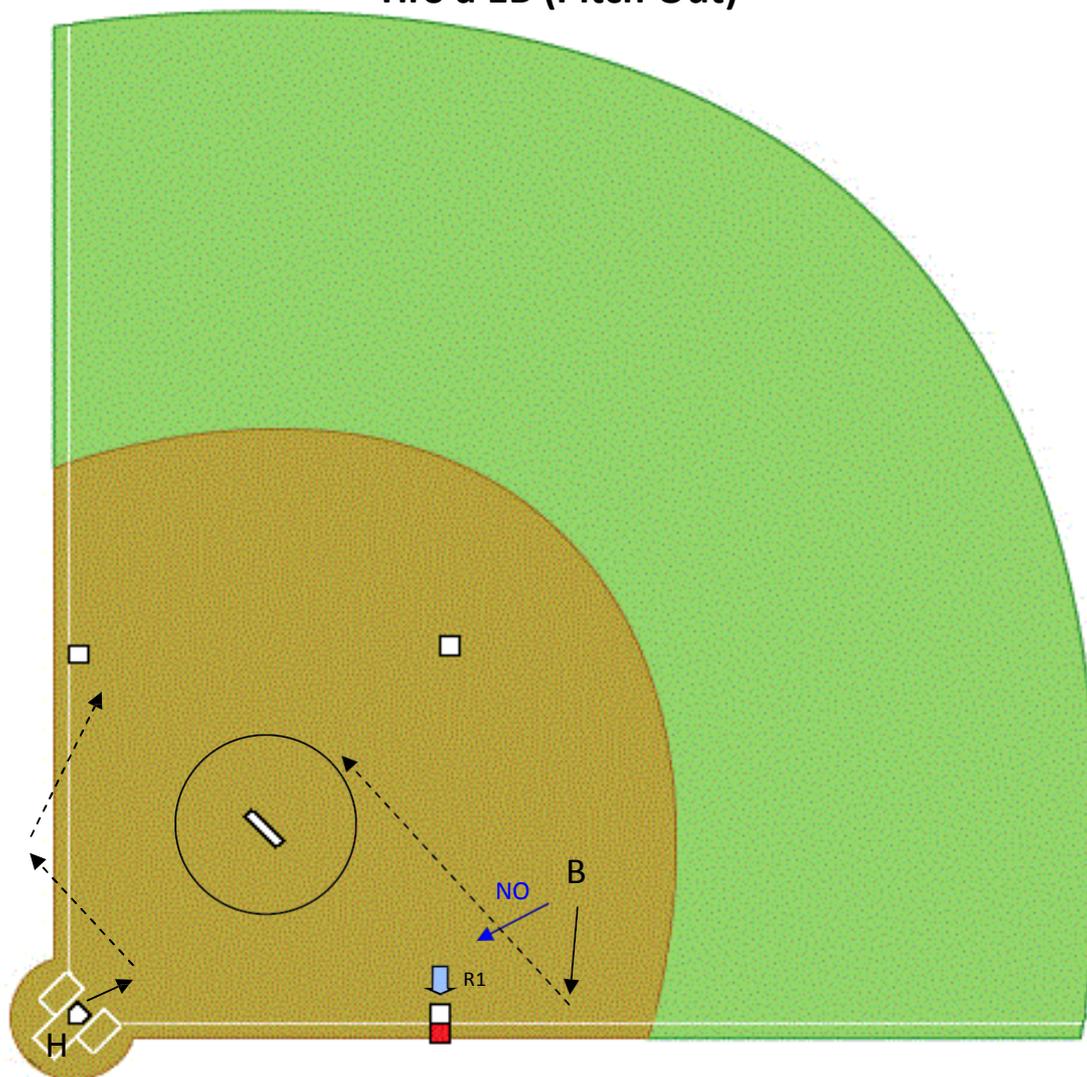
#### Árbitro de Bases

Se acerca a 2B para juzgar la jugada.

Importante: se debe correr paralelamente a la línea de las bases y cerrar hacia la base solo al momento exacto de la jugada (bola, corredor, defensor, toque), como en el gráfico; no se debe cerrar demasiado pronto hacia la base porque se corre el riesgo de encontrarse a la espalda del corredor, perdiendo de esta forma la visualización de la base y del toque.

El movimiento del árbitro debe iniciarse en el momento en el que el corredor deja la base. Esperar a moverse hacia la 2B cuando el corredor pasa delante es demasiado tarde e implica una llamada retrasada en 2B.

## 12—Corredor en 1B Tiro a 1B (Pitch Out)



### Árbitro de Home

Controla la posible interferencia del bateador al receptor y mira hacia 1B para poder ayudar (solo si es consultado) al árbitro de bases en su decisión.

Segunda fase (línea discontinua): en el caso de una bola perdida se dirige a la “holding zone” para juzgar una posible jugada en tercera base, y eventualmente sigue al corredor hacia home.

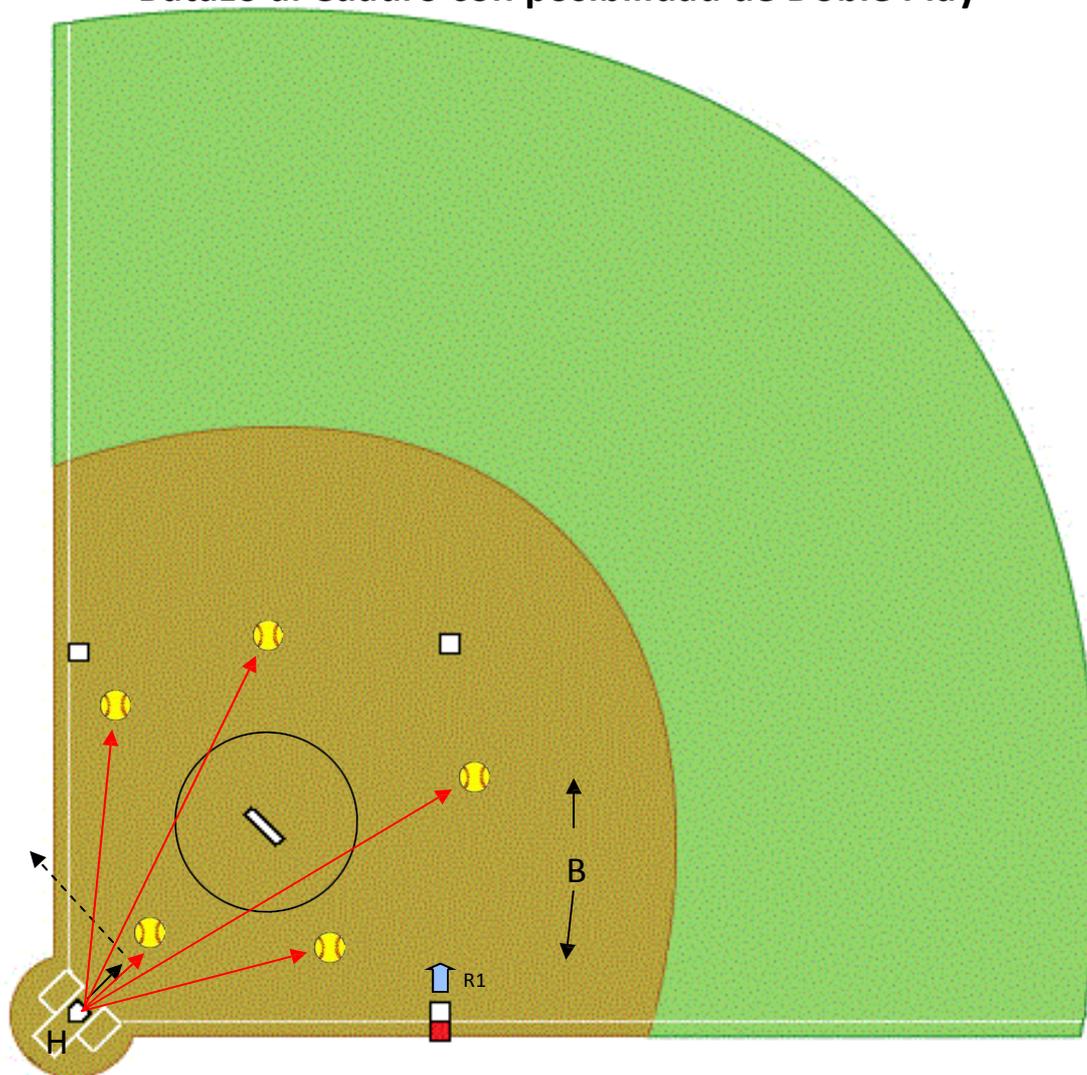
### Árbitro de Bases

Presta mucha atención al movimiento del defensor antes del lanzamiento y está preparado para seguirlo en el momento en el que se dirija hacia 1B. El movimiento hacia la base debe ser paralelo a la línea de bases, evitando encontrarse con la espalda del defensor, que en ese caso tapanía la visión sobre la jugada.

Segunda fase (línea discontinua): En caso de una bola perdida en 1B, entra al cuadro para estar listo para seguir al corredor, si este decide ir hacia 2B, y puede eventualmente seguir el movimiento hasta 3B.

## 13—Corredor en 1B

### Batazo al Cuadro con posibilidad de Doble Play



#### Árbitro de Home

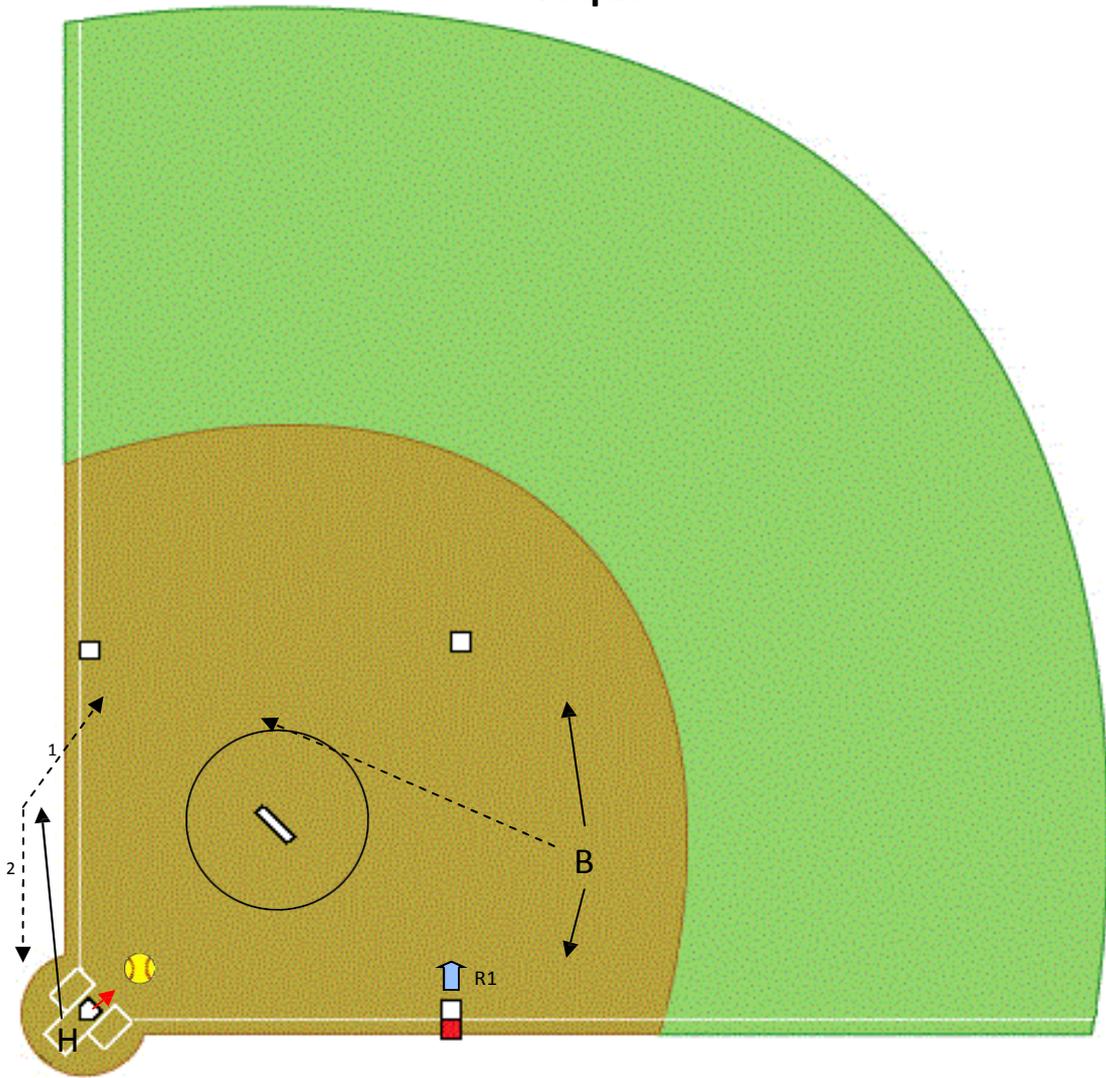
Entra al cuadro (unos pasos hacia la bola). Se mueve hacia la 3B. Tiene la competencia ante una posible jugada en 3B si prosigue la jugada, tal y como se ilustra en la figura 12.

#### Árbitro de Bases

Juzga la jugada en 2B y después la llegada en 1B. La jugada de 1B será probablemente más cerrada, y es por este motivo que se debe colocar más cargado hacia 1B (en el gráfico se indica con una flecha más larga).

Es importante, sin embargo, no dejar de mirar la 2B demasiado pronto para poder evaluar correctamente la posibilidad de una bola caída, una mala cogida o una interferencia del corredor que está llegando de 1B.

## 14—Corredor en 1B Toque



### Árbitro de Home

Señala si la bola es buena o foul.

Se mueve hacia la 3B por territorio foul para una eventual jugada sobre el primer corredor (flecha 1); si la jugada continúa vuelve a home para una posible jugada (flecha 2).

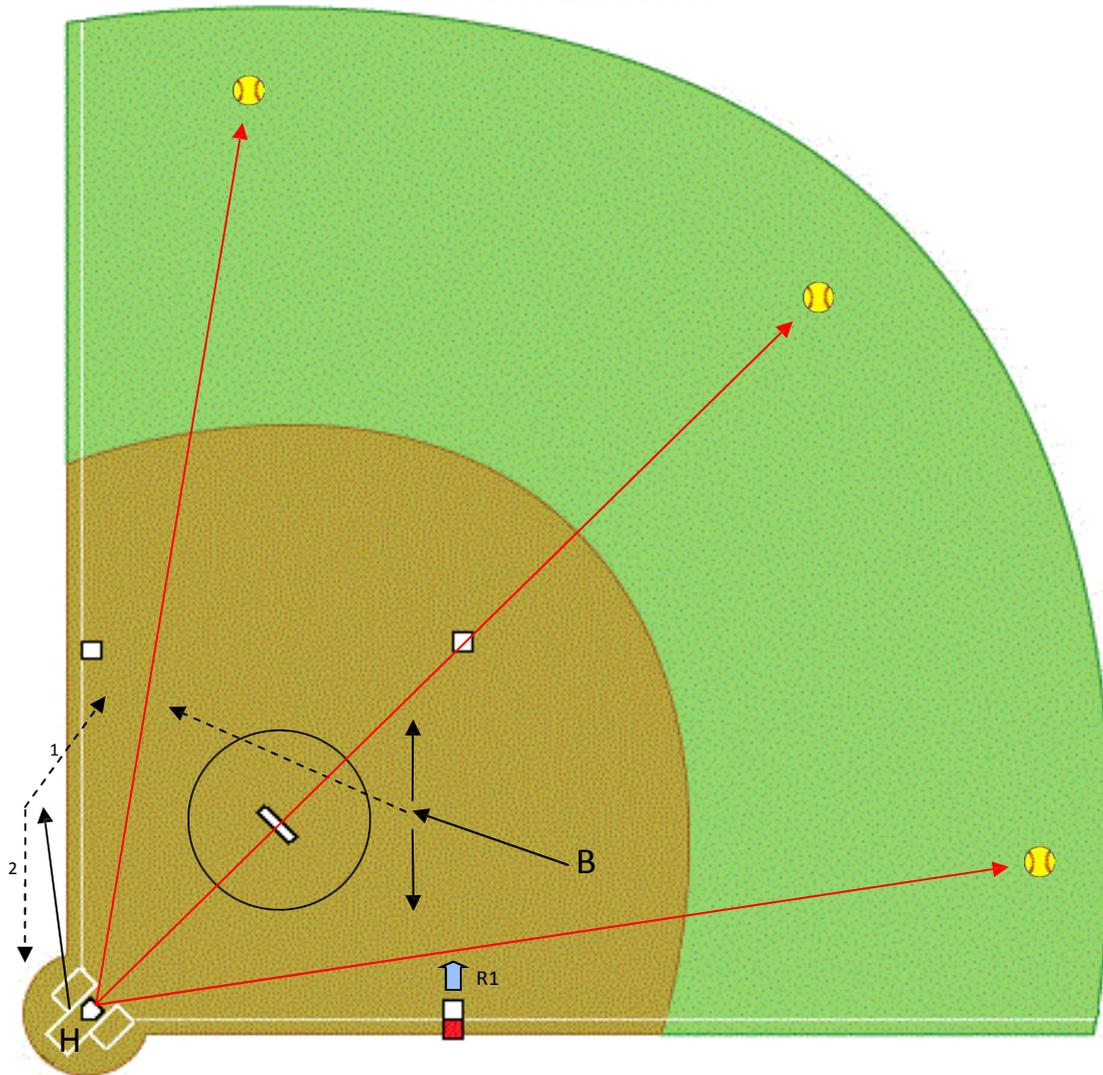
### Árbitro de Bases

Tiene competencia para la jugada en 2B o en 1B.

Segunda Fase (discontinua): si la jugada continúa sigue al bateador-corredor hasta 3B.

## 15—Corredor en 1B

### Hit a los Exteriores



#### Árbitro de Home

Se dirige inmediatamente hacia la “holding zone”.

Segunda Fase (discontinua): Si la jugada continúa juzga la jugada en 3B sobre el primer corredor y después vuelve a home para cualquier otra jugada.

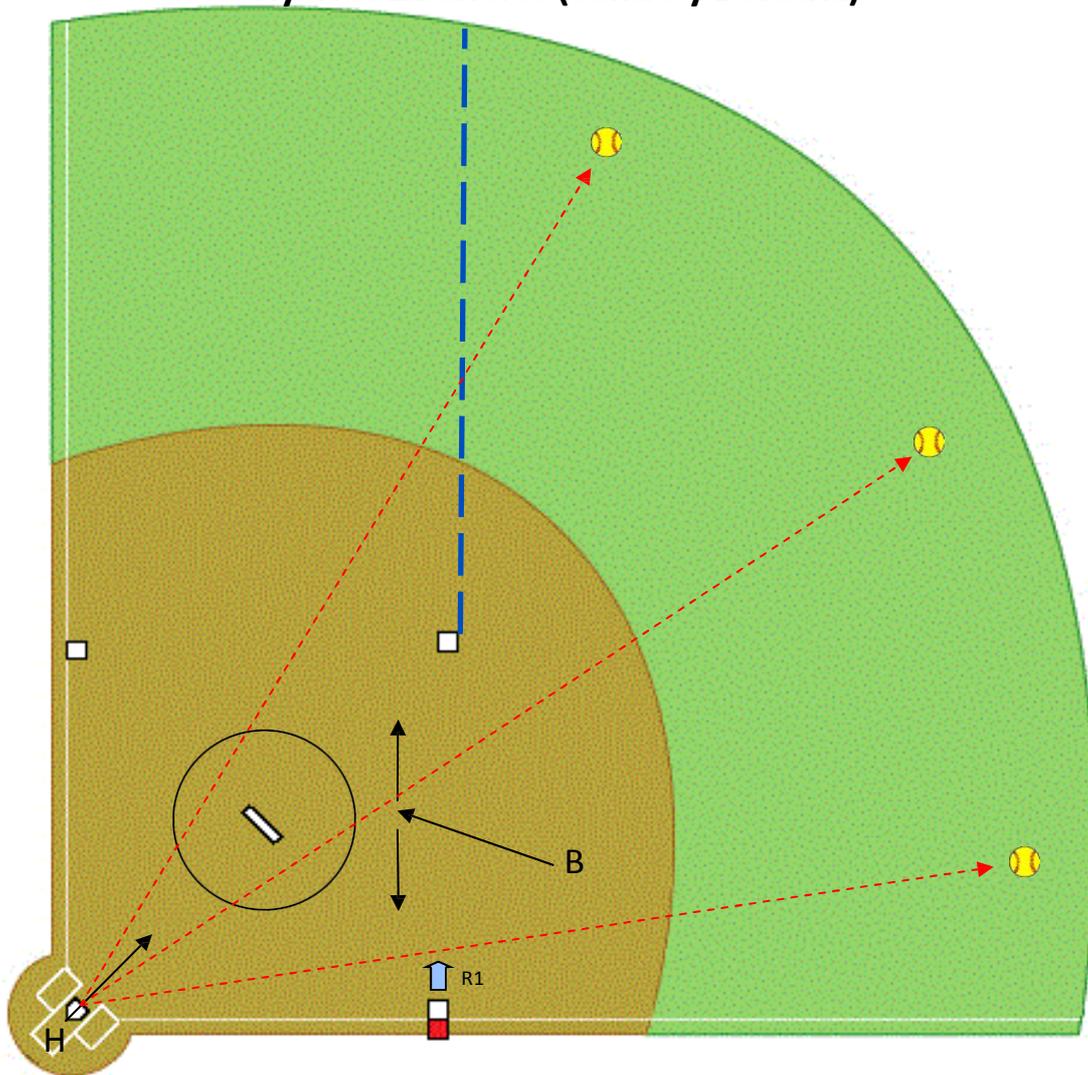
#### Árbitro de Bases

Entra al cuadro y tiene la competencia para la jugada en 2B y en 1B.

Segunda Fase (discontinua): Si la jugada continúa sigue al bateador-corredor hasta 3B.

## 16—Corredor en 1B

### Fly a los Exteriores (Centro y Derecha)



#### **Nota:**

Por un fly al centro o la derecha se entienden todos aquellos flys que se encuentran a la derecha de la línea azul discontinua en el gráfico; es decir la prolongación imaginaria de la línea entre primera y segunda base.

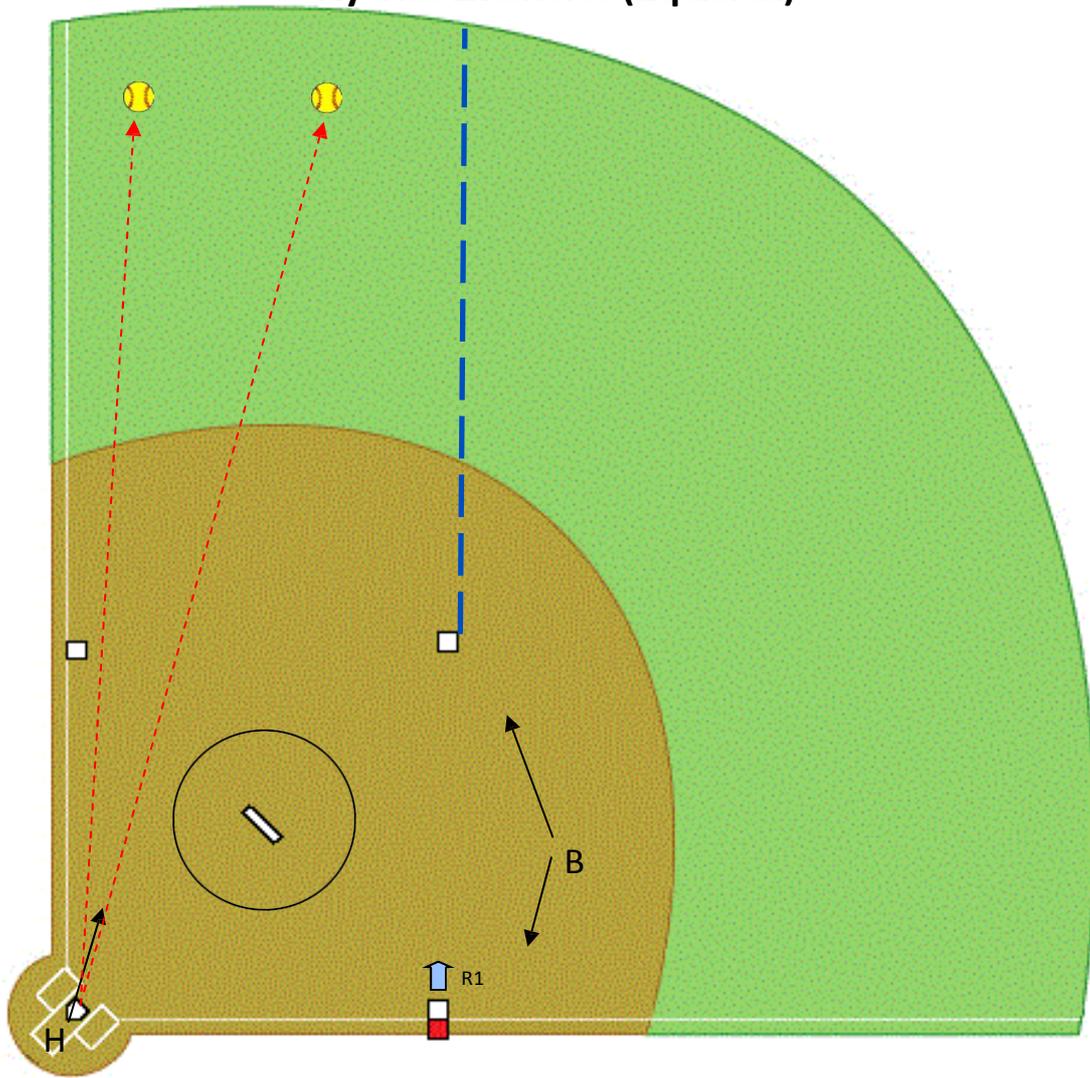
#### **Árbitro de Home**

Entra en territorio bueno y juzga la cogida. Es responsable de la salida de R1 en el fly. Si la bola no es cogida se aplica la figura 15.

#### **Árbitro de Bases**

Entra al cuadro;  
Juzga la llegada a 2B o el regreso a 1B.  
Si la bola no es cogida se aplica la figura 15.

## 17—Corredor en 1B Fly a los Exteriores (Izquierda)



### **Nota:**

Por fly al exterior izquierdo se entiende todos aquellos flys que se encuentran a la izquierda de la línea azul discontinua del gráfico; es decir la prolongación imaginaria de la línea entre primera y segunda base.

### **Árbitro de Home**

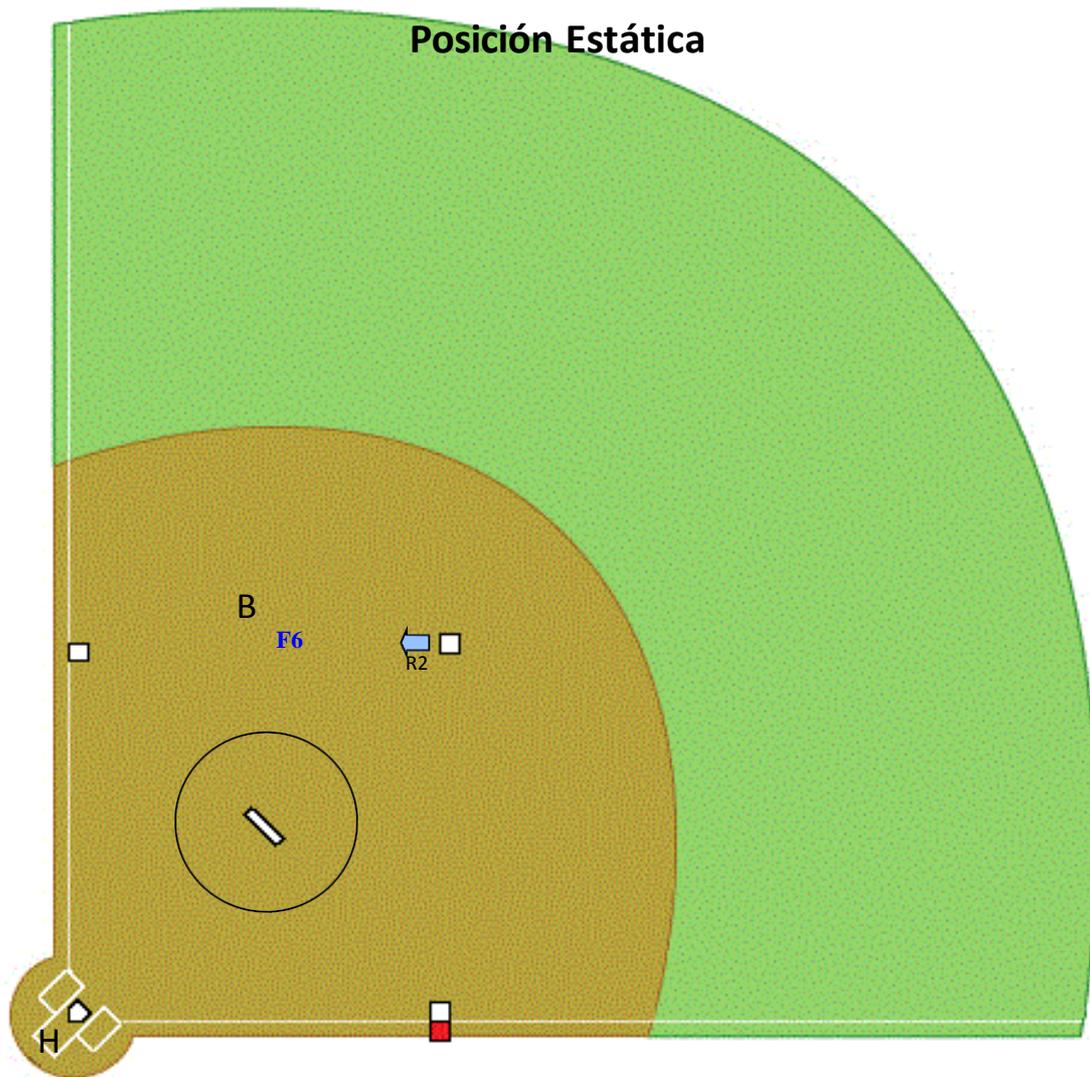
Entra en territorio bueno y juzga la cogida. Si la bola no es cogida se aplica la figura 15.

### **Árbitro de Bases**

Permanece fuera respecto a la línea de las bases y controla la salida del corredor de la 1B; juzga la llegada a 2B o el regreso a 1B.

Si la bola no es cogida se aplica la figura 15.

## 18—Corredores en 2B, en 3B, en 1B y 2B, en 1B y 3B, en 2B y 3B, bases llenas



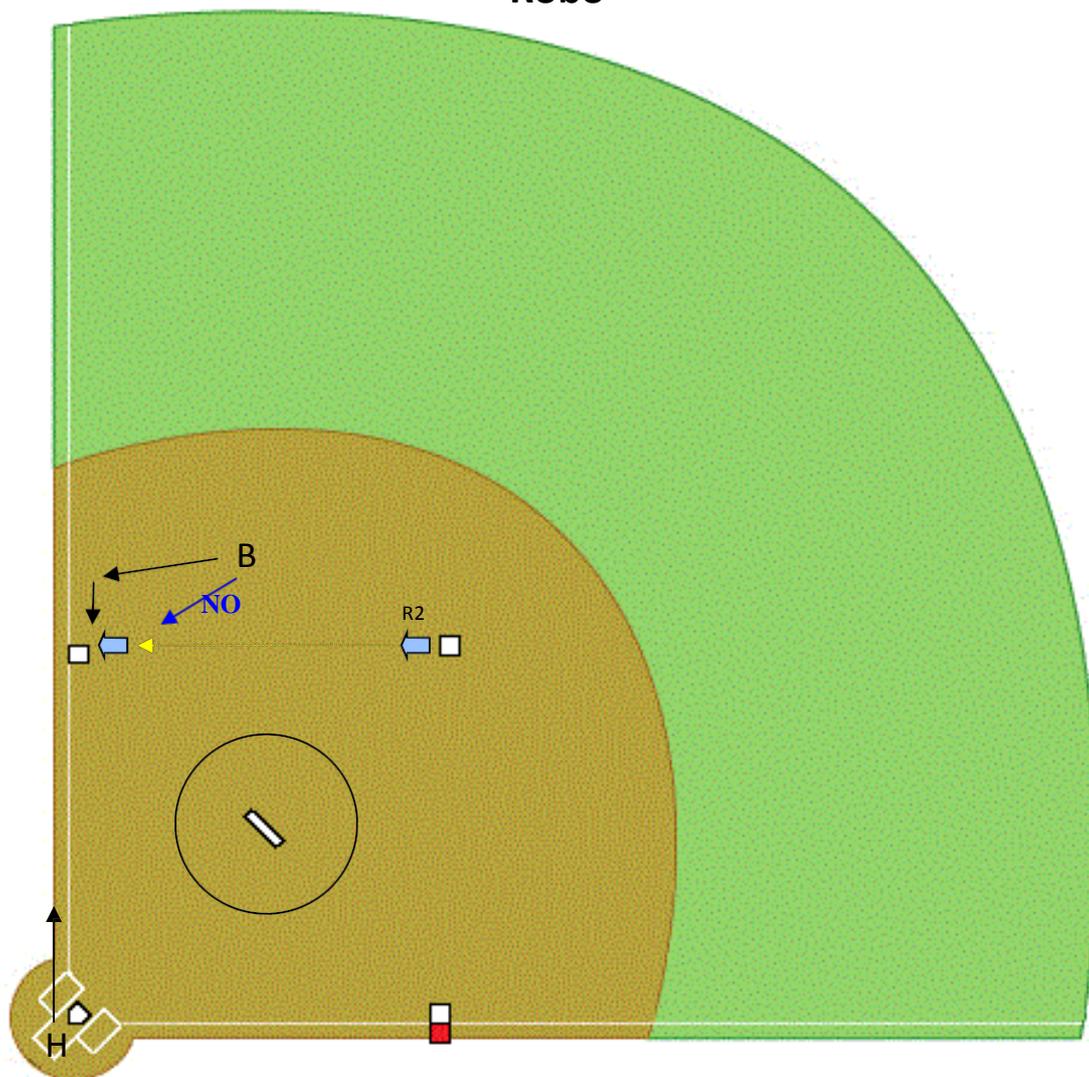
### Árbitro de Bases

Se posiciona dos/tres pasos detrás del interbase y a su derecha. Tiene la responsabilidad sobre la salida de los corredores en el lanzamiento.

Si coloca siempre a la derecha del interbase, porque moviéndose anticipadamente sobre el tiro del receptor puede juzgar en segunda base ante un posible pitch out;

Es preferible colocarse a la derecha para estar preparado ante un posible robo de la tercera base.

## 19—Corredor en 2B Robo



### Árbitro de Home

Se queda en la “holding zone” para un posible desarrollo de la jugada en home.

### Árbitro de Bases

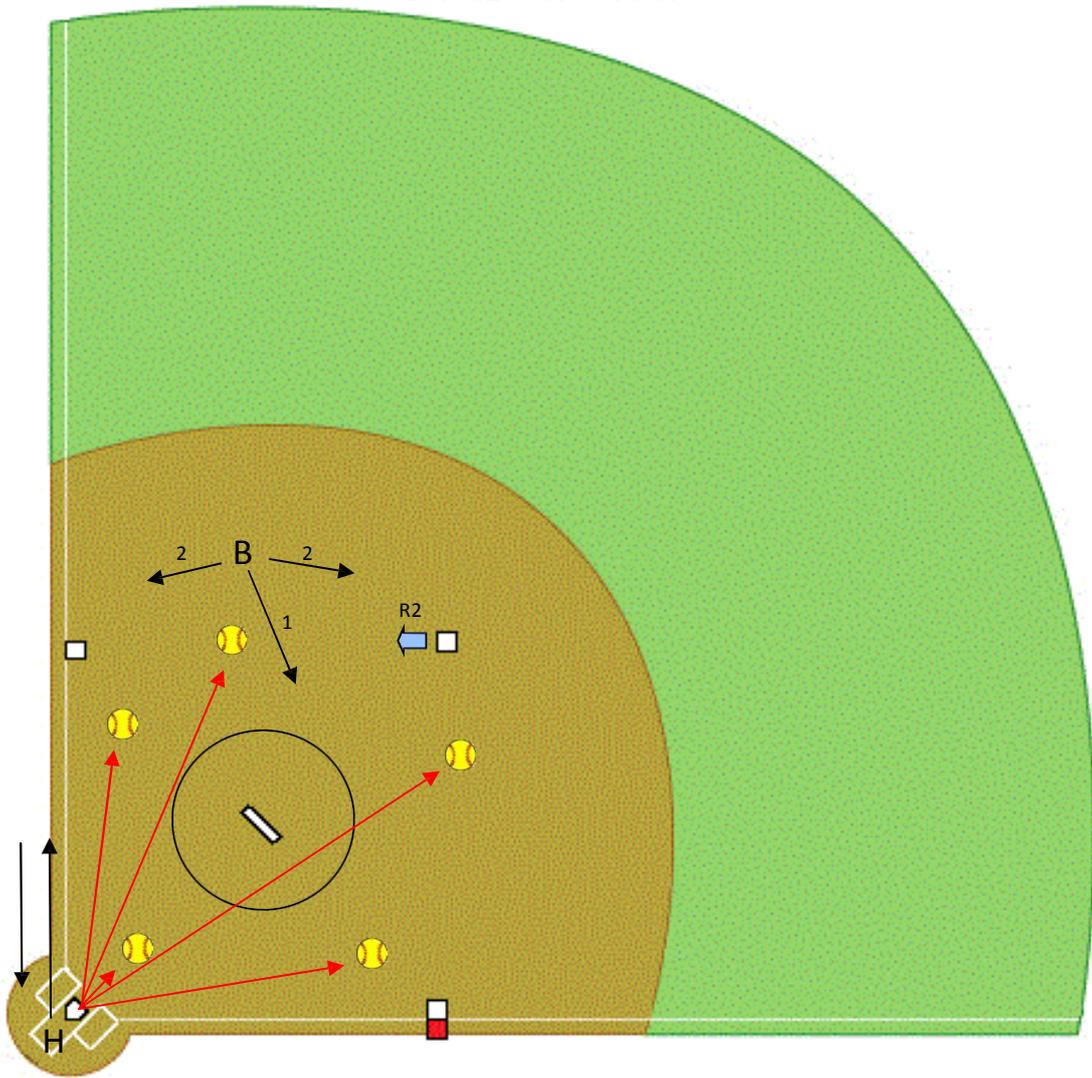
Se acerca a la 3B para la jugada.

Importante: se debe correr paralelamente a la línea de las bases y cerrar hacia la base solo al momento exacto de la jugada (bola, corredor, defensor, toque), como en el gráfico; no se debe cerrar demasiado pronto hacia la base porque se corre el riesgo de encontrarse a la espalda del corredor, perdiendo de esta forma la visualización de la base y del toque.

El movimiento del árbitro debe iniciarse en el momento en el que el corredor deja la segunda base.

Es demasiado tarde si el árbitro se mueve hacia la 3B cuando el corredor le pasa por delante, ya que esto implica una llamada retrasada en 3B.

## 20—Corredor en 2B Batizo al Cuadro



### Primera Jugada en 1B:

#### **Árbitro de Home**

Se mueve hacia la 3B en territorio foul, listo para una posible jugada en 3B. Si la jugada prosigue vuelve a home.

#### **Árbitro de Bases**

Entra al cuadro (si es posible y sin molestar al corredor y/o al defensor) para juzgar en 1B. Si prosigue la jugada sigue al bateador-corredor hasta 3B.

### Primera jugada en 2B o en 3B:

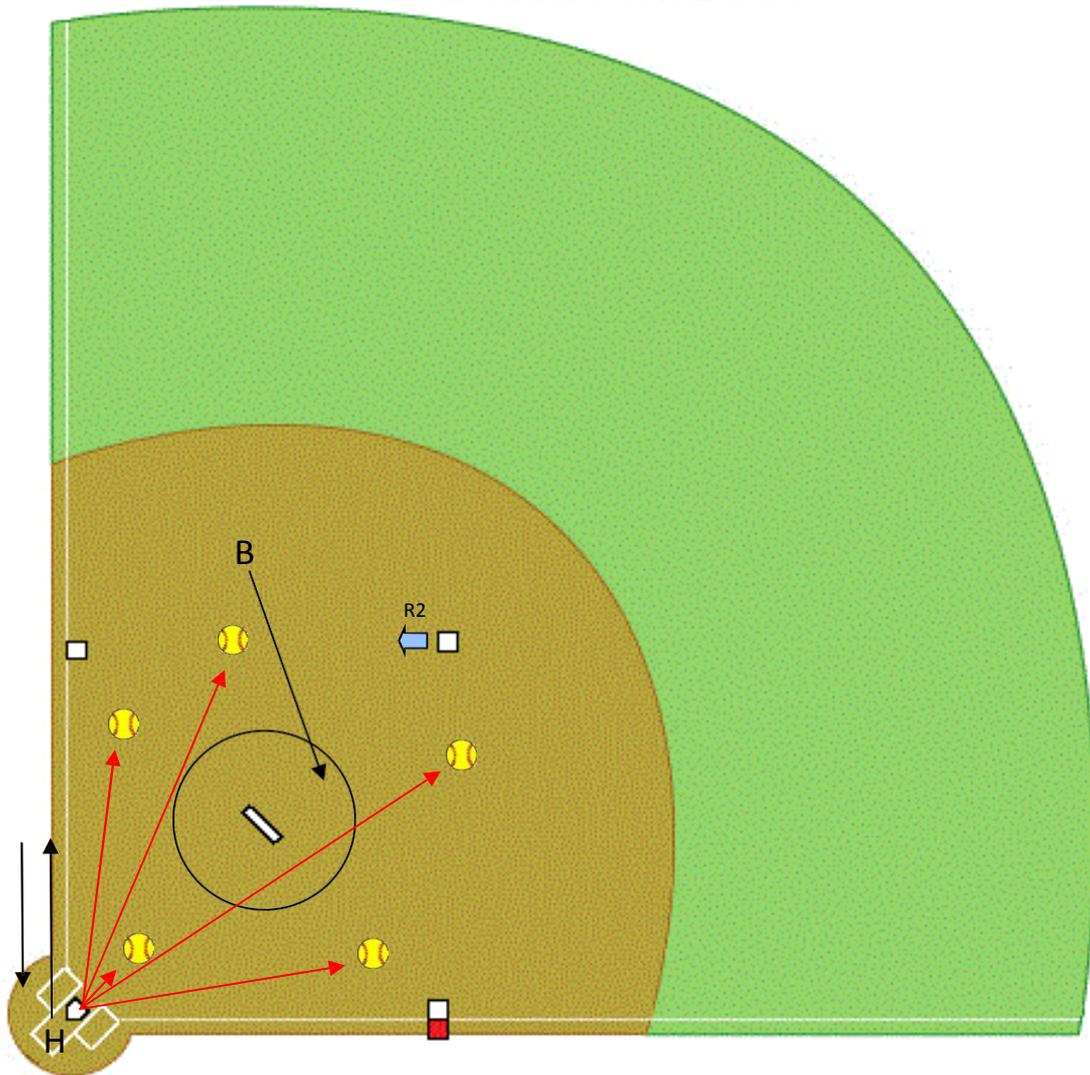
#### **Árbitro de Home**

Se mueve hacia la 3B en territorio foul para seguir la jugada, pero debe estar preparado ante una posible jugada en home.

#### **Árbitro de Bases**

Juzga la jugada en 3B o en 2B. Puede entrar al cuadro para una posterior jugada en 1B.

## 21—Corredor en 2B Batazo al Cuadro con 2 Outs



### Árbitro de Home

Se coloca en territorio foul.

Debe prestar particular atención a la 1B para poder ayudar al compañero en el caso de pie fuera del defensor.

### Árbitro de Bases

Entra al cuadro para el juicio en 1B.

Si juzga al bateador-corredor out, antes de hacer la llamada es aconsejable mirar a H para tener la confirmación de la posición del pie del defensor (Ver "Puntos Fundamentales" Señas).

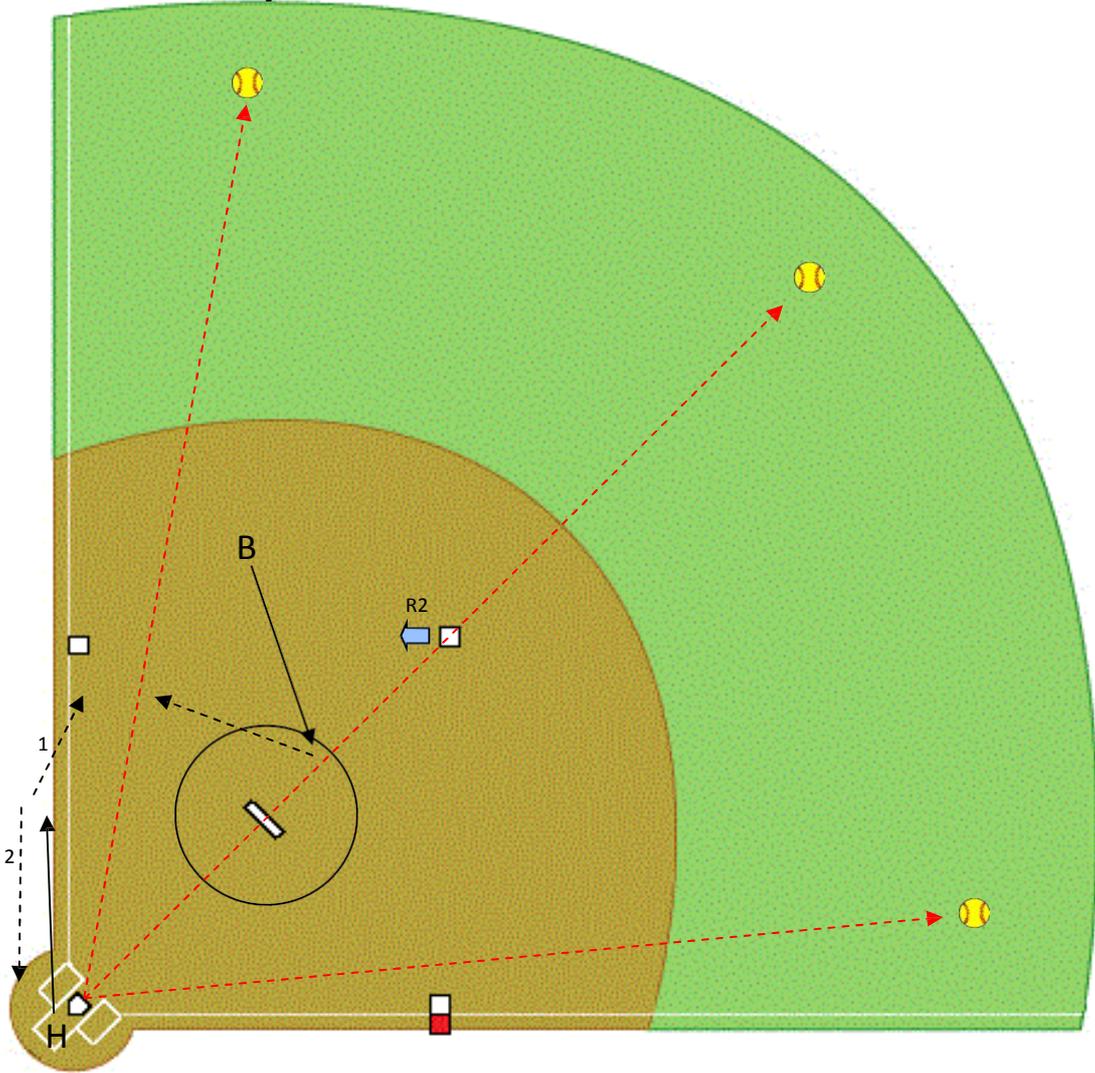
Se puede pedir hacer la consulta al compañero al terminar la acción en el caso en el que B haya cantado "safe" por pie fuera, pero no hacerlo nunca en el caso de que B haya cantado "out" con dos outs.

Atención: Entrar al cuadro no es fácil, porque el corredor de 2B estará en movimiento, y usted no deberá de obstruirlo.

Evalúe atentamente las intenciones de los defensores, porque en caso de jugada de tocar en 2B o en 3B, si se entra sin demora, se arriesga a encontrarse a la espalda del corredor, perdiendo en este caso la posibilidad de ver el toque (esta jugada en 2B o 3B es siempre de B). Entre entonces solamente después que esté absolutamente seguro que el defensor que tiene la bola tirará a 1B.

## 22—Corredor en 2B

### Fly a los Exteriores con Menos de 2 Outs



#### Árbitro de Home

Juzga el fly quedándose en territorio foul.

Es responsable de la jugada/paso por 3B del primer corredor (flecha 1) y después vuelve a home (flecha 2). Siempre que R2 haga pisa y corra desde la 2B es competencia de H juzgar la llegada a 3B.

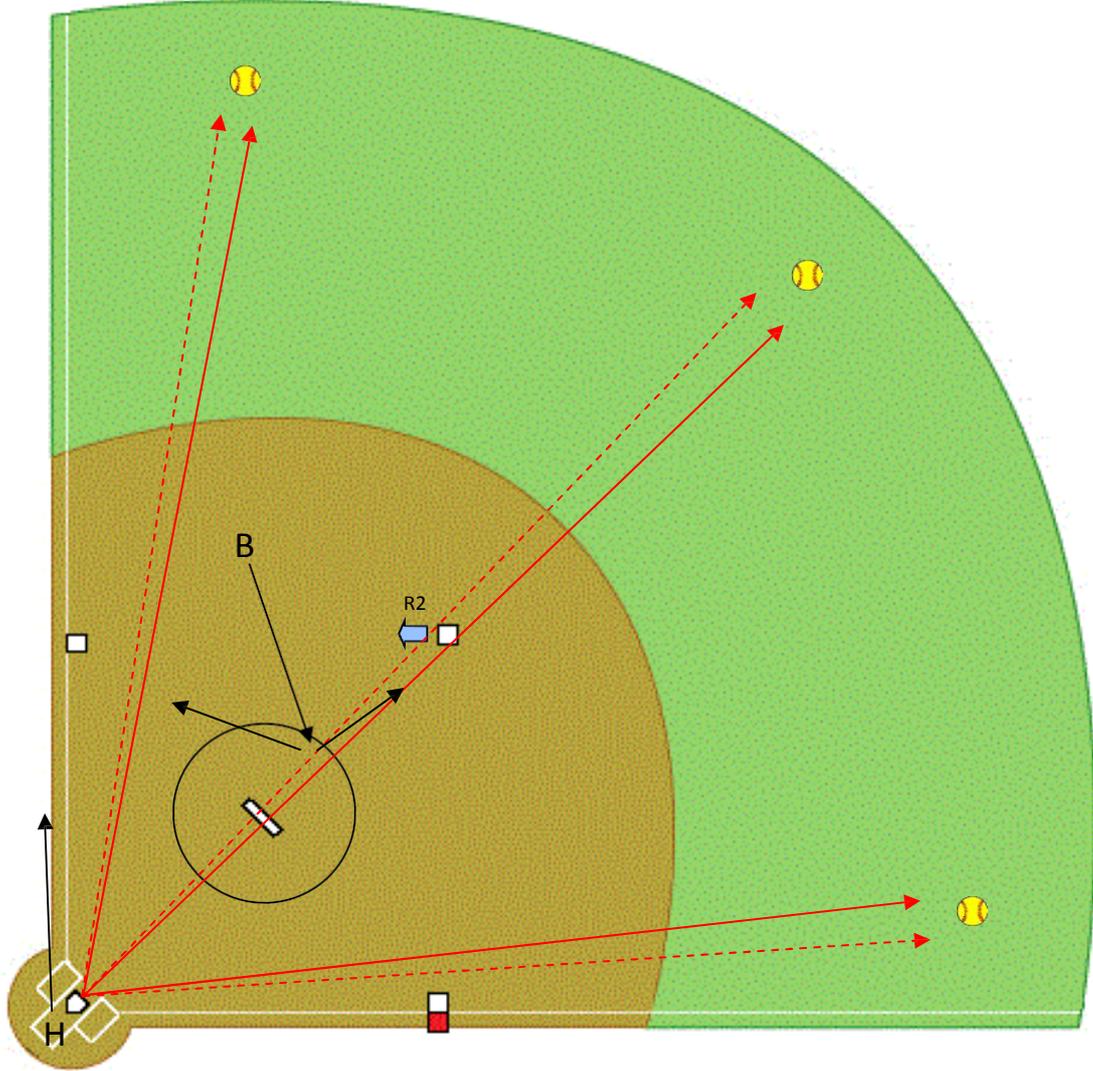
#### Árbitro de Bases

Entra al cuadro y se alinea para juzgar la salida del corredor de 2B.

Con la bola en el suelo controla el paso del bateador-corredor por 1B y en la posible evolución de la jugada (línea discontinua) sigue al bateador-corredor hasta 3B.

## 23—Corredor en 2B

### Fly a los Exteriores con 2 outs o Hit a los Exteriores



#### Árbitro de Home

Juzga el fly permaneciendo en territorio foul.

Es responsable del paso por 3B y de la jugada en home.

En esta situación no debe NUNCA ir a juzgar la jugada en 3B. No hay rotación de los árbitros.

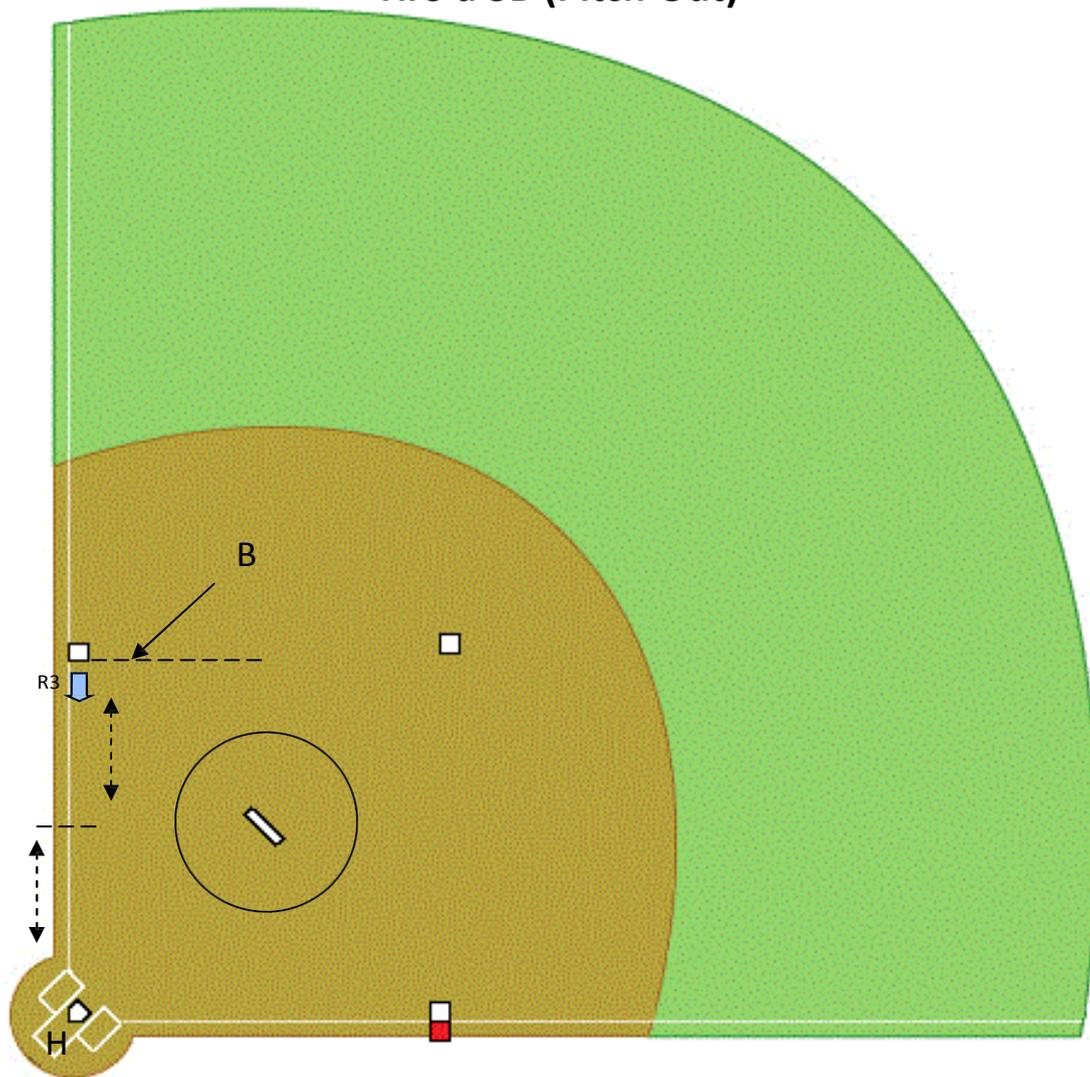
#### Árbitro de Bases

Entra al cuadro y tiene la competencia en el paso por 1B y 2B.

Tiene la competencia en una posible jugada en 3B (no del paso pero sí de la jugada).

Atención: la entrada al cuadro debe ser hecha después de haber dejado pasar al corredor, recordando especialmente que con 2 outs el corredor sale inmediatamente tras el batazo.

## 24—Corredor en 3B Tiro a 3B (Pitch Out)



### Árbitro de Home

Controla la posible interferencia del bateador sobre el receptor y mira hacia 3B para poder ayudar (solo si es consultado) al árbitro de bases en un pitch out.

En caso de un corre-corre entre 3B y home permanece en territorio foul y ayuda a B, dividiéndose la competencia en la calle como se indica en la figura y en el apéndice.

En este caso es fundamental la colaboración entre los árbitros.

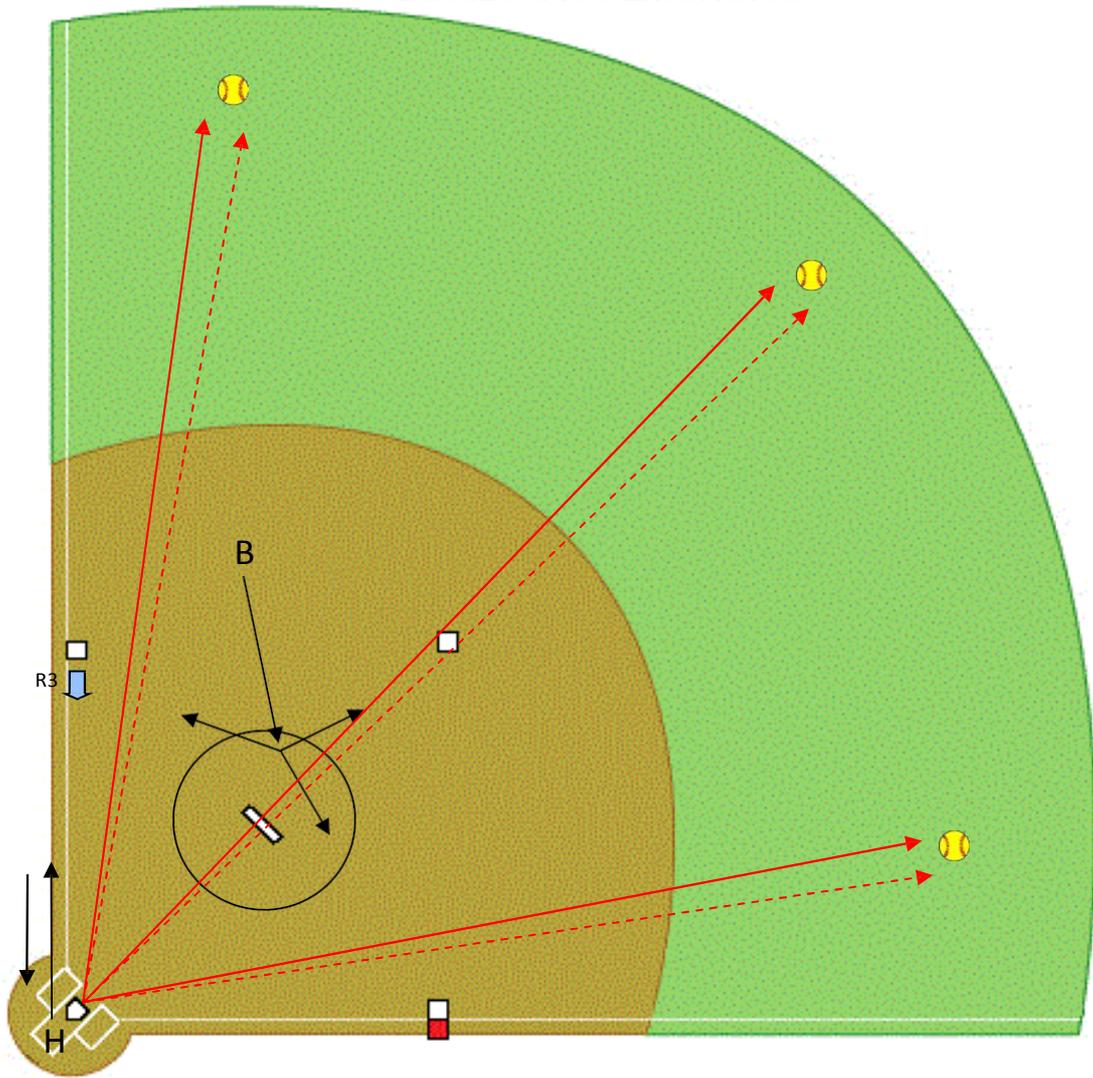
### Árbitro de Bases

Se mueve hacia la almohadilla de 3B entrando casi al cuadro para coger un ángulo de 90° con la tercera base.

En caso de corre-corre entre 3B y home entra al cuadro y ayuda al árbitro principal en la acción; los dos árbitros se dividen la competencia sobre la calle como se indica en la figura y en los "Puntos Fundamentales".

En este caso es fundamental la colaboración entre los árbitros.

## 25—Corredor en 3B Batazo a los Exteriores



### Árbitro de Home

Juzga el fly y es responsable de la salida del corredor de 3B en el pisa y corre. Regresa a home para el seguimiento de la jugada.

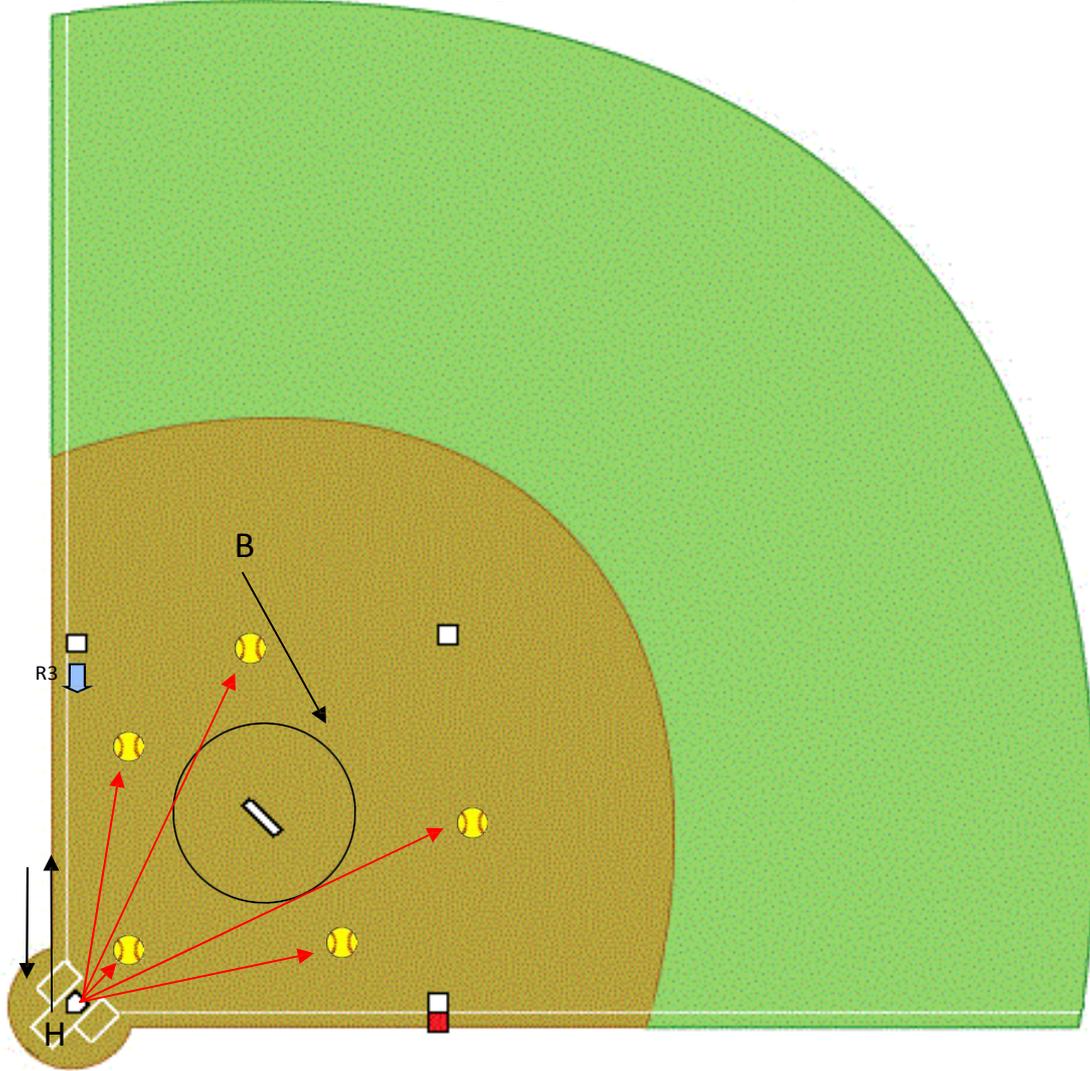
Importante: Es responsable del juicio de la jugada en home.

### Árbitro de Bases

Entra al cuadro y controla el paso por las bases del bateador-corredor. Es responsable en el caso de un posible regreso de R3 a 3B.

## 26—Corredor en 3B

### Batazo al Cuadro con Jugada en 1B y después en Home



#### Árbitro de Home

Es responsable de las jugadas en home y tiene que estar preparado para un posible corre-corre entre 3B y home.

Colabora con su compañero en una posible jugada de pie fuera o jugada de tocar.

En el caso de Interferencia u Obstrucción la llamada es también de su competencia (sin necesidad de ser consultado).

Si hay una jugada en 1B, entonces el árbitro de home es responsable de regreso de R3 a 3B.

Nota: Las competencias en un corre-corre son como en la figura 24.

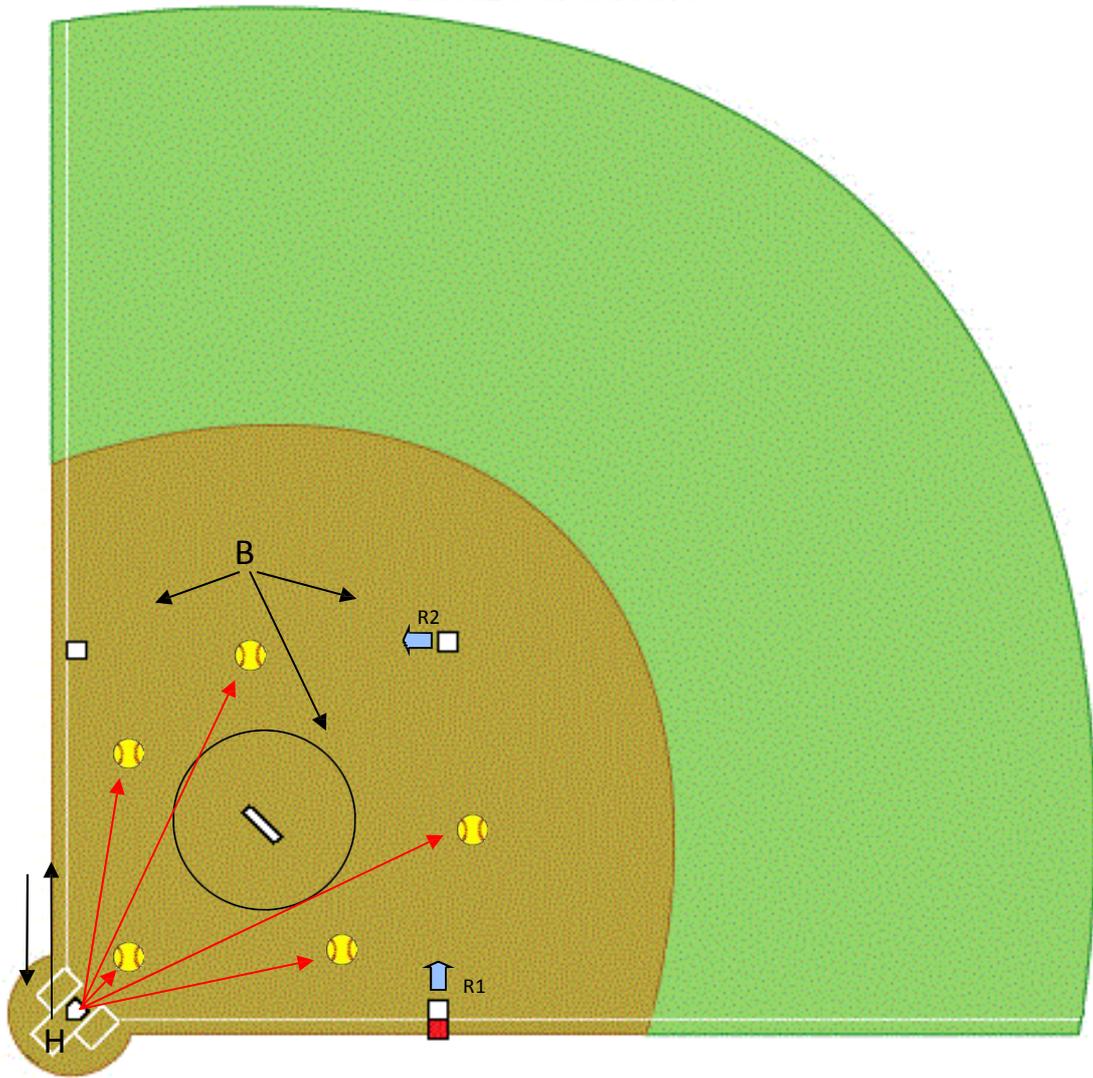
#### Árbitro de Bases

Entra al cuadro para juzgar en 1B y está listo para ayudar al árbitro de home en un posible corre-corre entre 3B y home.

Tenga cuidado para asegurarse que la primera jugada de la defensa sea en realidad en 1B; si la primera jugada es sobre 3B (en el intento de coger fuera de la base al corredor) la jugada es de su competencia; es fundamental no encontrarse en la trayectoria.

Si la bola es jugada por el interbase el árbitro debe controlar siempre sus intenciones; si el interbase tira a 3B y el árbitro ha entrado demasiado pronto se arriesga a encontrarse la jugada de espaldas sin ninguna posibilidad de ver el toque en 3B.

## 27—Corredores en 1B y 2B Batazo al Cuadro



### Árbitro de Home

Es responsable de las jugadas en home y debe estar preparado para un posible corre-corre entre 3B y home.

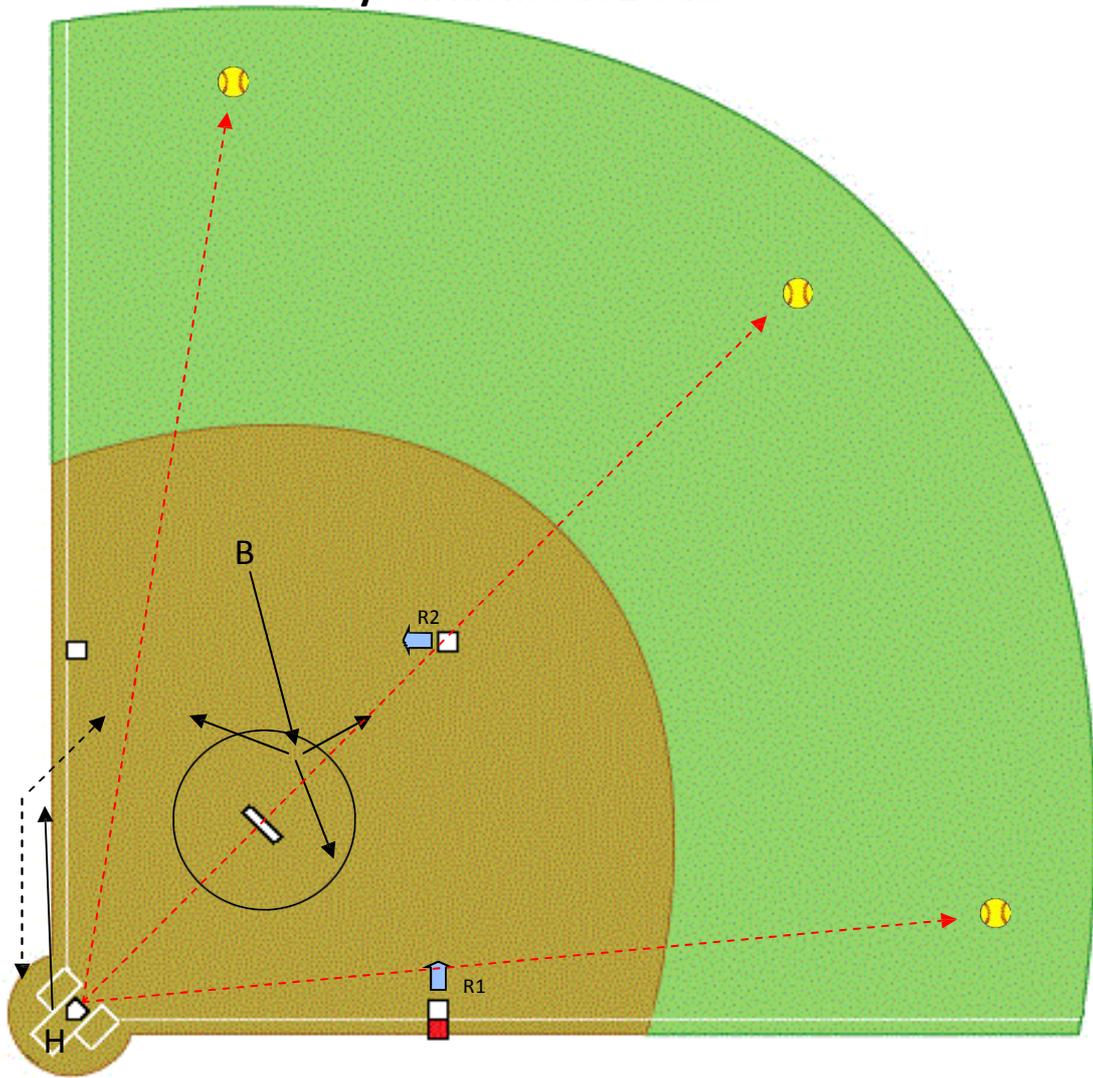
Nota: Las competencias para el corre-corre son como en la figura 24.

### Árbitro de Bases

Juzga la primera jugada en 3B (quedándose fuera), la primera jugada en 2B (quedándose fuera), la primera jugada en 1B (entrando si el desarrollo de la jugada lo permite).

Es además responsable de todas las jugadas posteriores sobre las bases siempre que haya al menos 2 corredores, ya que el árbitro de home no se debe mover de su posición.

## 28—Corredores en 1B y 2B Fly con menos de 2 Outs



### Árbitro de Home

Es responsable de la cogida del fly, de la salida de R2 en el pisa y corre y de su llegada a 3B. En el caso de una bola perdida después de un tiro vuelve a home.

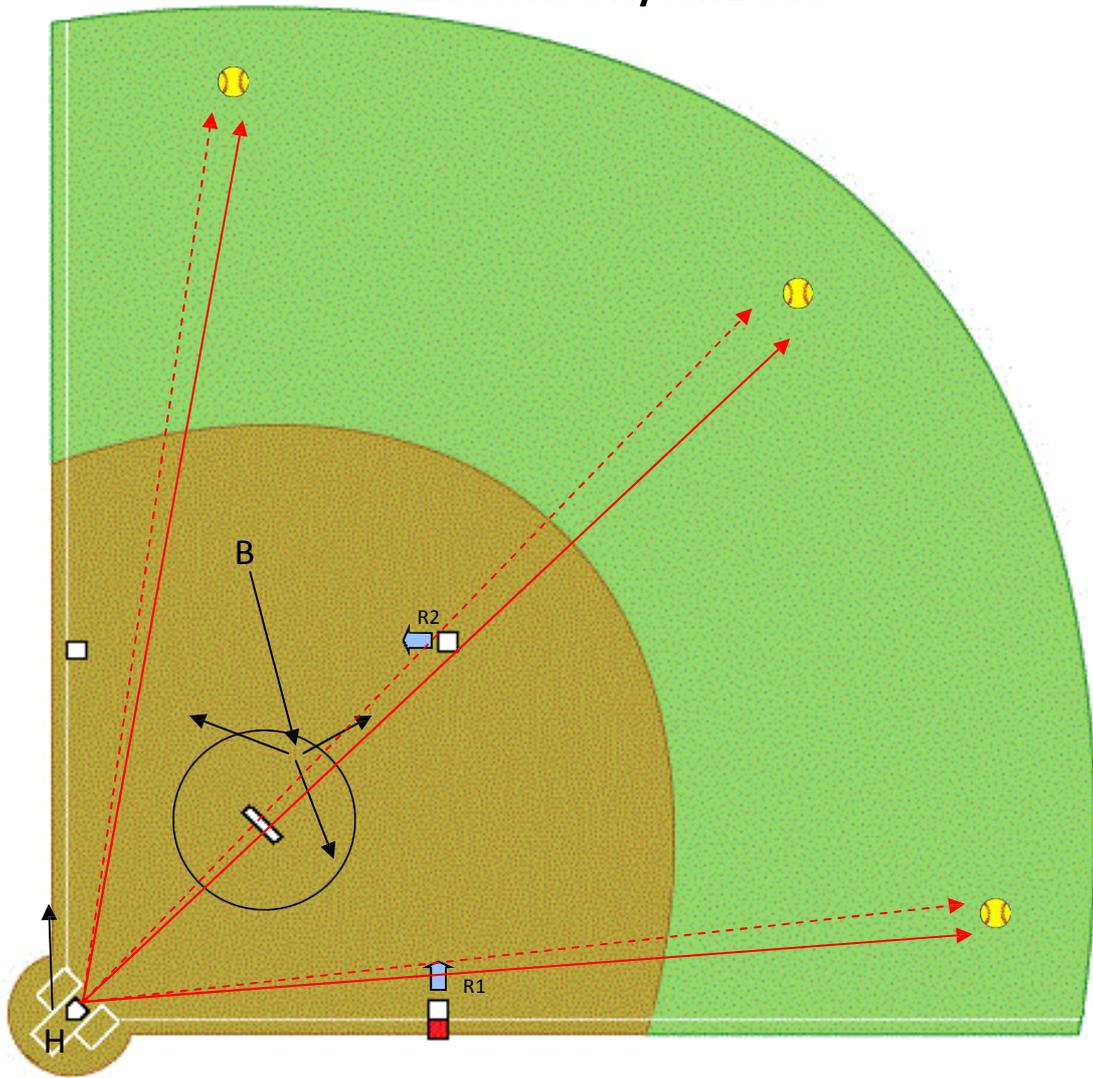
### Árbitro de Bases

Entra al cuadro y es responsable de las salida en el pisa y corre de R1 y de su llegada a 2B.

Es de su competencia el regreso de R2 a 2B.

En el caso de bola perdida por un tiro y de la continuación de la jugada, es responsable de 1B, 2B y 3B.

## 29—Corredores en 1B y 2B Hit a los Exteriores o Fly con 2 Outs



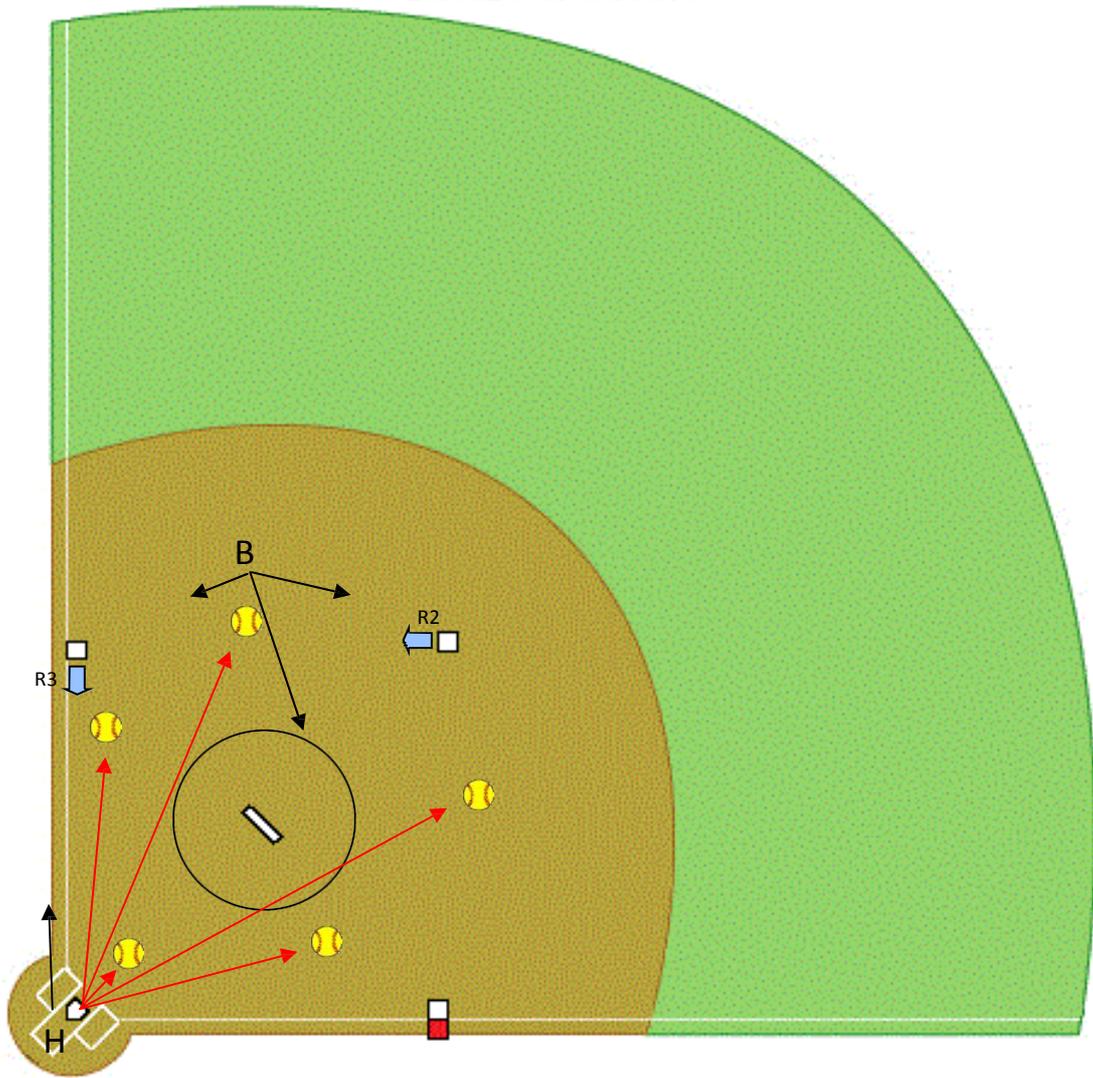
### Árbitro de Home

Permanece cerca de home para cualquier posible jugada. Controla el paso de todos los corredores por 3B.

### Árbitro de Bases

Entra al cuadro y es responsable de todas las jugadas en cualquier base. Controla el paso de los corredores por 1B y 2B.

### 30—Corredores en 2B y 3B Batazo al Cuadro



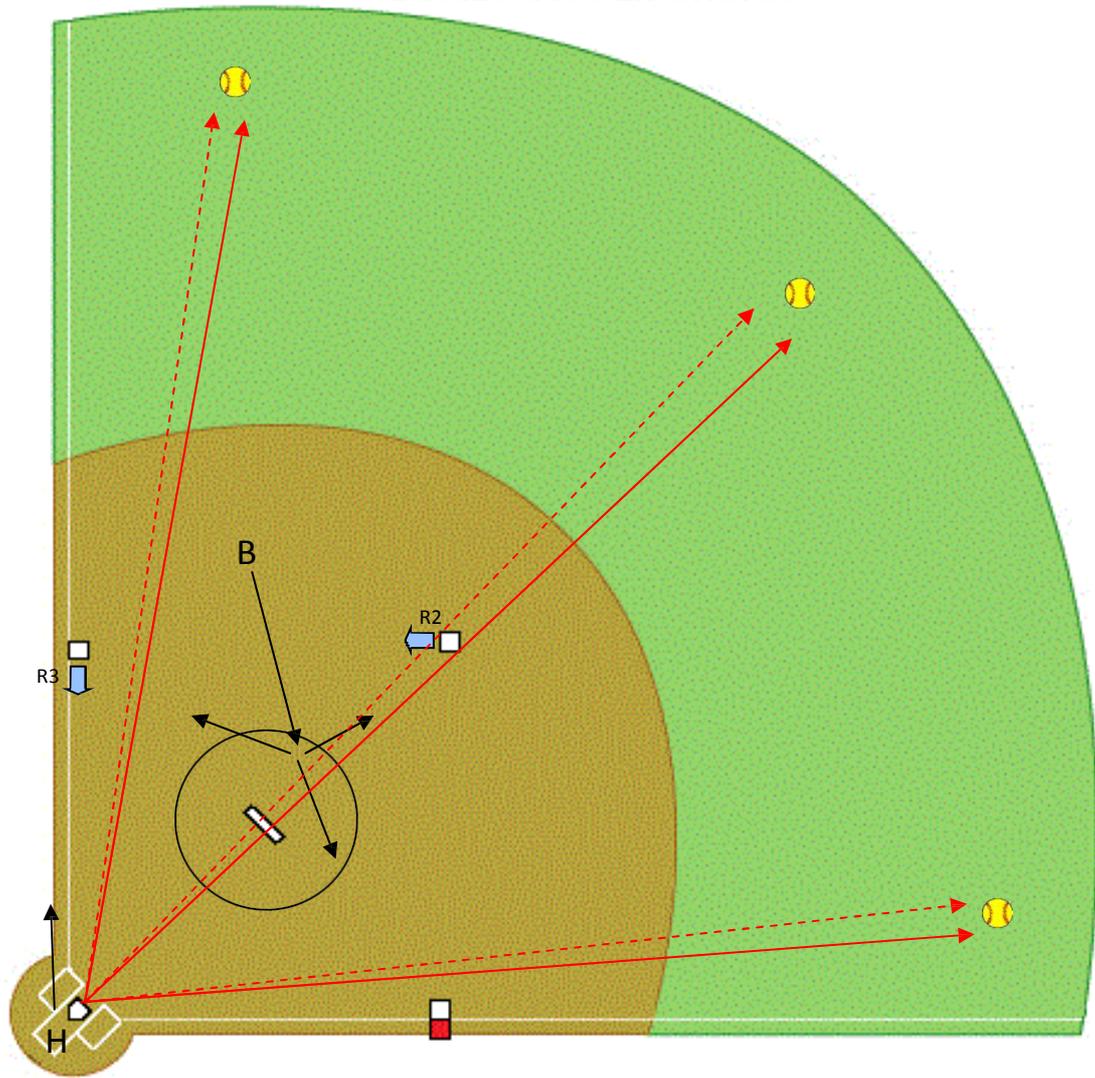
#### Árbitro de Home

Permanece cerca de home para cualquier posible jugada.

#### Árbitro de Bases

Es responsable de juzgar en todas las bases.

## 31—Corredores en 2B y 3B Batazo a los Exteriores



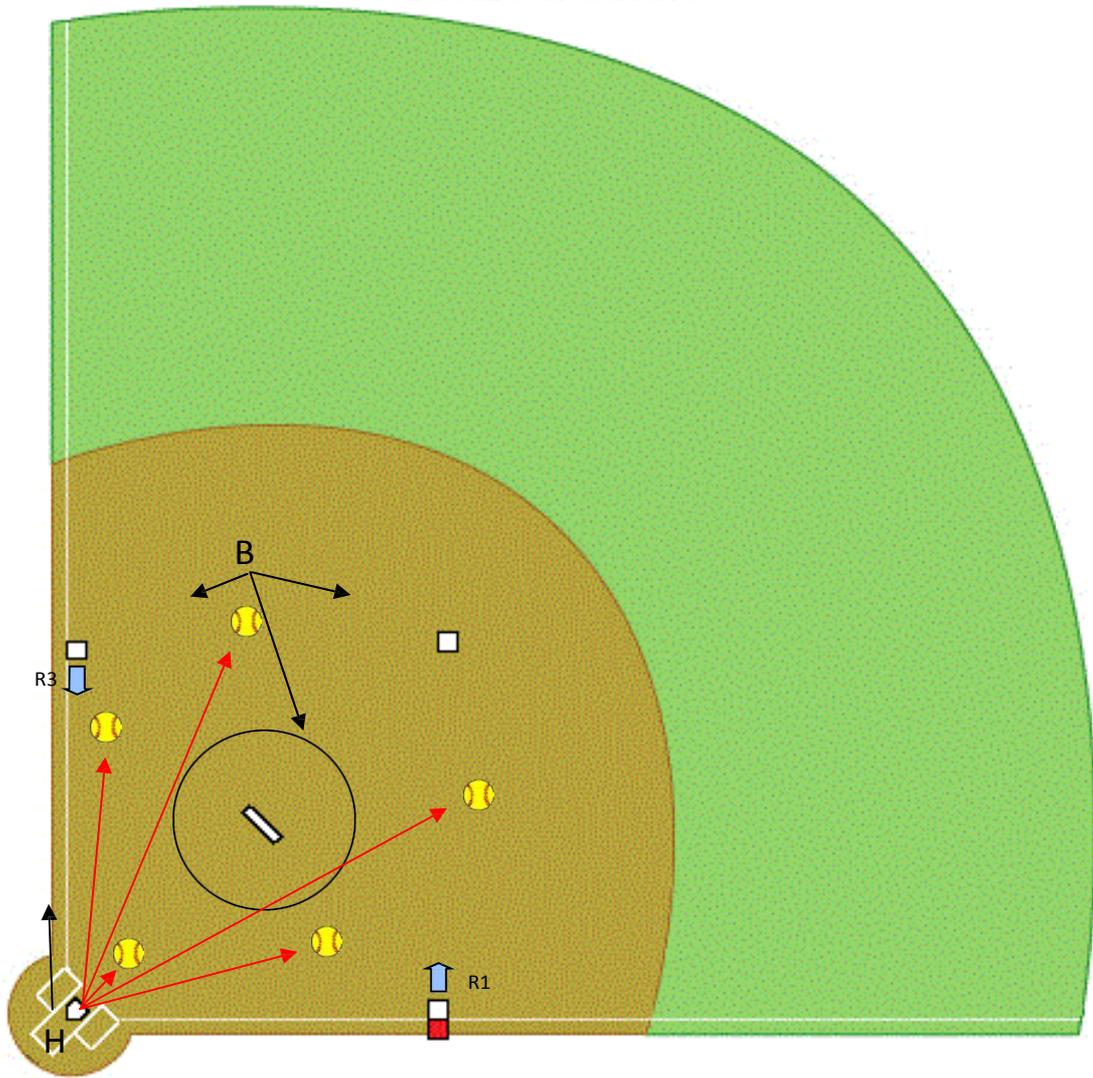
### Árbitro de Home

Se alinea para juzgar la cogida y la salida de R3 en el pisa y corre. Permanece cerca de home para cualquier posible jugada. Controla el paso de todos los corredores por 3B.

### Árbitro de Bases

Entra al cuadro y controla la salida de R2 en el pisa y corre.  
Es responsable de todas las jugadas en las bases.  
Controla el paso de los corredores por 1B y 2B.

## 32—Corredores en 1B y 3B Batizo al Cuadro



### Árbitro de Home

Permanece cerca de home para cualquier posible jugada.

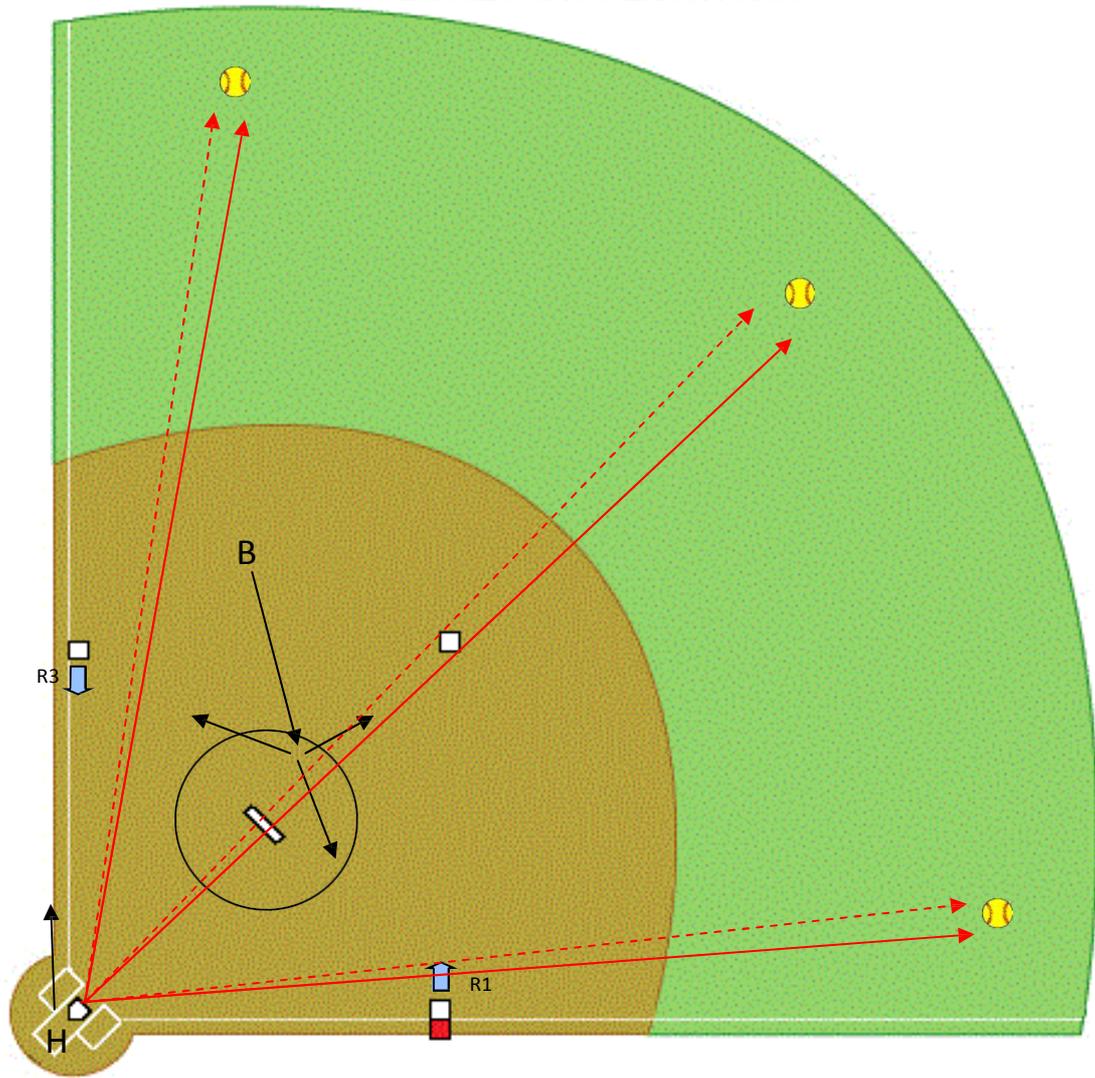
Nota: Las competencias para el corre-corre son como en la figura 24.

### Árbitro de Bases

Es responsable de las jugadas en todas las bases.

Atención a un posible primer tiro del interbase a 3B; entrar demasiado rápido puede suponer encontrarse mal colocado sobre una jugada de toque en 3B.

### 33—Corredores en 1B y 3B Batazo a los Exteriores



#### Árbitro de Home

Se alinea para juzgar la cogida y el pisa y corre de R3. Permanece cerca de home para cualquier posible jugada. Controla el paso de todos los corredores por 3B.

#### Árbitro de Bases

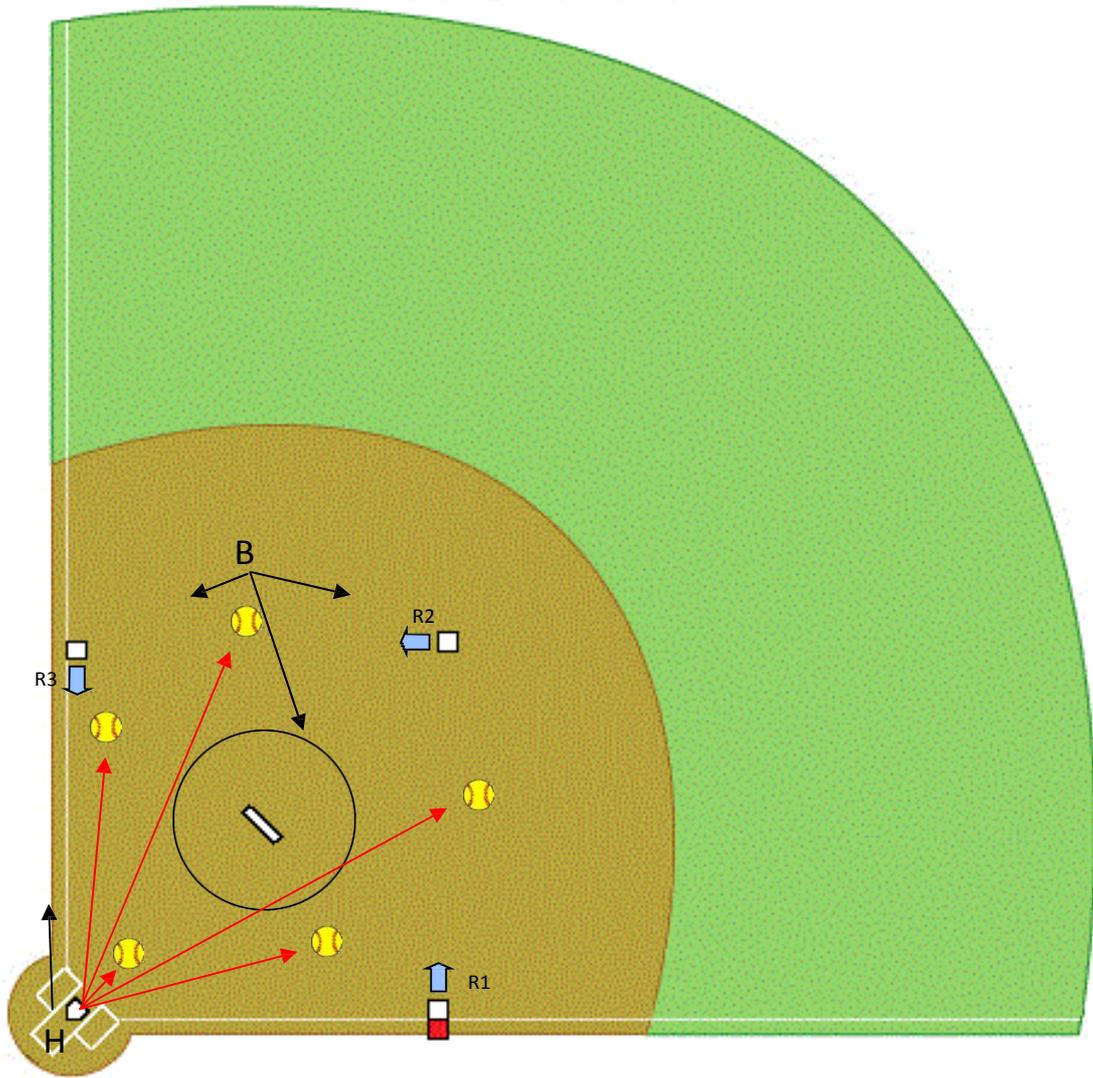
Entra al cuadro.

Controla la salida de R1 en el pisa y corre.

Es responsable de todas las jugadas en todas las bases.

Controla el paso de los corredores por 1B y 2B.

## 34—Corredores en 1B, 2B y 3B Batizo al Cuadro



### Árbitro de Home

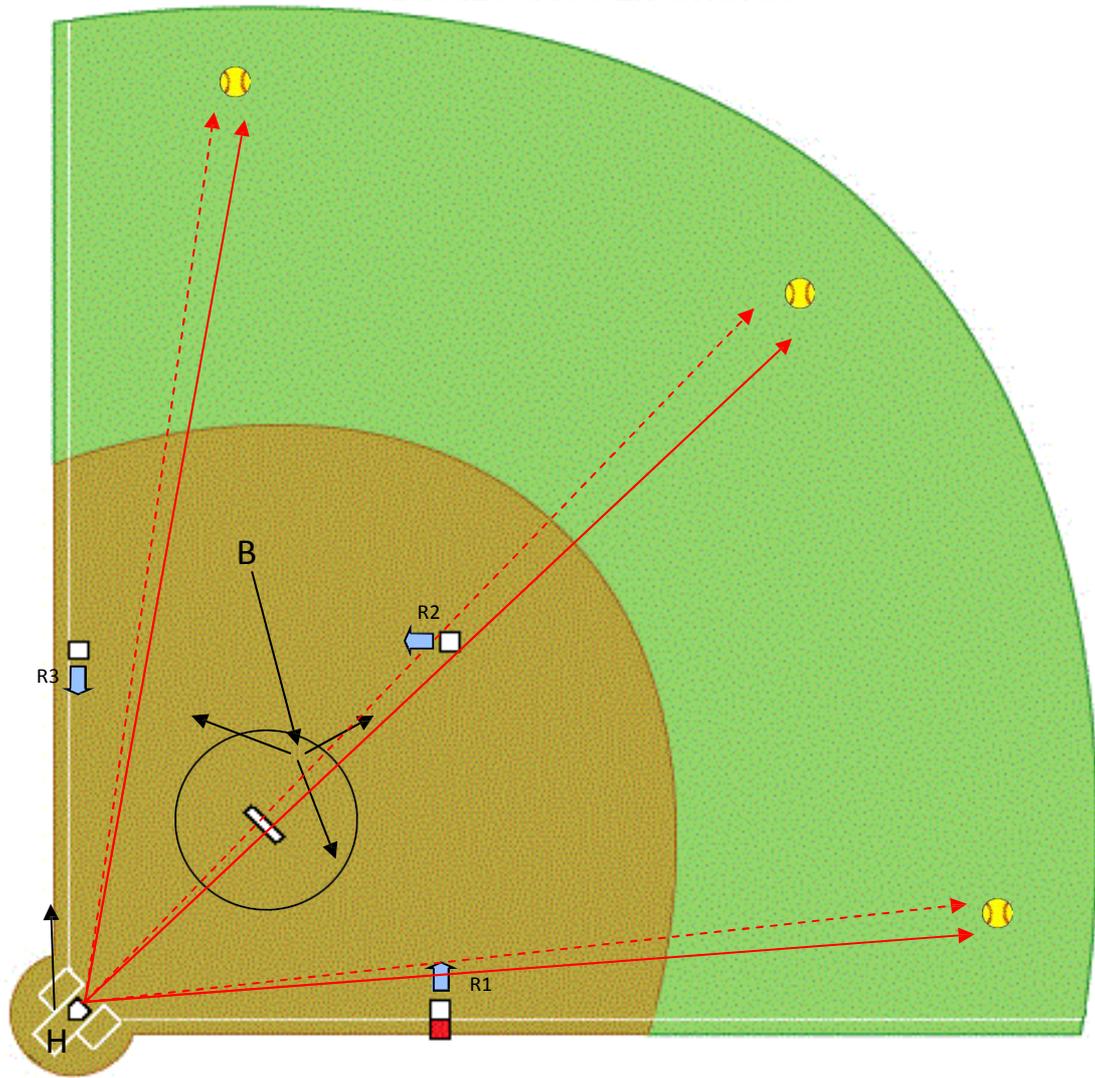
Permanece cerca de home para cualquier posible jugada.

### Árbitro de Bases

Es responsable de todas las jugadas en todas las bases.

Atención a un posible primer tiro del interbase a 3B; entrar demasiado pronto puede dar lugar a encontrarse tapado en una jugada de toque en 3B o en 2B.

## 35—Corredores en 1B, 2B y 3B Batazo a los Exteriores



### Árbitro de Home

Se alinea para juzgar la cogida y la salida de R3 en el pisa y corre. Permanece cerca del home para cualquier posible jugada. Controla el paso de todos los corredores por 3B.

### Árbitro de Bases

Entra al cuadro.

Controla la salida de R1 y R2.

Es responsable de todas las jugadas en las bases. Controla el paso de los corredores por 1B y 2B.

## 36 – Responsabilidad en los Flys

La responsabilidad del control de los corredores para cada uno de los árbitros es la siguiente:

R1 es el corredor in prima base

R2 es el corredor in segunda base

R3 es el corredor in tercera base

H es el árbitro de home

B es el árbitro di bases

DE, CE, IZ indican la posición del fly della volata (si no viene indicado se entiende que se refiere a cualquier parte de los exteriores)

| Mecánica 2   | Fly a  | 1B | 2B | 3B | Figura |
|--------------|--------|----|----|----|--------|
| R1           | CE, DE | C  |    |    | 16     |
|              | IZ     | B  |    |    | 17     |
| R2           |        |    | B  |    | 22     |
| R3           |        |    |    | C  | 25     |
| R1 + R2      |        | B  | C  |    | 28     |
| R2 + R3      |        |    | B  | C  | 31     |
| R1 + R3      |        | B  |    | C  | 33     |
| R1 + R2 + R3 |        | B  | B  | C  | 35     |