





- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 



-   Árbitros
-  Defensores
-  Corredores

CAPÍTULO-1º

INICIACIÓN

MECÁNICA a 2

Posiciones y competencias

-  Movimiento inicial
-  Posible continuación



MDZ-Edición 2014

CAPÍTULO - 1º

POSICIONES y COMPETENCIAS

EDICIÓN 2014

(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

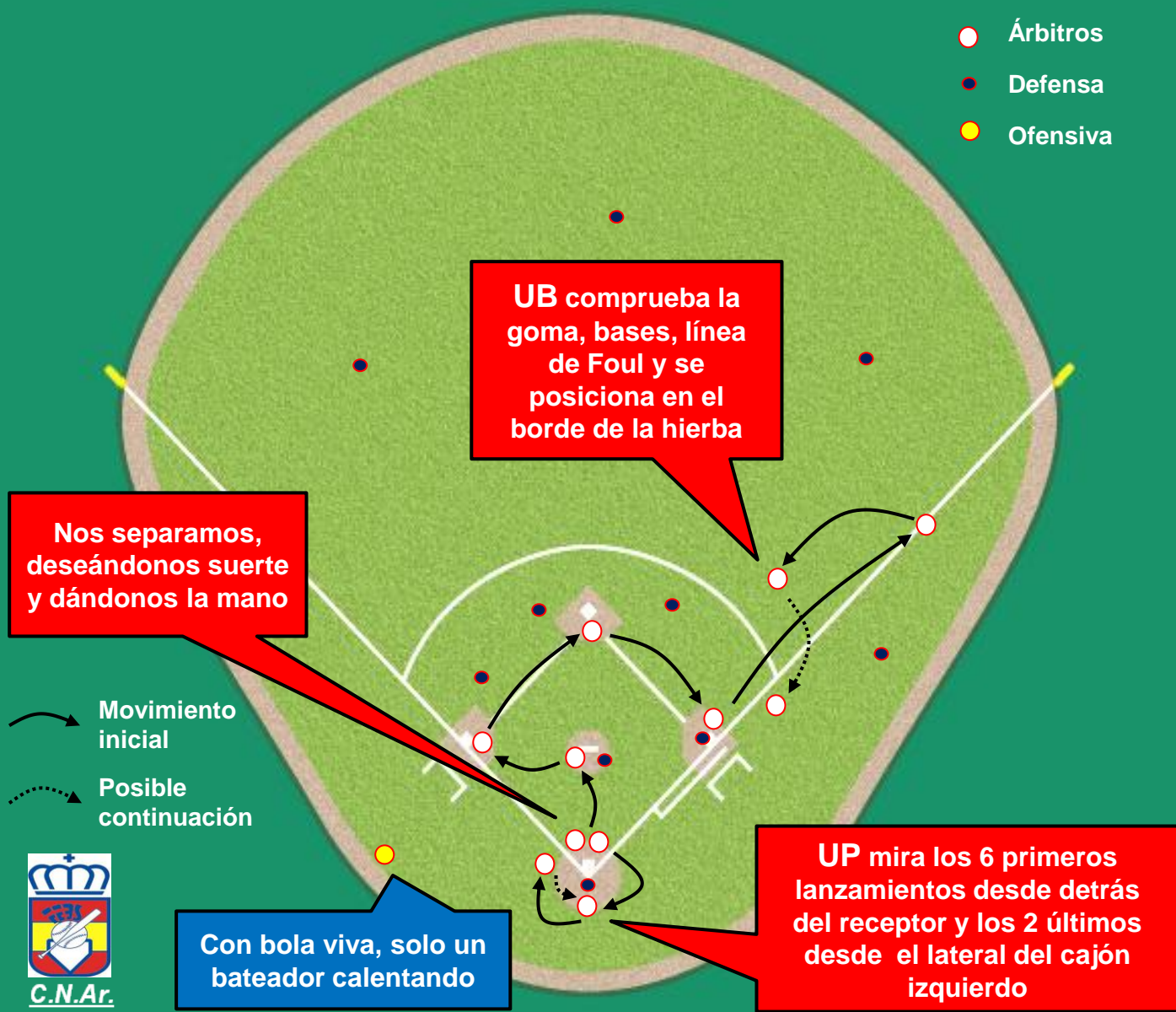


INICIO del JUEGO - 1

EDICIÓN 2014

(Inicio del juego - 2)

- Árbitros
- Defensa
- Ofensiva



INICIO del JUEGO - 2

EDICIÓN 2014

(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 2014

(Posición UP - 1)

(Bateador derecho)



POSICIÓN UP con BATEADOR DERECHO

EDICIÓN 2014

(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"



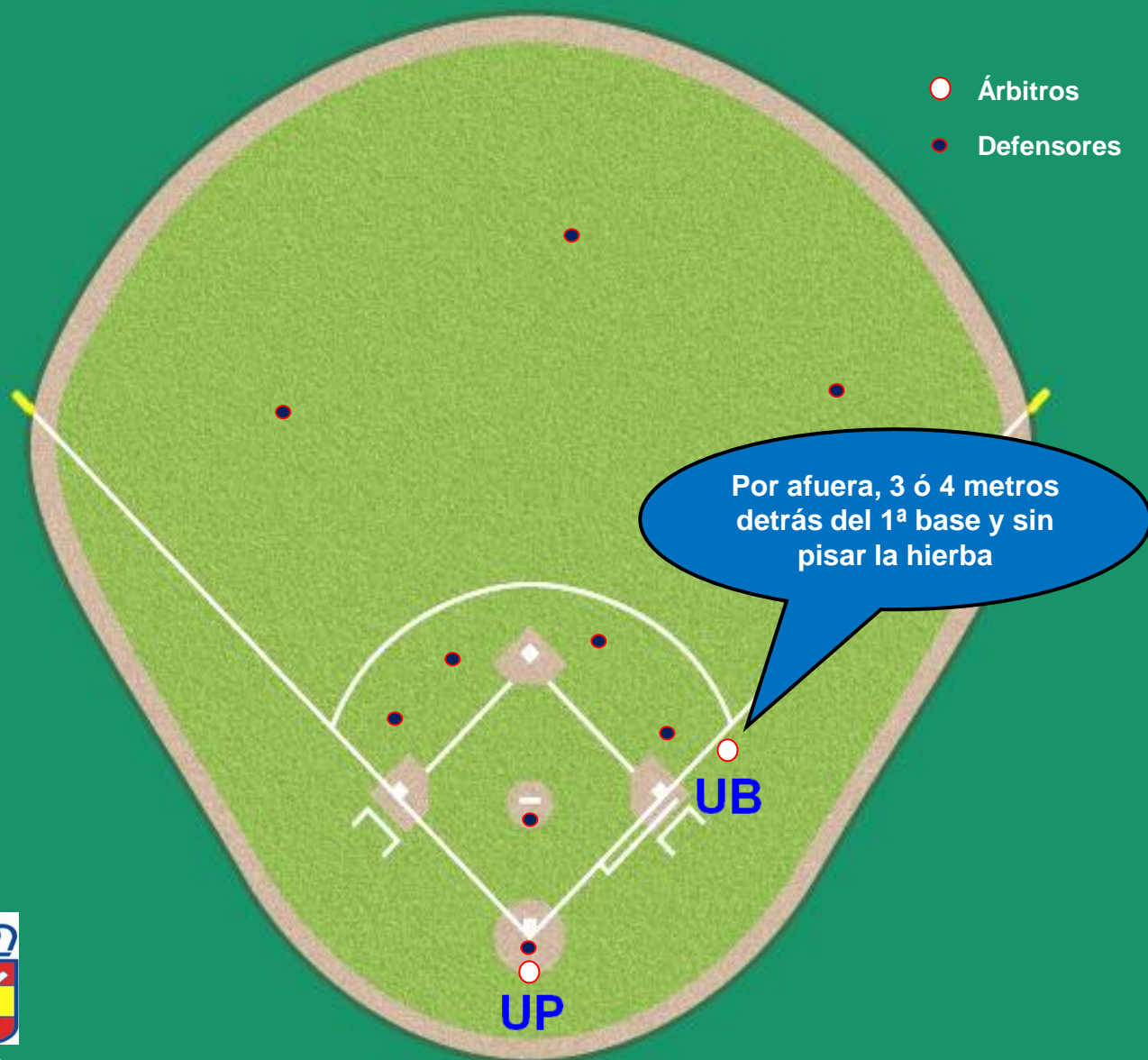
C.N.Ar.

POSICIÓN UP con BATEADOR IZQUIERDO

EDICIÓN 2014

(Bases vacías)

- Árbitros
- Defensores



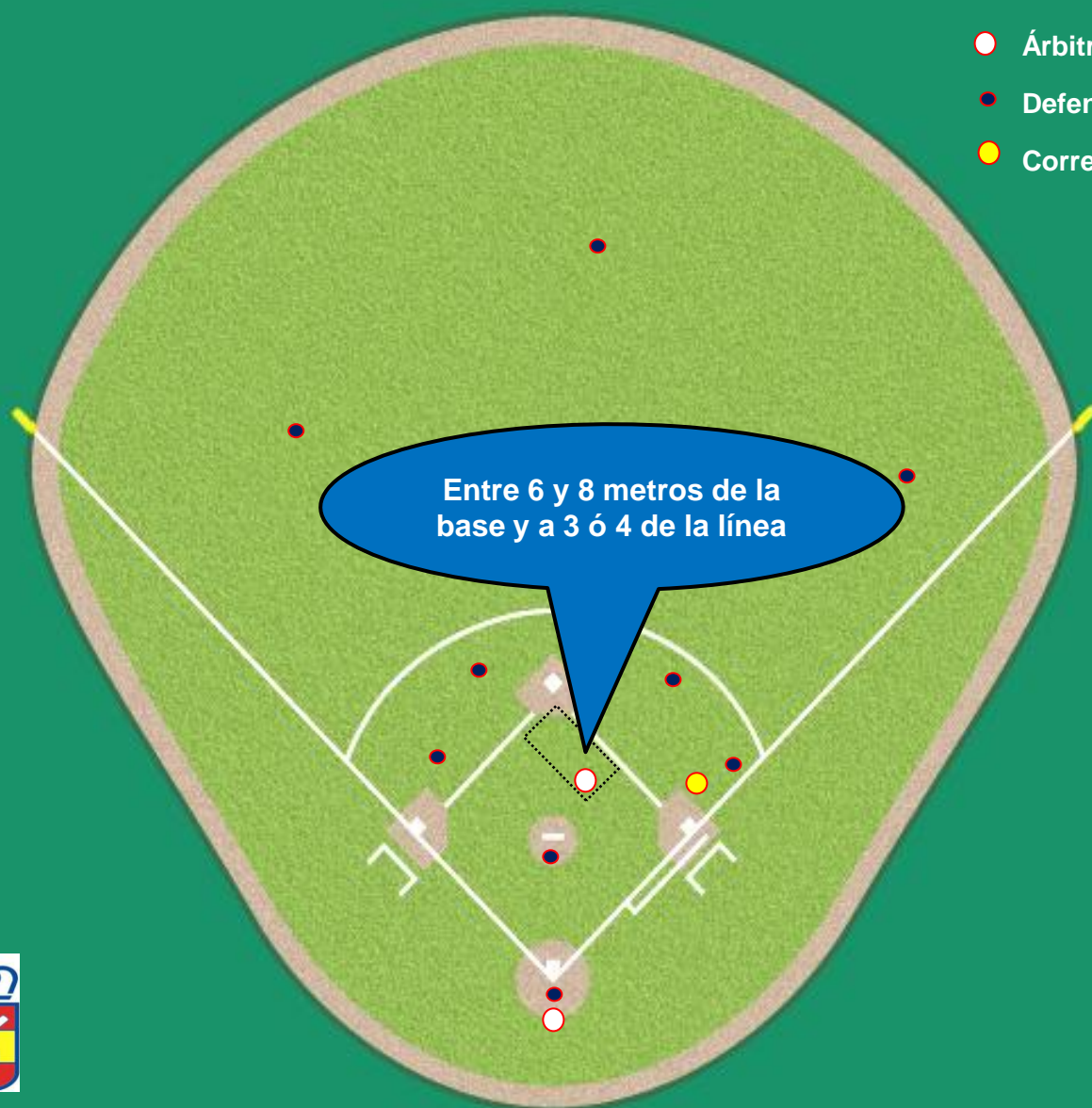
C.N.Ar.

POSICIÓN UB con BASES VACÍAS

EDICIÓN 2014

(Corredor en 1ª base)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores



C.N.Ar.

POSICIÓN UB con CORREDOR en 1ª BASE

EDICIÓN 2014

(Corredor en 2ª y/ó en 3ª base)

(0 corredor en 1ª base y bateador zurdo)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores



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

EDICIÓN 2014

(Corredor en 2ª y/ó en 3ª base) (Con cuadro cerrado)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores



POSICIÓN UB con CUADRO CERRADO

EDICIÓN 2014

(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 2014

(Competencia sobre el fly - 1)



C.N.Ar.

(0c) COMPETENCIA sobre el FLY - 1

EDICIÓN 2014

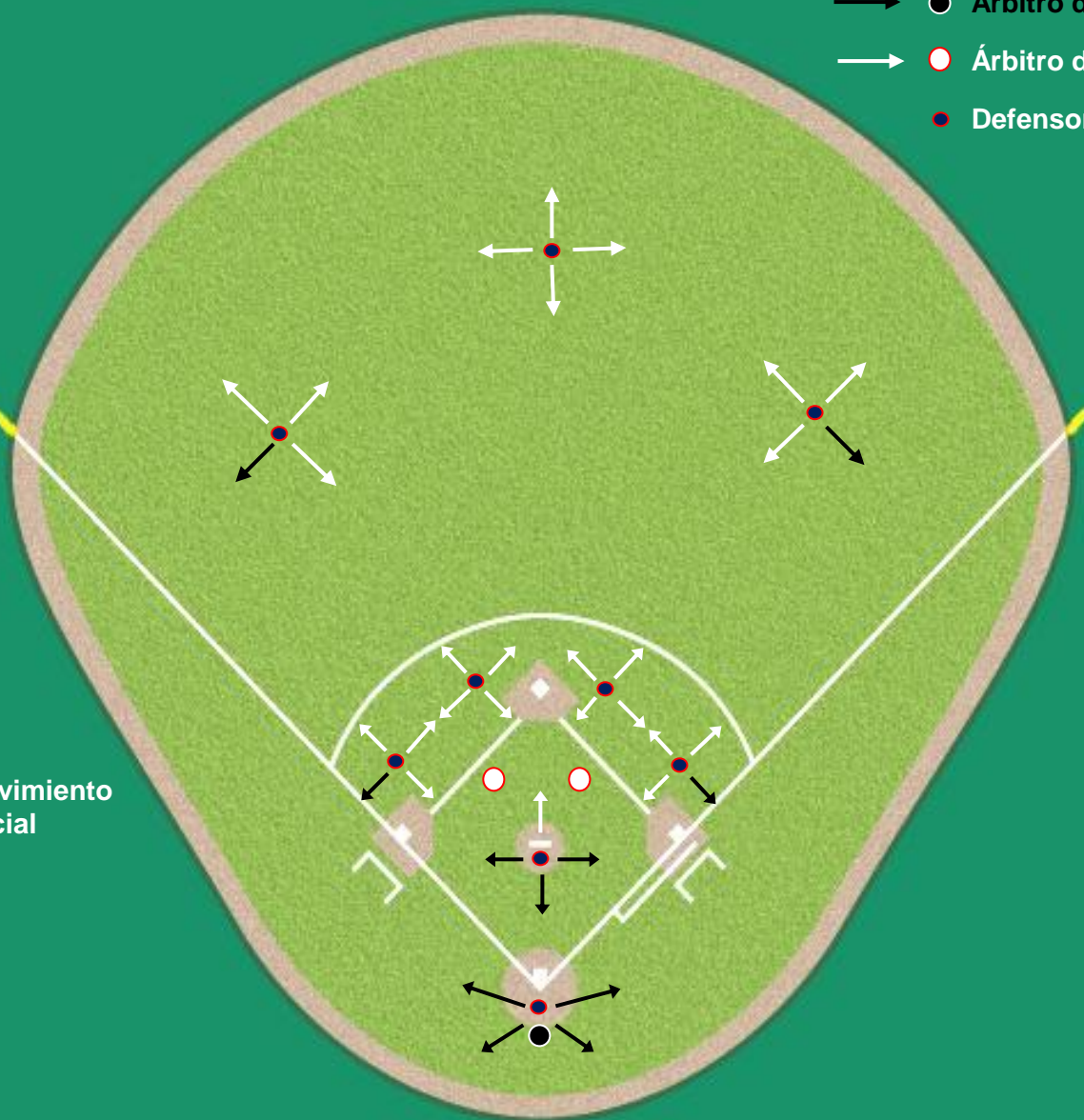
(Competencia sobre el fly - 2)

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

→ Movimiento inicial



C.N.Ar.



(C en bases) COMPETENCIA sobre el FLY - 2

EDICIÓN 2014

¡¡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 2014

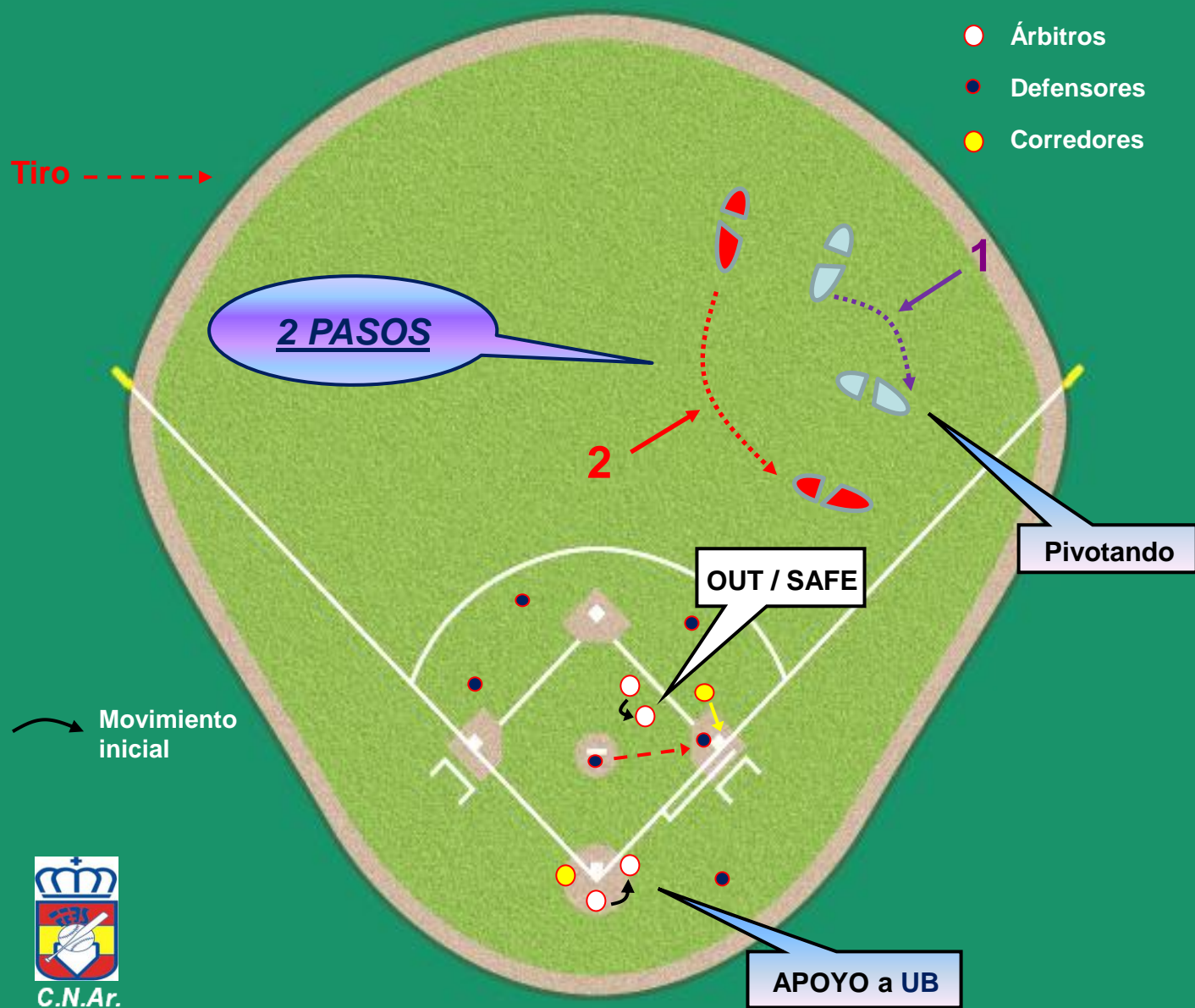
CAPÍTULO 2°

MOVIMIENTOS

EDICIÓN 2014

(Corredor en 1ª base)

(Pick-off - 1)



(1c) PICK-OFF a 1ª BASE - 1

EDICIÓN 2014

(Corredores, uno en 1ª base)

(Pick-off - 2)

- Árbitros
- Defensores
- Corredores

Tiro →

2 PASOS

2

OUT / SAFE

Movimiento inicial

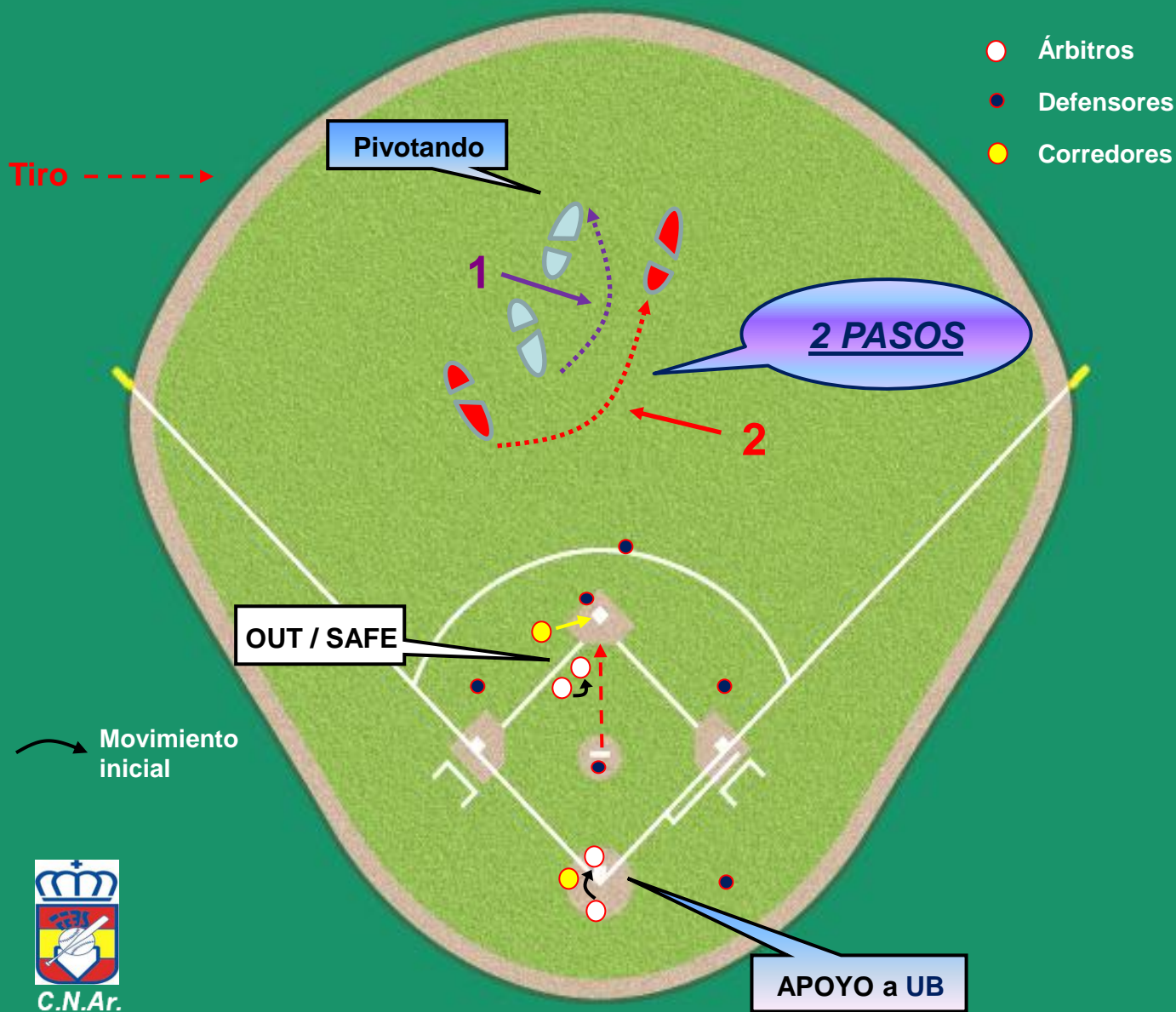
APOYO a UB



(1c y más) PICK-OFF a 1ª BASE - 2

EDICIÓN 2014

(Corredor en 2ª base) (Pick-off - 3)

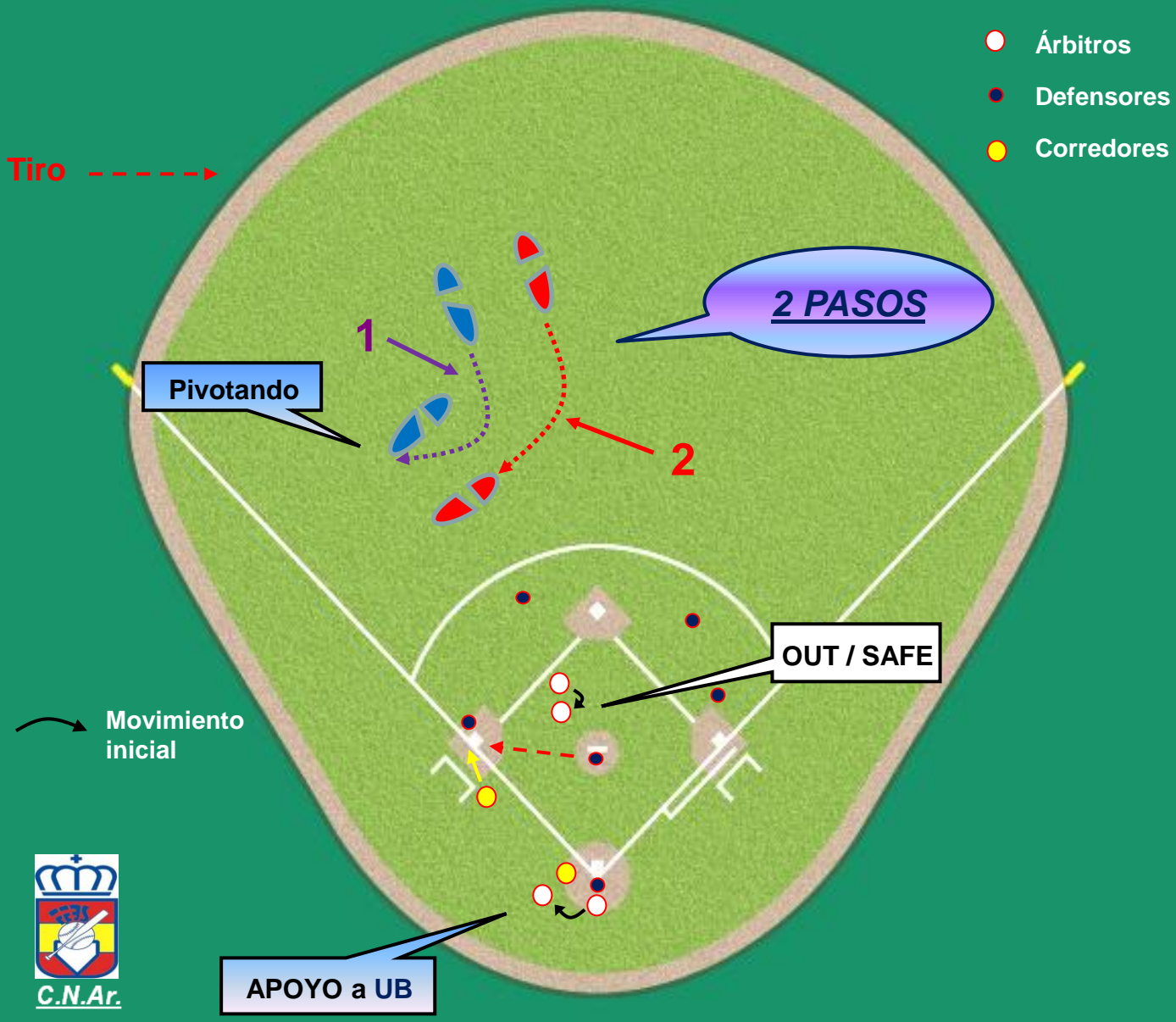


(2c) PICK-OFF a 2ª BASE

EDICIÓN 2014

(Corredor en 3ª base)

(Pick-off - 4)

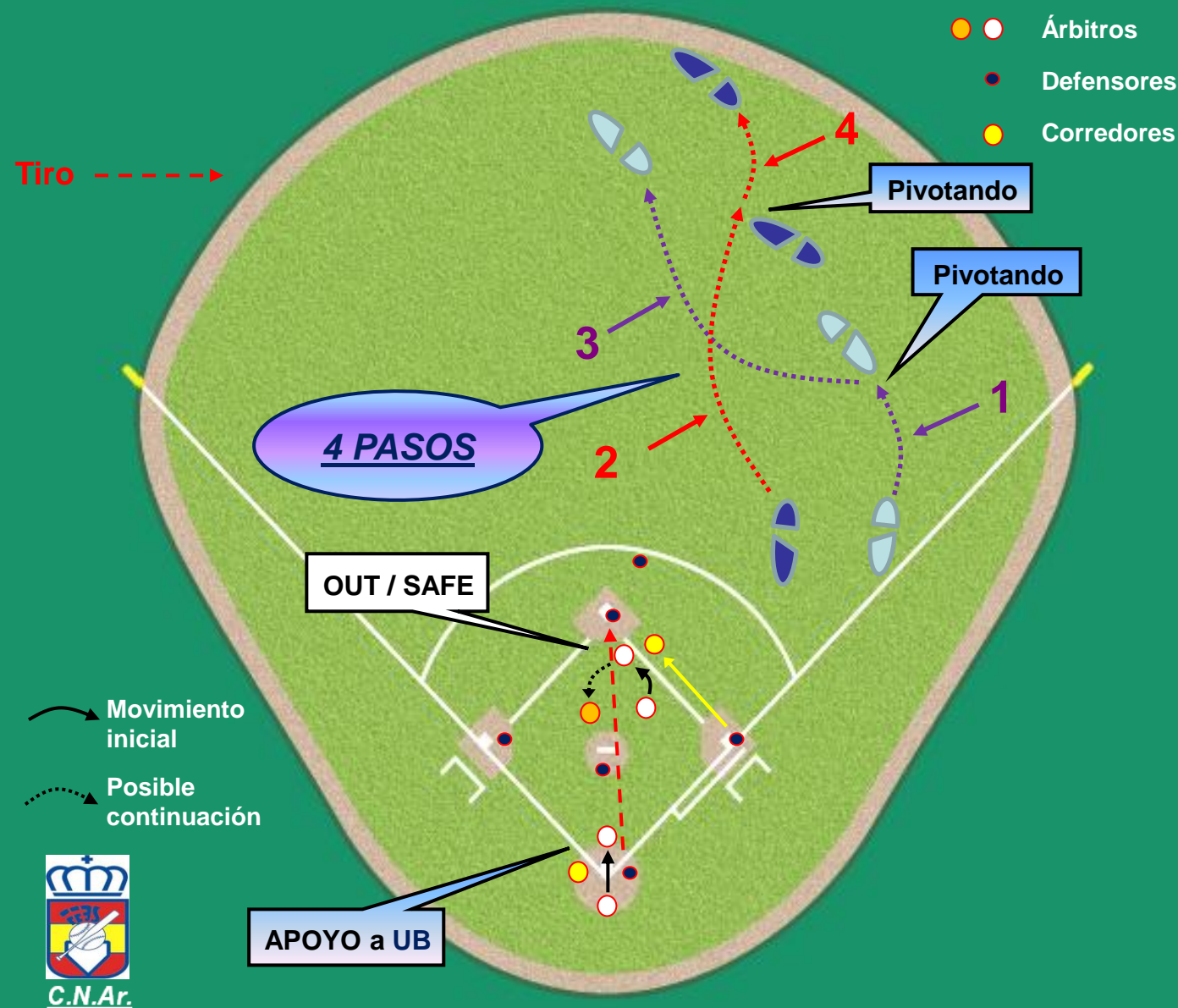


(3c) PICK-OFF a 3ª BASE

EDICIÓN 2014

(Corredor en 1ª base)

(Robo de 2ª base - 1)

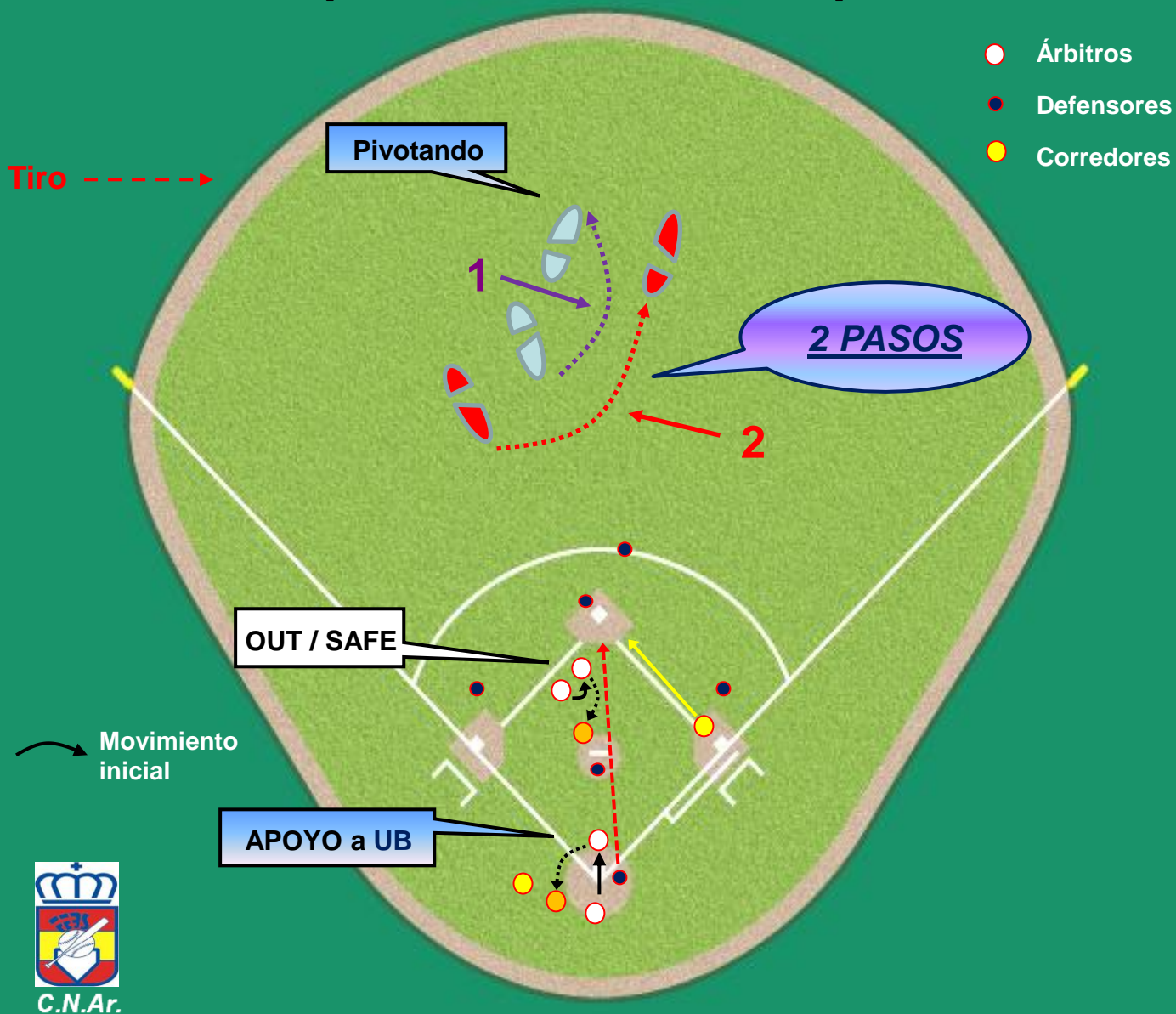


(1c) ROBO de 2ª BASE - 1

EDICIÓN 2014

(Corredor en 1ª y 3ª base)

(Robo de 2ª base - 2)

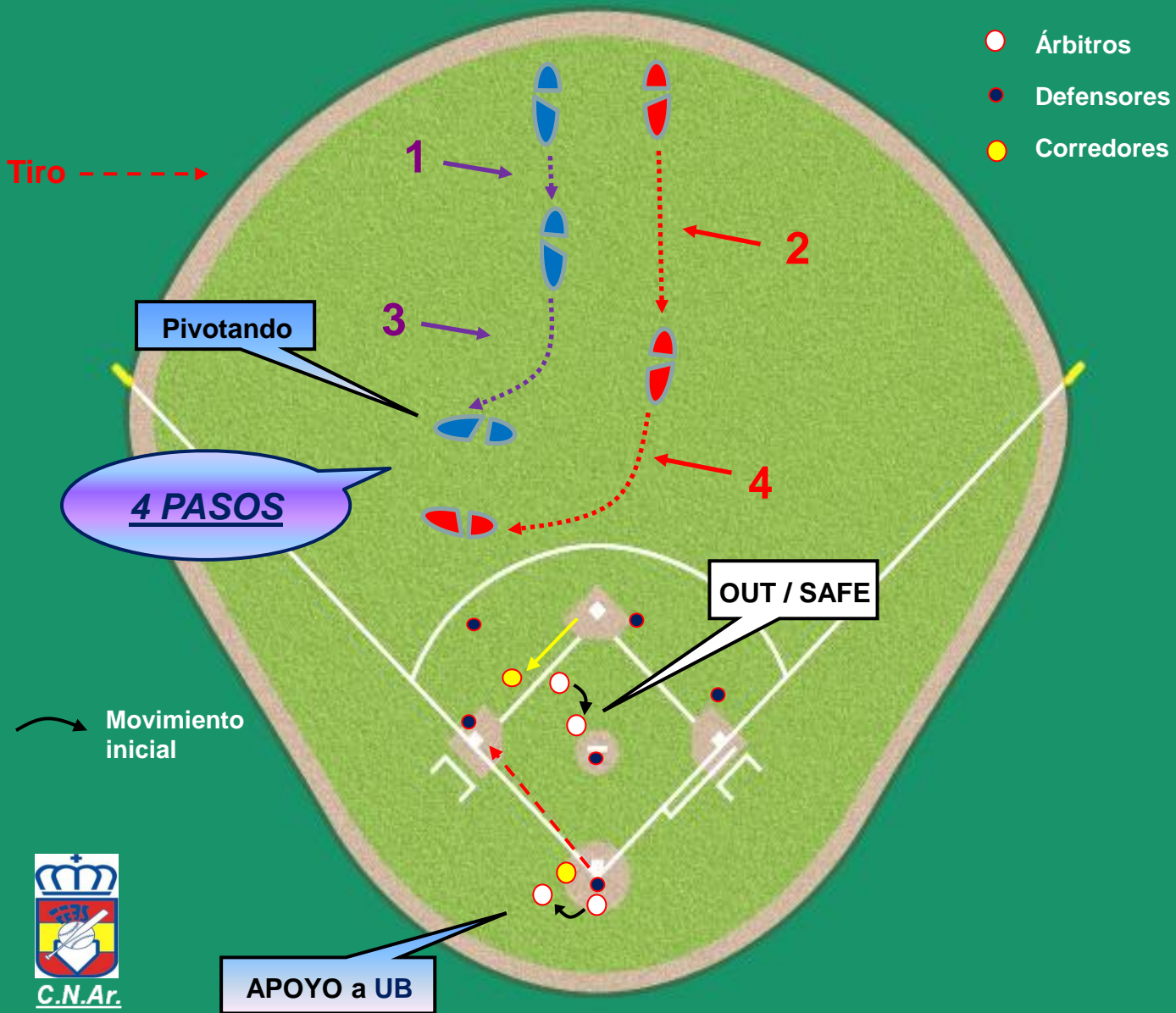


(1c-3c) ROBO de 2ª BASE - 2

EDICIÓN 2014

(Corredor en 2ª base)

(Robo de 3ª base)



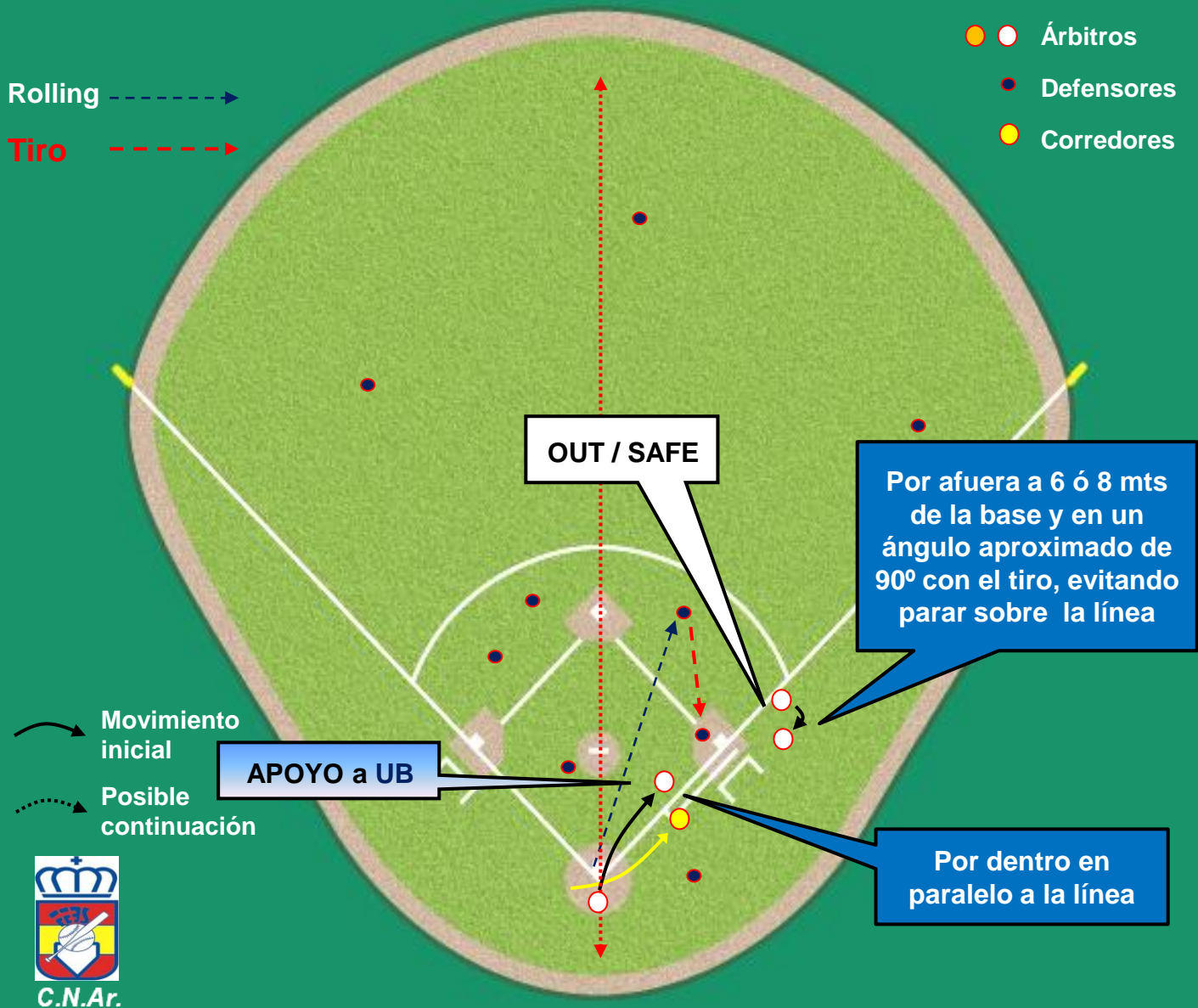
(2c) ROBO de 3ª BASE

EDICIÓN 2014



(Bases vacías)

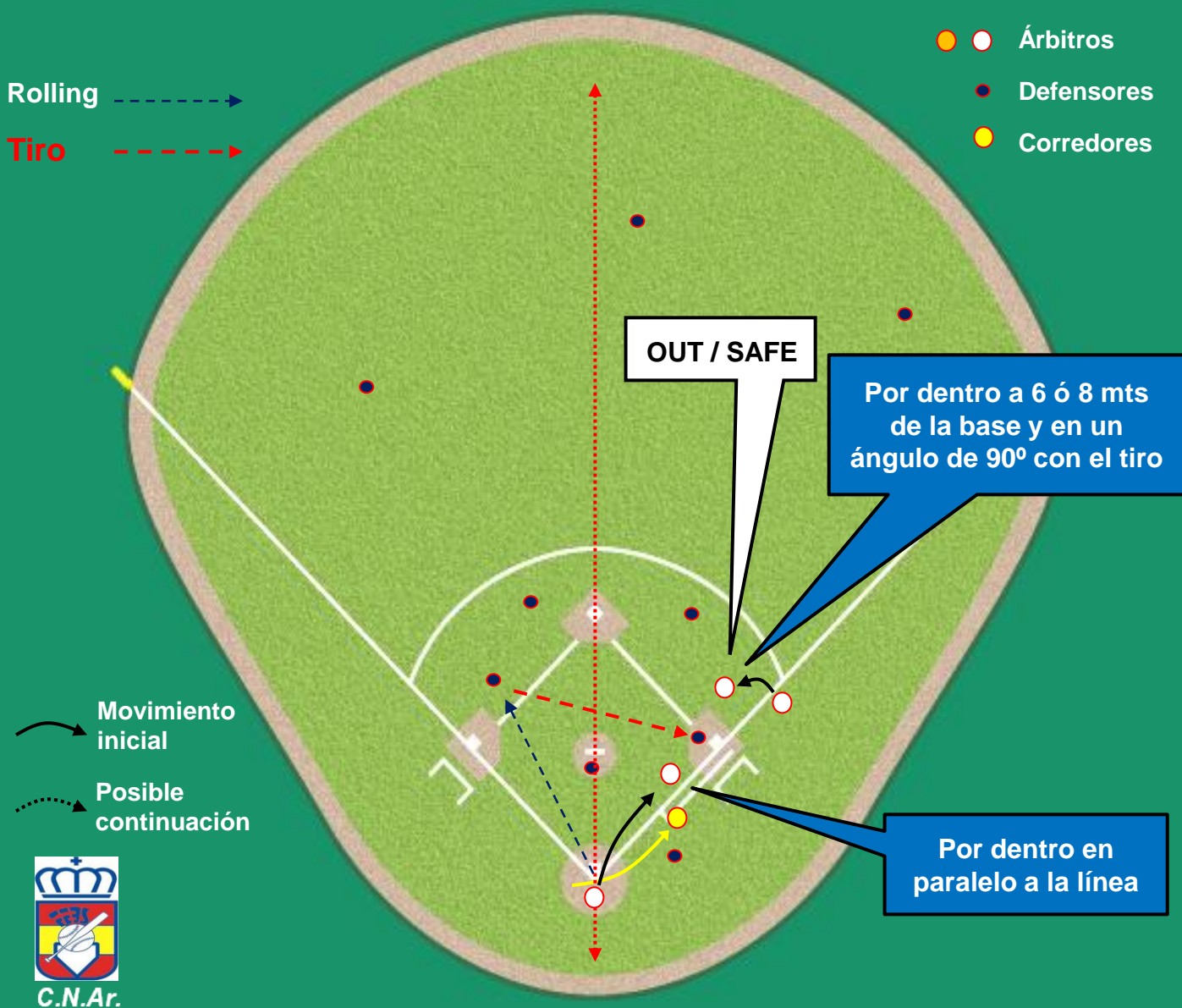
(Rolling entre 1ª y 2ª base)



(0c) **ROLLING** entre 3ª y 2ª BASE

(Bases vacías)

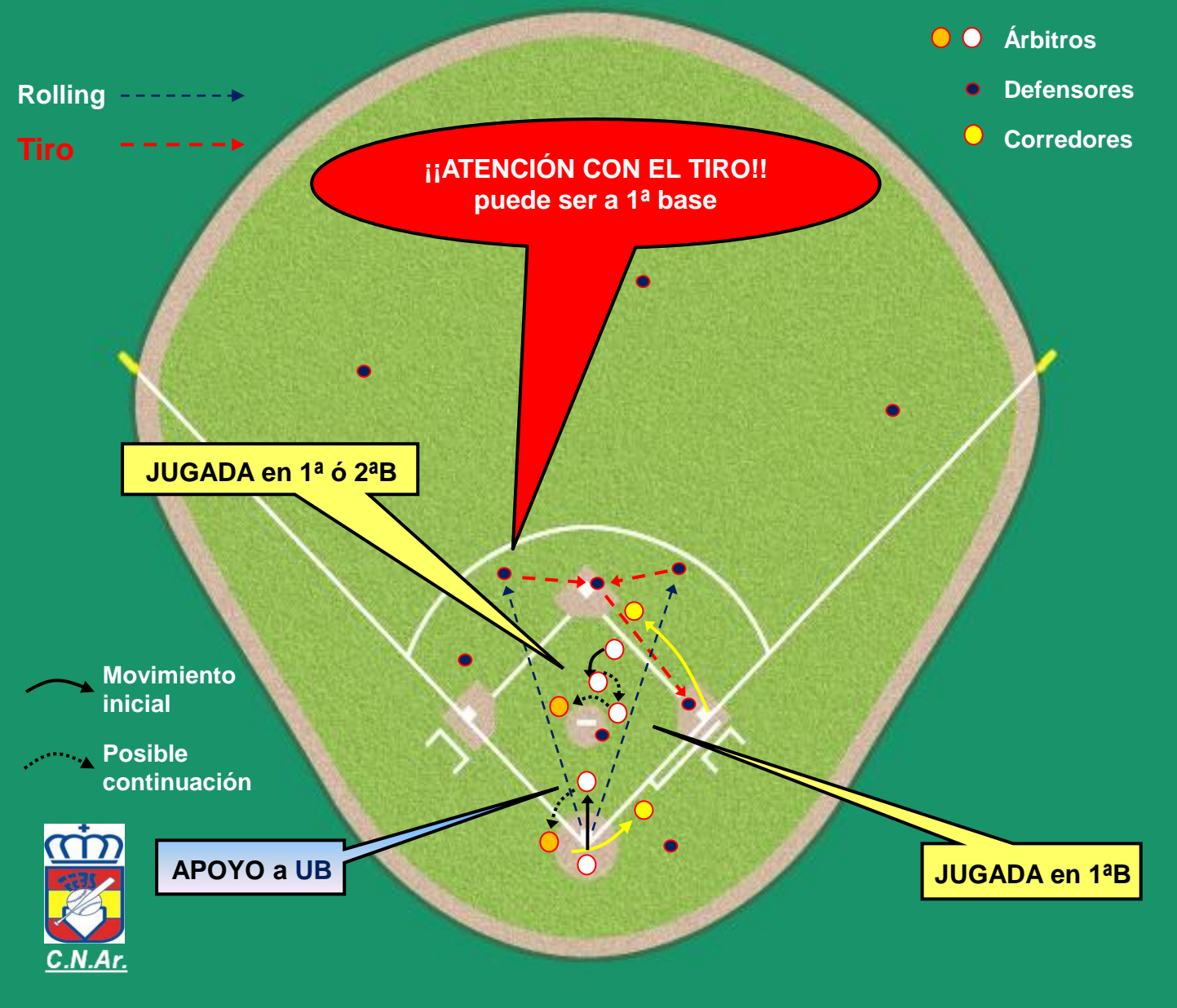
(Rolling entre 2ª y 3ª base)



(0c) ROLLING entre 2ª y 1ª BASE

(Corredor en 1ª base)

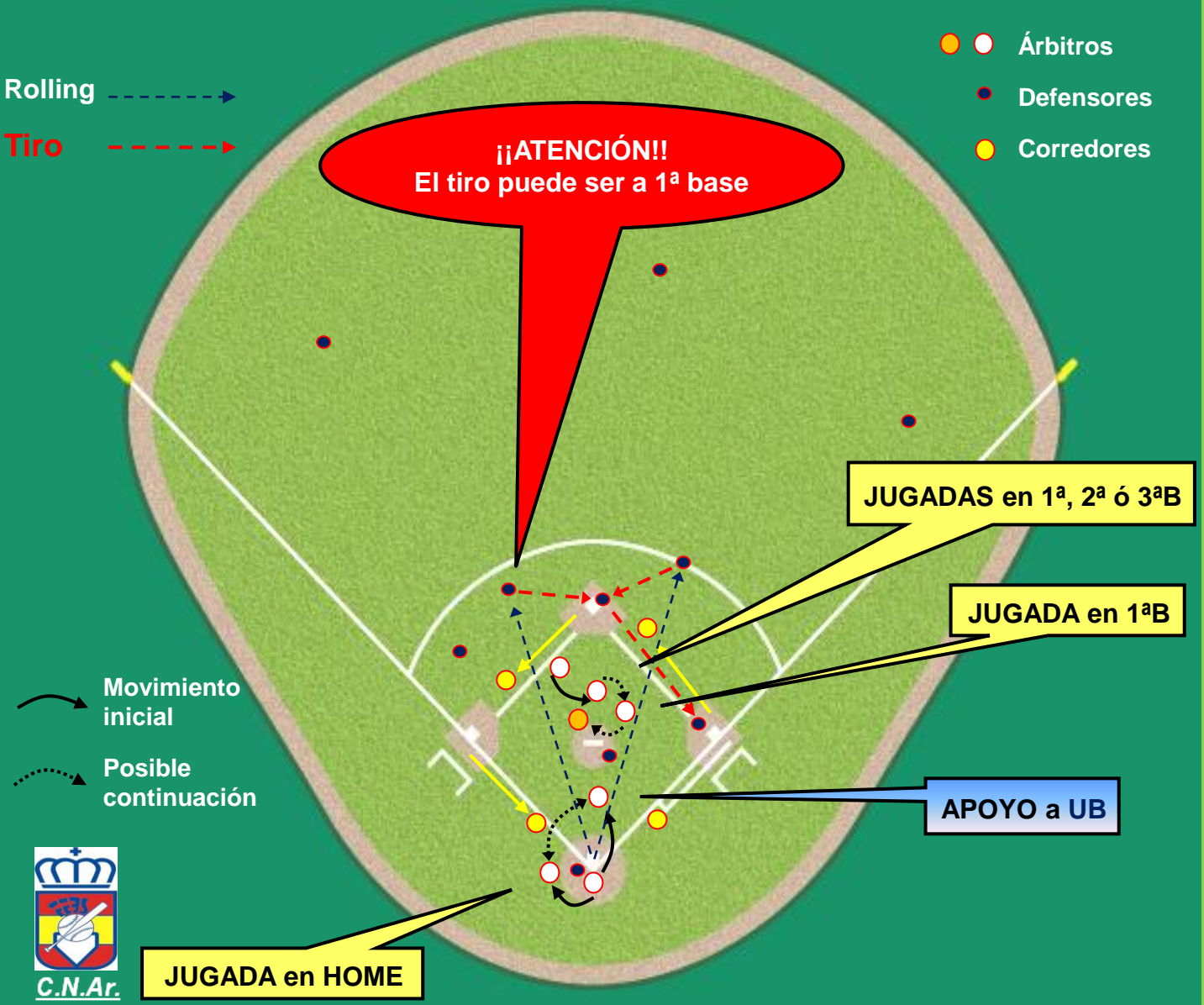
(Doble-play - 1)



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





EDICIÓN 2014

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

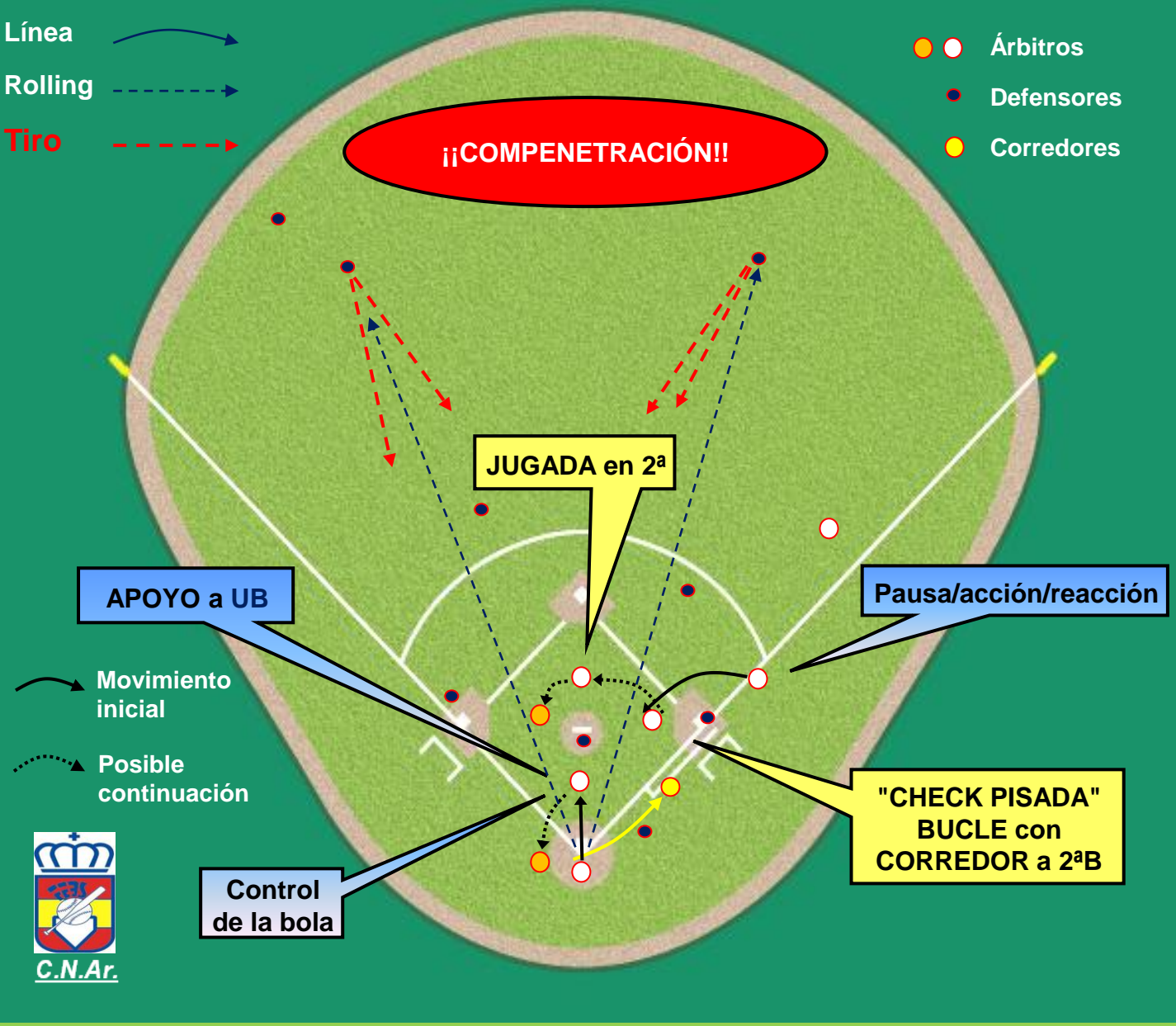


(1c y más) DOBLE-PLAY - 2

(Bases vacías) (HIT)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-  Árbitros
-  Defensores
-  Corredores

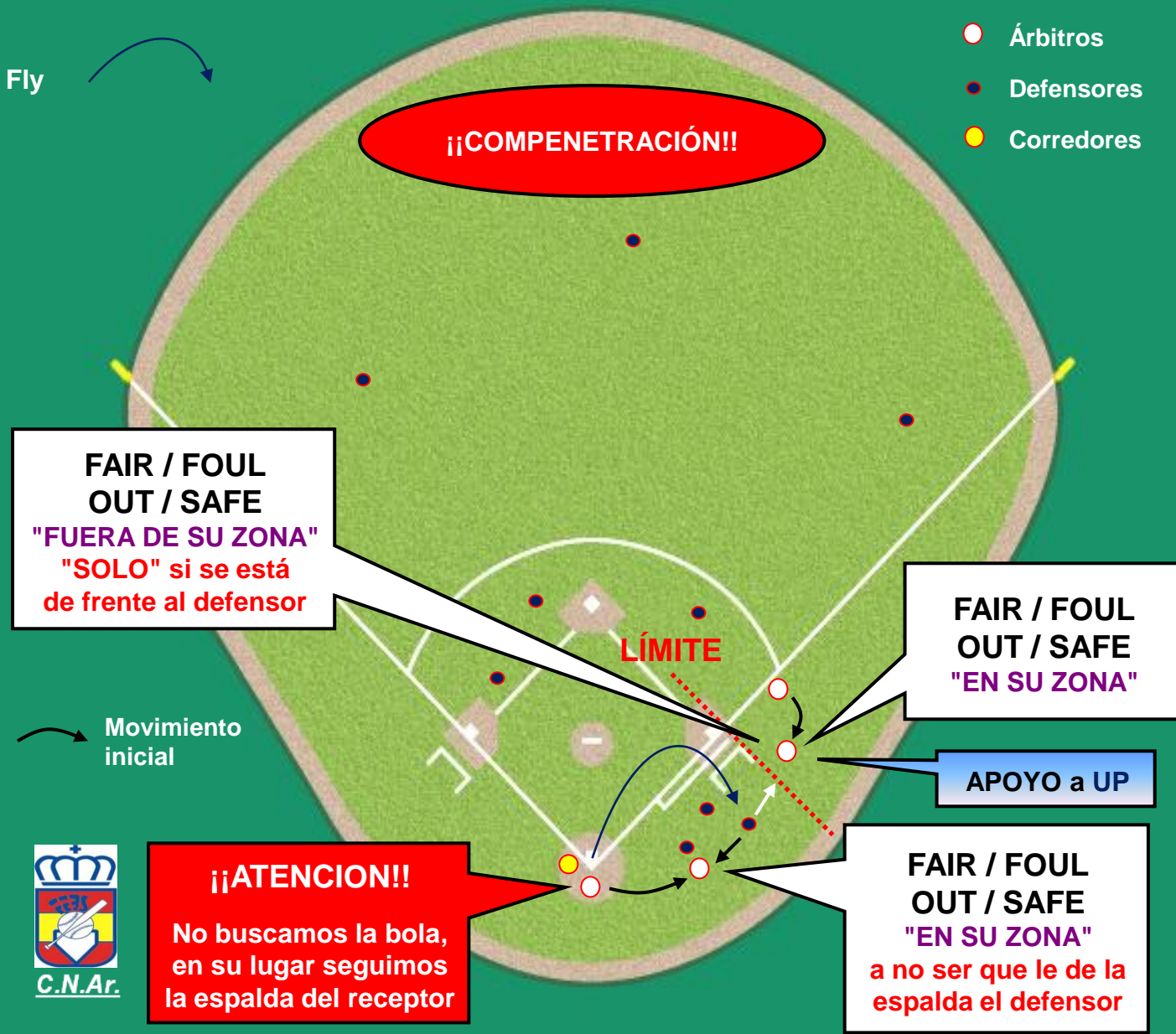


(0c) HIT

EDICIÓN 2014

(Bases vacías)





(Foul-fly entre home y 1ª base)



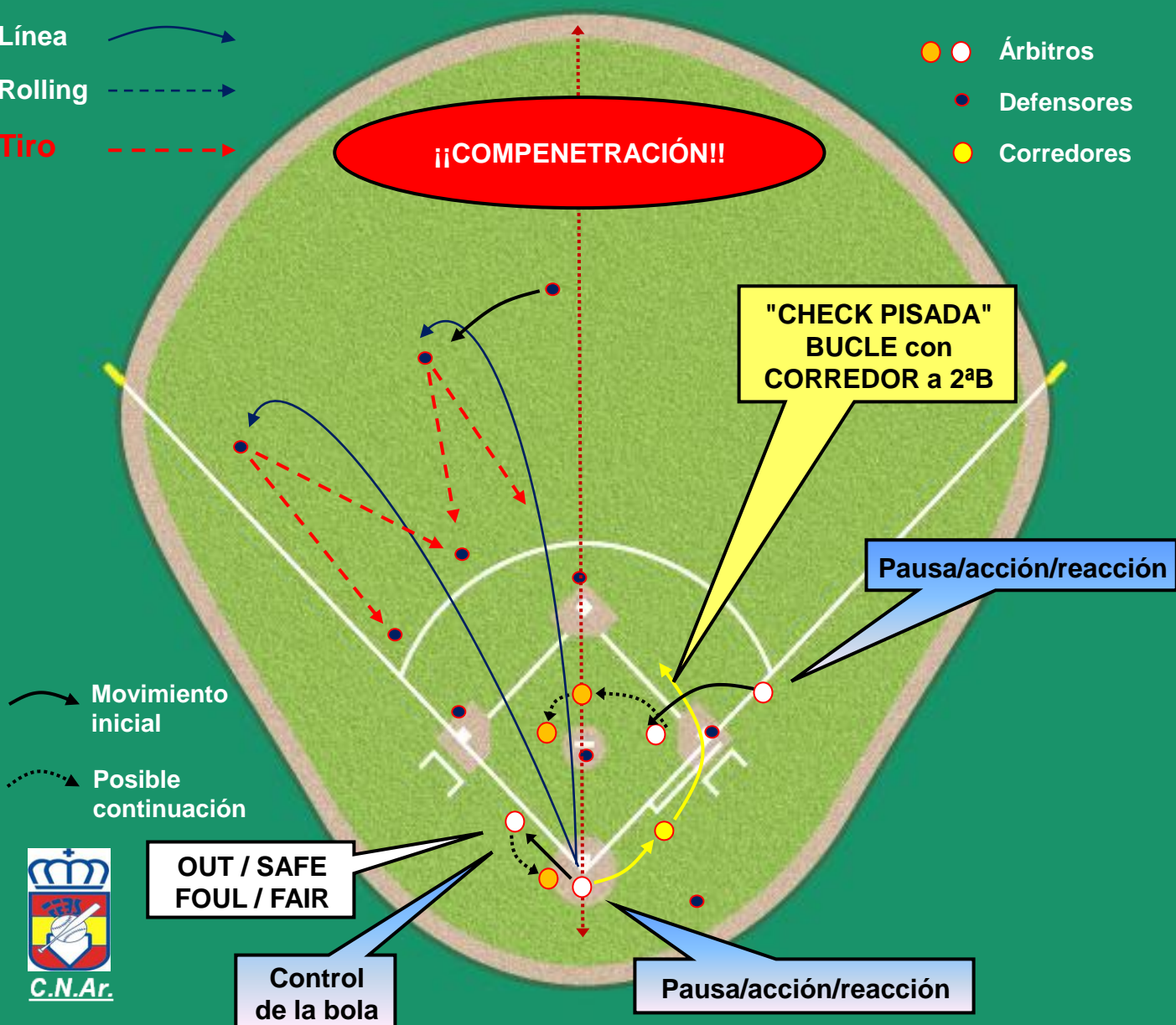
(0c) FOUL-FLY entre HOME y 1ª BASE

(Bases vacías)

(Batazo a la zona izquierda)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 





-   Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



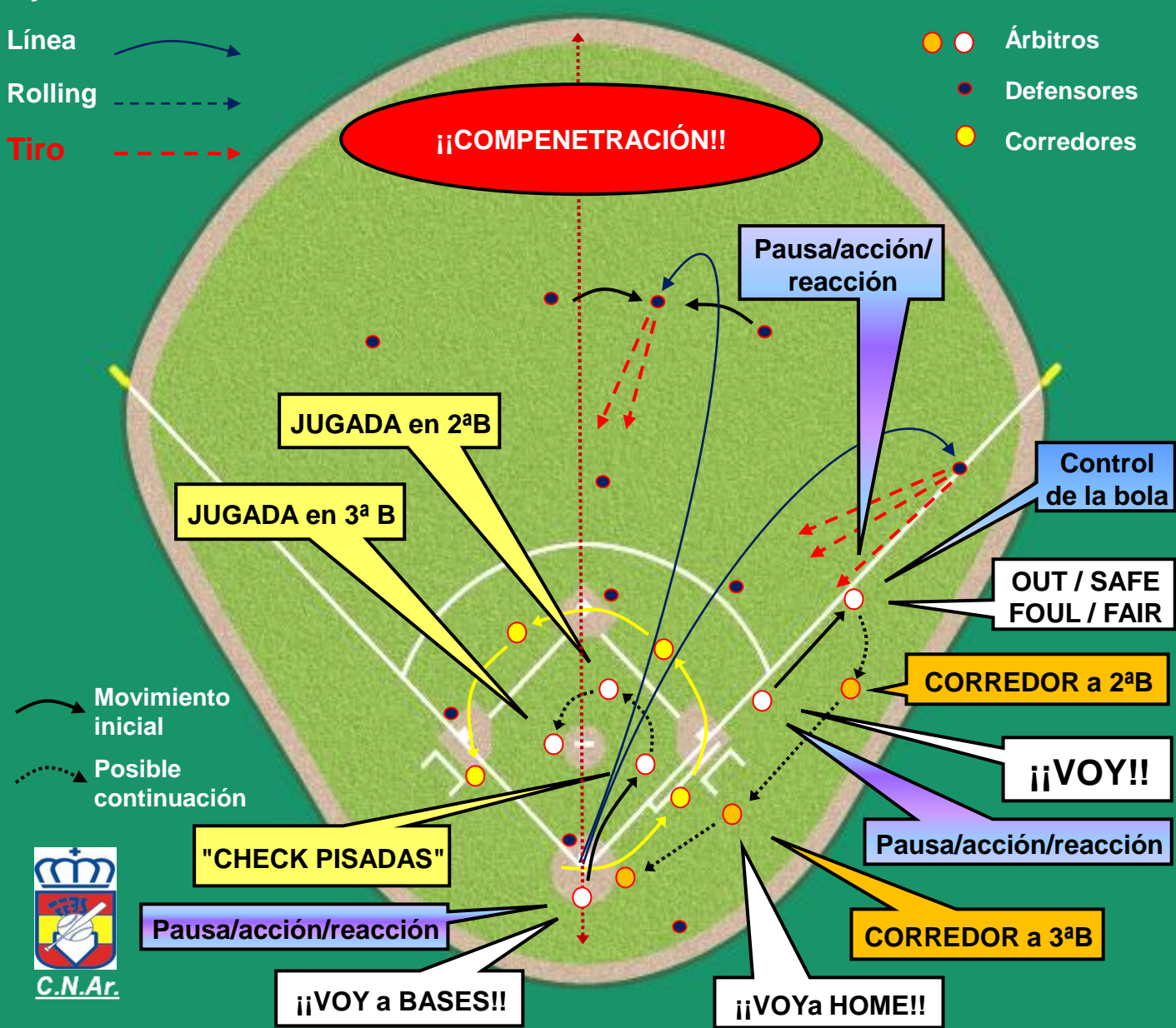
(0c) **BATAZO a la ZONA IZQUIERDA**

(Bases vacías)

(Batazo a la zona derecha)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 





-  Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



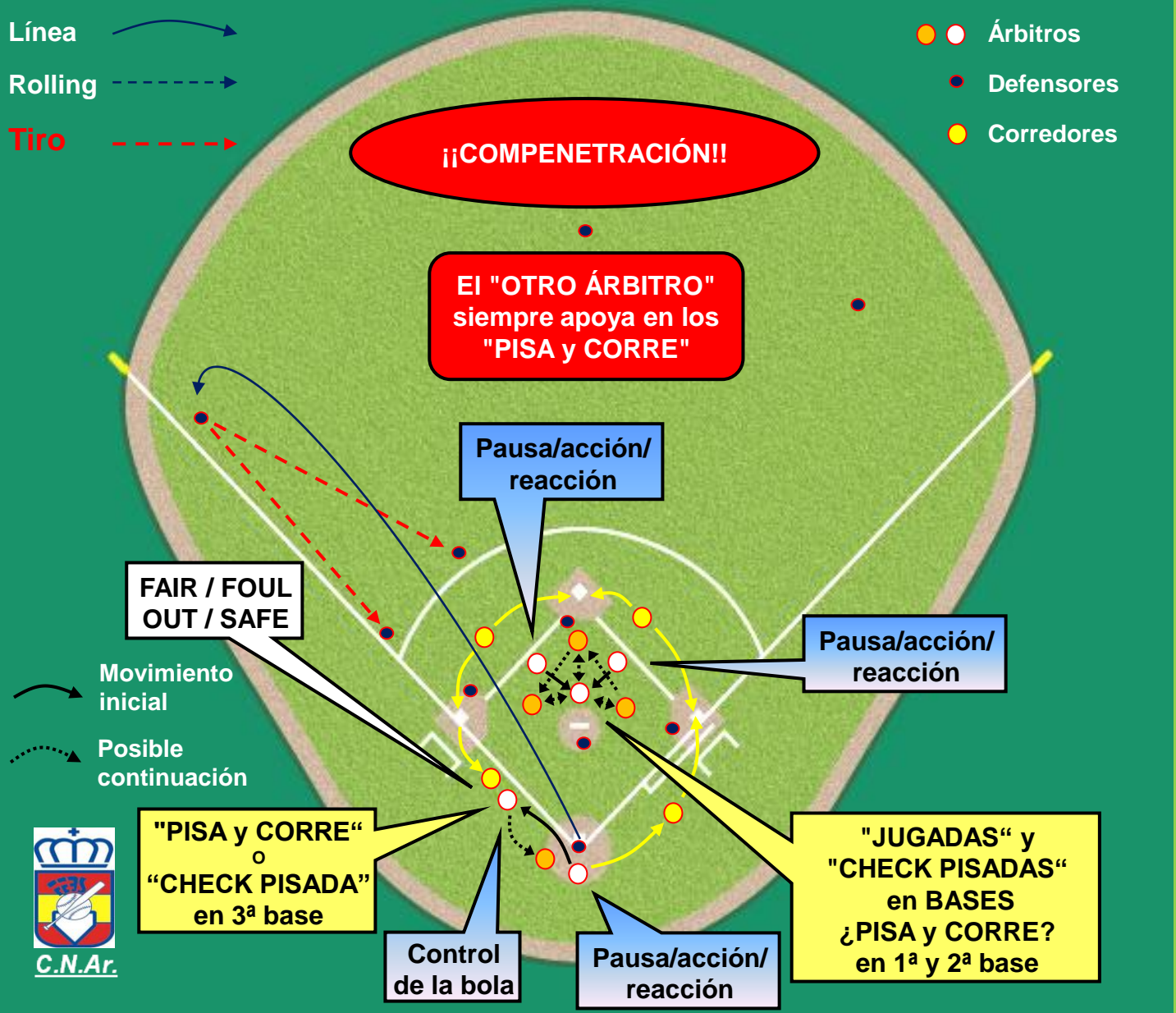
(0c) **BATAZO a la ZONA DERECHA**

(Corredores en bases)

(Batazo a la línea izquierda)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 





-   Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



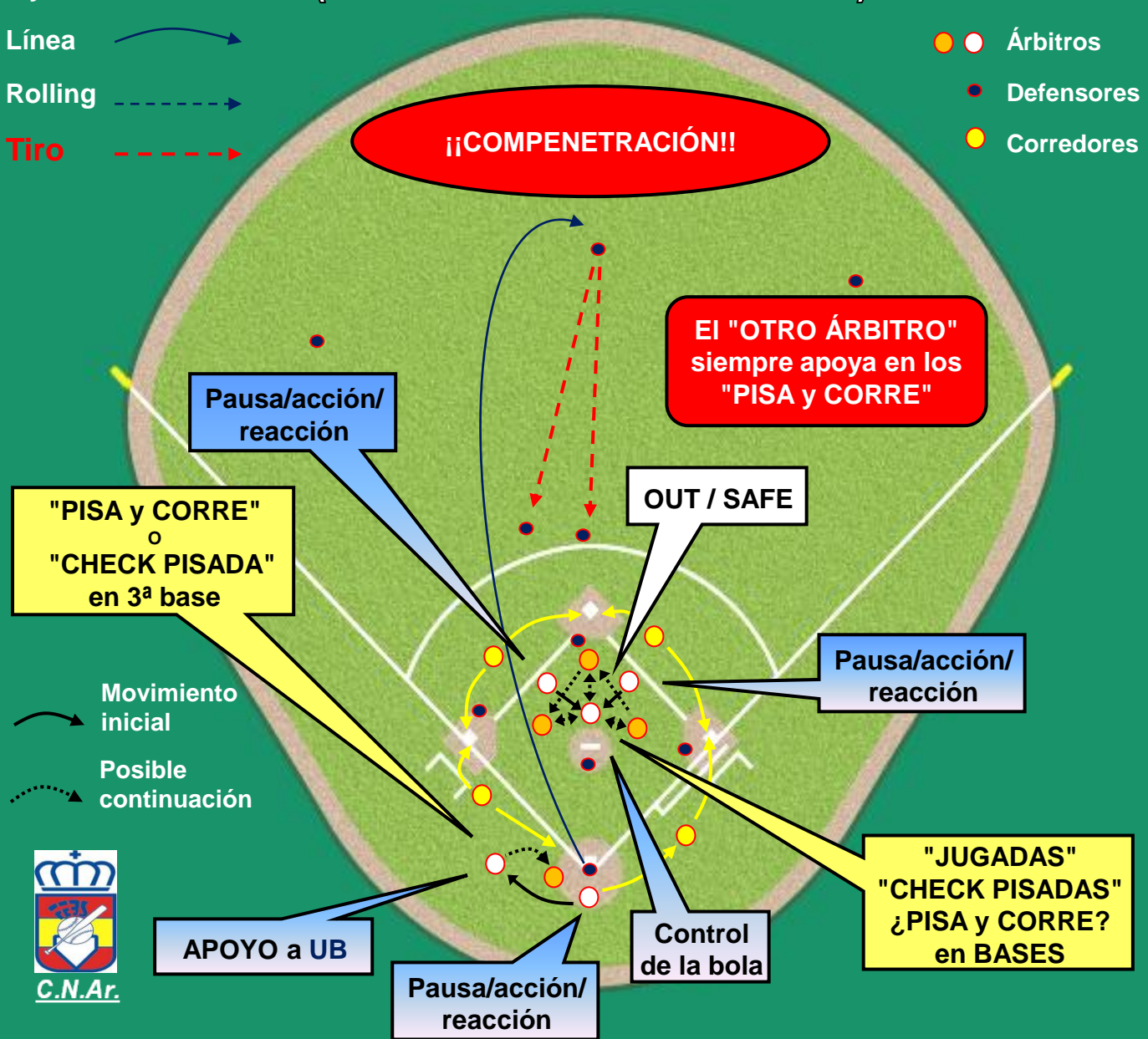
(c en bases) **BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA**

(Corredores en bases)

(Batazo al exterior centro)

- Fly 
- Línea 
- Rolling 
- Tiro 

-  Árbitros
-  Defensores
-  Corredores



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

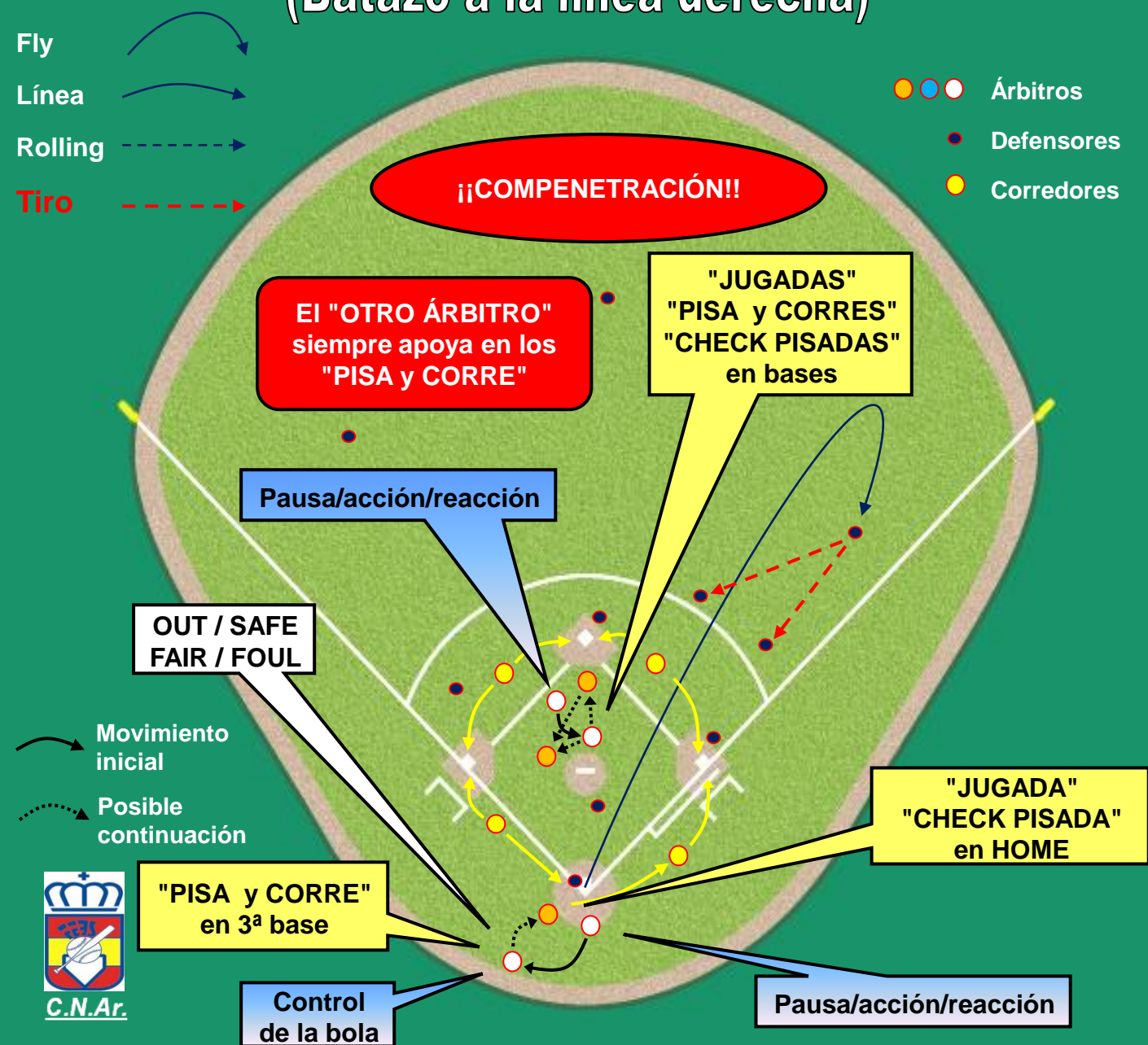
(Corredores en 1ª y/o 2ª base)

(Batazo a la línea derecha)



(1c y/o 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

