

¡¡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 

  Árbitro
 Defensores
 Corredores

¡¡IMPORTANTE!!

Solo nos movemos por las líneas para ver un batazo sobre las mismas

MECÁNICA a 1



Posiciones y movimientos

¡¡IMPORTANTE!!

Hay que estar cerca de la jugada y/o en un ángulo próximo a 90°

¡¡IMPORTANTE!!

En base a lo anterior nos centralizamos en el montículo pudiendo dar unos pasos hacia una base con jugada

 Movimiento inicial
 Posible continuación



MDZ-Edición 2014

MECANICA a 1 ÁRBITRO

EDICIÓN 2014

(Inicio del juego - 1)

- Árbitro
- Defensiva
- Ofensiva
- Managers

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

Comprobamos las bases, la goma y nos dirigimos al home

Entramos 5 minutos antes del comienzo del partido y mandamos al dogaut a todos los jugadores

Al llegar, "LIMPIAMOS EL HOME" siempre de cara al público

Movimiento inicial

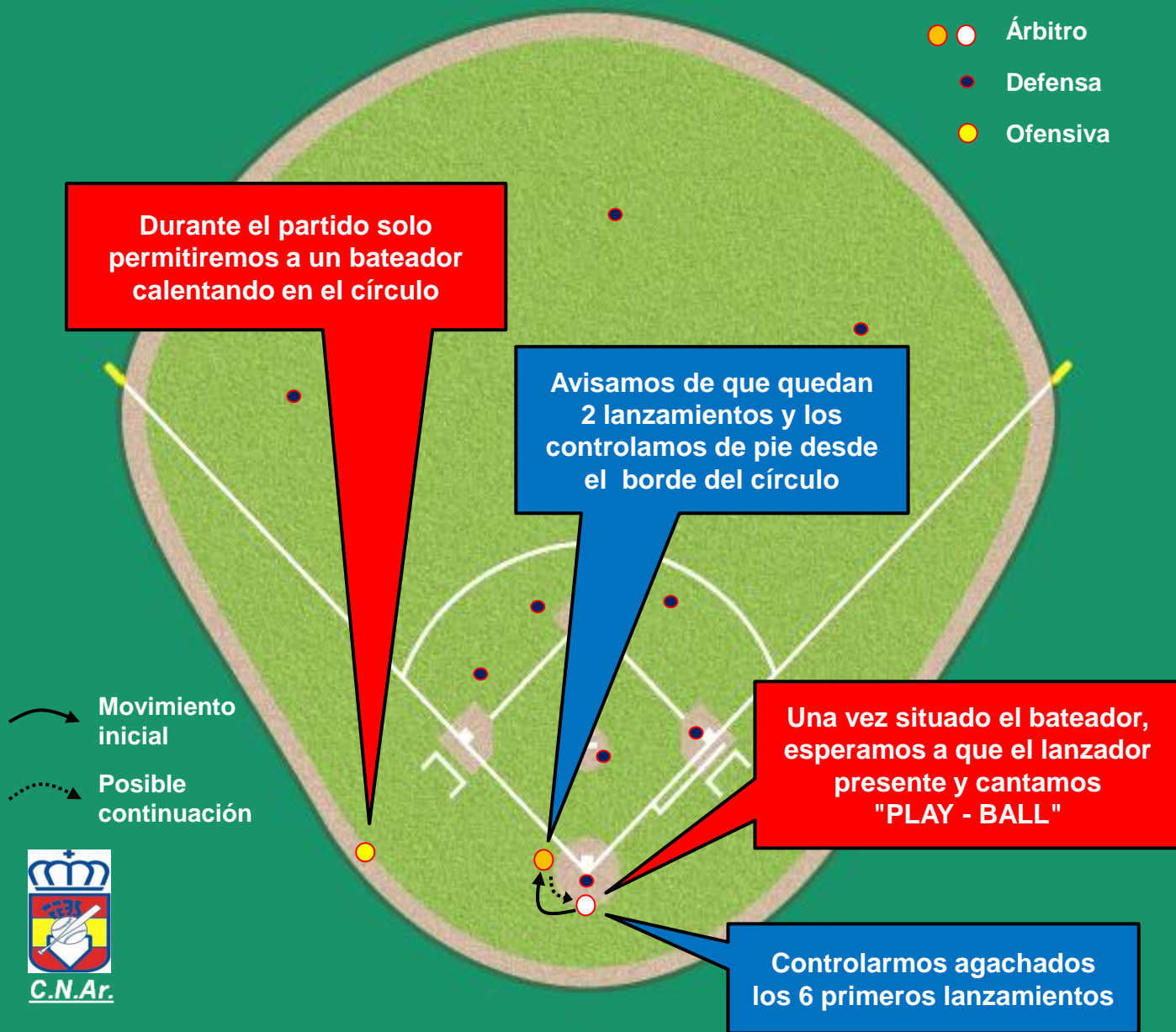
Llamamos a los ¡¡MANAGERS!!



INICIO del JUEGO - 1

EDICIÓN 2014

(Inicio del juego - 2)



INICIO del JUEGO - 2

EDICIÓN 2014

(Final del juego)

No buscamos que nos den la mano, pero si es así no la rehusamos

No rehusaremos comentarios, pero no prolongaremos la conversación

Si alguien nos increpa no entraremos en discusión, pero lo anotaremos posteriormente en el acta

**SALIMOS DEL TERRENO
"DIRECTAMENTE AL VESTUARIO"**

- Árbitro
- Defensa
- Ofensiva

Movimiento inicial



FINAL del JUEGO

EDICIÓN 2014

(Posición UP - 1)

(Bateador derecho)



POSICIÓN en HOME con BATEADOR DERECHO

EDICIÓN 2014

(Posición UP - 2)

(Bateador izquierdo)

- Árbitro
- 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"



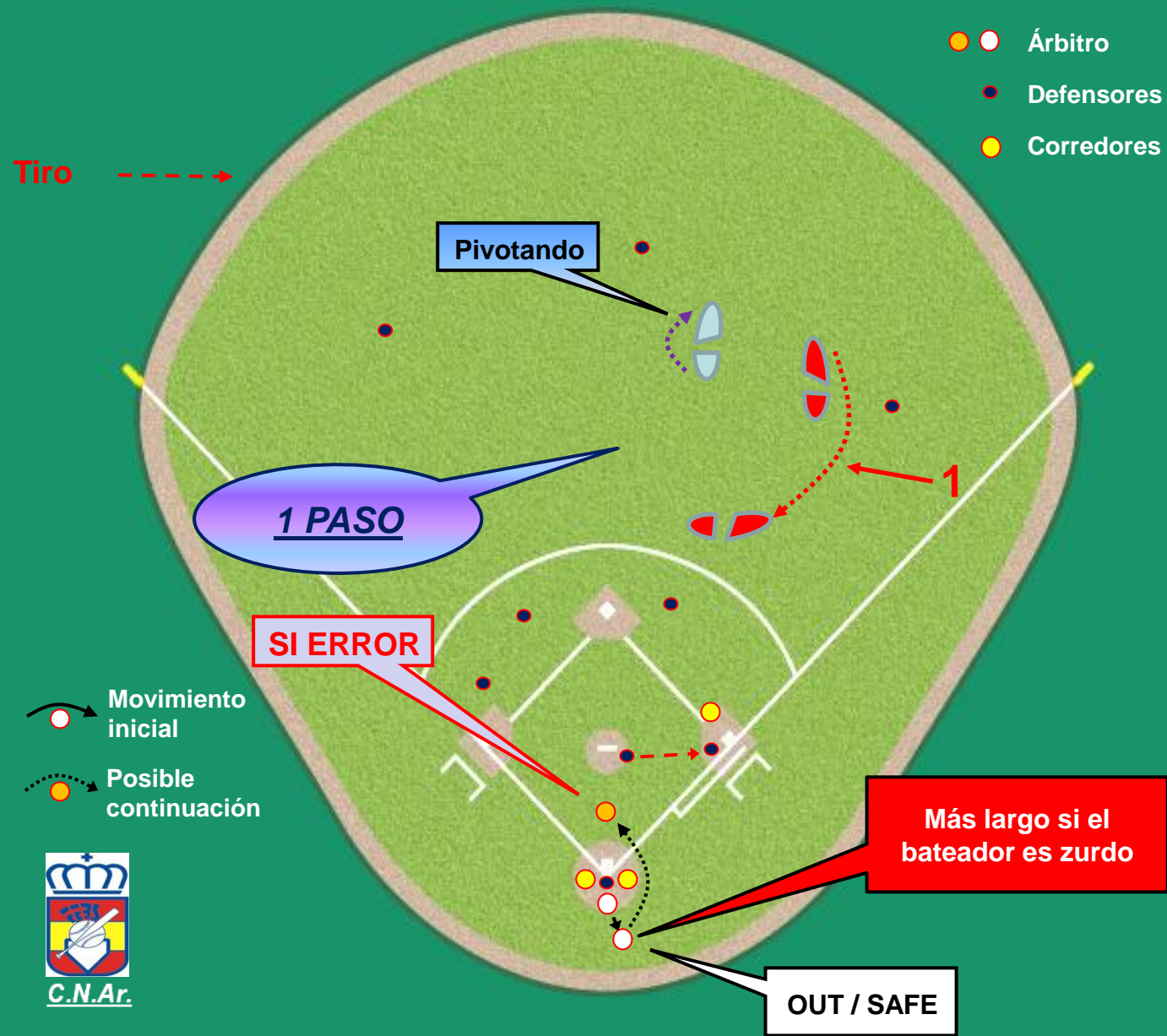
C.N.Ar.

POSICIÓN en HOME con BATEADOR IZQUIERDO

EDICIÓN 2014

(Corredor al menos en 1ª base)

(Pick-off a 1ª base)



(1C) PICK-OFF a 1ª BASE

EDICIÓN 2014

(Corredor al menos en 2ª base)

(Pick-off a 2ª base)

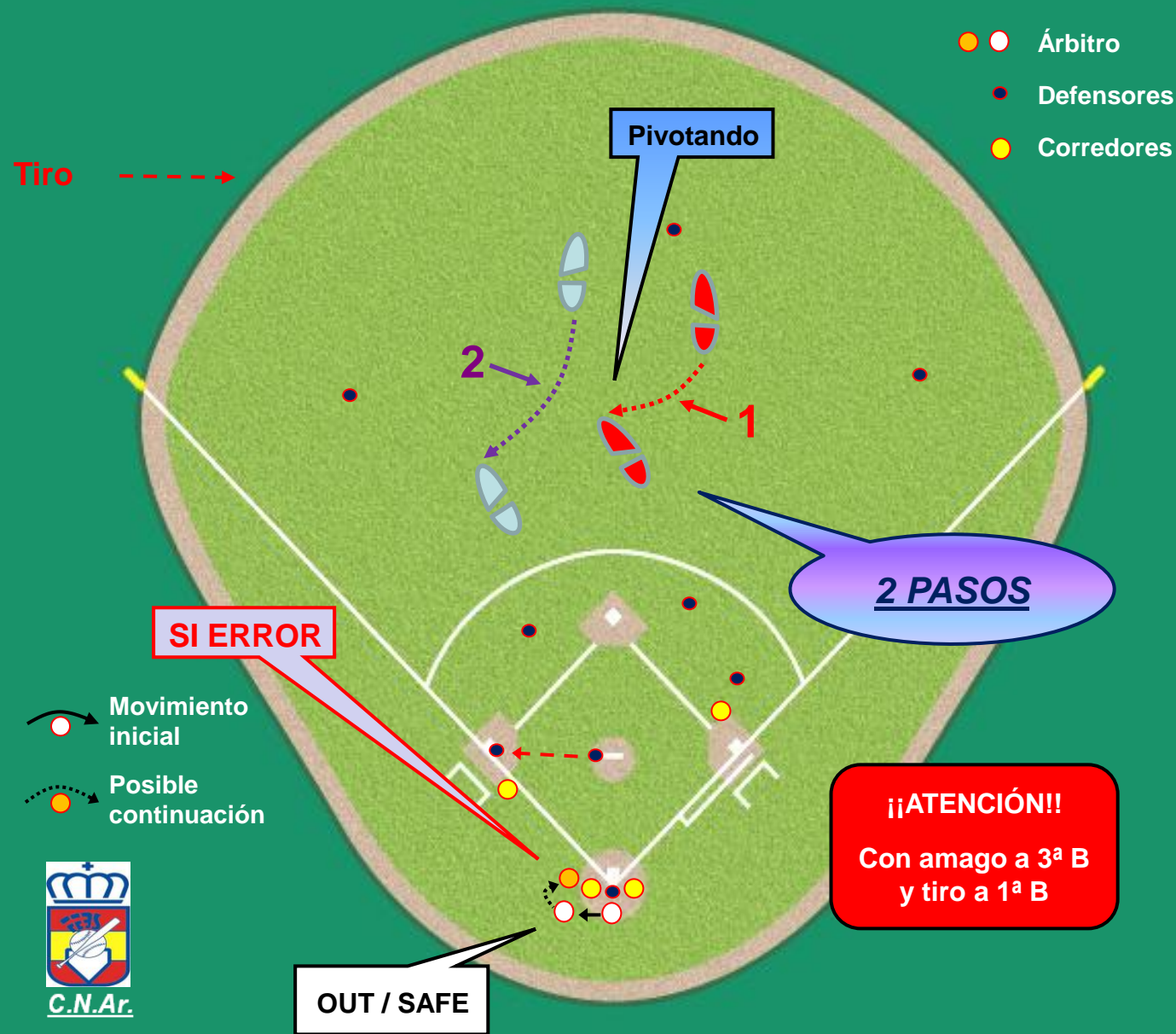


(2C) PICK-OFF a 2ª BASE

EDICIÓN 2014

(Corredor al menos en 3ª base)

(Pick-off a 3ª base)

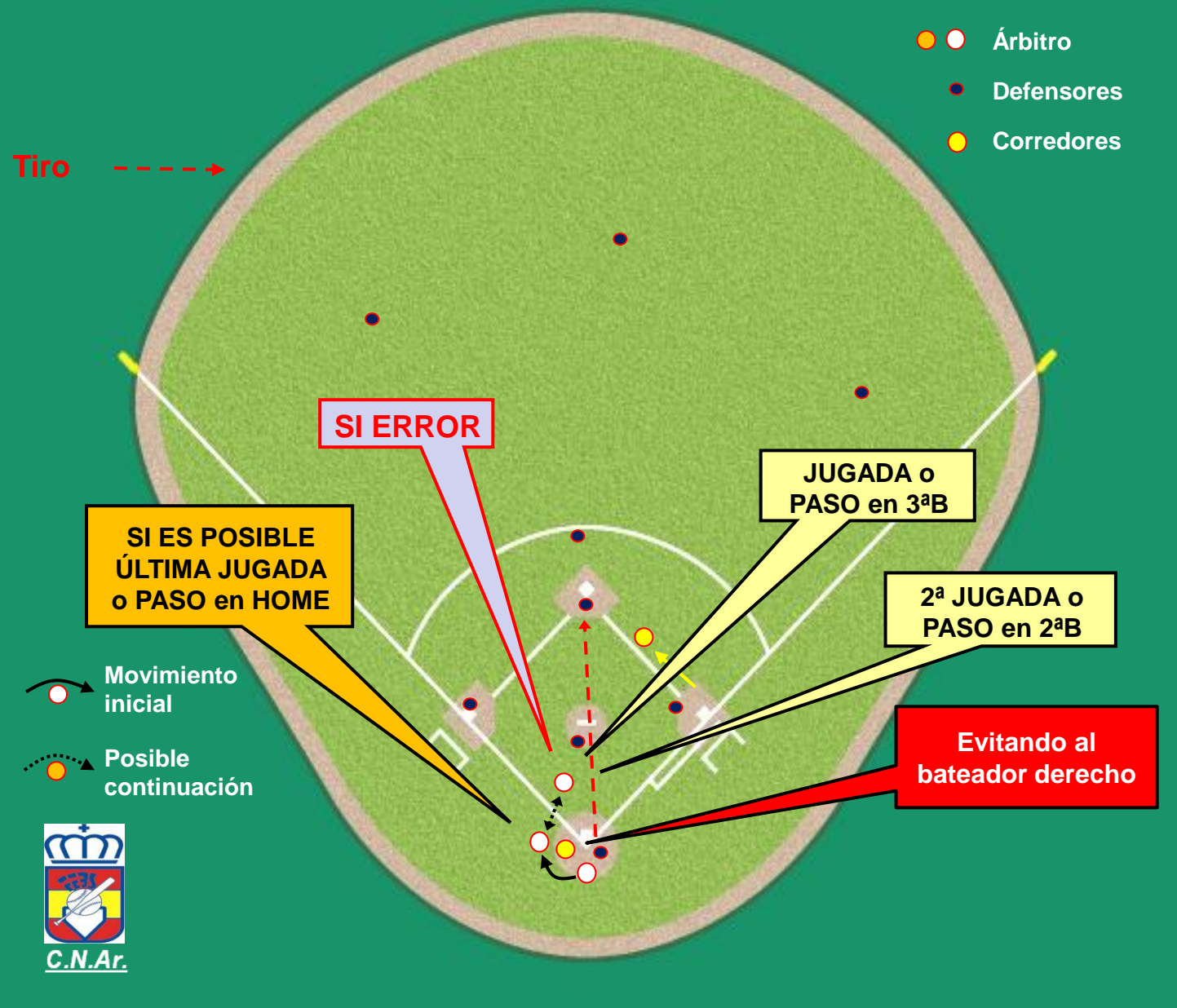


(3C) PICK-OFF a 3ª BASE

EDICIÓN 2014

(Corredor en 1ª base)

(Robo de 2ª base)

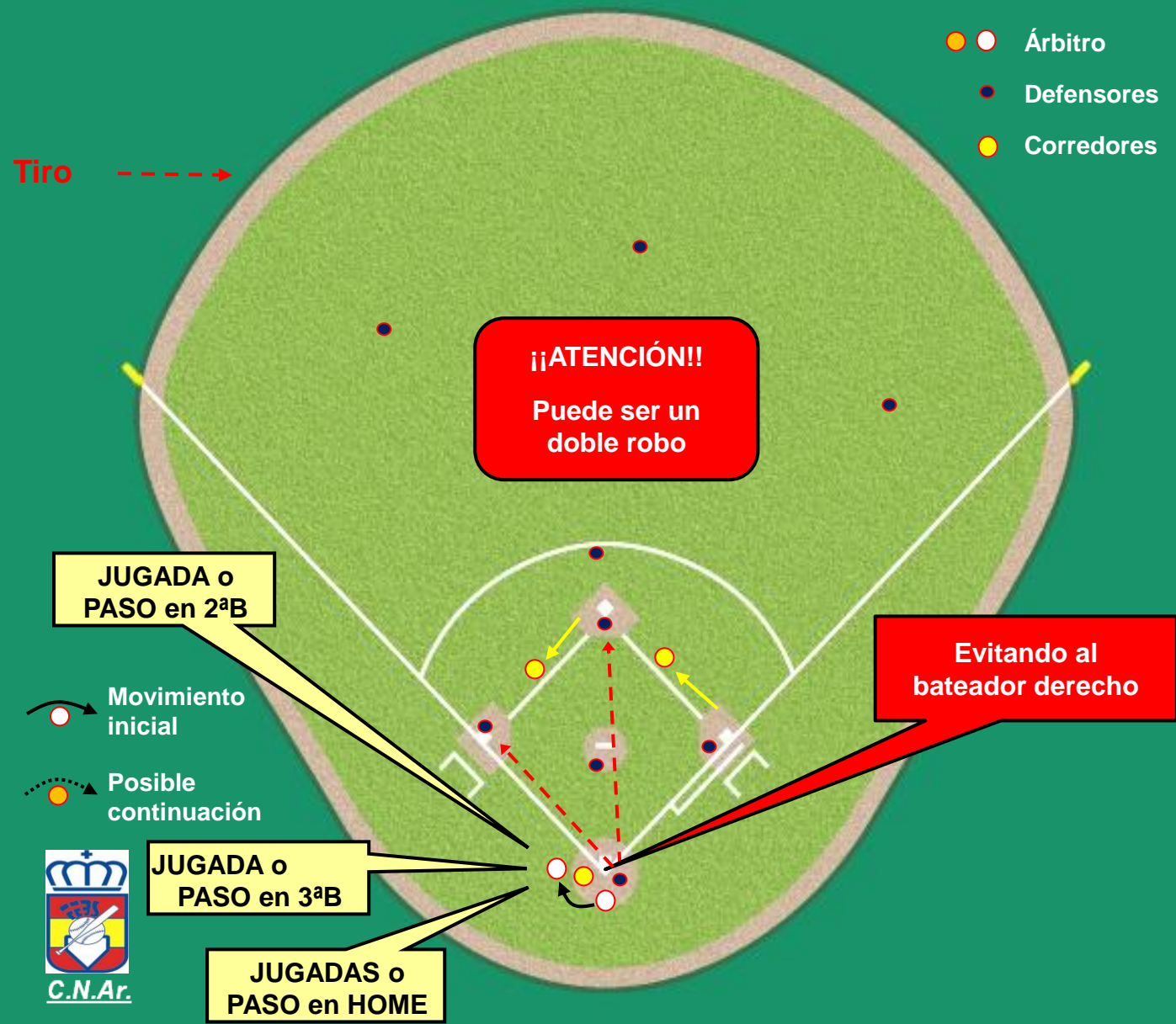


(1C) ROBO de 2ª BASE

EDICIÓN 2014

(Corredor al menos en 2ª base)

(Robo de 3ª y 2ª base)

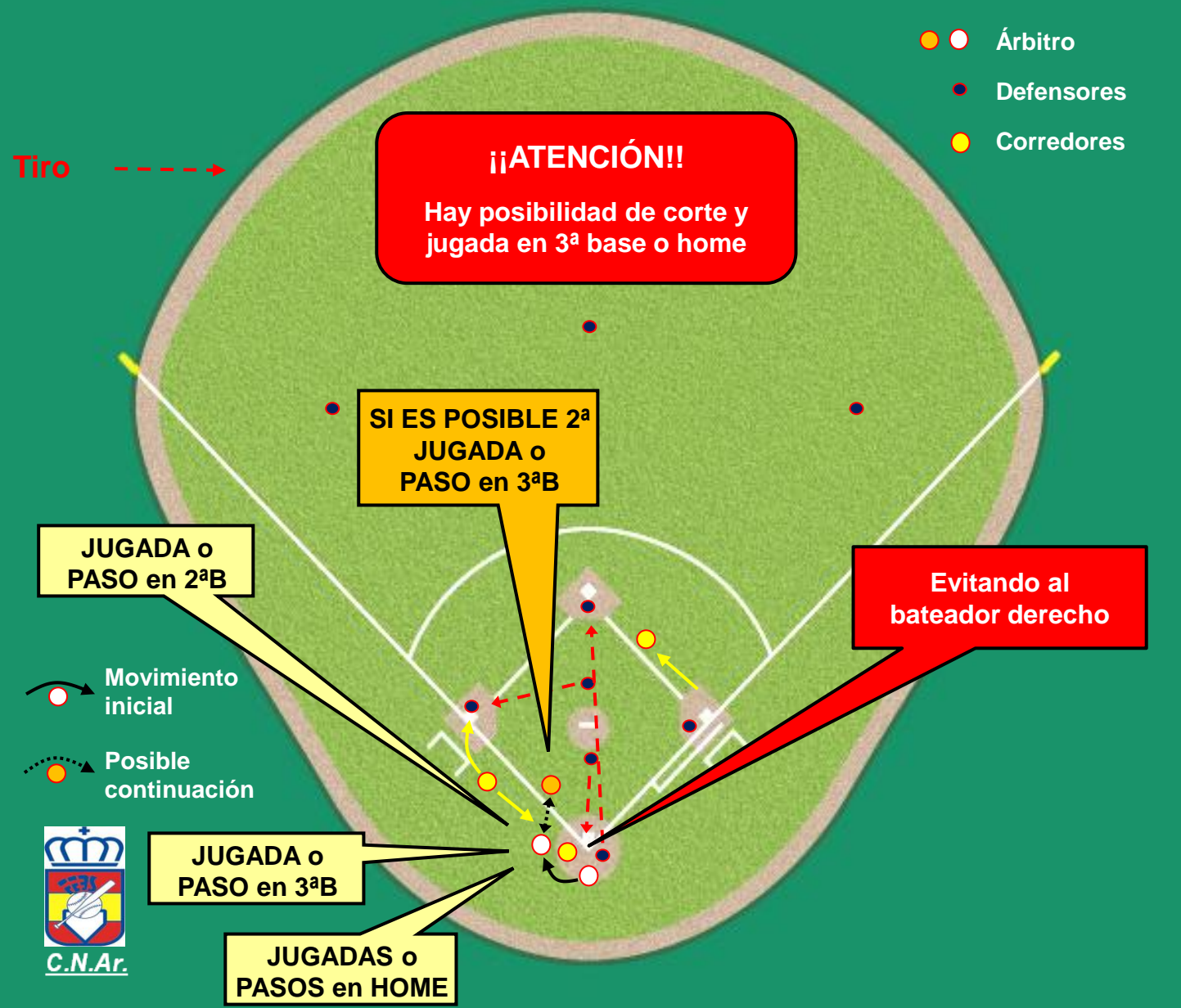


(3C) ROBO de 3ª BASE

EDICIÓN 2014

(Corredor en 1ª y 3ª base)

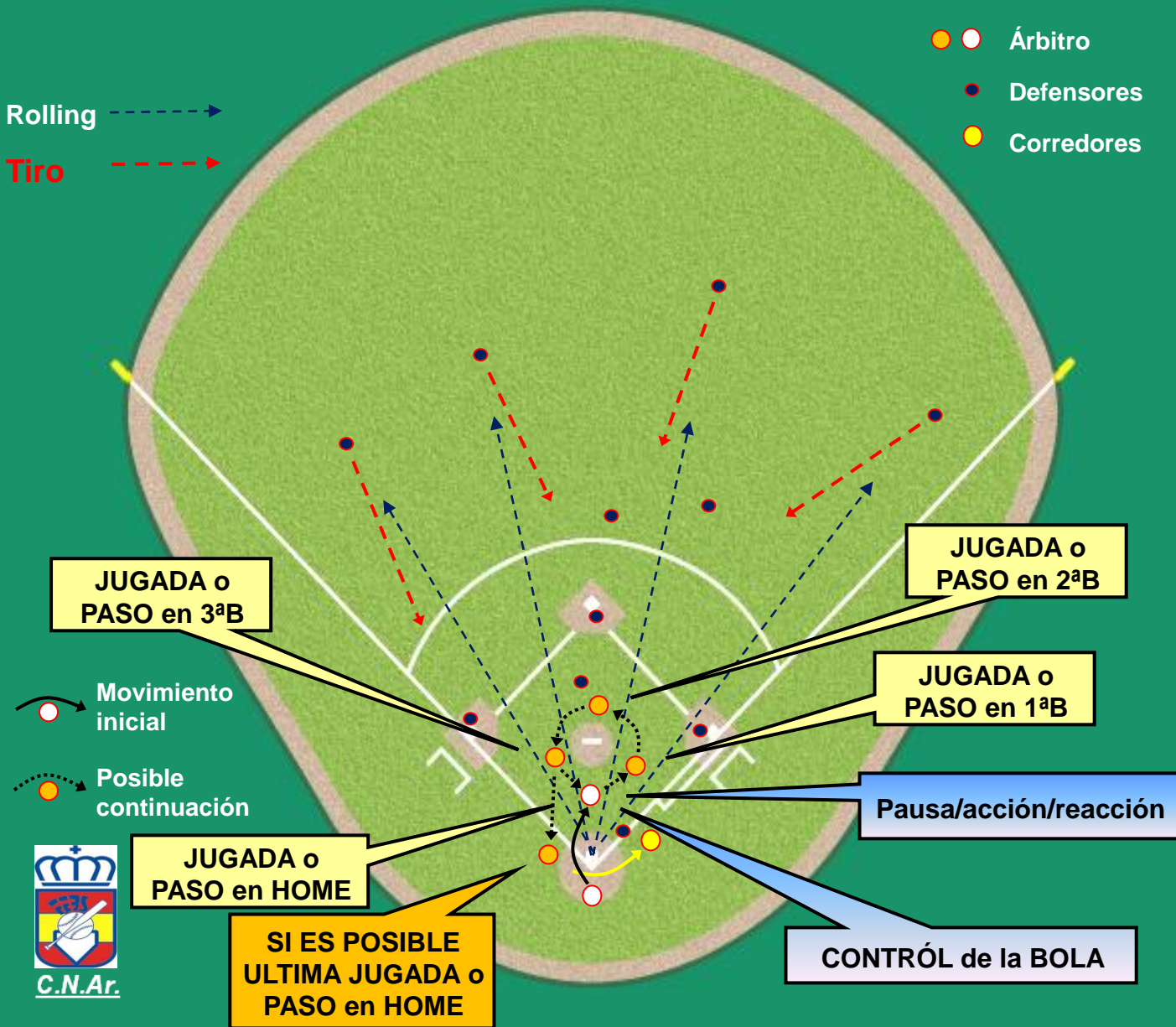
(Robo de 2ª base)



(1C y 3C) ROBO de 2ª BASE

EDICIÓN 2014

(Bases vacías) (Hit)

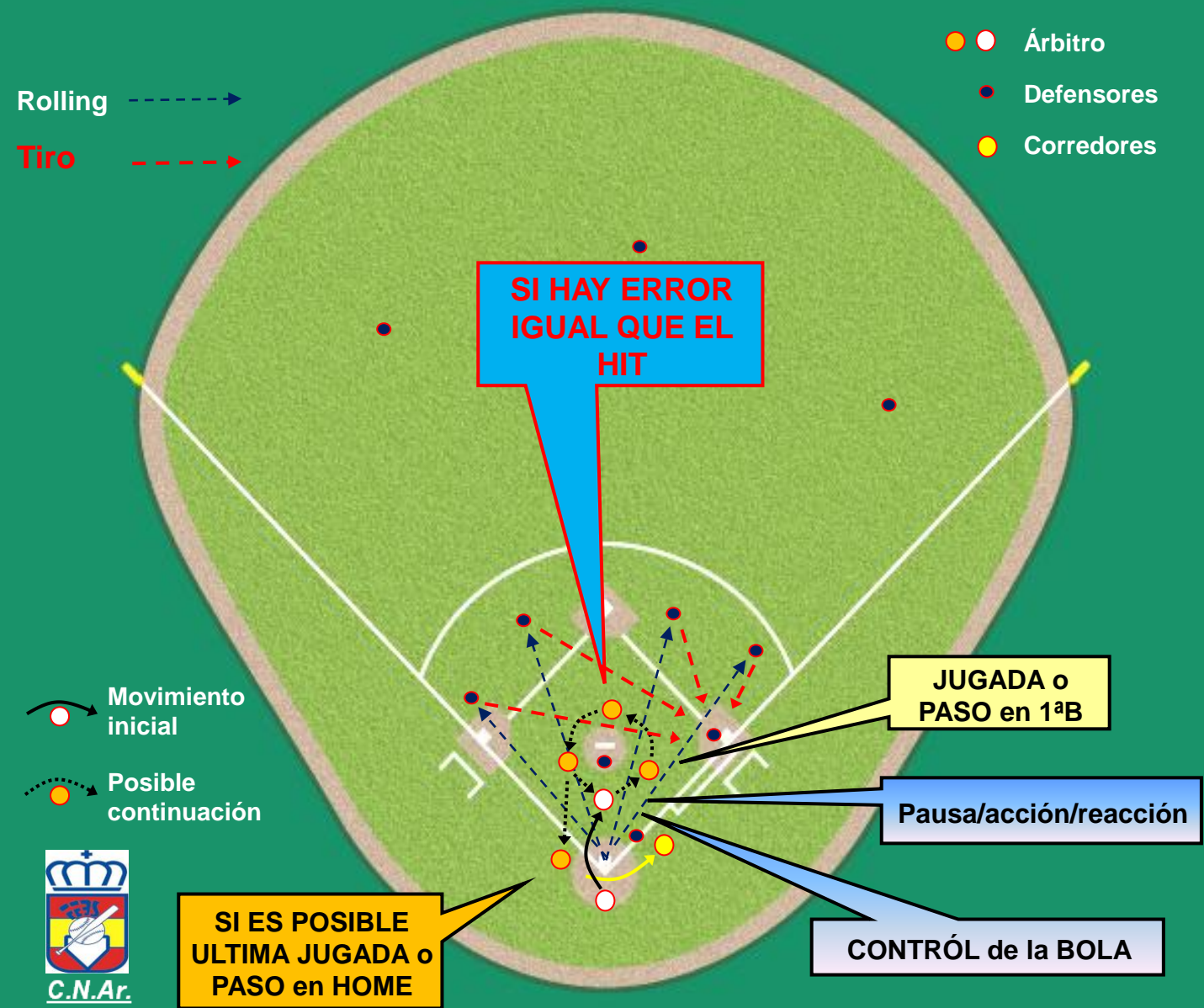


(OC) HIT

EDICIÓN 2014

(Bases vacías)

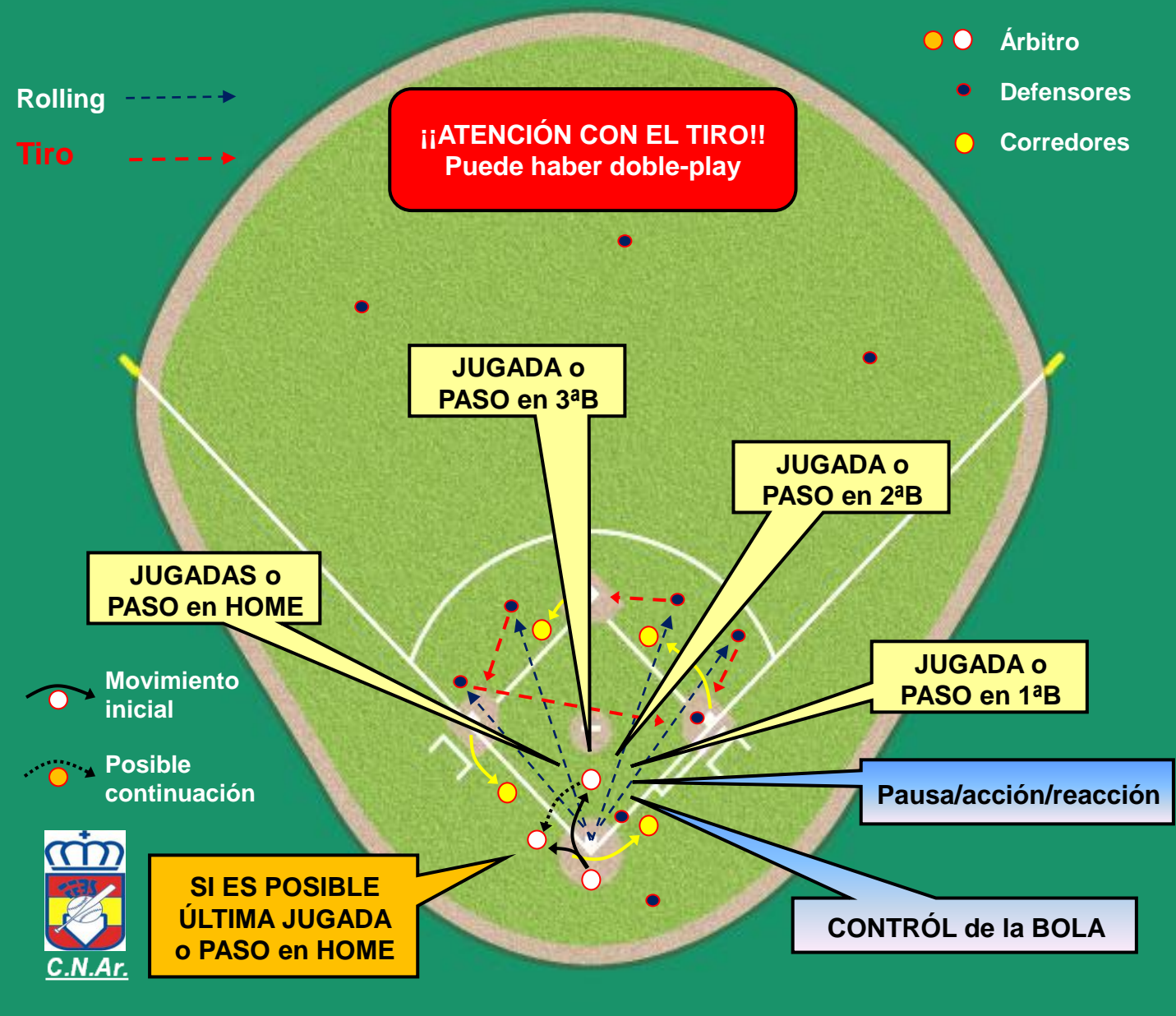
(Rolling al cuadro - 1)



(OC) ROLLING al CUADRO (TIRO A 1ª BASE)

(Corredores en bases)

(Rolling al cuadro - 2)



(C en bases) ROLLING al CUADRO (TIRO a una BASE)

(Corredor en al menos 1ª base) (Doble-play)

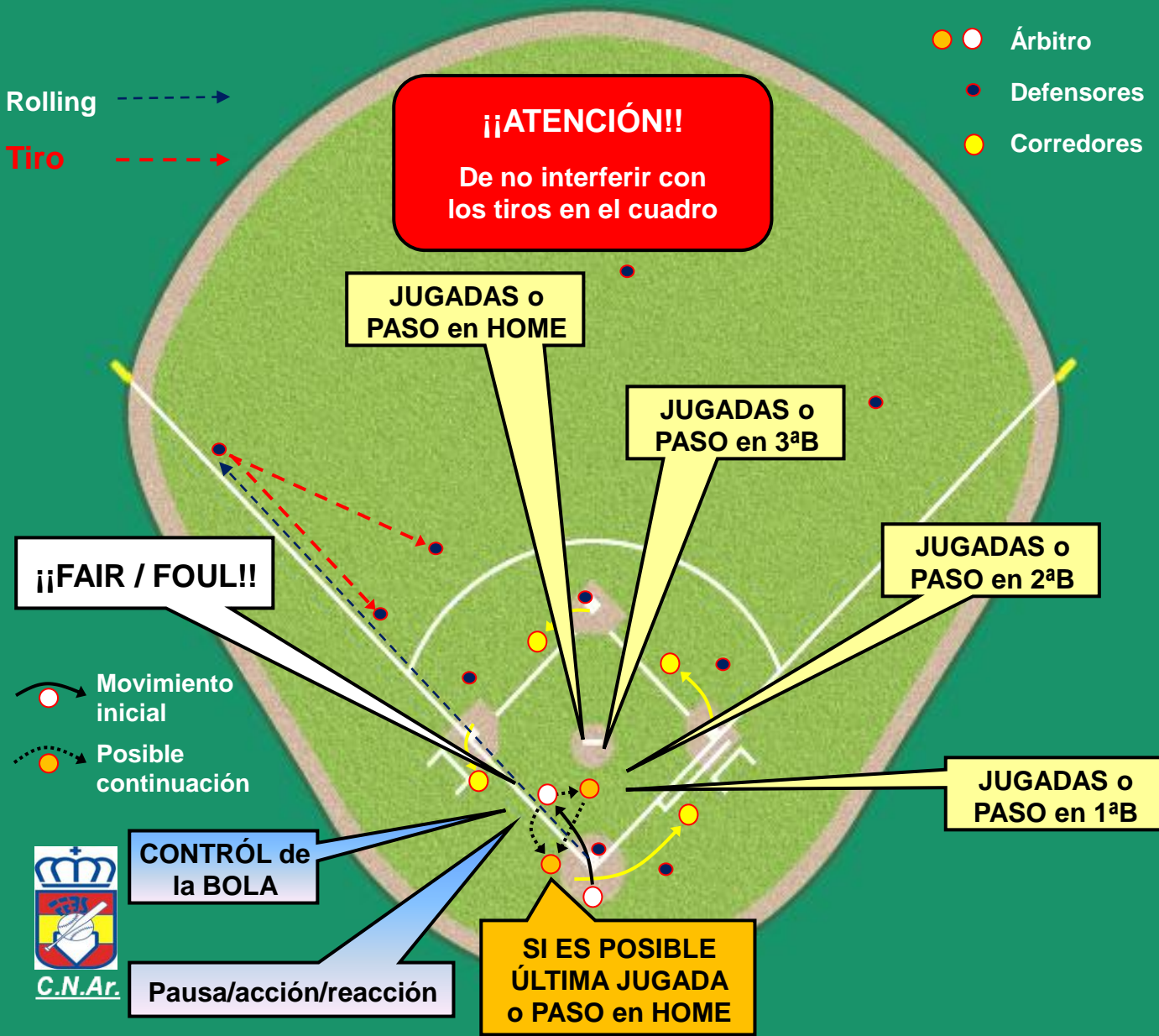


(1C) DOBLE-PLAY

EDICIÓN 2014

(Corredores en bases)

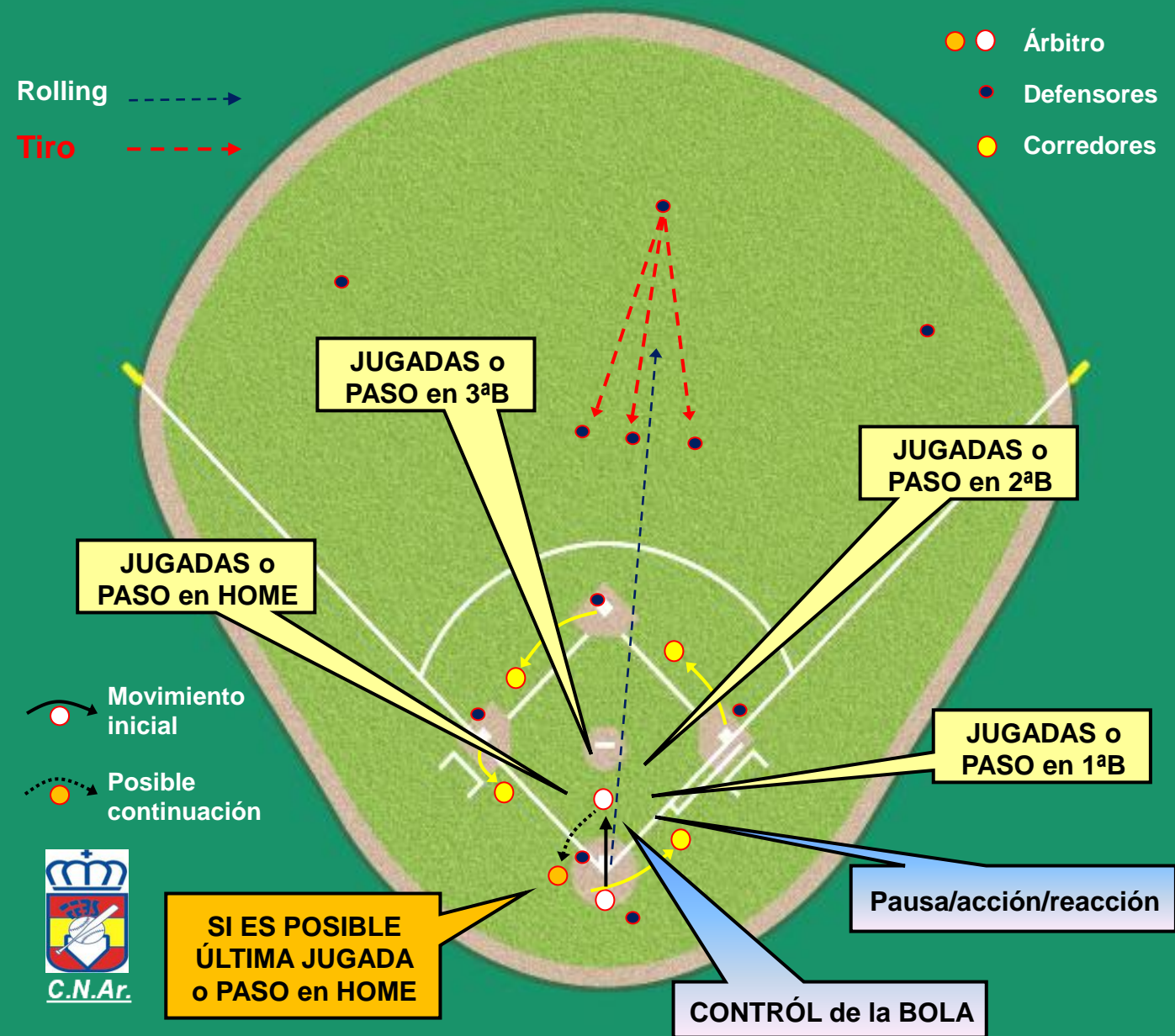
(Rolling a la línea izquierda)



(C en bases) ROLLING A LA LÍNEA IZQUIERDA

(Corredores en bases)

(Rolling al exterior centro)



(C en bases) **ROLLING al EXTERIOR CENTRO**

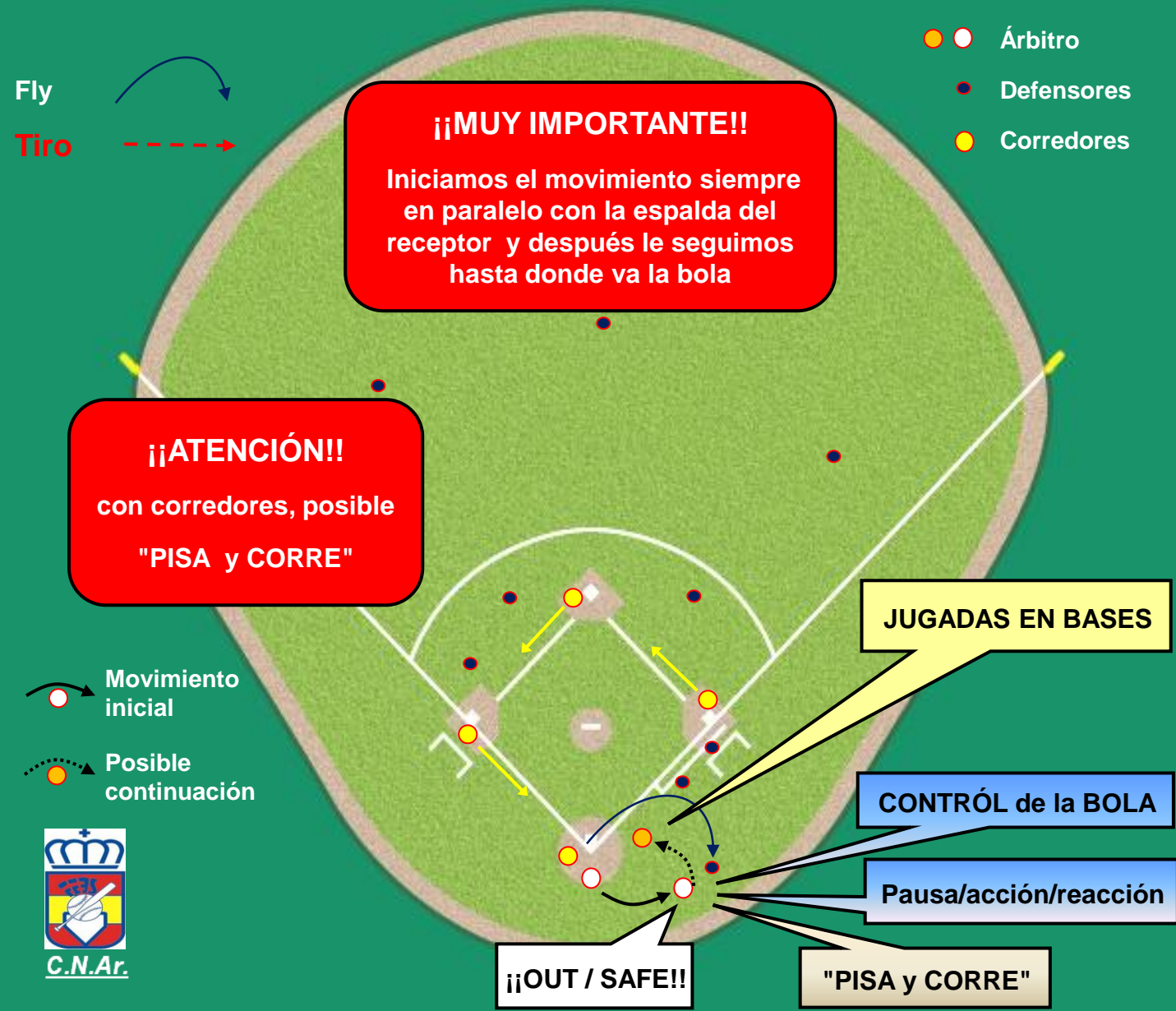
(Corredores en bases)

(Rolling a la línea derecha)



(C en bases) **ROLLING a la LÍNEA DERECHA**

(Corredores en bases) (Foul-fly)

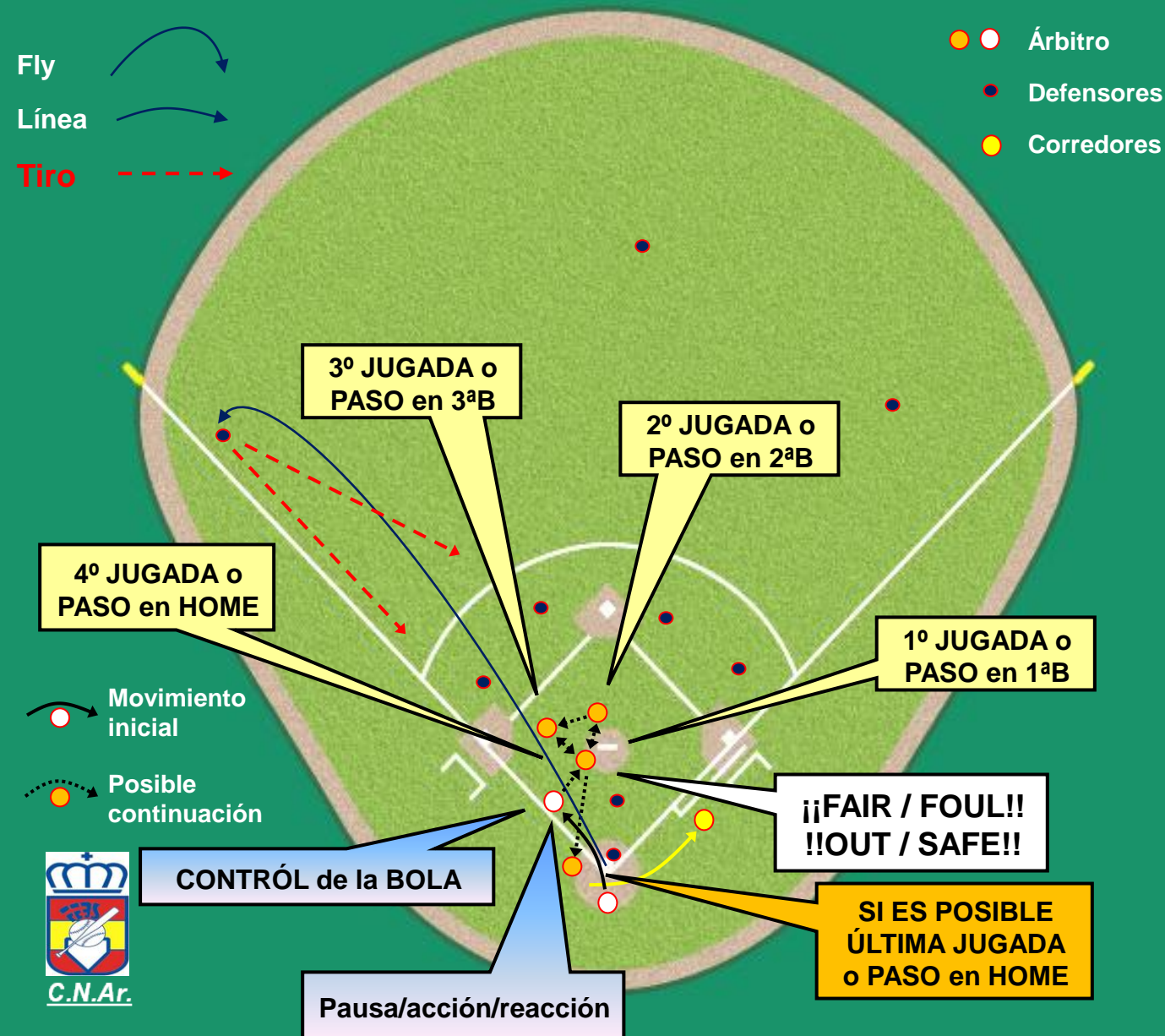


(C en bases) FOUL-FLY

EDICIÓN 2014

(Bases vacías)

(Batazo a la línea izquierda)

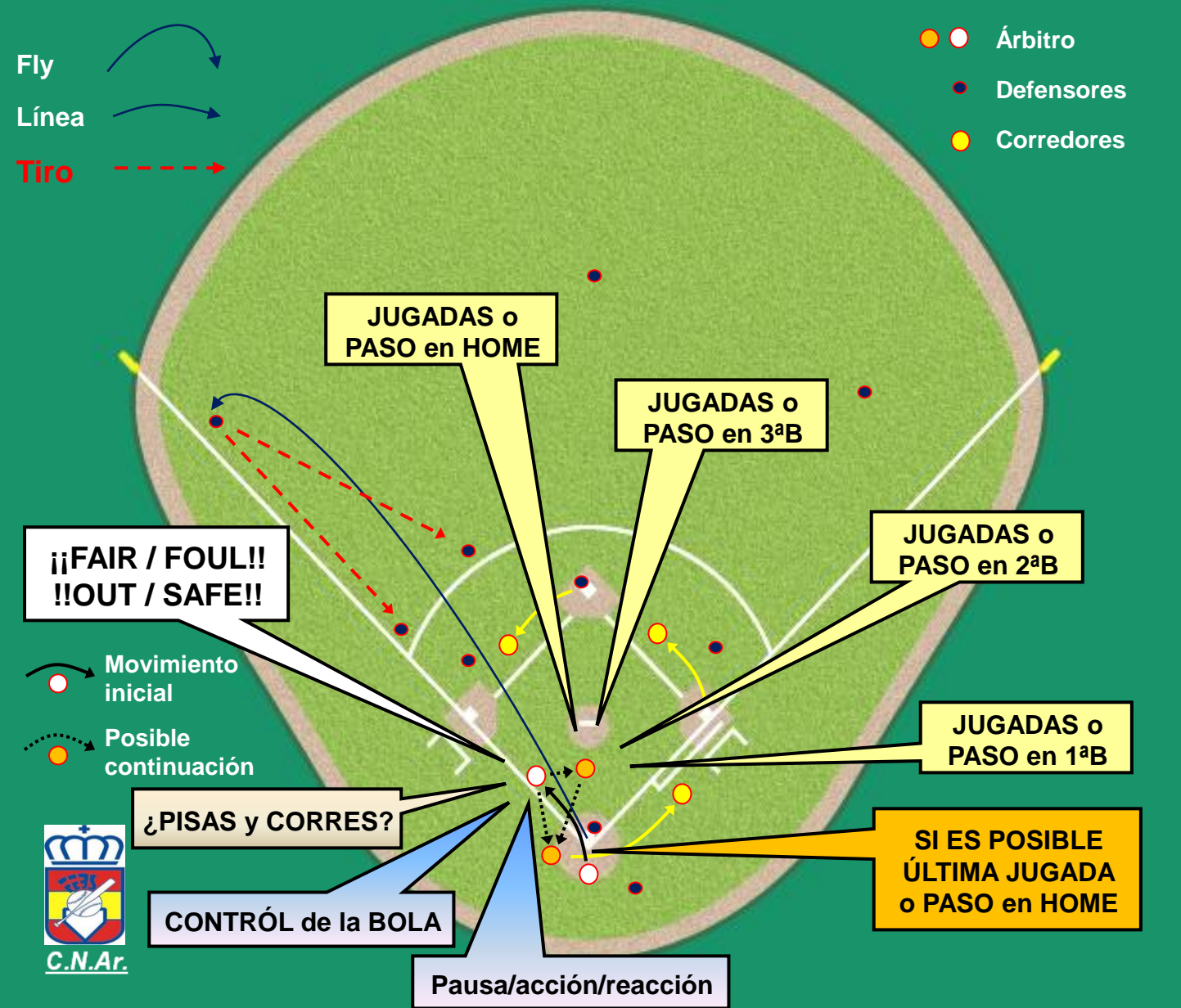


(OC) BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA

EDICIÓN 2014

(Corredor en 1ª y/ó 2ª base)

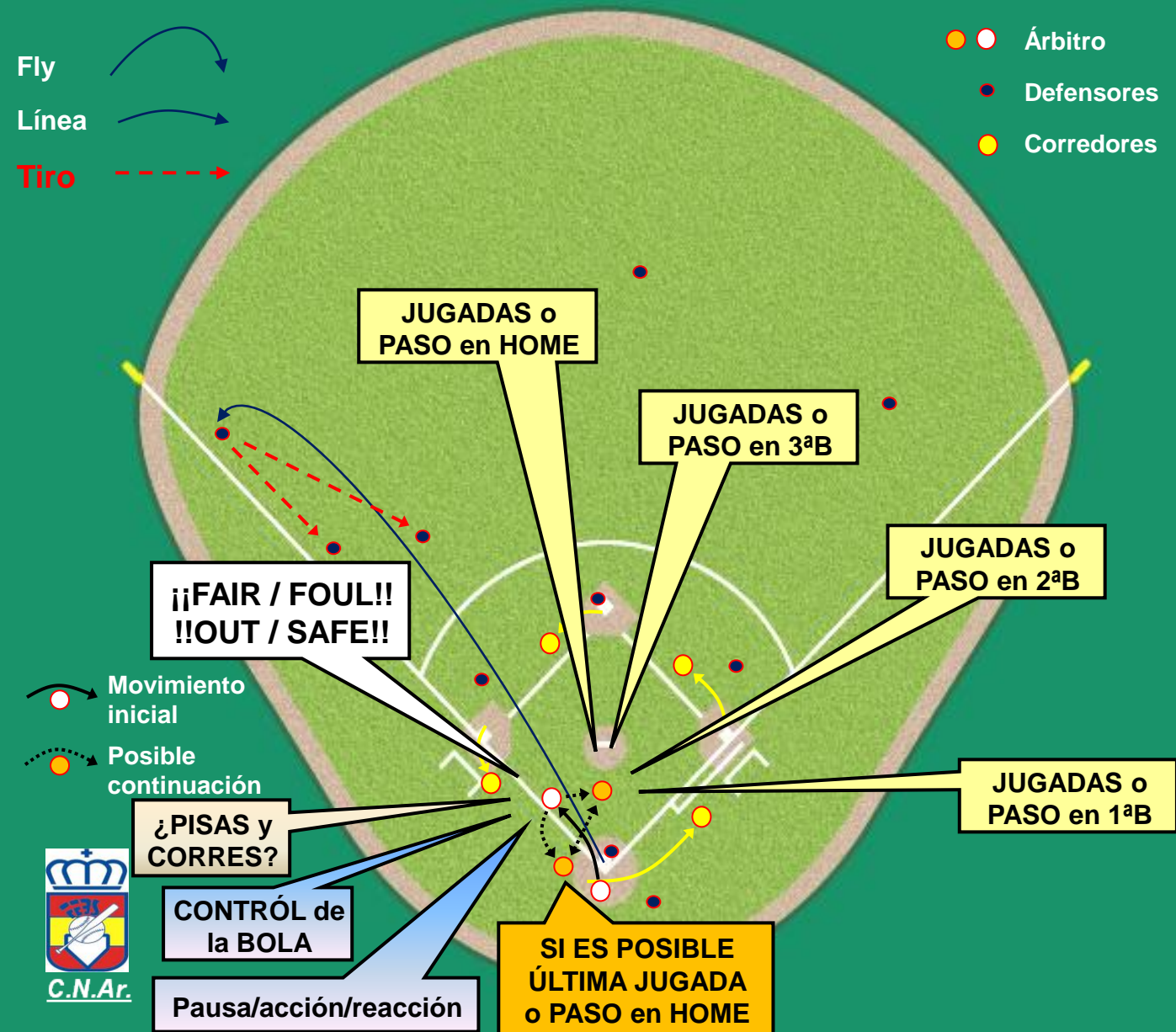
(Batazo a la línea izquierda)



(1C y/ó 2C) BATAZO A LA LÍNEA IZQUIERDA

(Corredor en al menos 3ª base)

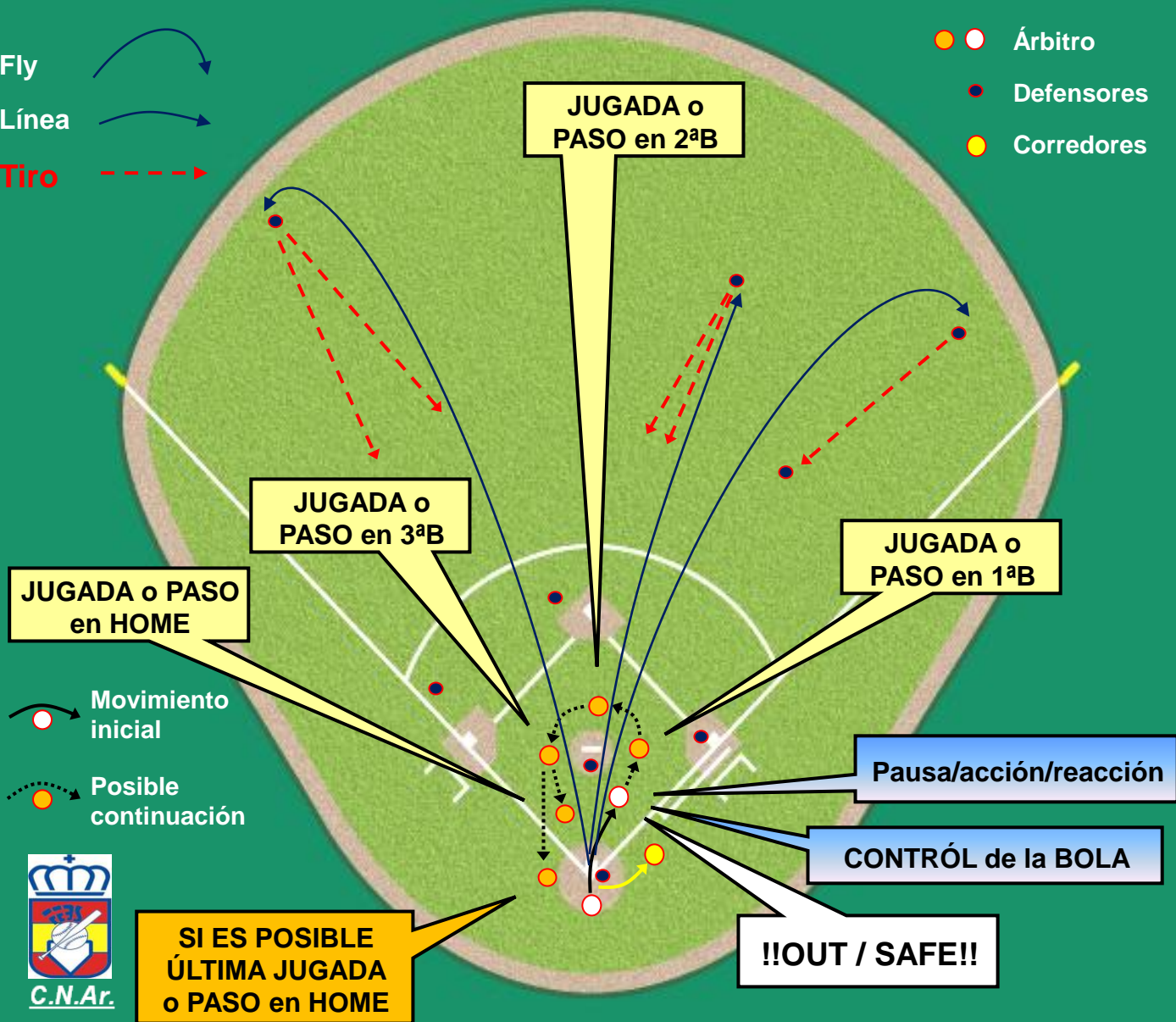
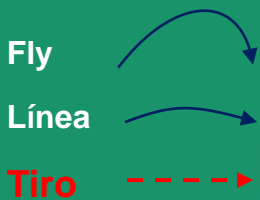
(Batazo a la línea izquierda)



(3C) BATAZO a la LÍNEA IZQUIERDA

(Bases vacías)

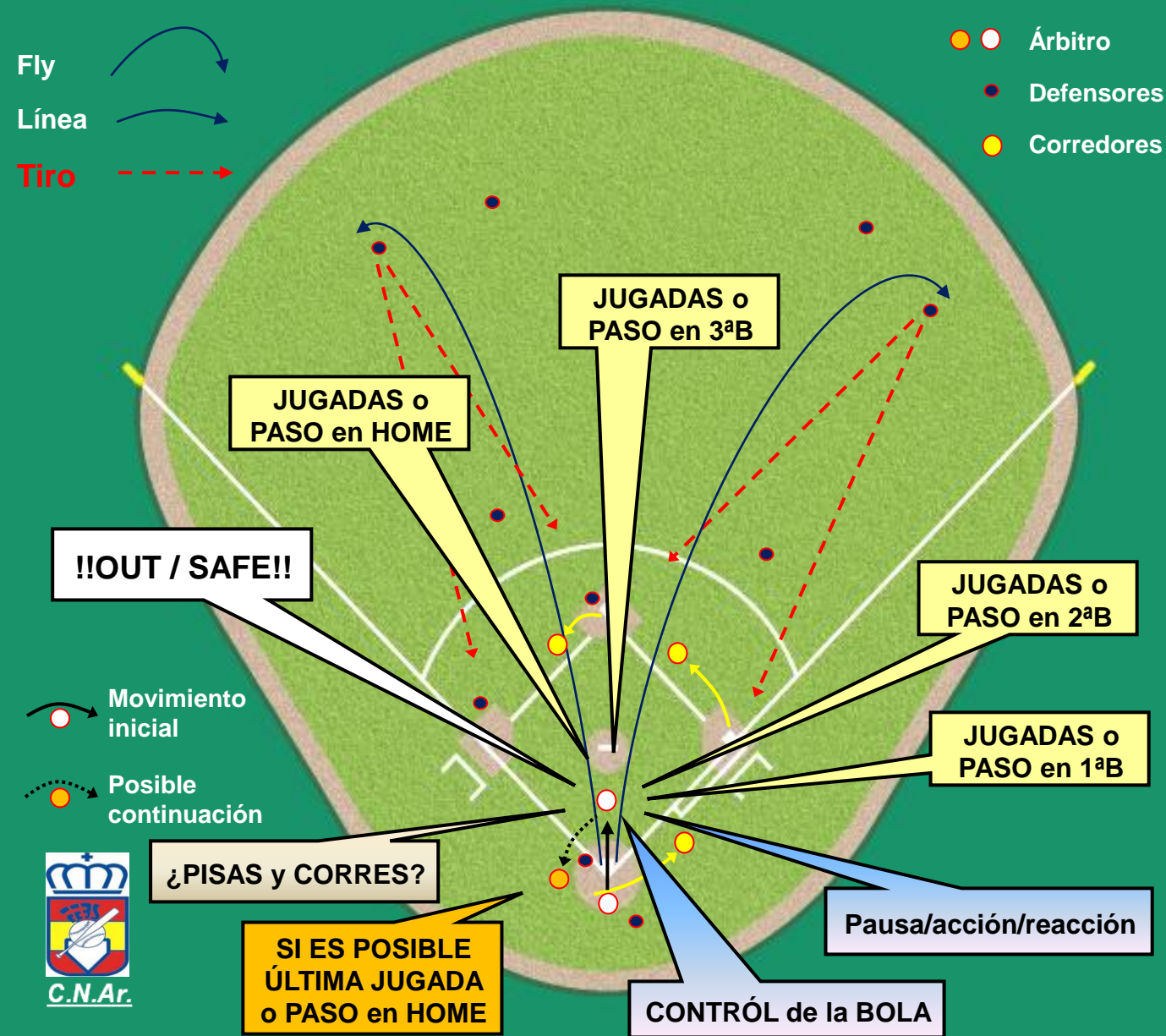
(Batazo a la zona central)



(OC) BATAZO a la ZONA CENTRAL

(Corredores en bases)

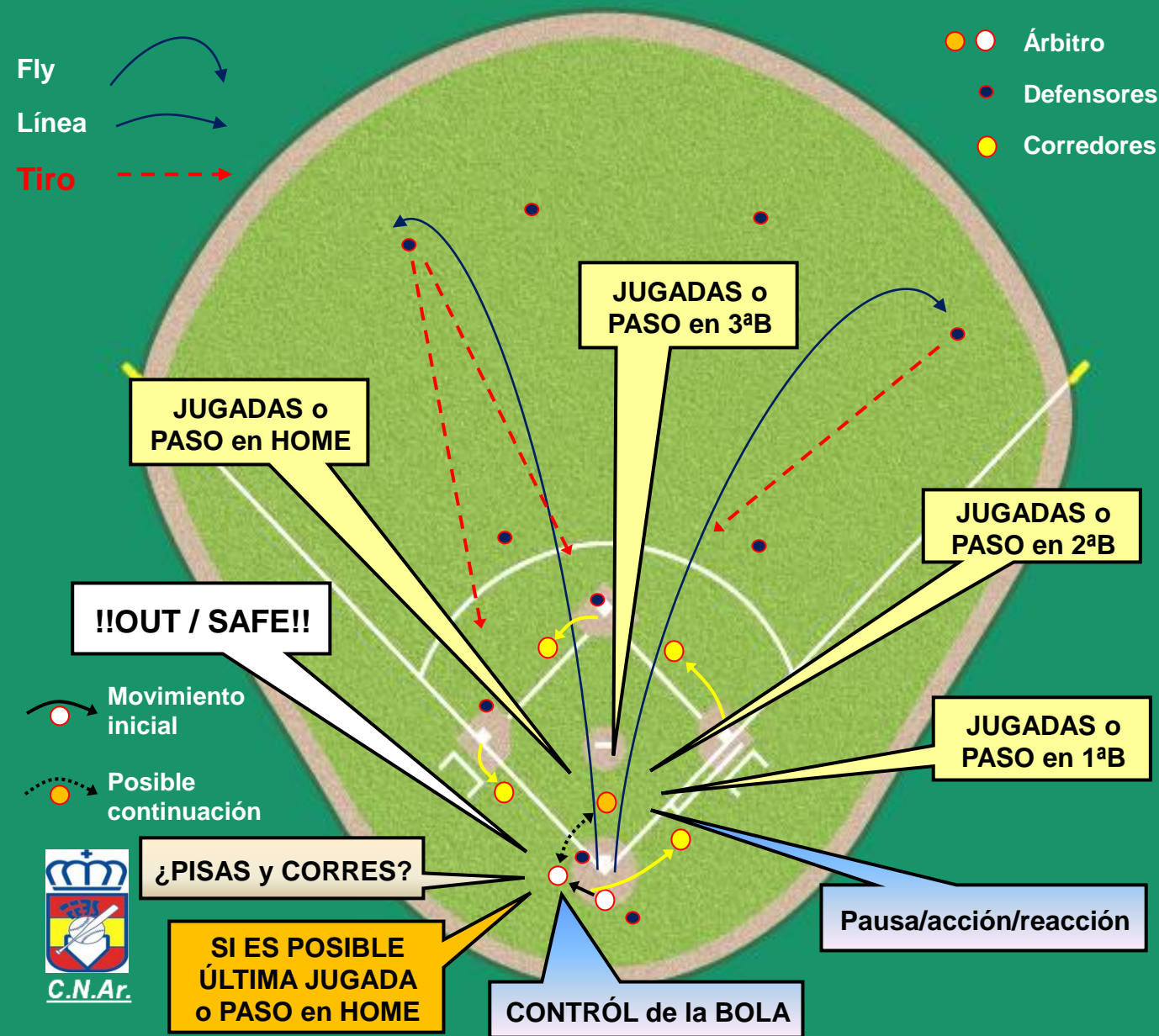
(Batazo a la zona central)



(1C y/ó 2C) BATAZO a la ZONA CENTRAL

(Corredor en al menos 3ª base)

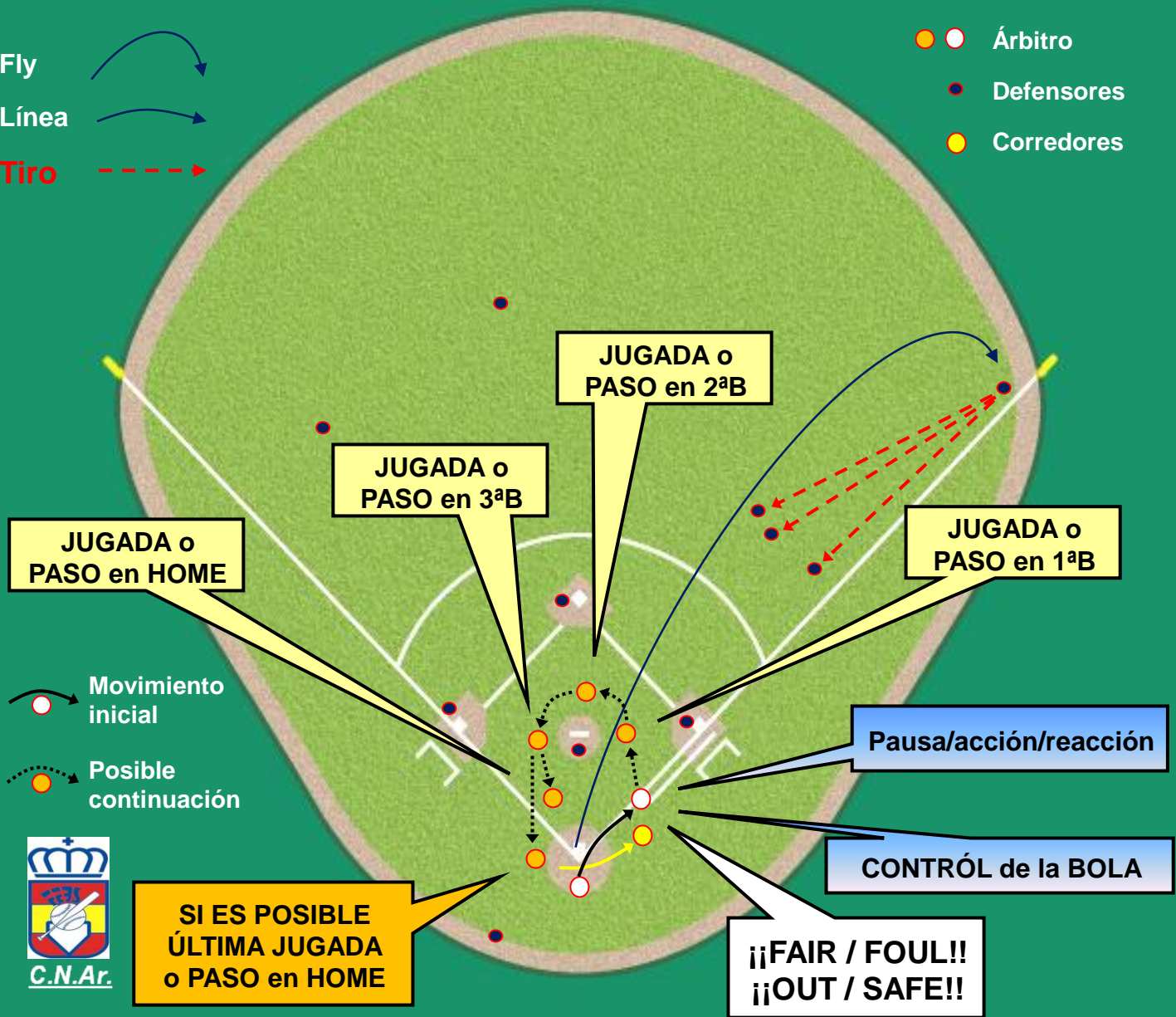
(Batazo a la zona central)



(3C) BATAZO a la ZONA CENTRAL

(Bases vacías)

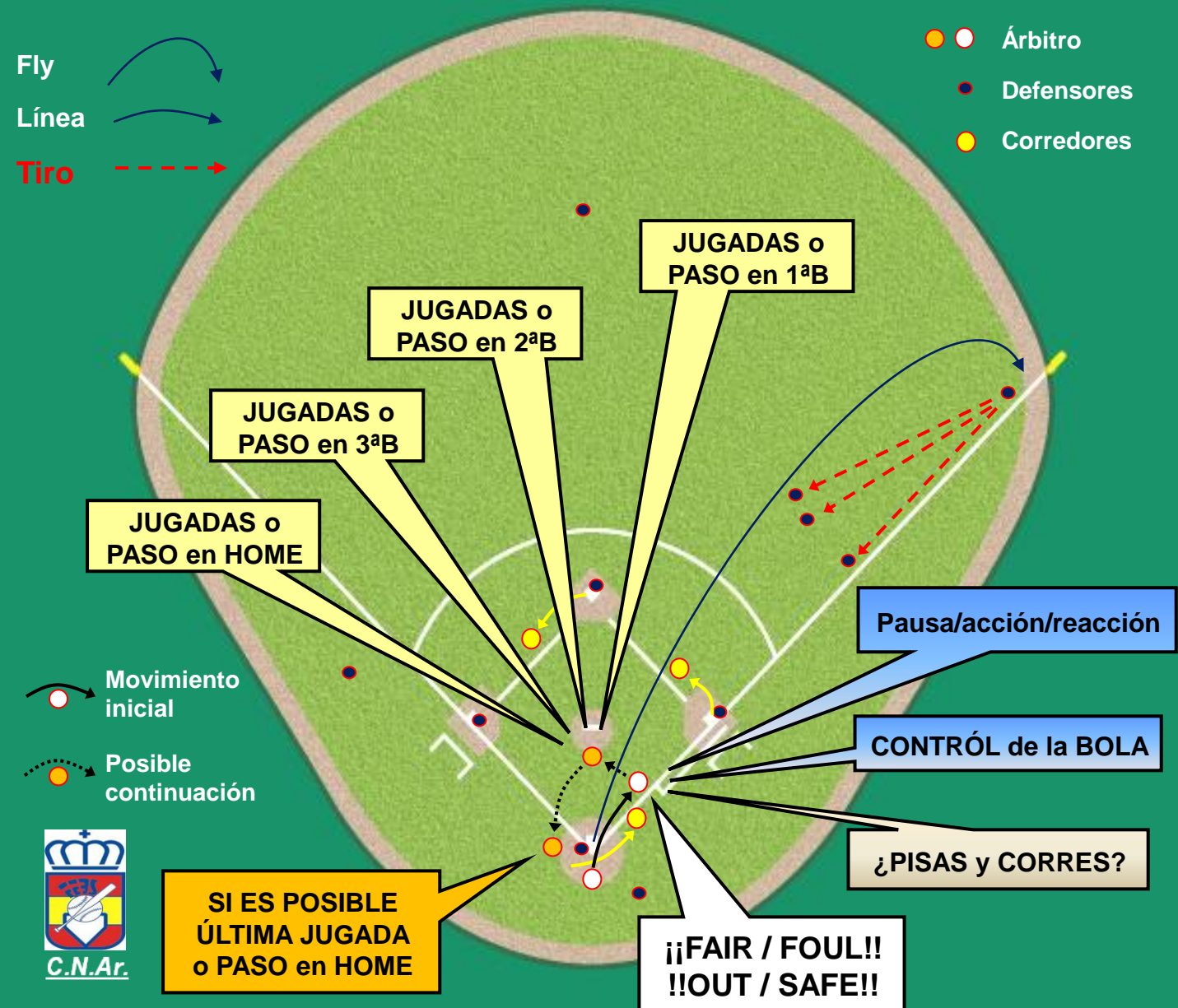
(Batazo a la línea derecha)



(OC) BATAZO a la LÍNEA DERECHA

(Corredor en 1ª y/ó 2ª base)

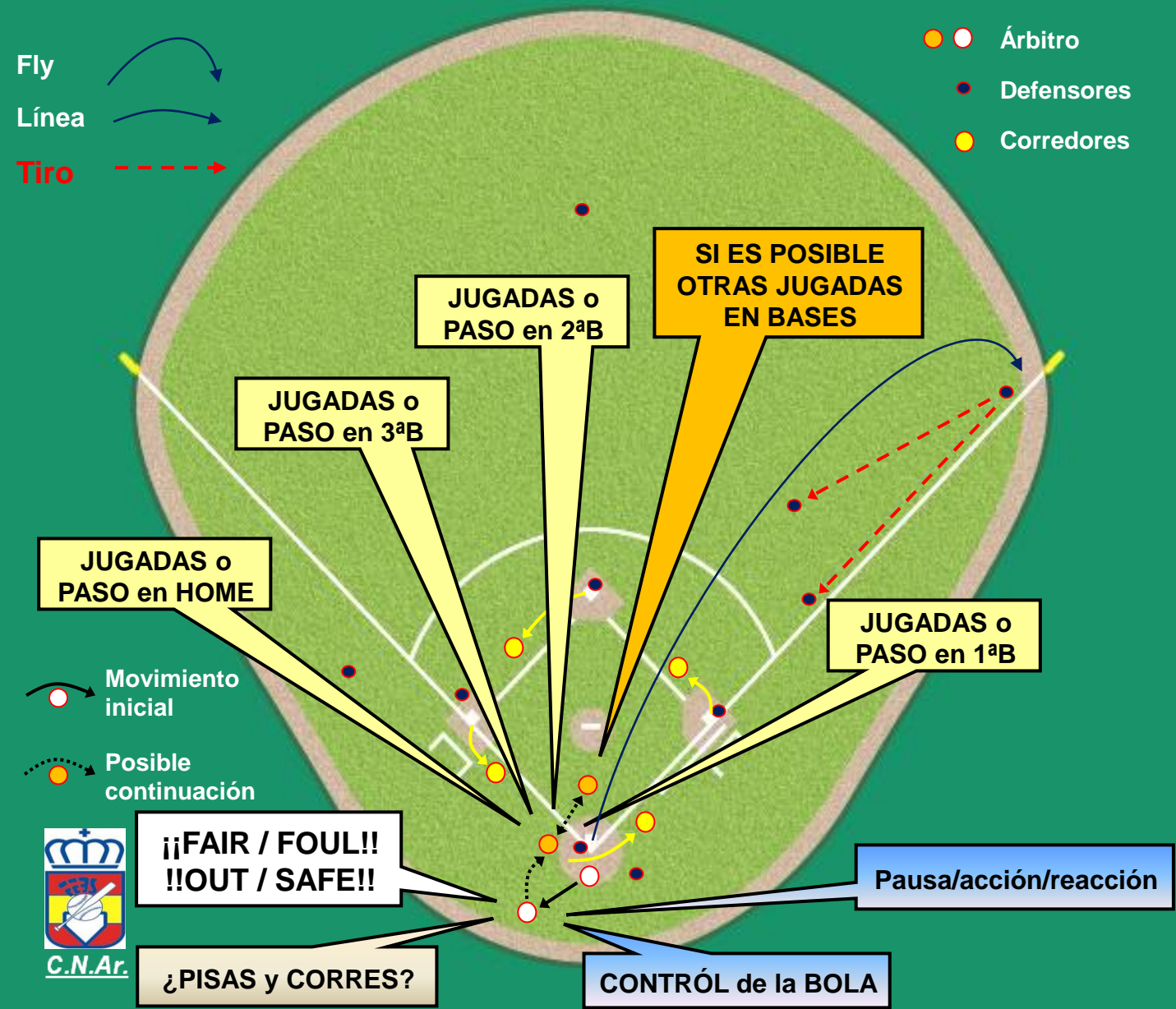
(Batazo a la línea derecha)



(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

CON o sin PISA y CORRE

(APUNTES FINALES)

ESTA MECÁNICA ES GENERAL

En el terreno os encontraréis con otras situaciones según cada jugada

Ahí es donde tenéis que ajustar vuestros movimientos para estar bien posicionados, sin alejaros de otras bases con posibles jugadas posteriores

¡¡RECORDAR SIEMPRE!!

El arbitrar detras de home os dará experiencia en esa posición, cara a trabajar en Mecánica a 2 Árbitros

Igualmente ganaréis en experiencia a la hora de moveros en bases

Arbitrar detras del RECEPTOR, nos permite estar siempre de frente al juego, pudiendo ver todas las jugadas en bases y sobre todo, ver perfectamente los batazos sobre las líneas

Arbitrar detras del LANZADOR, aunque sea por varios años, no da ninguna experiencia para posteriormente practicar la Mecánica a 2 Árbitros



CONSEJOS FINALES

EDICIÓN 2014