

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-   Árbitros
-  Defensores
-  Corredores

-  Movimiento inicial
-  Posible continuación



MDZ-Edición 2012

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

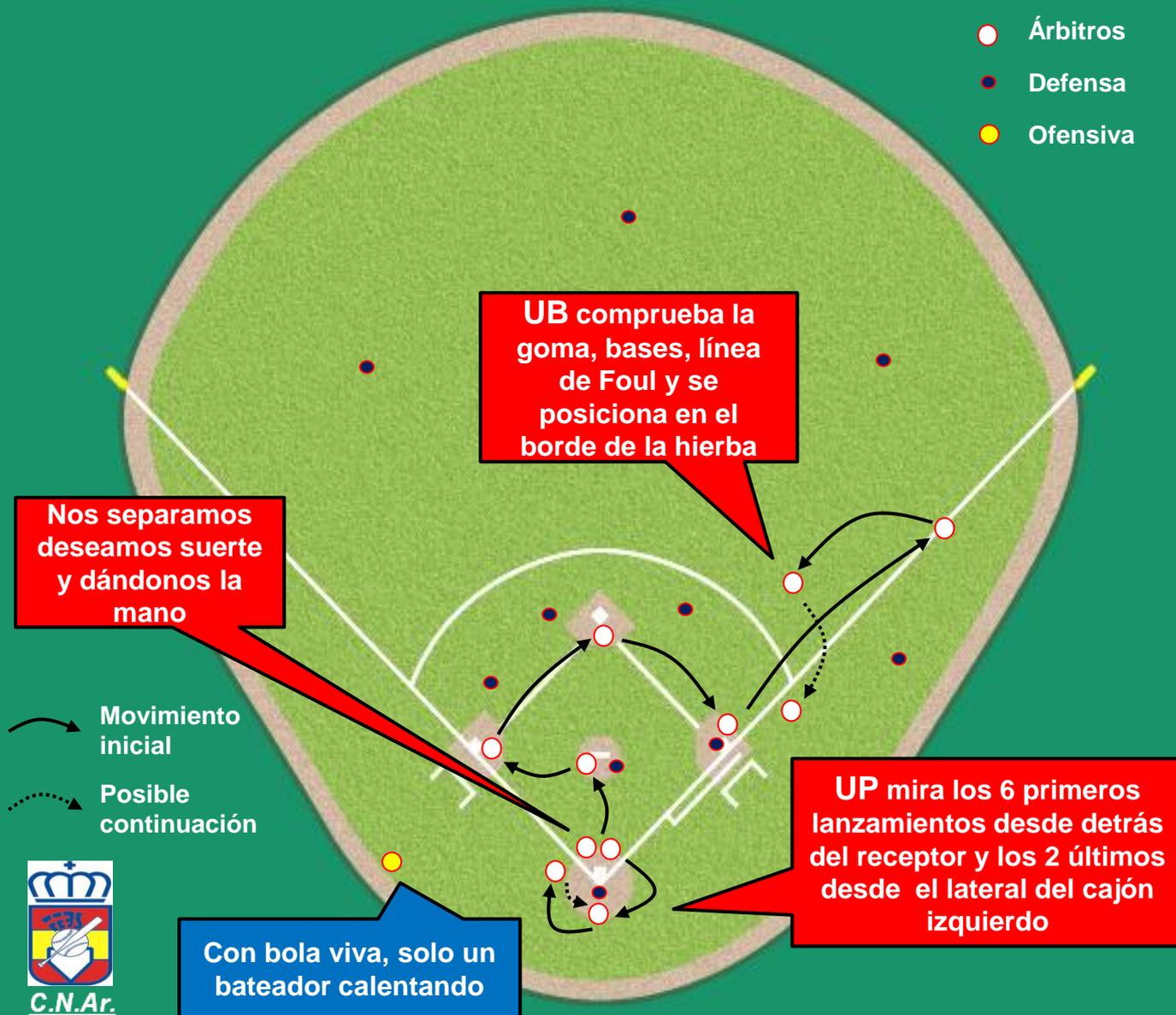


C.N.Ar.

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"



C.N.Ar.

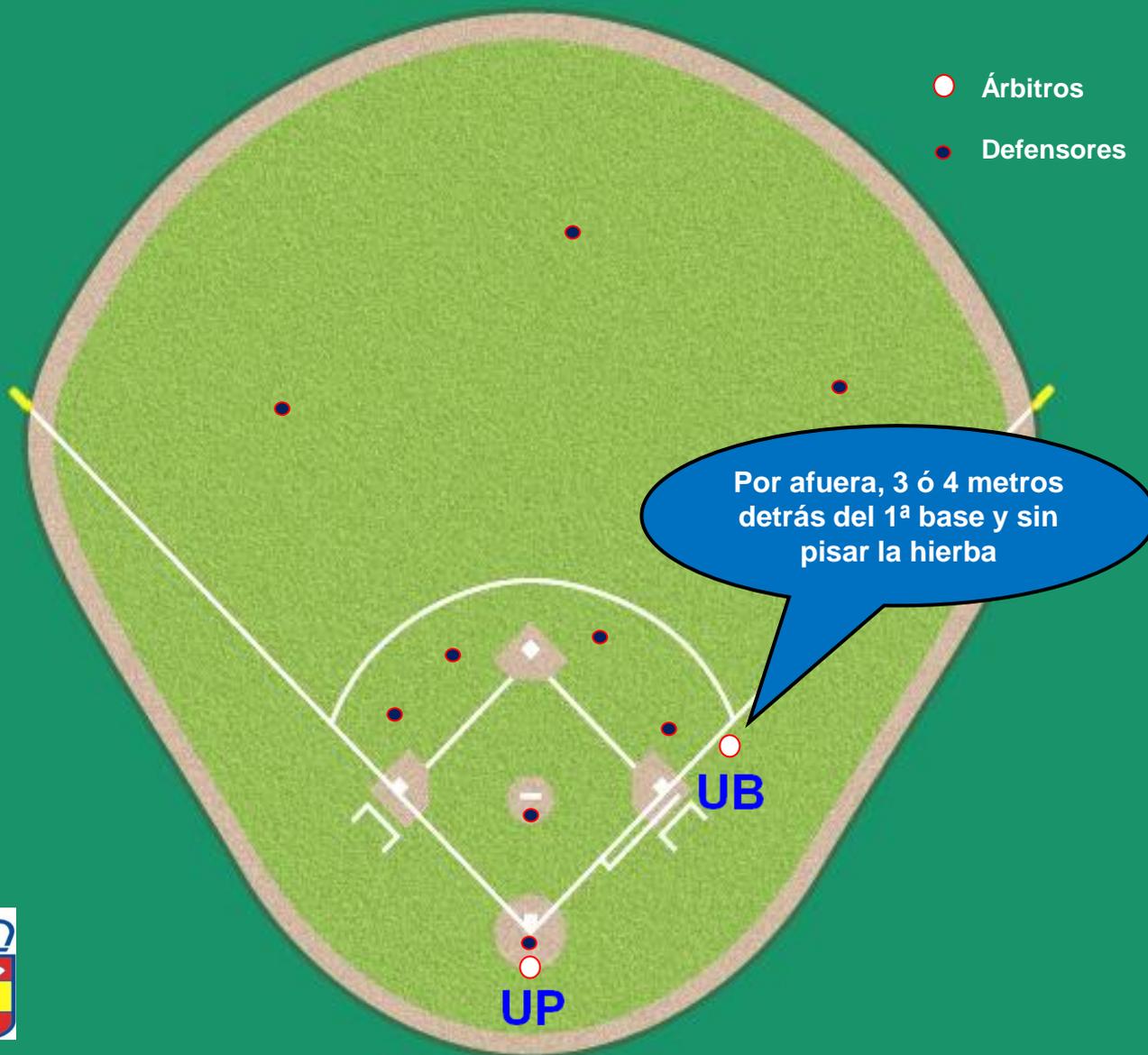
POSICIÓN UP con BATEADOR IZQUIERDO

EDICIÓN 2013

(Bases vacías - 1)

(Posición estática)

- Árbitros
- Defensores



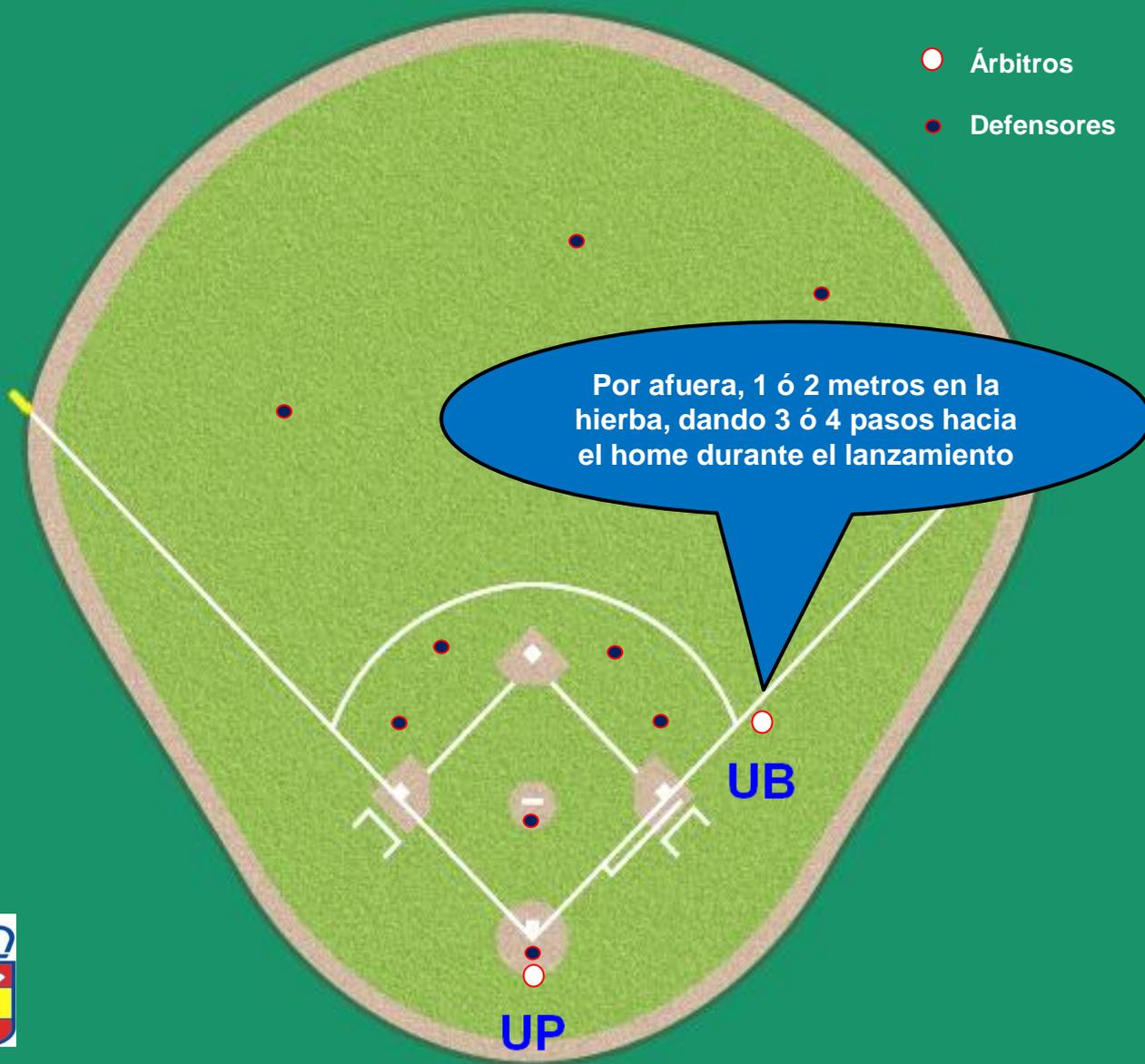
C.N.Ar.

(0c) POSICIÓN UB ESTÁTICA - 1

EDICIÓN 2013

(Bases vacías - 2)

(Posición en movimiento)



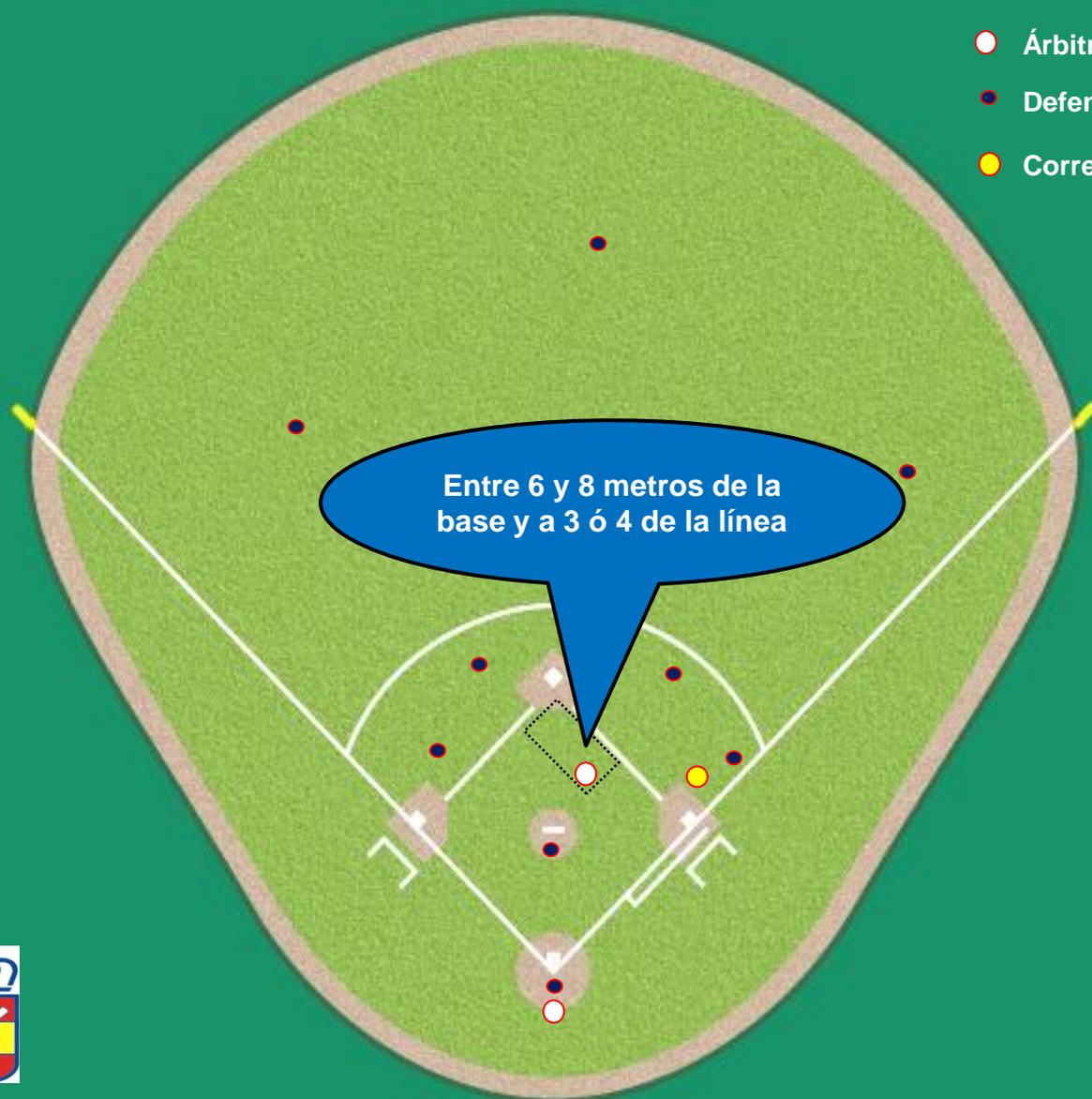
C.N.Ar.

(0c) POSICIÓN **UB** en MOVIMIENTO - 2

EDICIÓN 2013

(Corredor en 1ª base)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores



(1c) POSICIÓN UB en BASES - 1

EDICIÓN 2013

(Corredor en 2ª y/ó en 3ª base)

(Corredor en 1ª base y bateador zurdo)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores



(2c y/ó 3c) POSICIÓN UB en BASES - 2

EDICIÓN 2013

(Cuadro cerrado)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores



C.N.Ar.

(3c ó +) POSICIÓN UB en BASES y CUADRO CERRADO - 3

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

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

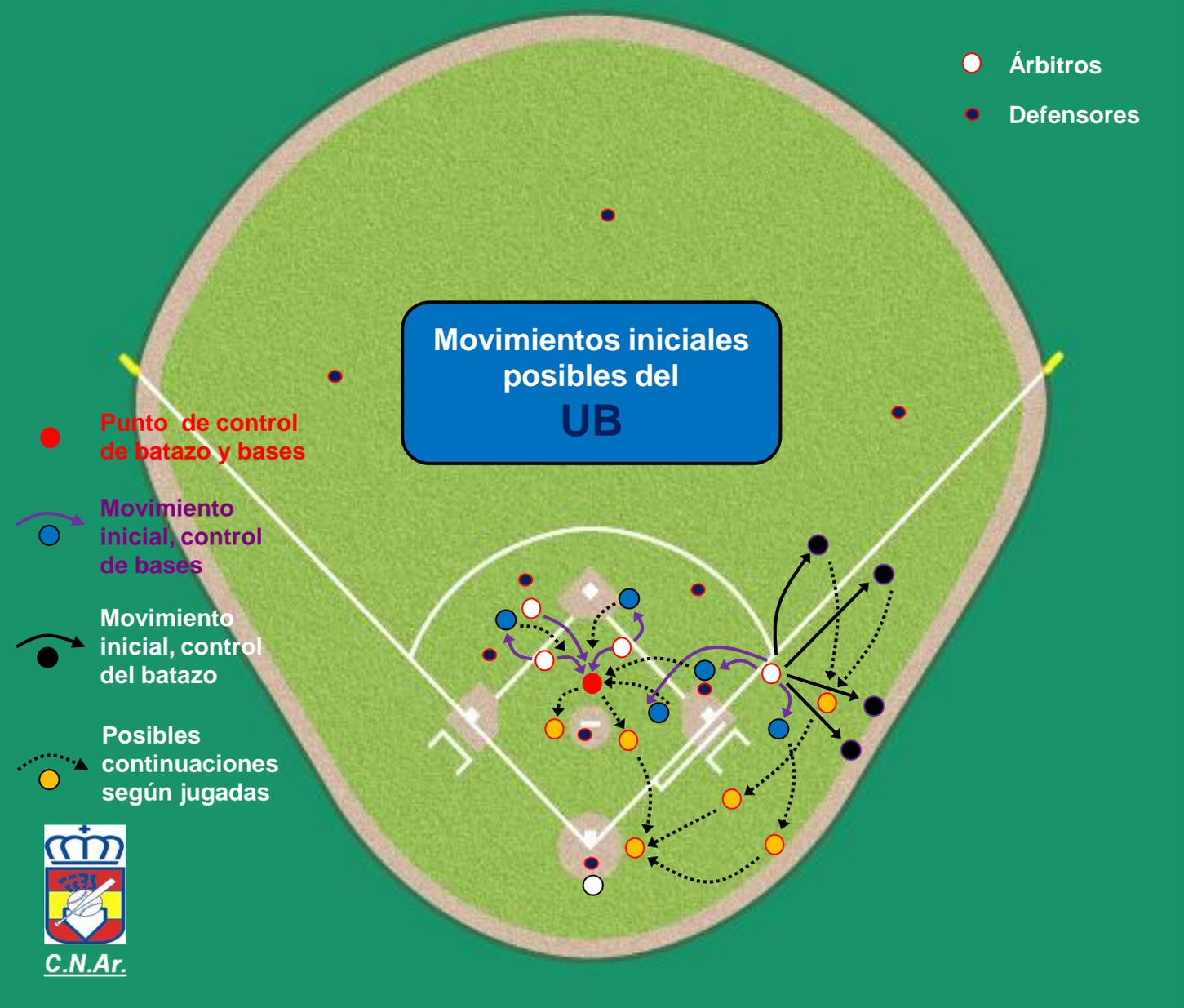
(Movimientos UP)



MOVIMIENTOS UP

EDICIÓN 2013

(Movimientos UB)



MOVIMIENTOS INICIALES UB

EDICIÓN 2013

(Competencia sobre las líneas - 1) (Sin corredores en bases)

¡¡ATENCIÓN!!

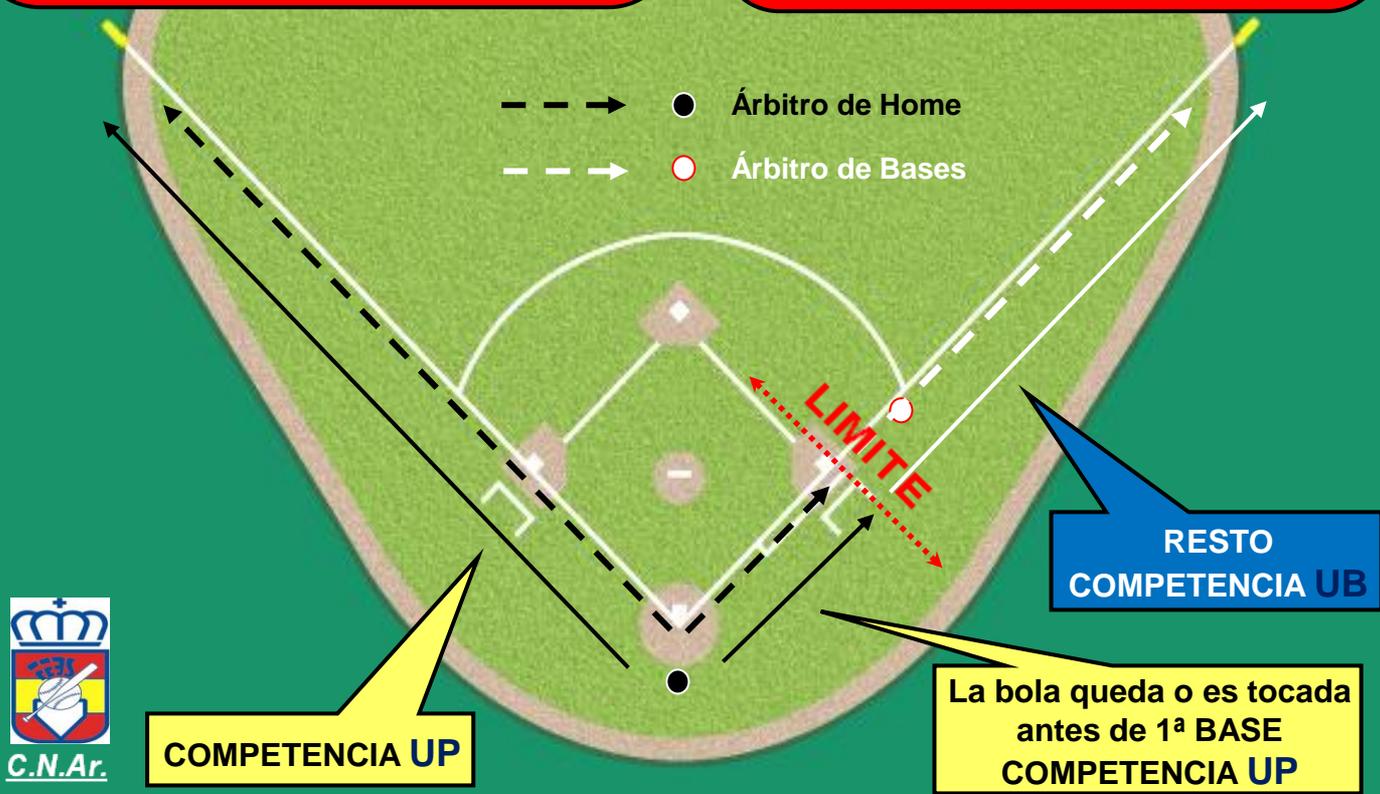
Si por error un árbitro canta "FOUL BALL"
y el otro canta "FAIR BALL"
"CANTAREMOS LOS DOS A LA VEZ"

¡¡FOUL BALL!!! ¡¡FOUL BALL!!!

¡¡ATENCIÓN!!

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

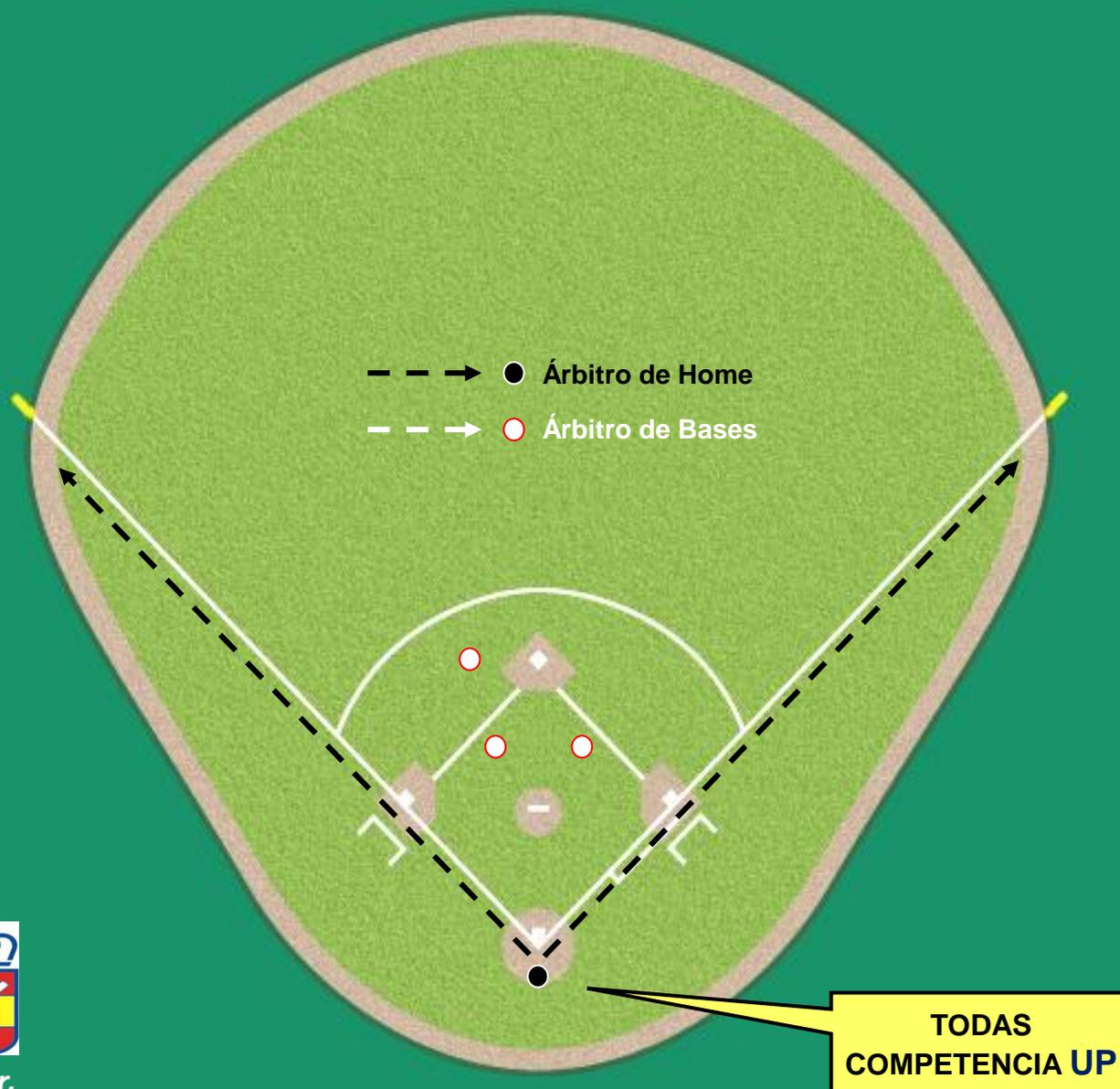
¡¡ÁRBITRO DE HOME!!



(0c) **COMPETENCIA sobre las LÍNEAS - 1**

(Competencia sobre las líneas - 2)

(Con corredores en bases)

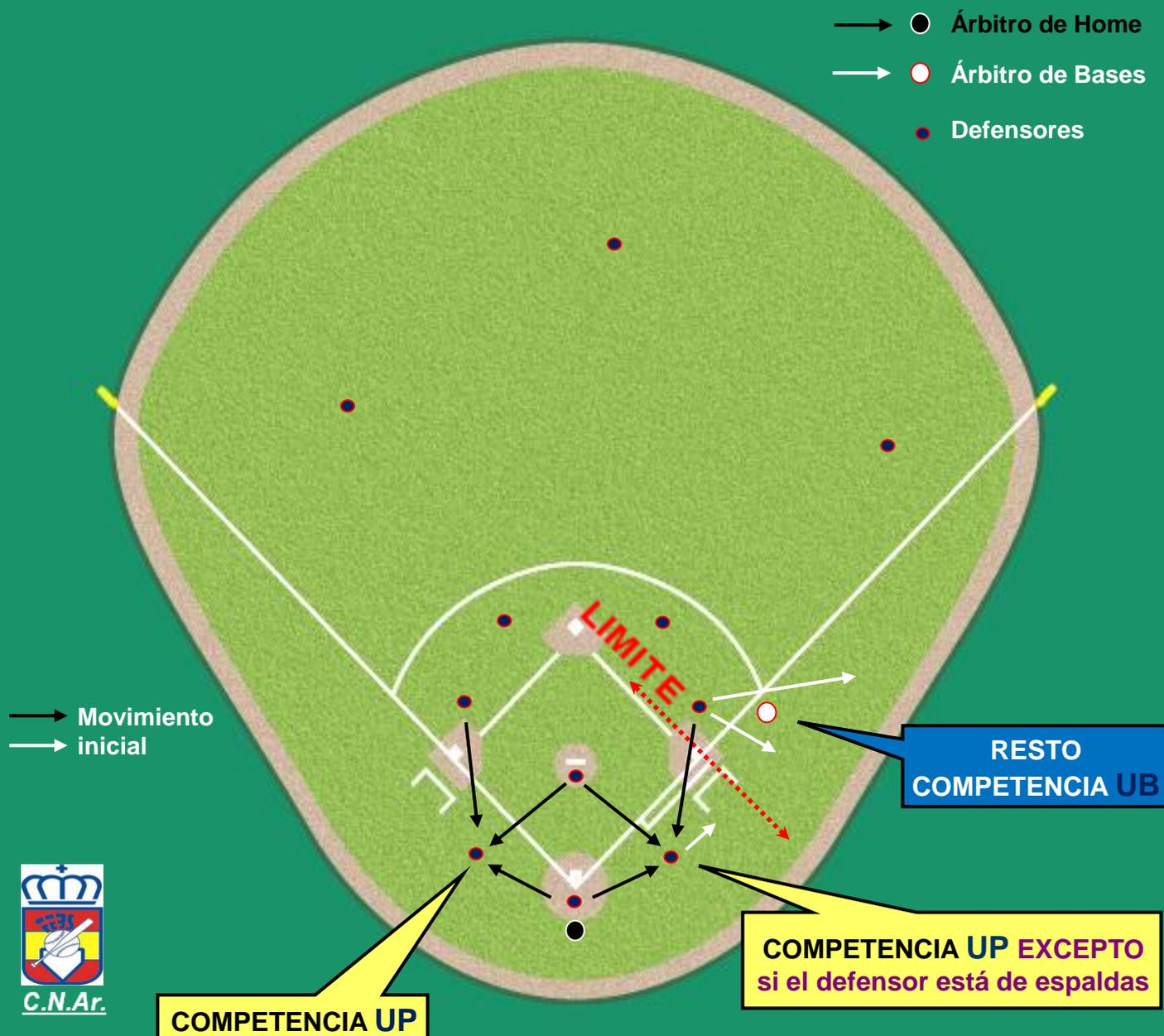


C.N.Ar.

(con c) **COMPETENCIA sobre las LÍNEAS - 2**

EDICIÓN 2013

(Competencia sobre el foul-fly)



(0c) COMPETENCIA sobre el FOUL-FLY

EDICIÓN 2013

(Competencia sobre el fly - 1)



C.N.Ar.

(0c) COMPETENCIAS FLY - 1

EDICIÓN 2013

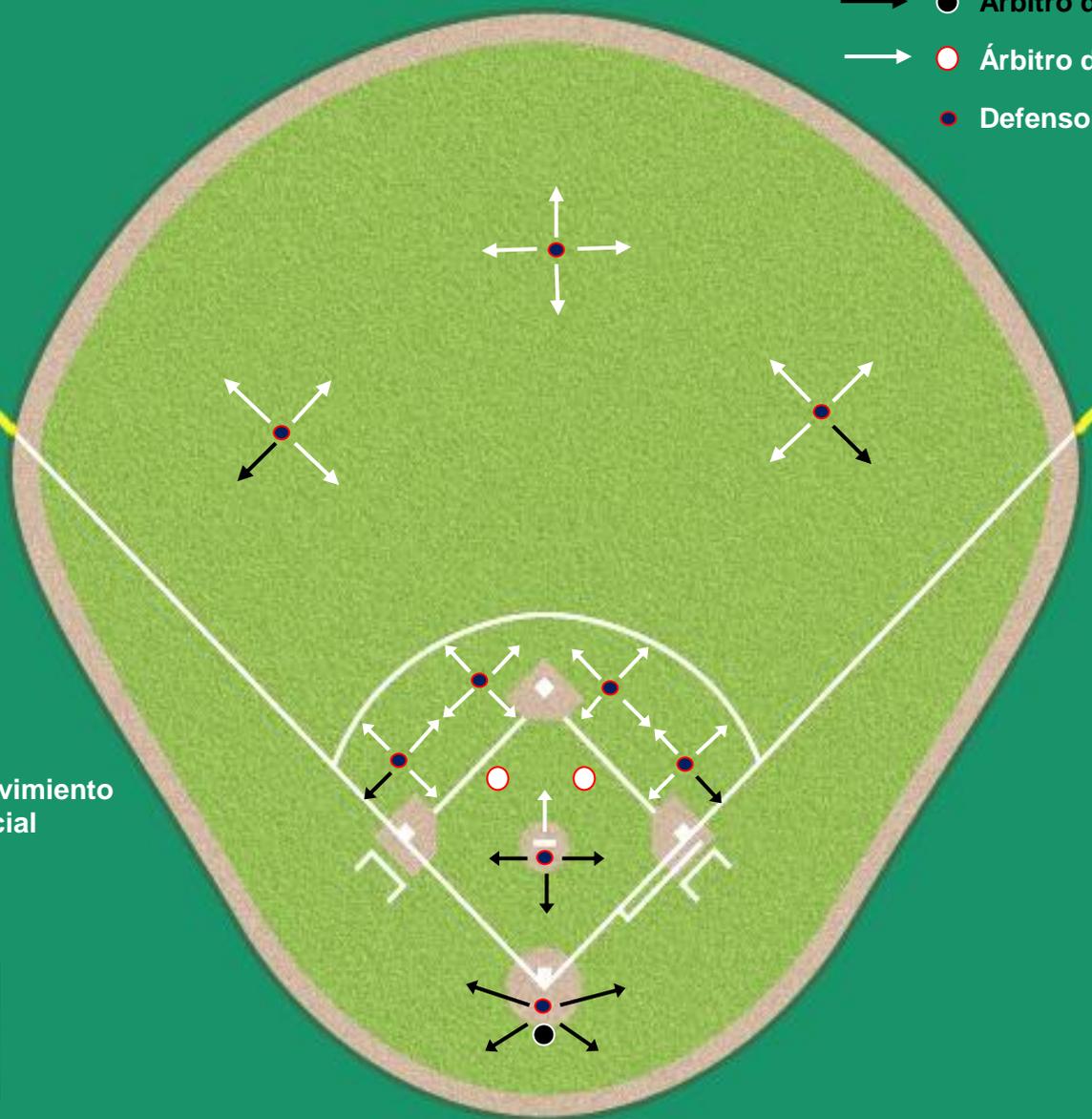
(Competencia sobre el fly - 2)

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

→ Movimiento inicial



C.N.Ar.

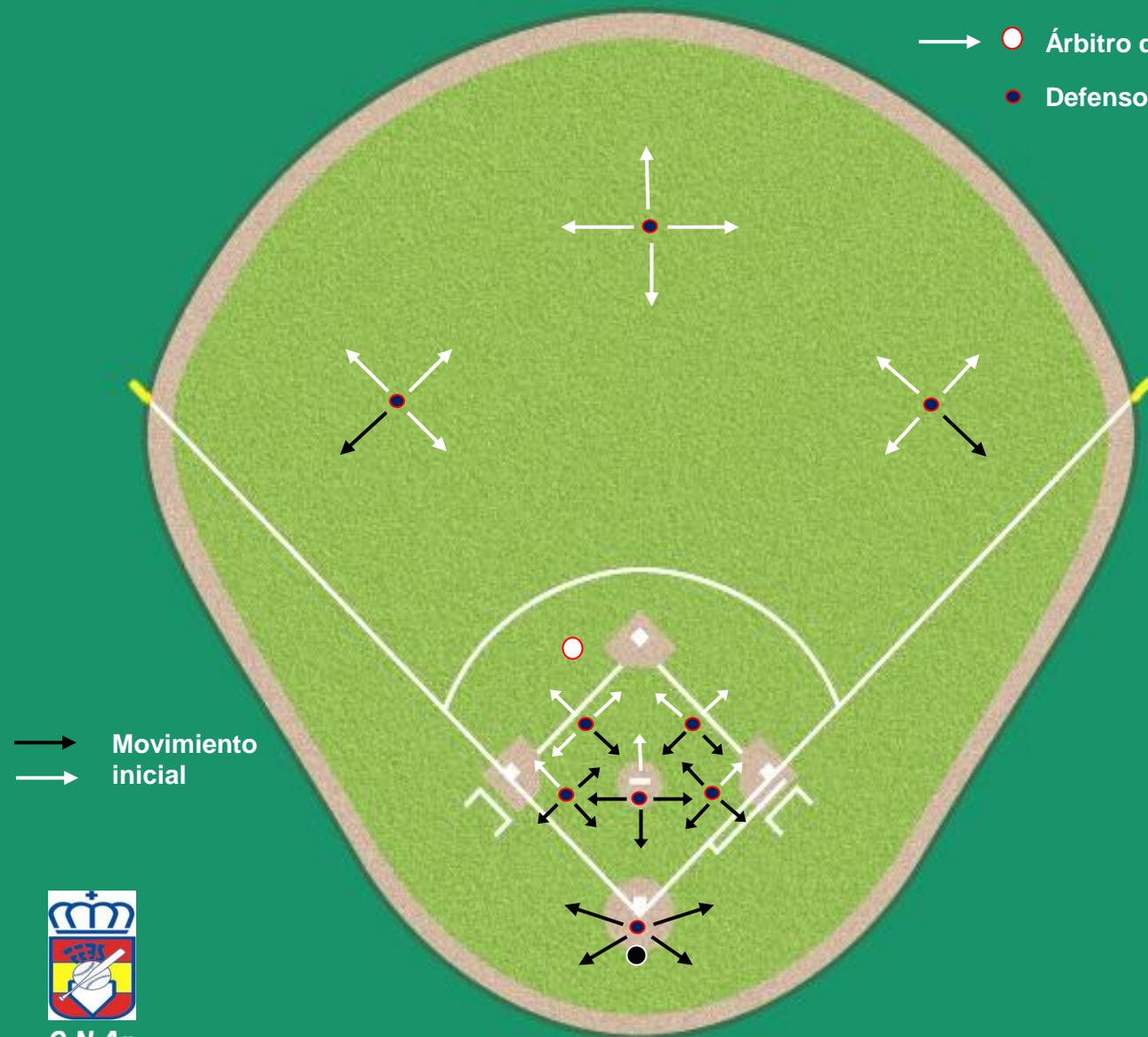


(c en bases) COMPETENCIAS FLY - 2

EDICIÓN 2013

(Competencia sobre el fly - 3)

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



(3c cuadro cerrado) COMPETENCIAS FLY - 3

EDICIÓN 2013

(Competencia sobre el corre-corre)

(Entre 1ª y 2ª base)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-  Ábitro Home
-  Ábitro bases
-  Defensores
-  Corredores



(1c) COMPETENCIAS sobre el CORRE-CORRE - 1

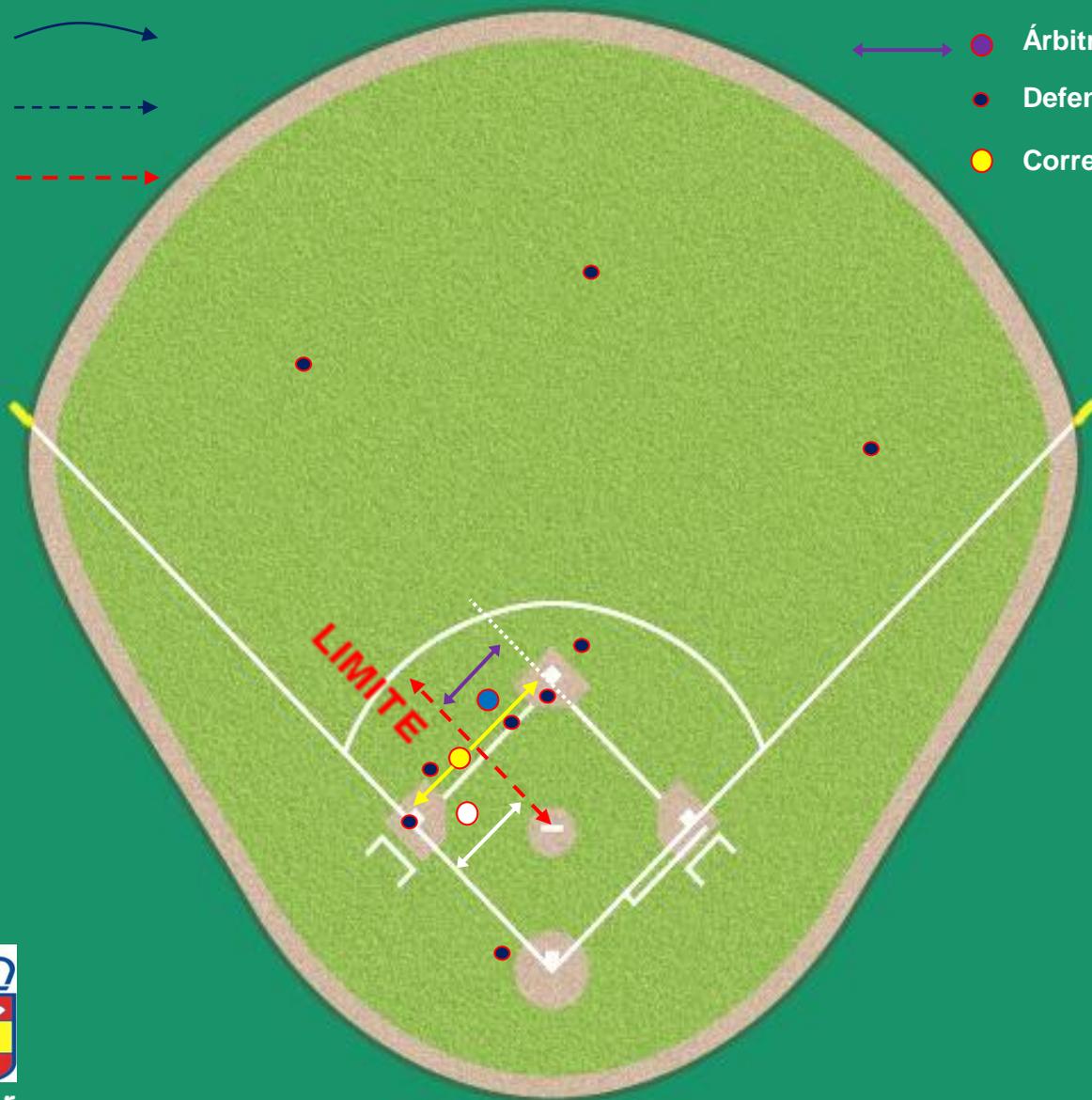
EDICIÓN 2013

(Competencia sobre el corre-corre)

(Entre 2ª y 3ª base)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-   Árbitro Home
-   Árbitro bases
-  Defensores
-  Corredores



(2c) COMPETENCIAS sobre el CORRE-CORRE - 2

EDICIÓN 2013

(Competencia sobre el corre-corre)

(Entre 3ª y home)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

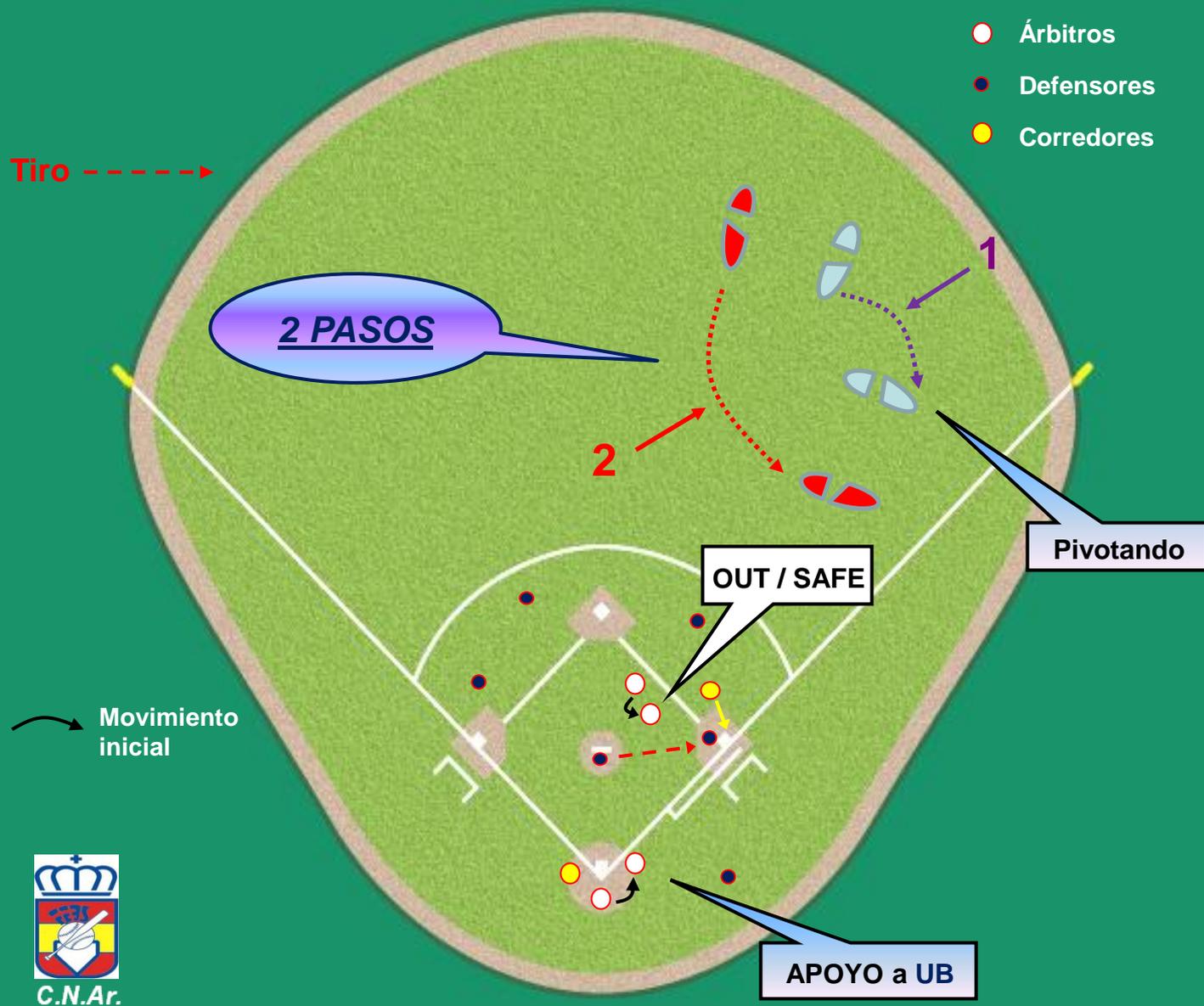
-   Árbitro Home
-   Árbitro bases
-  Defensores
-  Corredores



(3c) COMPETENCIAS sobre el CORRE-CORRE - 3

EDICIÓN 2013

(Corredor en 1ª base) (Pick-off)



(1c) PICK-OFF a 1ª BASE - 1

(Corredores, uno en 1ª base)

(Pick-off - 2)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores

Tiro →

2 PASOS

2

OUT / SAFE

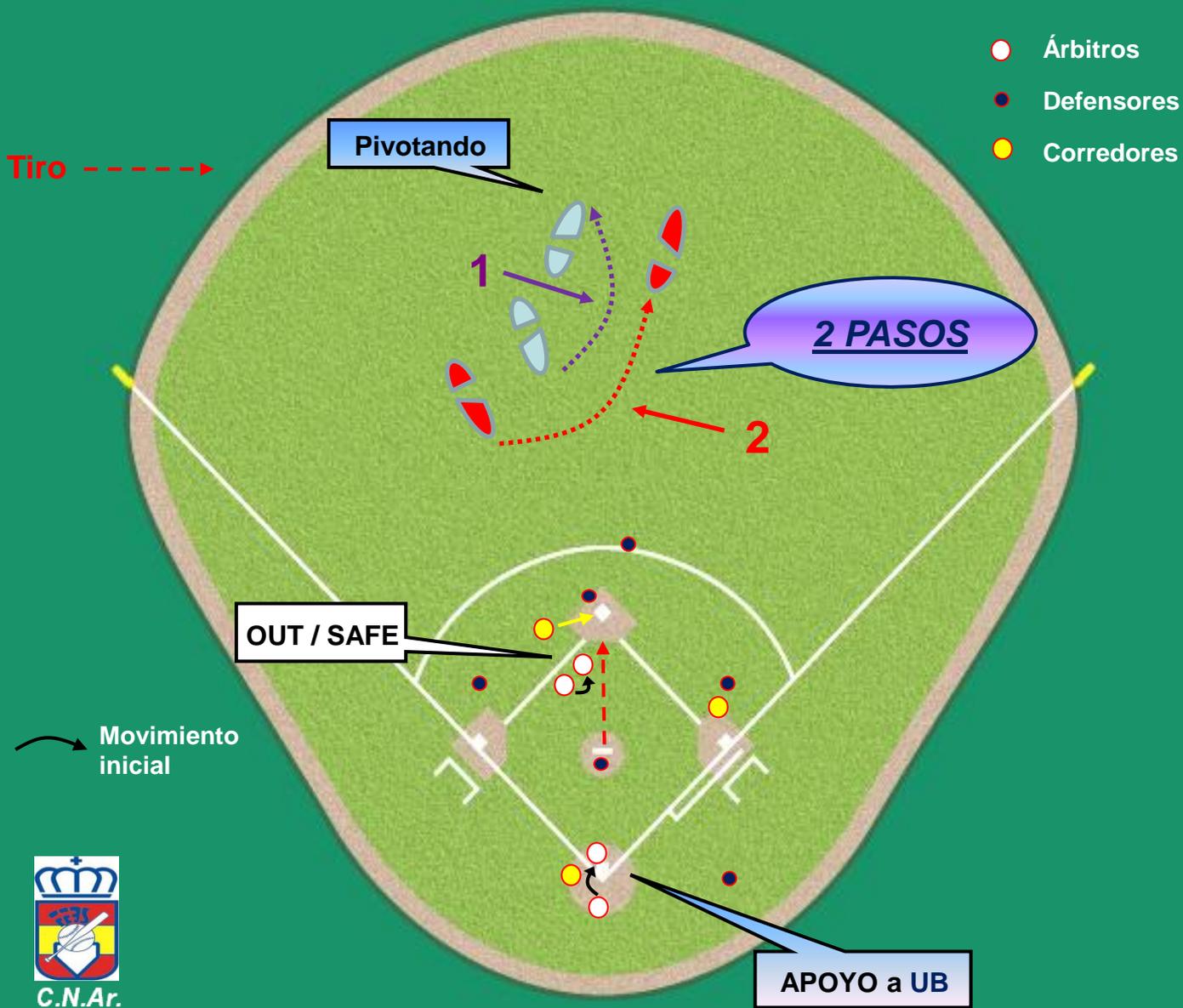
Movimiento inicial

APOYO a UB



(1c) PICK-OFF a 1ª BASE - 2

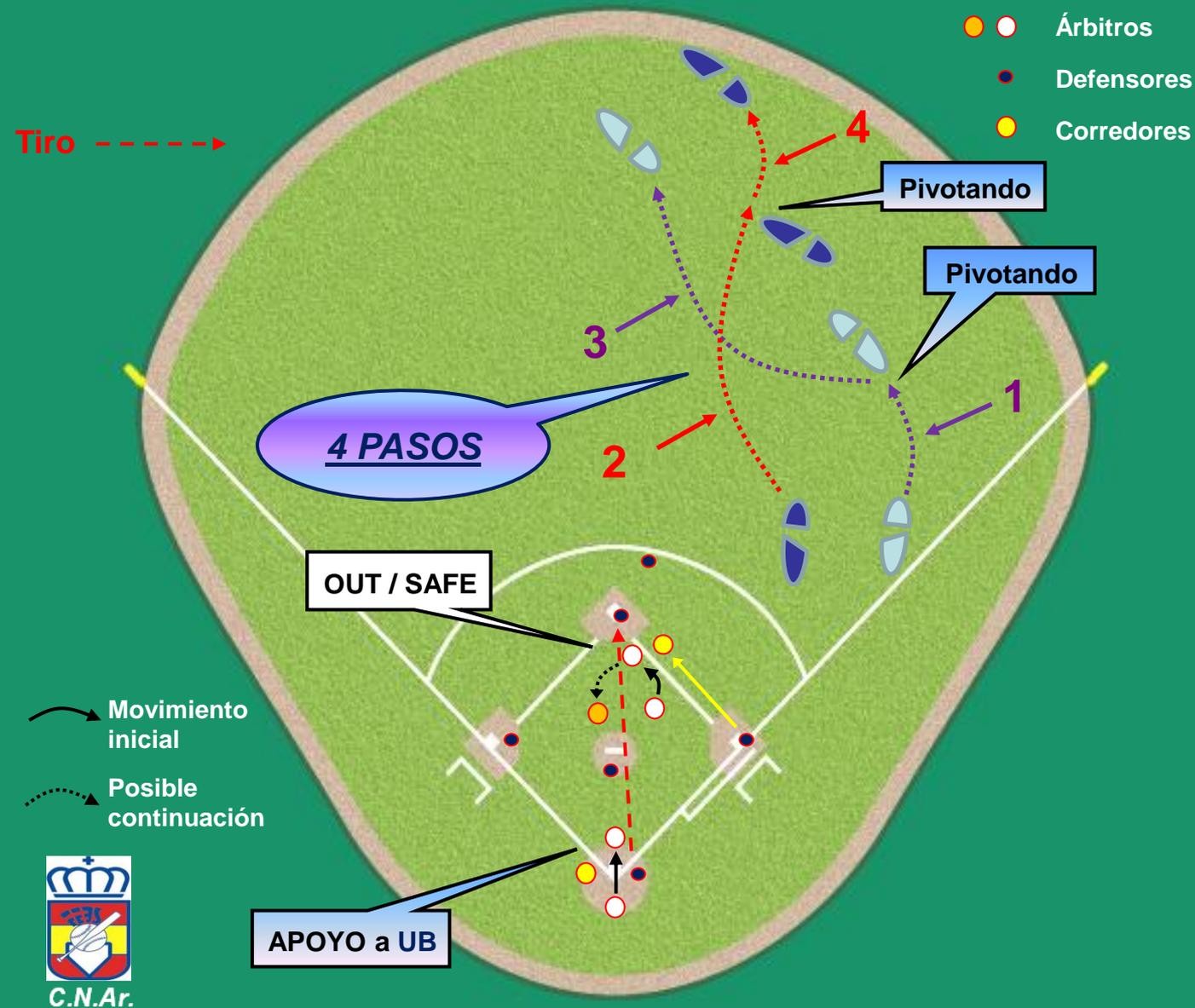
(Corredor en 2ª base) (Pick-off)



(2c) PICK-OFF a 2ª BASE

EDICIÓN 2013

(Corredor n 1^a base) (Robo de base)

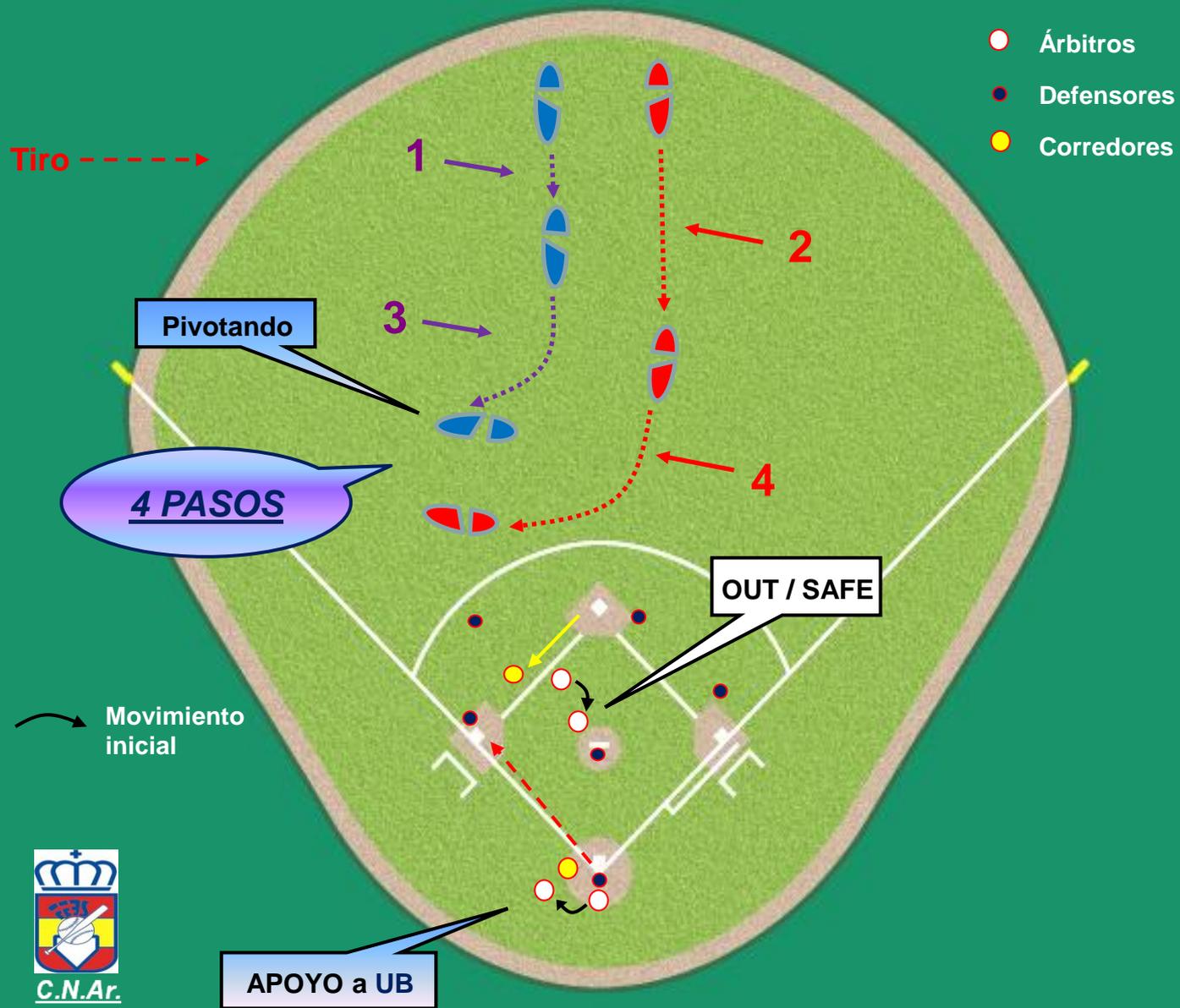


(1c) ROBO de 2^a BASE

EDICIÓN 2013

(Corredor en 2ª base)

(Robo de base)



(2c) ROBO de 3ª BASE



(Corredor en 1ª y 3ª base)

(Robo de base - 1)

- 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/o 3ªB

Movimiento inicial
Posible continuación



APOYO a UB

JUGADA en HOME

JUGADA en HOME

(1c y 3c) ROBO de 2ª BASE - 1

(Corredor en 1ª y 3ª base)

(Robo de base - 2)

- 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!!
Se evita más fácil al jugador que realiza el corte

OUT / SAFE en 2ª base

OUT / SAFE en 3ª base

APOYO a UB

JUGADA en HOME

JUGADA en HOME

Movimiento inicial
Posible continuación



(1c y 3c) ROBO de 2ª BASE - 2

¡¡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°

¡¡COMPENETRACION!!

Ver lo que hace y donde está nuestro compañero

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"



¡¡COMPENETRACION!!

El UP solo va a 3ª base con un batazo sobre la línea

UP

UB

MDZ-Edición 2012

CAPÍTULO - 2

MOVIMIENTOS

EDICIÓN 2013

(Corredor en 1ª base) (Corre-corre)



(1c) CORRE - CORRE 1ª y 2ª BASE

EDICIÓN 2013

(Corredor en 2ª base)

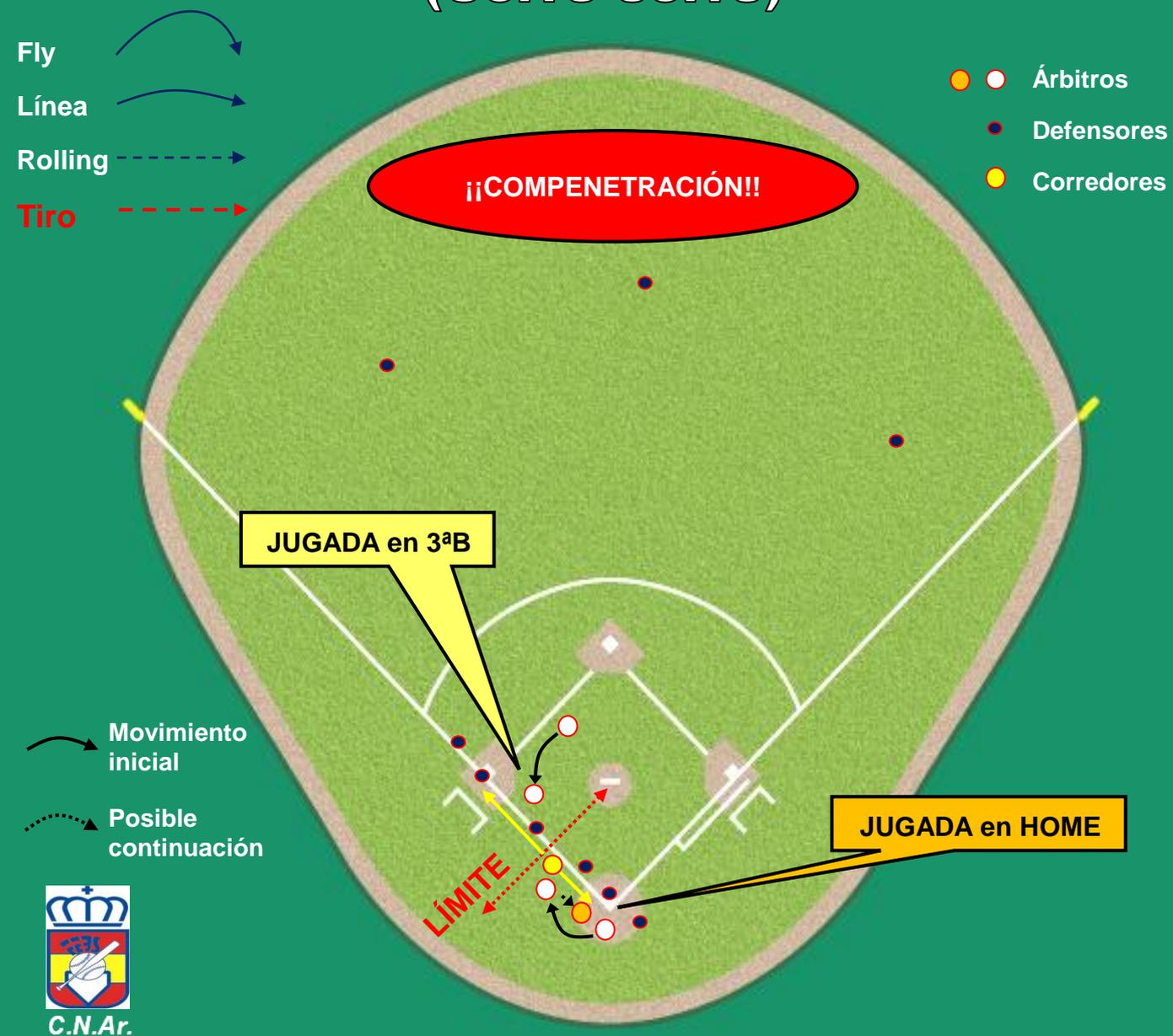
(Corre-corre)



(2c) CORRE - CORRE 2ª y 3ª BASE

(Corredor en 3ª base)

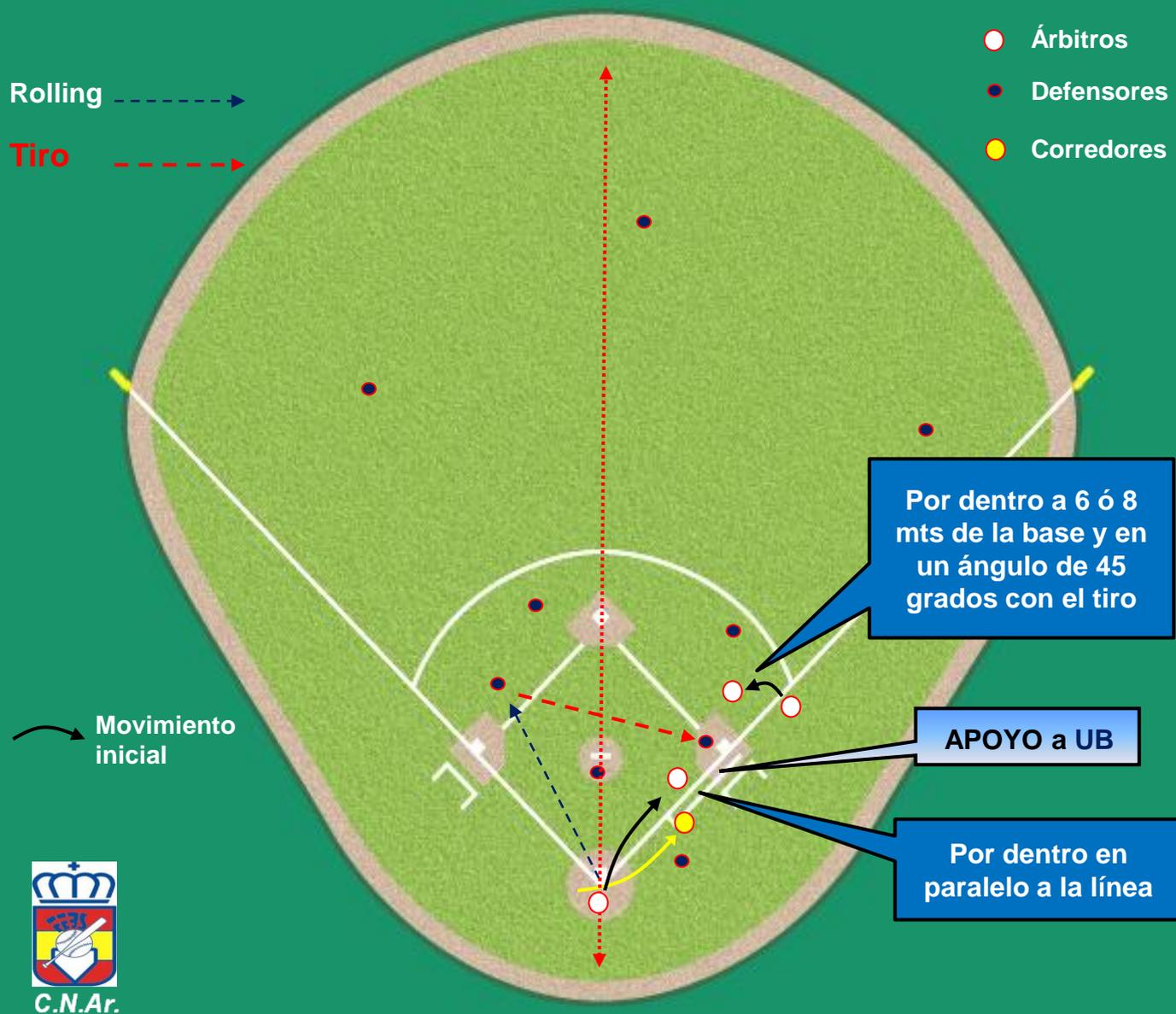
(Corre-corre)



(3c) CORRE - CORRE 3ª BASE y HOME

(Bases vacías)

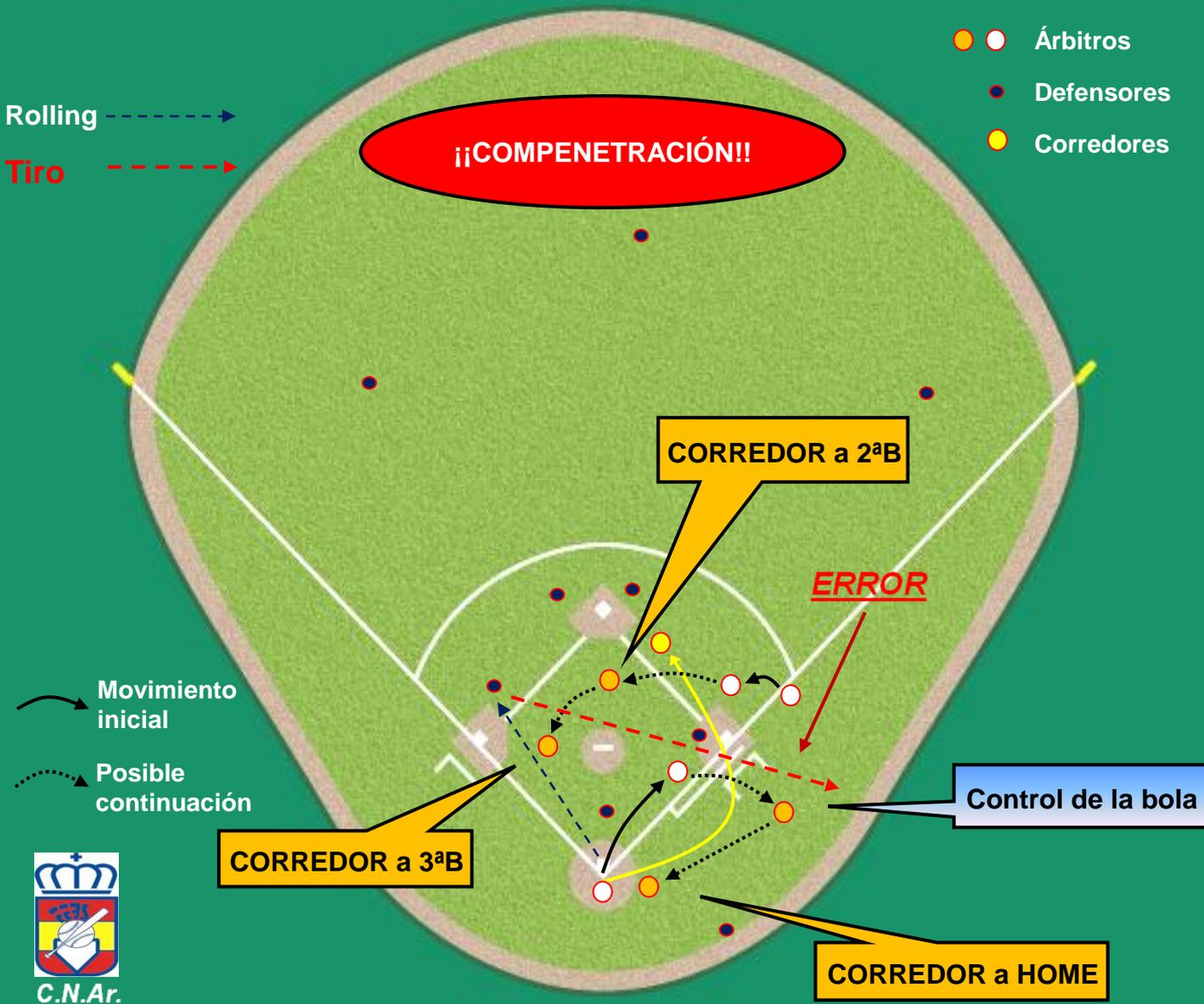
(Rolling entre 2ª y 3ª base)



(0c) ROLLING entre 2ª y 3ª BASE

(Bases vacías)

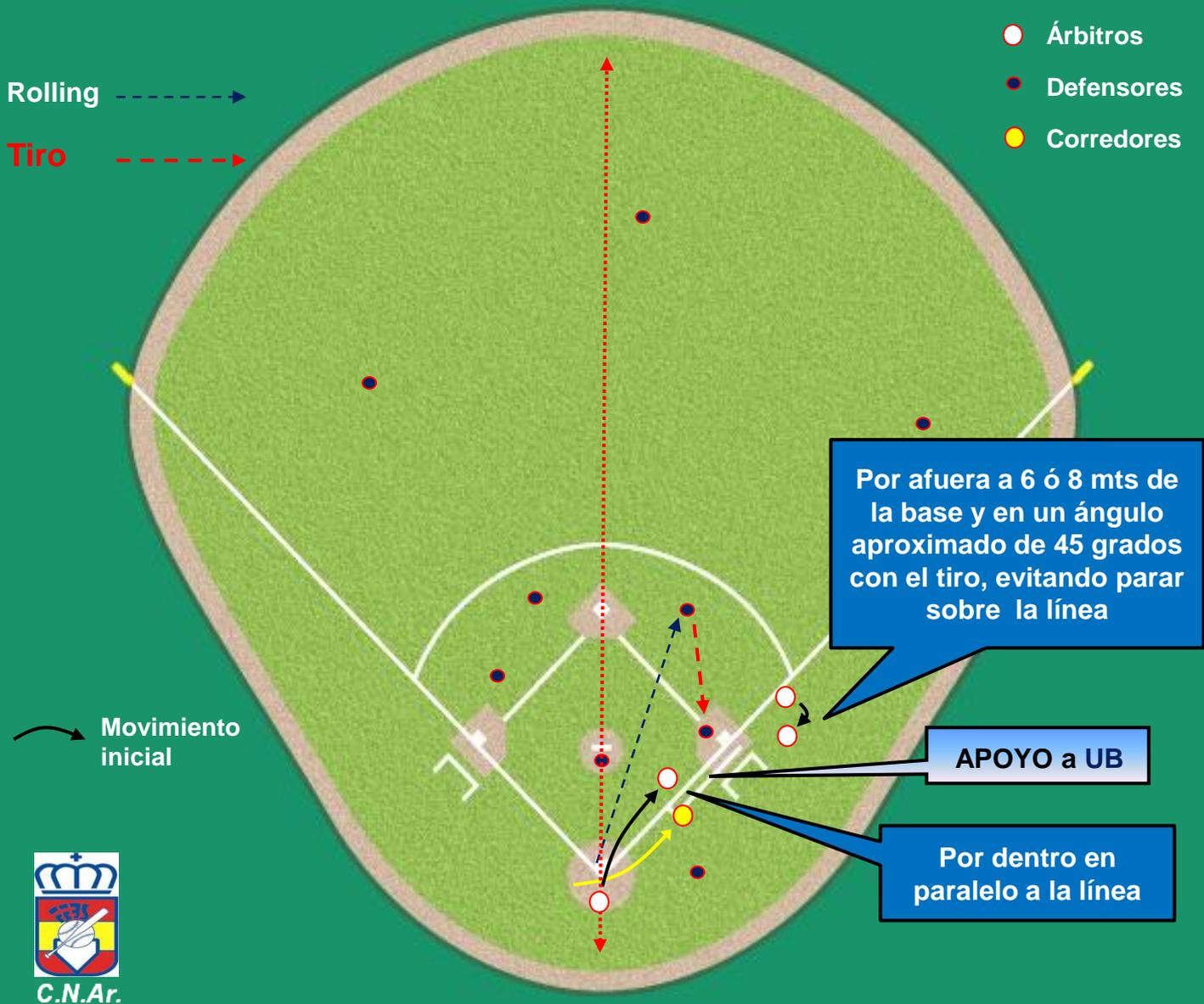
(Error de tiro a 1ª base - 1)



(0c) ROLLING entre 2ª y 3ª **“ERROR de TIRO”**

(Bases vacías)

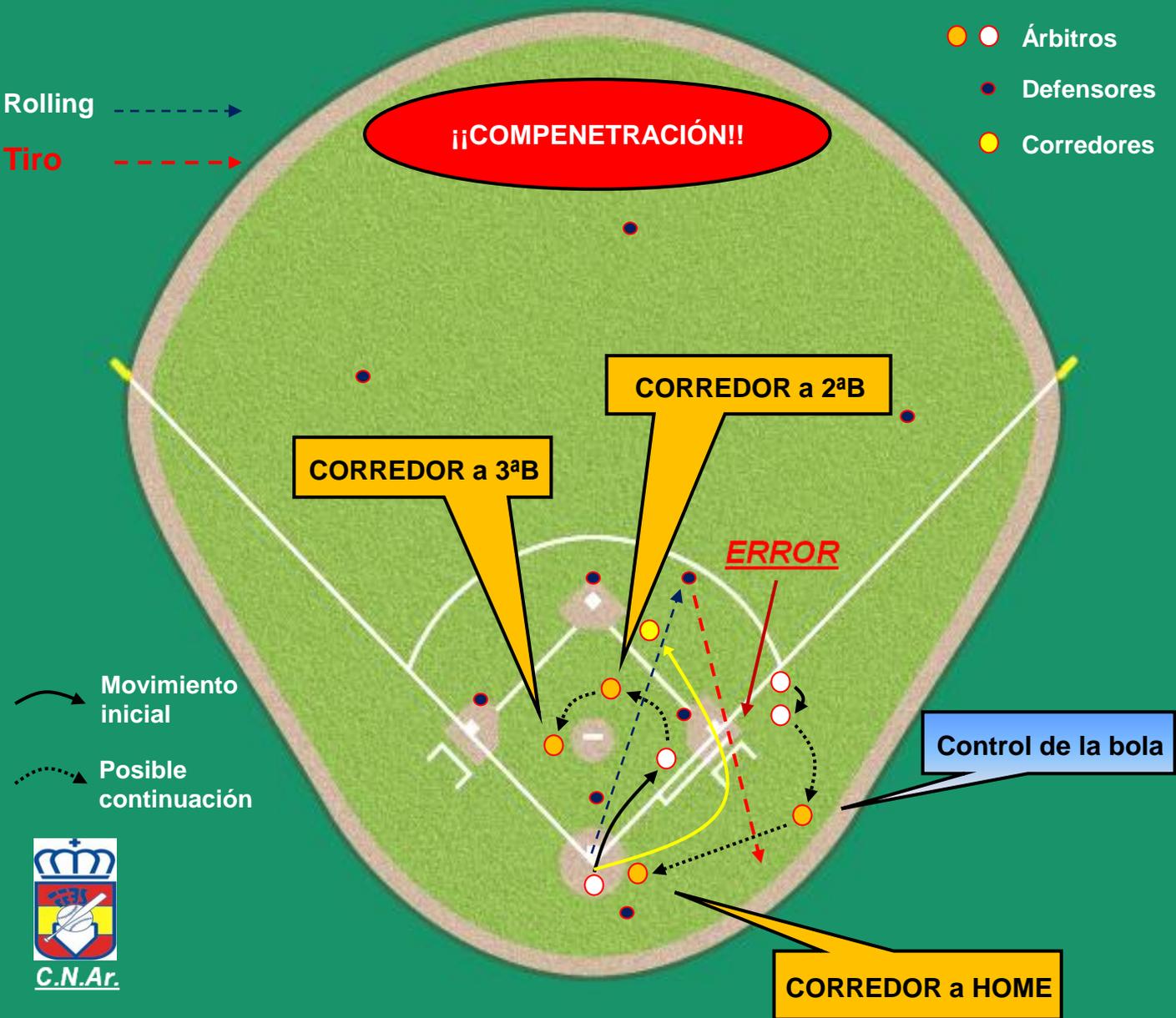
(Rolling entre 1ª y 2ª base)



(0c) ROLLING entre 1ª y 2ª BASE

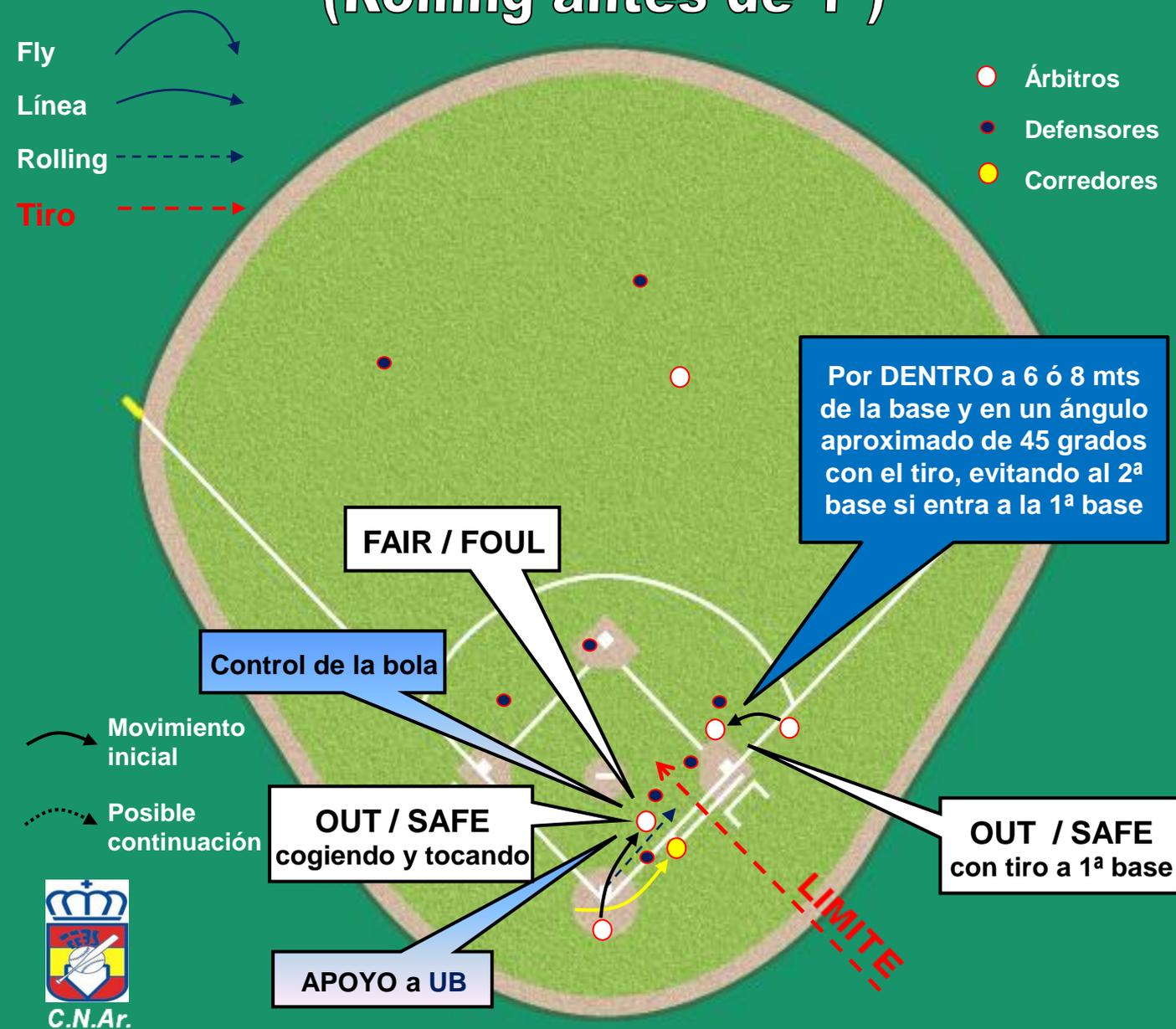
(Bases vacías)

(Error de tiro a 1ª base - 2)



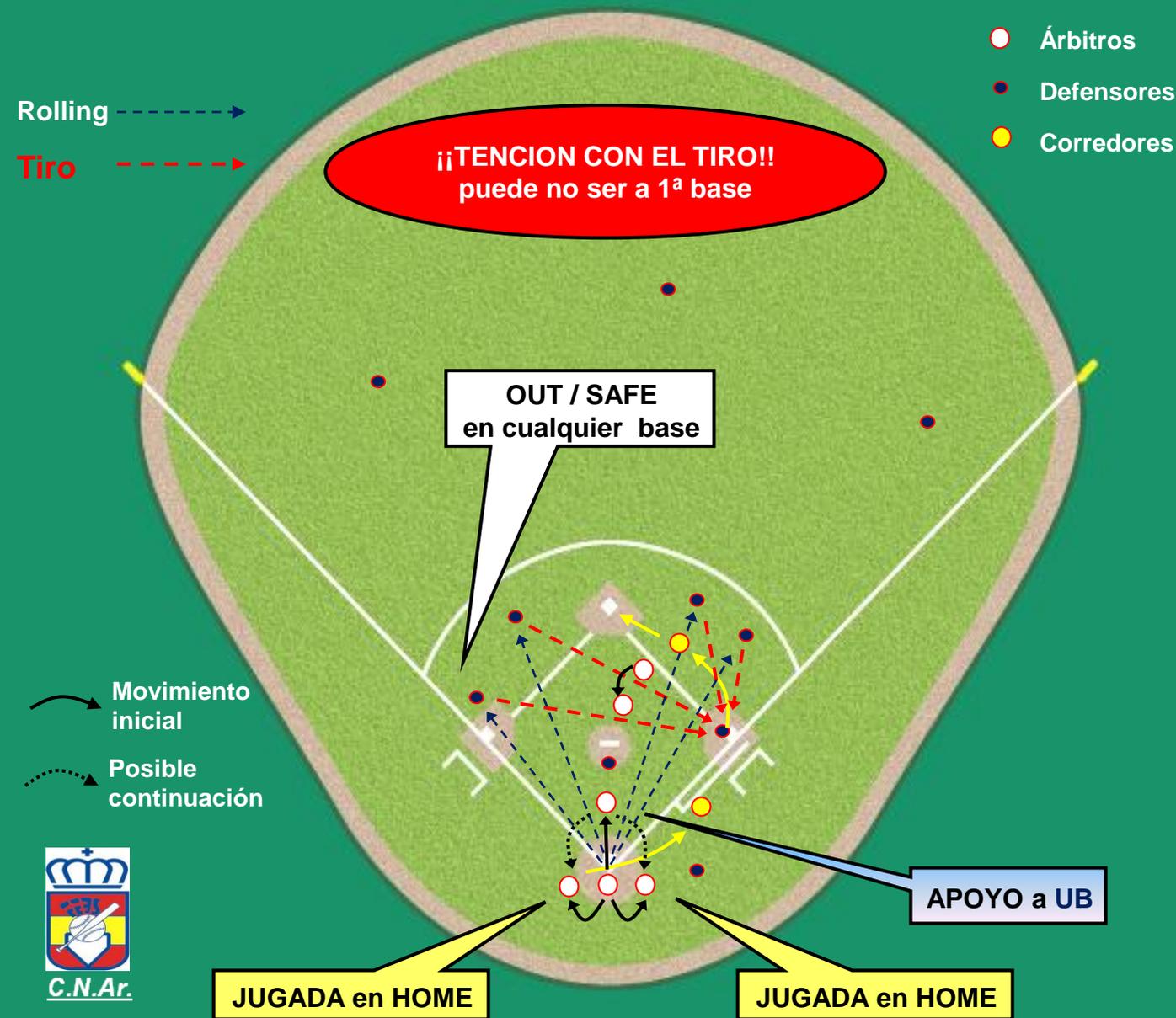
(0c) ERROR de TIRO a 1ª BASES - 2

(Bases vacías) (Rolling antes de 1ª)



(0c) ROLLING **“ANTES”** DE 1ª BASE

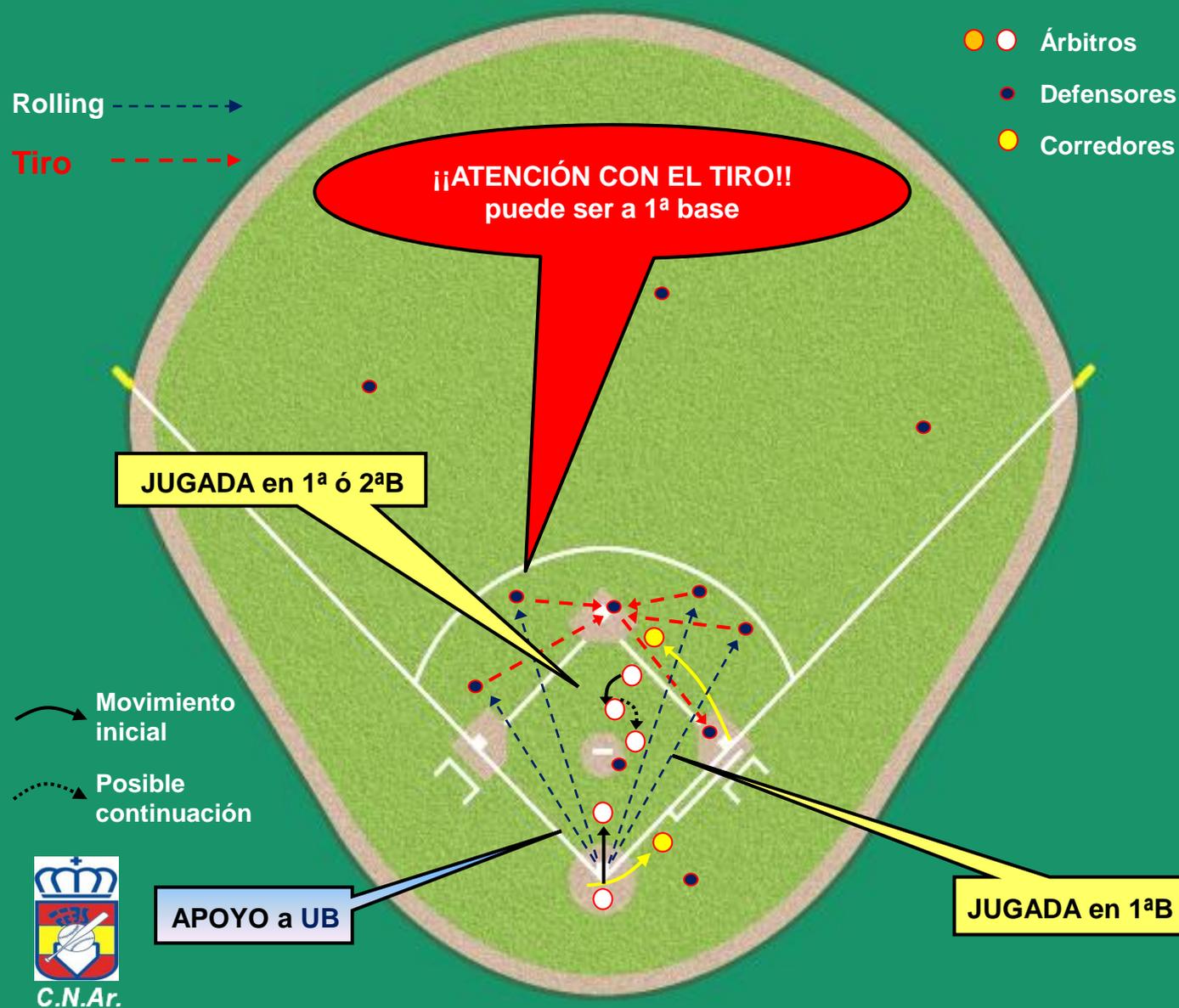
(Corredor en 1ª base) (Rolling al cuadro)



(1c) ROLLING al CUADRO

(Corredor en 1ª base)

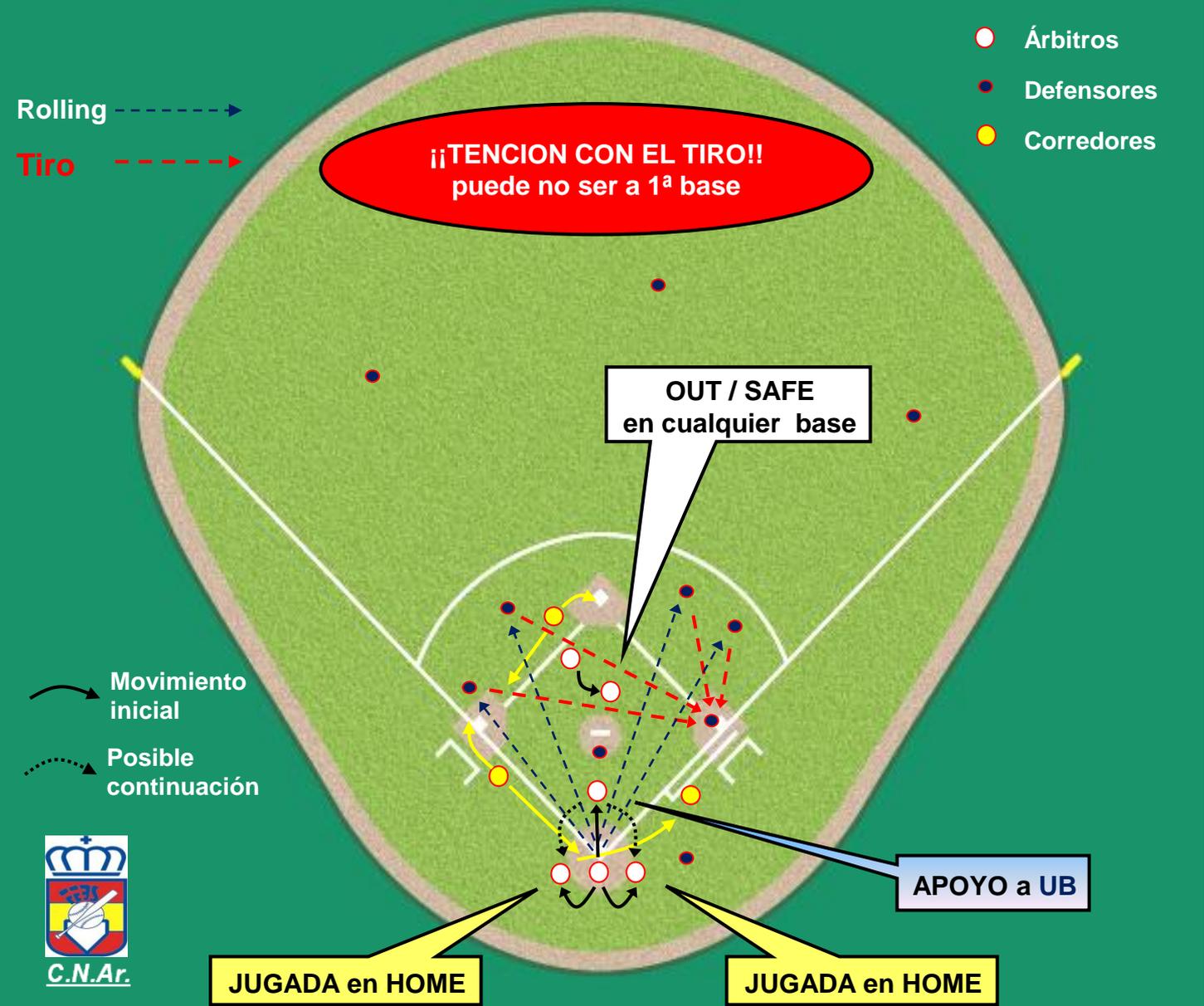
(Doble-play - 1)



(1c) DOBLE - PLAY - 1

EDICIÓN 2013

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

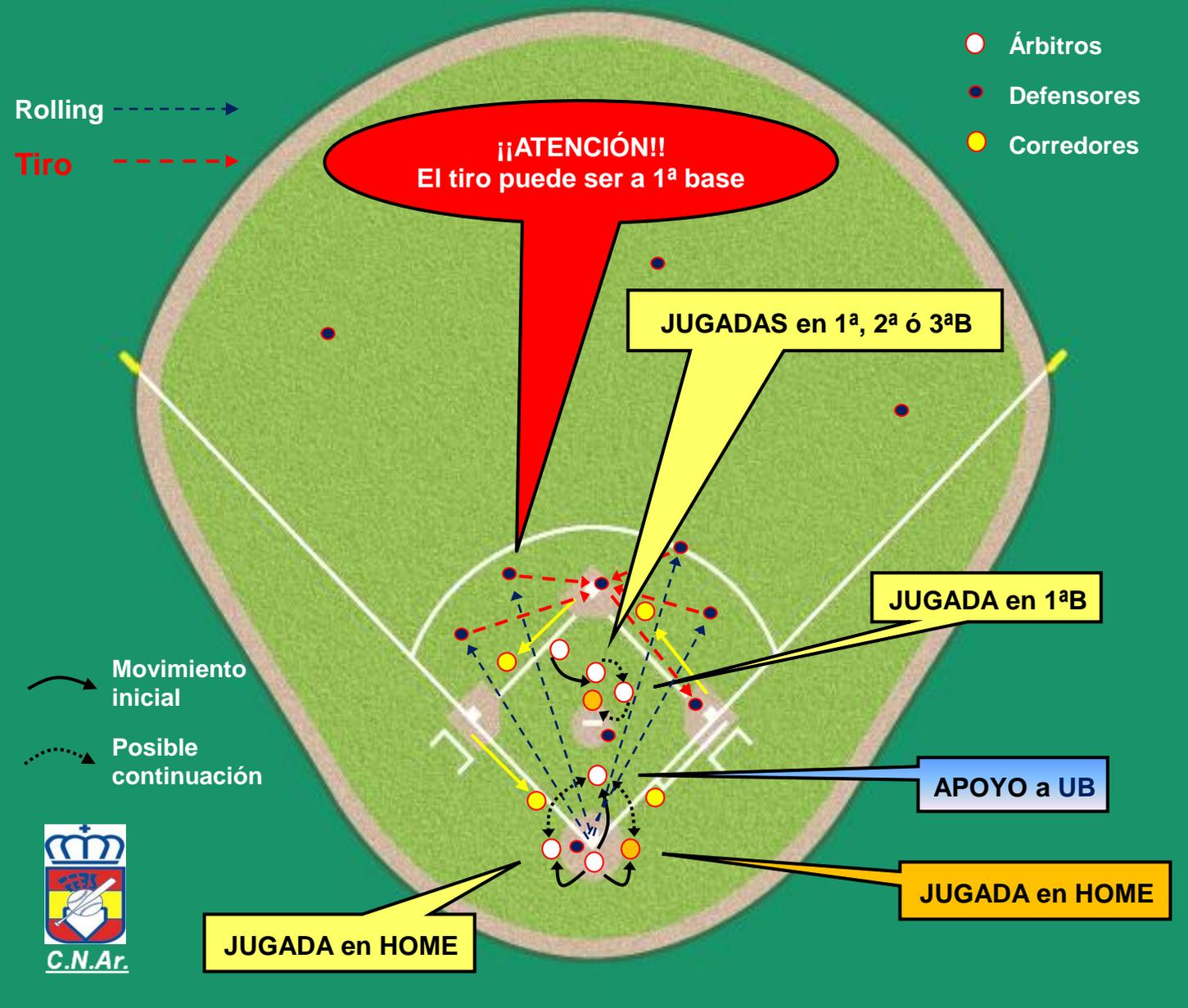


(2c y/o 3c) ROLLING al CUADRO

EDICIÓN 2013

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

(Doble-play - 2)

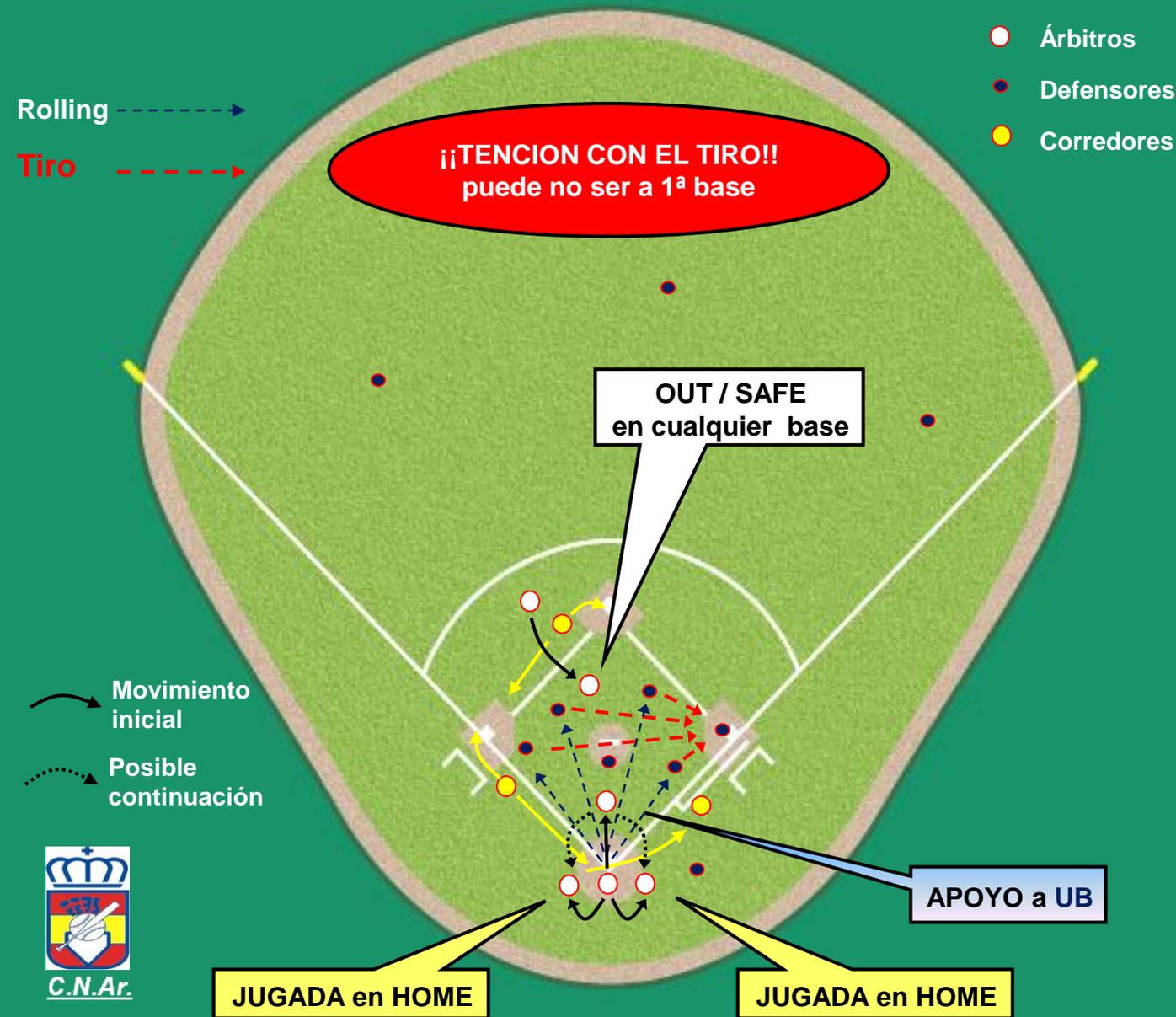


(1c y 2c y/o 3c) DOBLE - PLAY - 2

EDICIÓN 2013

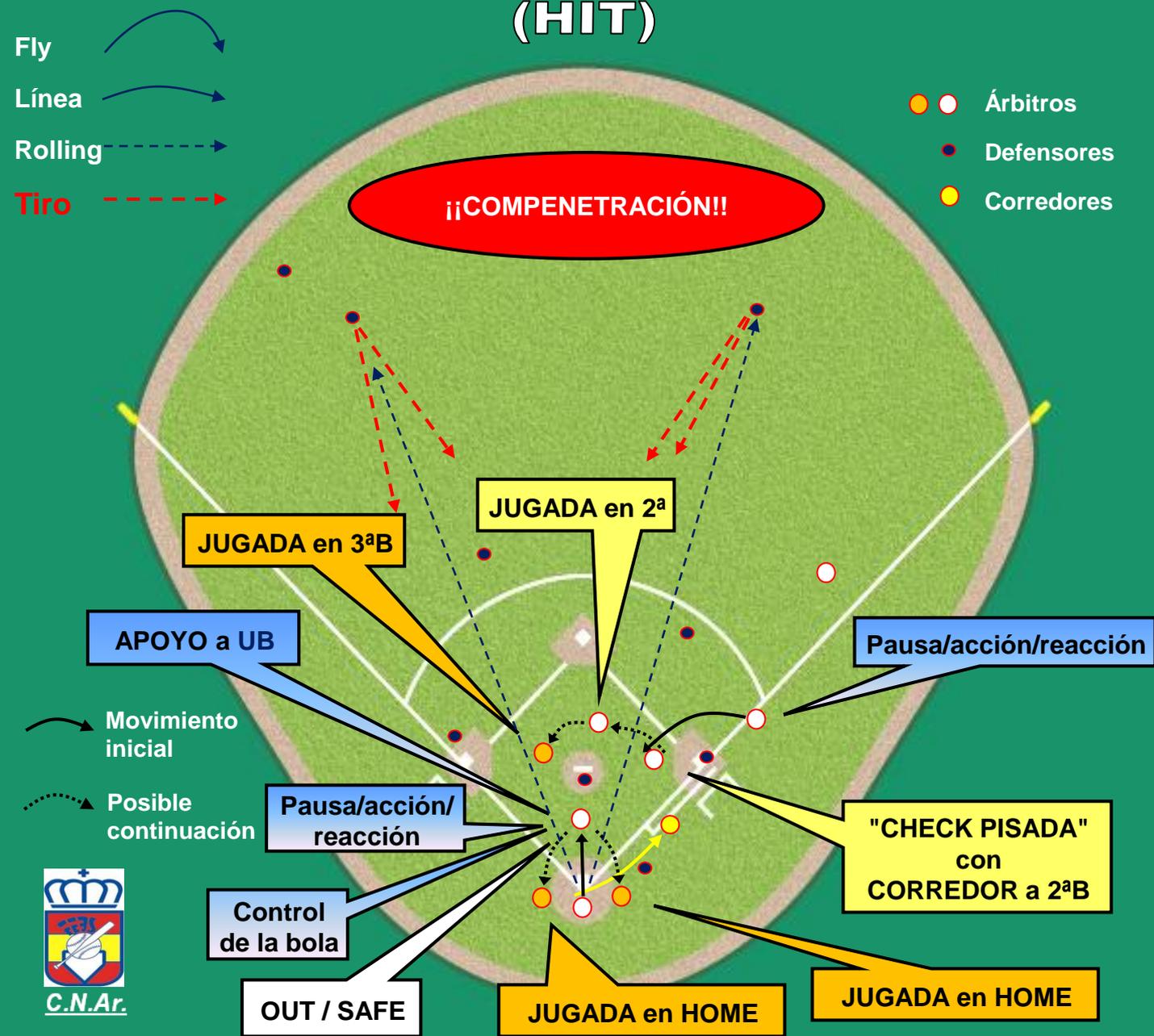
(Corredor en al menos 3ª base)

(Rolling con "cuadro cerrado")



(3c y/ó más) **ROLLING con CUADRO CERRADO**

(Bases vacías) (HIT)

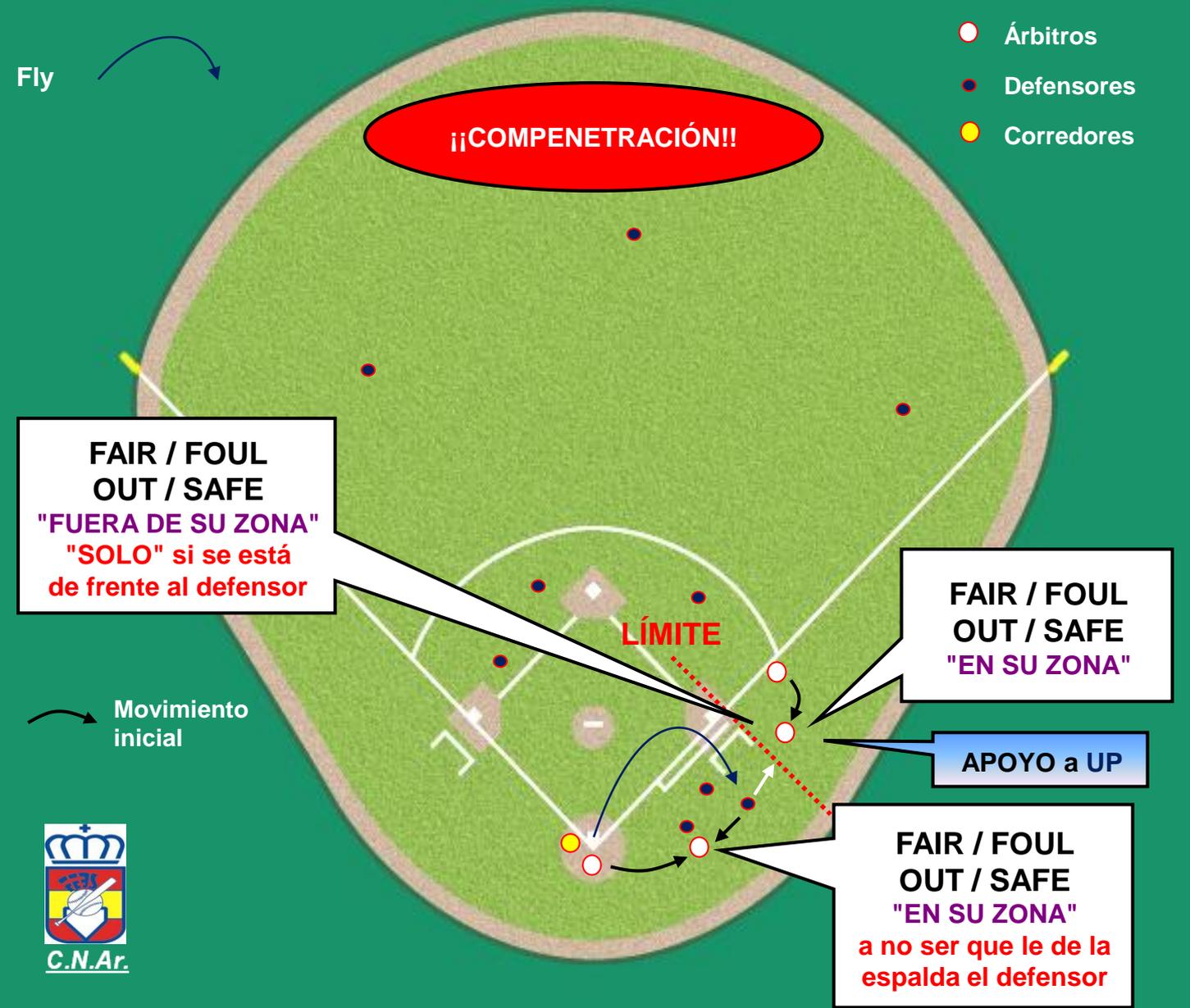


(0c) HIT

EDICIÓN 2013

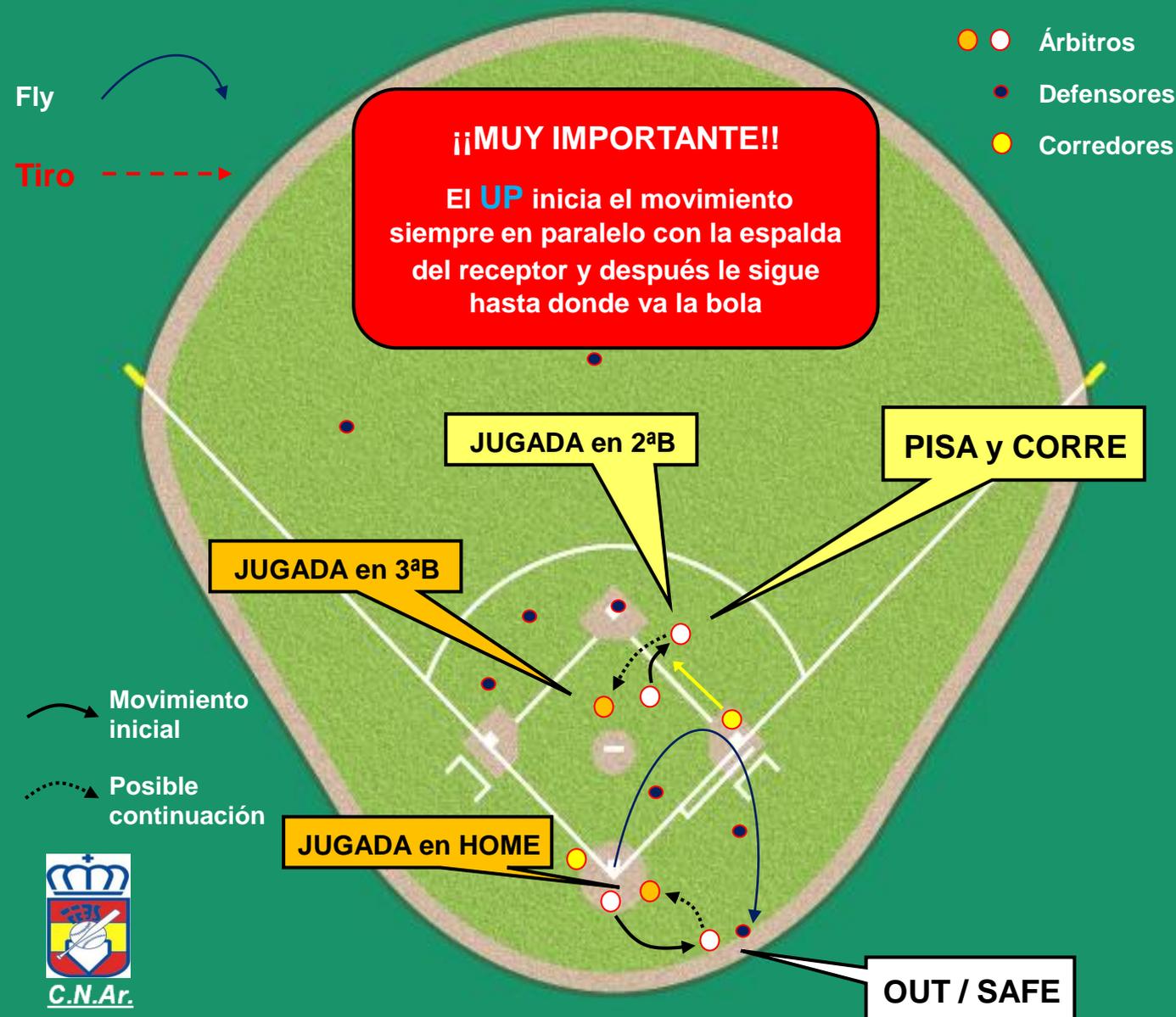
(Bases vacías)

(Foul-fly entre home y 1ª base)



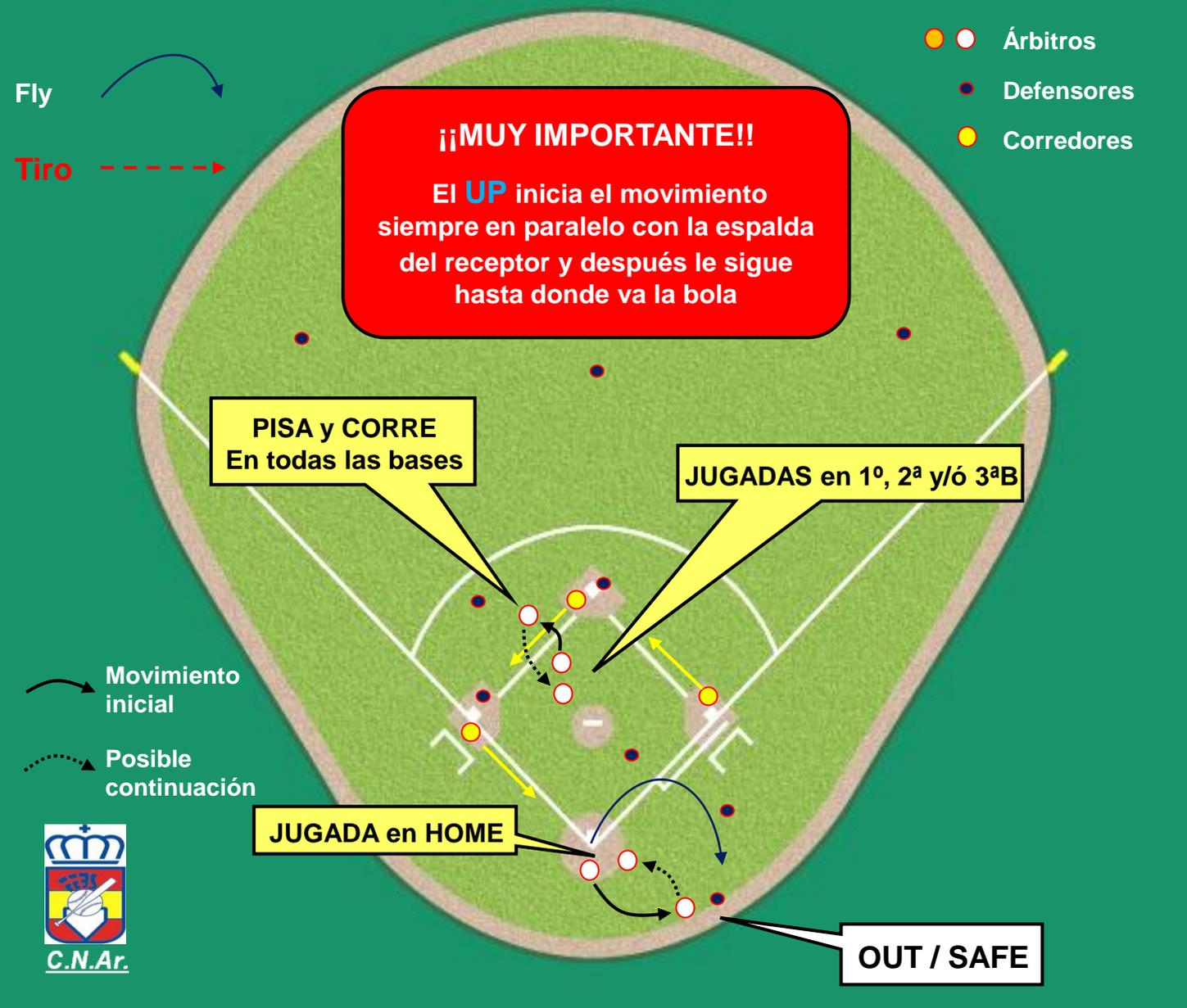
(0c) FOUL – FLY entre HOME y 1ª BASE

(Corredor en 1ª base) (Foul-fly al back-stop)



(1c) FOUL – FLY y menos de 2 OUTS

(Corredor en al menos 3^a base) (Foul-fly al back-stop)



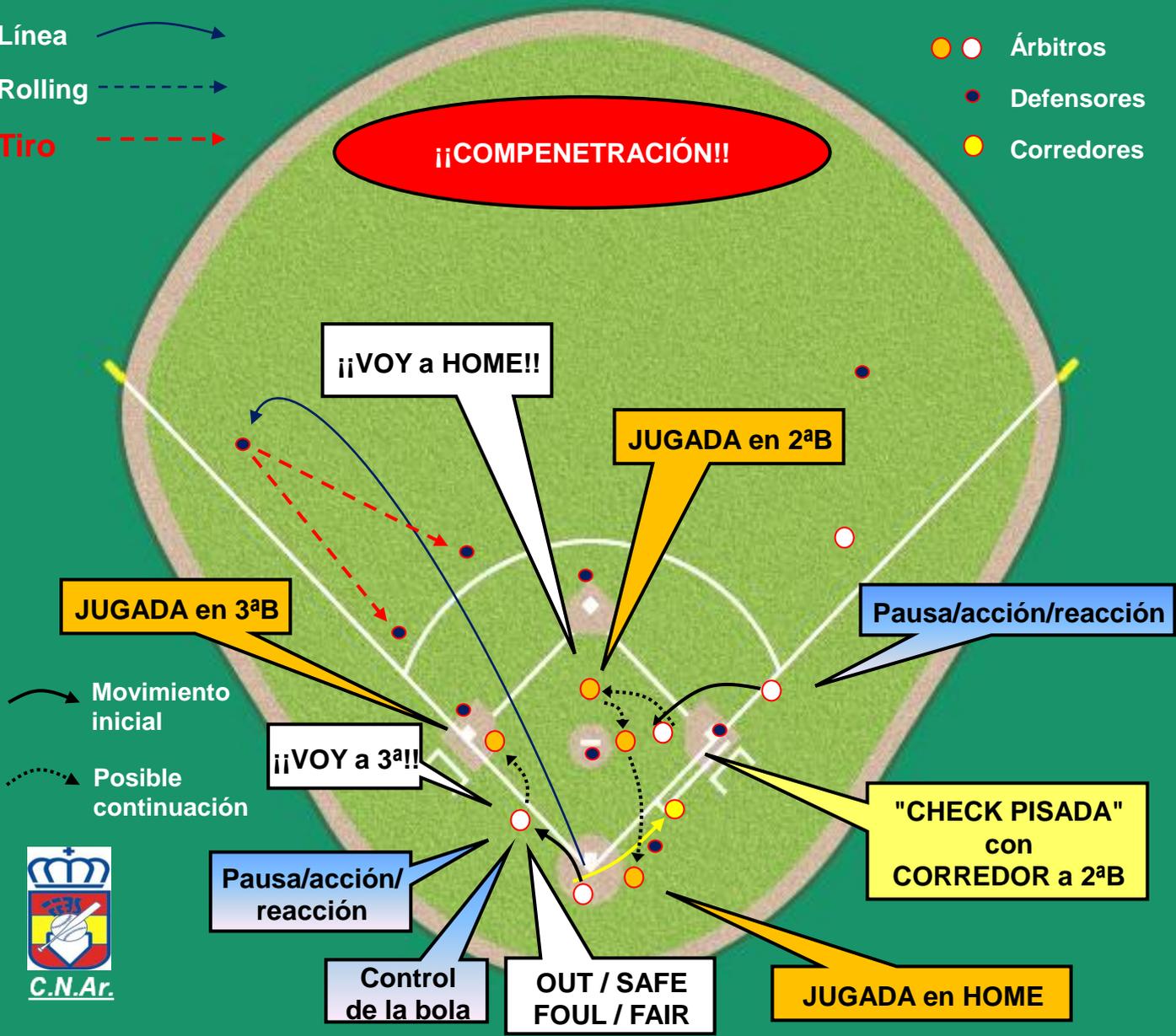
(2c y/o 3c) FOUL – FLY y menos de 3 OUTS

(Bases vacías)

(Batazo a la línea izquierda)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

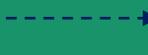
-  Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



(0c) BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA

(Corredor en 1ª base)

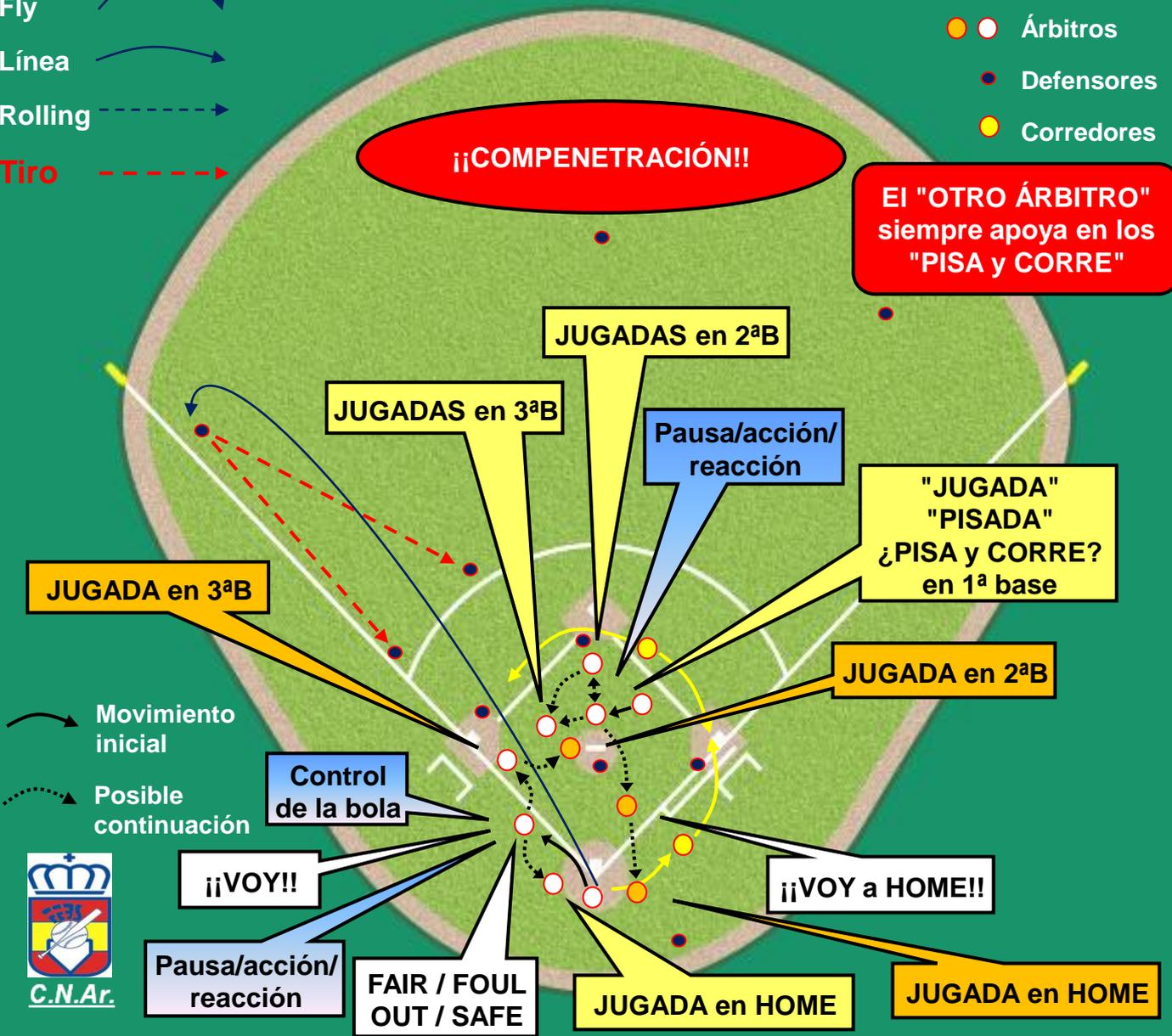
(Batazo a la línea izquierda)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

- ● Árbitros
- Defensores
- Corredores

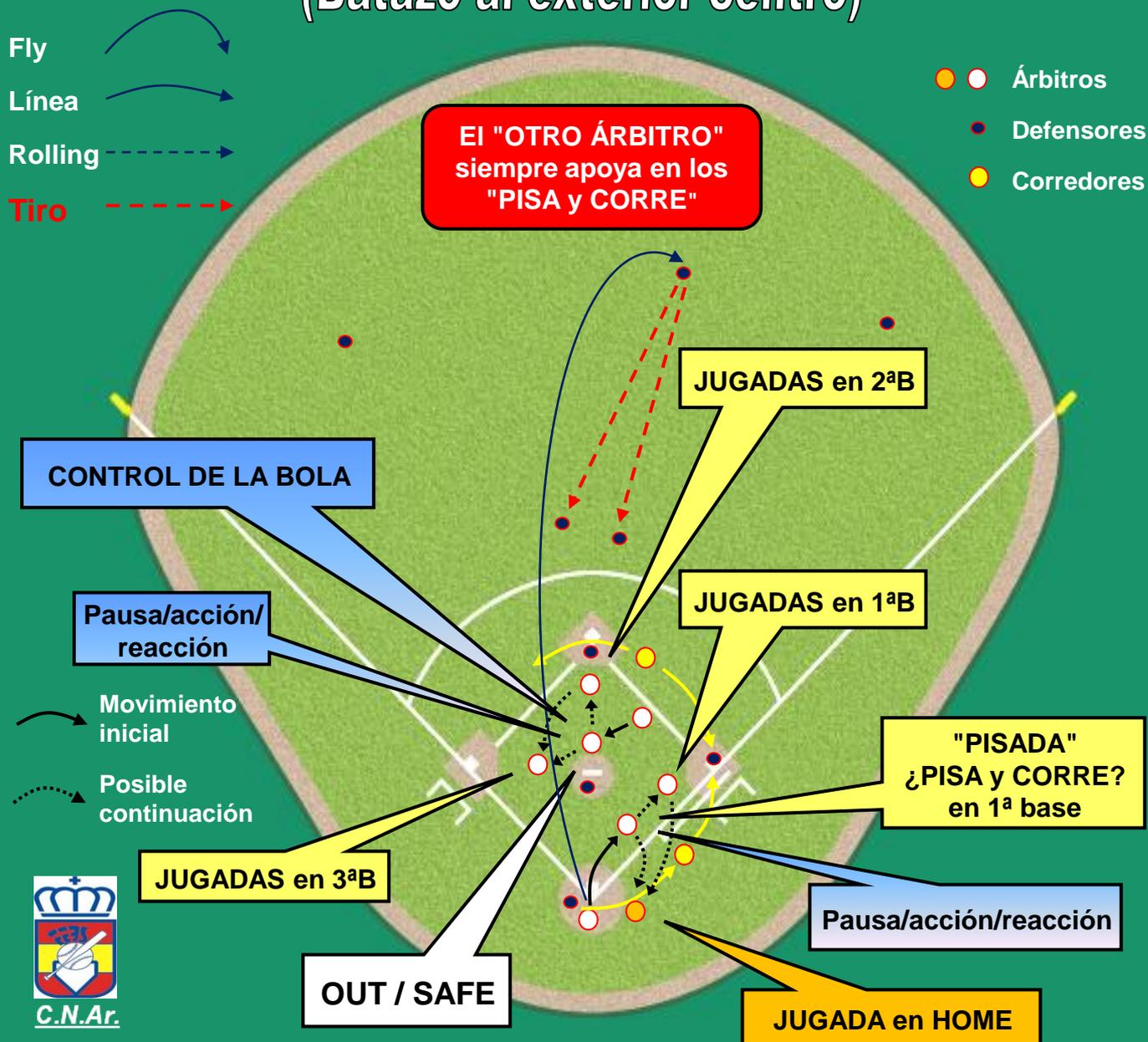
¡¡COMPENETRACIÓN!!

EI "OTRO ÁRBITRO" siempre apoya en los "PISA y CORRE"



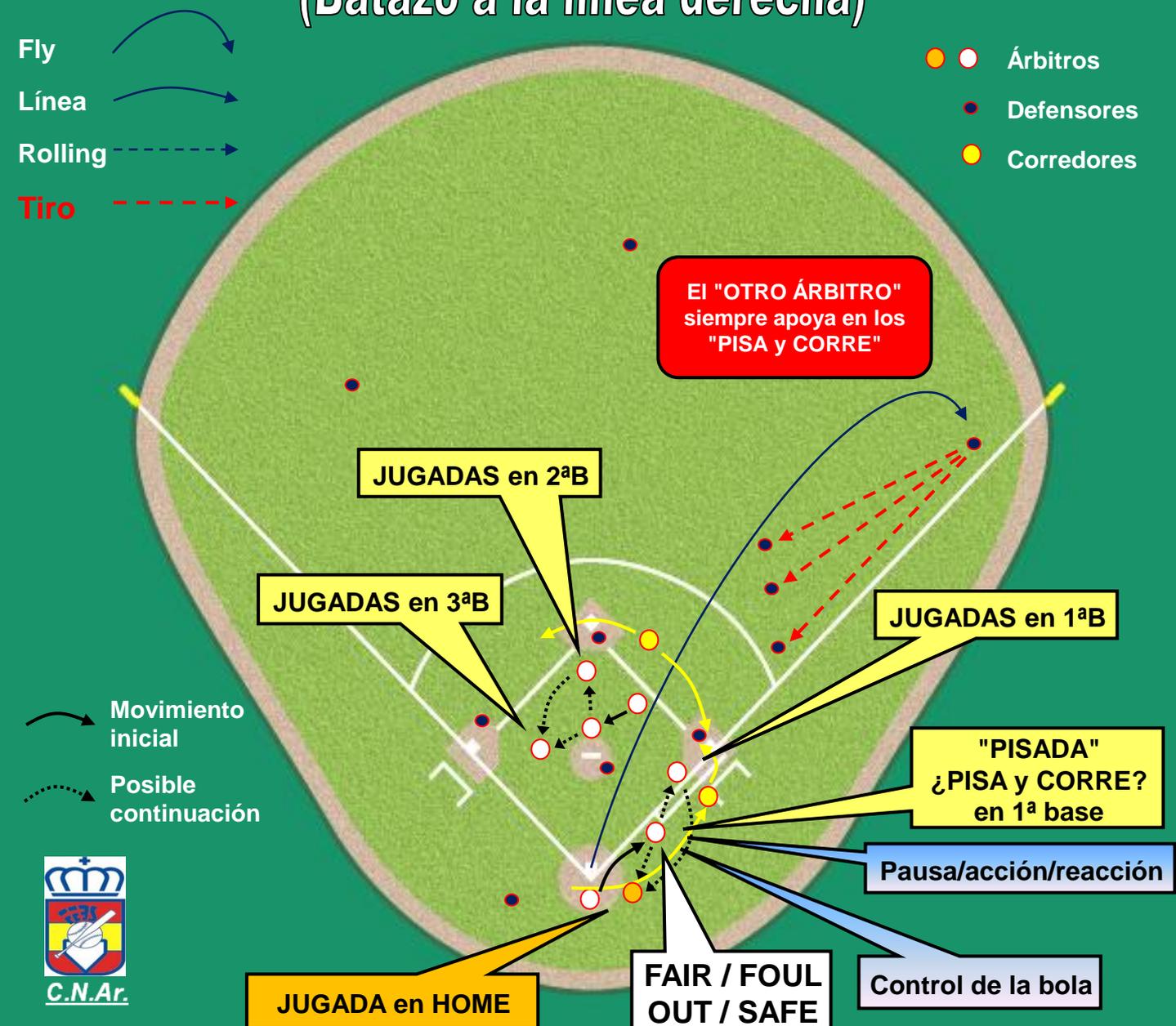
(1c) BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA

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



(1c) BATAZO a la ZONA CENTRAL

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



(1c) BATAZO a la LÍNEA DERECHA

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



(2c) BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA

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



(2c) BATAZO a la ZONA CENTRAL

(Corredor en 3ª base)

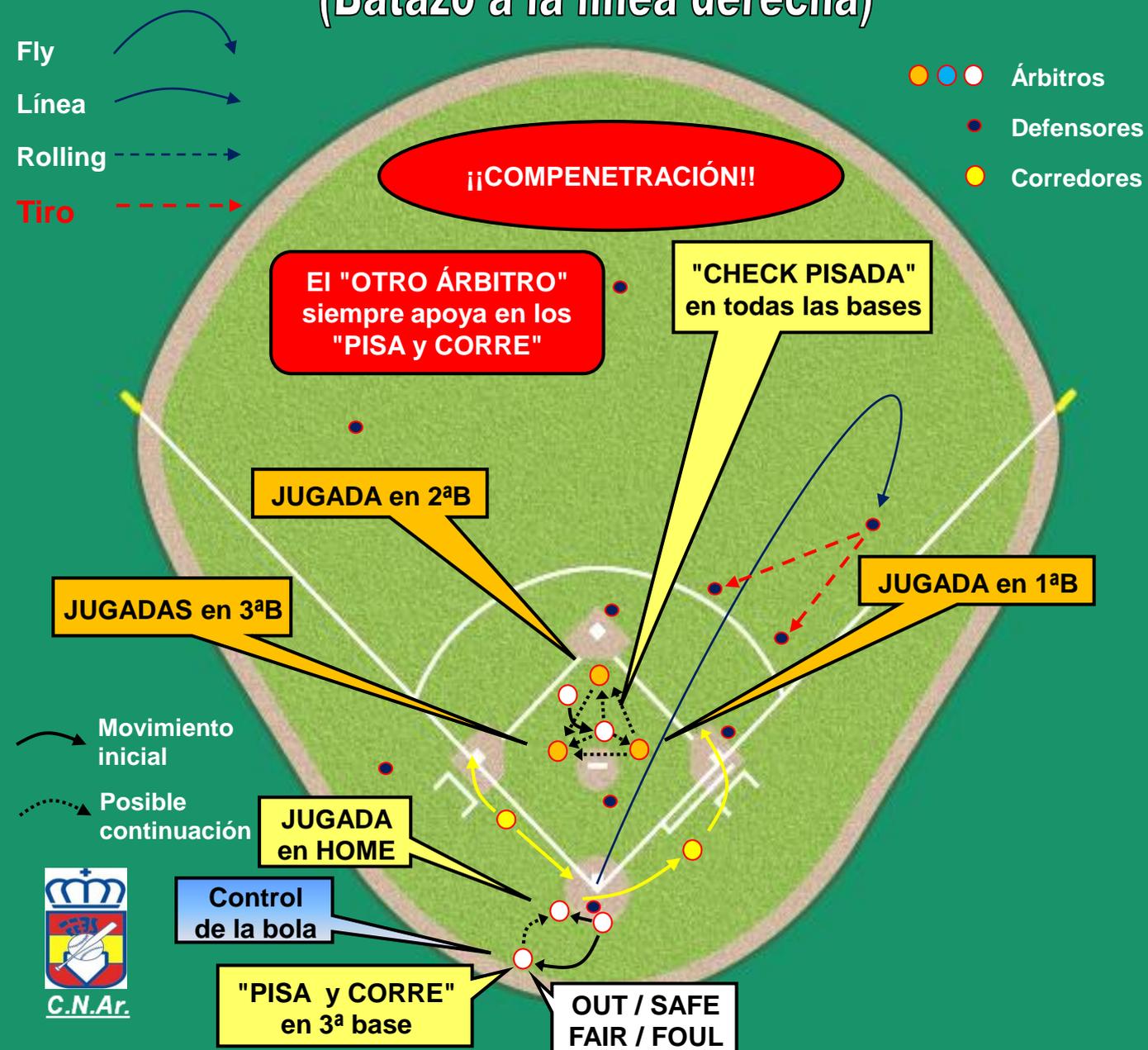
(Batazo al exterior centro)



(3c) BATAZO a la ZONA CENTRAL

(Corredor en 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



CONSEJOS FINALES

EDICIÓN 2013