



Apéndice 4

MANUAL ARBITRAJE SOFTBOL WBSC MECÁNICA ÁRBITROS ÉLITE - Filosofía de Posicionamiento

Abril 2026

Contenidos

1.	Conceptos Clave y Glosario	3
2.	Principios Fundamentales.....	6
2.1.	Posicionamiento Dinámico y Ajustes	6
2.2.	Preparación antes del Lanzamiento y Cobertura del Exterior	7
2.3.	Optimizar Ángulo, Distancia y Movimiento.....	7
3.	Jugadas de Toque.....	7
4.	Posiciones de Observación y Llamada	8
5.	Posición inicial en Segunda base: U2 o U3	9
5.1.	Posición inicial alternativa en segunda base:.....	9
6.	Gestión de la Filosofía de Lanzamiento, Responsabilidad y la Línea/Carril de Lanzamiento.....	10
7.	Cobertura del Exterior	11
8.	Error de Paralaje en el Arbitraje de Softbol.....	12
8.1.	Ejercicios de Práctica: Experimentando el Error de Paralaje y el Entrenamiento del Cerebro	15
9.	Disciplina Visual y Sesgo Cognitivo en el Juicio Arbitral	16
10.	Aplicación a Mecánicas de Elite (Apéndice 5).....	16
11.	Preparación para el Apéndice 5: Aplicación de la Mecánica de Élite	17
12.	Comunicación del Árbitro de Élite, Estándares y Expectativas del Juego Moderno	26
13.	Cambios de Reglas Significativos para 2026 – 2029	28
13.1.	Regla 4.3.2 Comenzando el Lanzamiento	28
13.2.	Regla 4.3.3 Lanzamiento Legal	28
13.3.	Regla 5.10.3 a) vi) Un corredor es eliminado cuando	28

Introducción

Los principios de la Mecánica de Élite para el juego moderno, función, propósito y alcance son fundamentales para los árbitros certificados por la WBSC, los Entrenadores, los Mentores de Élite, los Líderes Regionales de la WBSC, y las Federaciones Nacionales, ya que dan forma al desarrollo, la instrucción y la aplicación coherente del arbitraje de Sófbol de élite en todas las regiones.

La mecánica arbitral es cada vez más importante en el juego moderno. A medida que el deporte evoluciona, los árbitros deben adaptarse a nuevos retos, como los corredores que utilizan diversas técnicas para tocar las bases, ejecutan deslizamientos evasivos y alteran deliberadamente sus trayectorias. Además, los defensores que adoptan posiciones de refuerzo o apoyo pueden obstruir las líneas de visión tradicionales de los árbitros. El juego moderno exige que los árbitros reconozcan estos comportamientos cambiantes y respondan con una mecánica que mantenga la precisión, la coherencia y la plena conciencia de las situaciones que se desarrollan.

Los árbitros ya no pueden confiar únicamente en una posición de salida o de llamada estática, especialmente en las jugadas de toque. Un nivel de rendimiento avanzado requiere un enfoque dinámico: ajustar la posición inicial cuando sea necesario, moverse con determinación a posiciones primarias o de observación y seguir continuamente la jugada para mantener una visión clara y sin obstáculos de los cuatro elementos esenciales. Solo cuando se pueden ver juntos y en el momento adecuado la pelota, el control del defensor, las acciones del corredor y la base o el punto de toque, el árbitro puede tomar la decisión correcta.

Este apéndice está destinado a árbitros que ya poseen un gran dominio del juego y se están preparando para incorporar mecánicas y filosofías de élite en su rendimiento. Se espera que los árbitros estudien, comprendan y apliquen progresivamente las enseñanzas tanto del apéndice 4 como del apéndice 5 del Manual de entrenamiento de élite.

Las mecánicas de élite se basan en una base sólida. Sin el dominio de los movimientos fundamentales, la sincronización y la comprensión del juego, la aplicación de técnicas avanzadas, esto puede reducir la precisión y la consistencia. El Apéndice 4 proporciona el marco filosófico, aclarando los principios, el razonamiento y las expectativas que dan forma al arbitraje de élite, de modo que los árbitros puedan desarrollar el juicio, la disciplina visual y los patrones de movimiento necesarios antes de pasar a las técnicas avanzadas del Apéndice 5.

Al aplicar la mecánica de la WBSC de forma eficaz y coherente, los árbitros pueden optimizar su posicionamiento, anticipar posibles interferencias u obstrucciones y mantenerse plenamente involucrados en todos los aspectos de cada jugada.

1. Conceptos Clave y Glosario

Esta sección ofrece definiciones concisas de los conceptos y términos clave a los que se hace referencia a lo largo de este apéndice y en el apéndice 5.

Estas definiciones tienen por objeto facilitar la comprensión y la coherencia de la terminología y no sustituyen a las explicaciones detalladas que se ofrecen en las secciones didácticas de este apéndice.

Pies Activos

La capacidad del árbitro para mantener el equilibrio y estar preparado permaneciendo móvil sobre la punta de los pies, lo que le permite realizar movimientos controlados y decididos para ajustar su posición a medida que se desarrolla la jugada.

Posición de Llamada

La posición desde la que el árbitro toma la decisión final y comunica su decisión, después de observar la jugada y ajustarse según sea necesario para mantener una visión sin obstáculos de los cuatro elementos esenciales.

Movimiento Dinámico

El ajuste continuo de la posición por parte del árbitro en respuesta al desarrollo de la jugada, asegurando un ángulo y una distancia óptimos para mantener la visibilidad de los cuatro elementos esenciales.

Punto Focal

La referencia visual móvil donde convergen la pelota, el corredor, el defensor y la base o el punto de toque. A medida que estos elementos cambian, el punto focal se desplaza, lo que requiere que el árbitro ajuste su posición de forma dinámica.

Cuatro Elementos Esenciales

Los cuatro componentes que deben observarse conjuntamente para tomar una decisión precisa:

- La bola
- El jugador defensivo
- El jugador ofensivo
- La base o área de la jugada

Salir

“Salir” en las bolas de fly, o *“perseguir” como se denomina a veces*: cuando el árbitro sale al exterior para jugar una atrapada, fair/foul, o home runs.

Borde de Ataque (Leading Edge)

Ángulo de aproximadamente 90 grados con respecto a la trayectoria del corredor y a la altura de la base o el home, que se utiliza como punto de referencia principal para juzgar las jugadas forzadas y de toque normales cuando no hay obstáculos.

Instantánea Mental

Técnica de juicio en la que el árbitro forma una referencia visual de la jugada desde un ángulo inicial y luego la perfecciona mediante una mejor posición a medida que se desarrolla la jugada para construir una imagen mental precisa.

Posición de Observación

La posición de observación, también conocida como posición principal, es la posición que adopta el árbitro después de moverse desde la posición inicial para observar una posible jugada y obtener la mejor visión de los elementos esenciales a medida que se desarrolla la jugada. Siempre que sea posible, el árbitro debe buscar de forma proactiva la posición más

probable para tomar la decisión y, a continuación, dejar que la jugada dicte cualquier movimiento adicional necesario para mantener una visión sin obstáculos.

Error de Paralaje

Una distorsión visual que se produce cuando el árbitro observa una jugada desde un ángulo incorrecto que impide distinguir claramente la separación y la sincronización de los elementos de la jugada. Esto puede distorsionar la percepción del tiempo, el contacto y la posición. La visión en línea recta se produce cuando el corredor, el defensor, la pelota y la base o el punto de toque se alinean desde la perspectiva del árbitro. Cuando el árbitro se encuentra en línea recta con los elementos de la jugada, se elimina la separación entre ellos, se reduce la percepción de la profundidad y aumenta el riesgo de error de paralaje.

Posición del Punto del Plato (POP) – Point of Plate

El Punto del Plato (POP) es una posición de observación clave para los árbitros situados en home. Por lo general, se encuentra a 3-4 metros (9-12 pies) directamente detrás del home, alineado con eje central de éste. El POP no es un punto fijo, sino que se puede entenderse como un área, de forma aproximadamente ovalada, que se extiende desde la ubicación del POP hacia una línea imaginaria trazada desde primera base. Esto proporciona al árbitro flexibilidad para ajustarse en función del desarrollo de la jugada. (Fig. 1 y 1.1)

El árbitro de home solo debe usar el área POP cuando no tenga que rotar, moverse dentro del cuadro o cubrir otra base según la Mecánica de Softbol de 3-4 árbitros de la WBSC. La posición óptima de visión suele ser la base a la que avanza el corredor y/o donde el defensor se dispone a recibir el lanzamiento o ya tiene la posesión de la pelota. Es posible que los árbitros no siempre puedan alcanzar esta posición debido a otras responsabilidades. En esas situaciones, deben adaptarse y seleccionar el mejor ángulo posible que les proporcione una visión clara y sin obstáculos de la jugada. El POP es una posición de observación que solo se utiliza cuando las responsabilidades principales permiten al árbitro de home permanecer en home. Desde la posición POP, el árbitro puede observar de forma eficaz las jugadas que se desarrollan en home y la acción cercana antes de moverse a la mejor posición para tomar la decisión que dicte la jugada. (Fig. 1.2)

Responsabilidades Principales

Las tareas en bases, rotación y cobertura asignadas a un árbitro según la mecánica de la WBSC que deben cumplirse antes de aplicar ajustes avanzado de posicionamiento.

Ángulo Diagonal en Segunda Base

El ángulo diagonal en segunda base es un concepto de observación similar al POP. Está formado por una línea imaginaria que se extiende desde home, pasando en diagonal por la segunda base, continuando varios metros hacia el centerfield, alineada con el eje central de la segunda base (Ver fig. 2).

Esta línea sirve de referencia para establecer el ángulo óptimo desde el que observar las jugadas en segunda base, lo que garantiza que el árbitro mantenga una visión clara de los elementos esenciales y, al mismo tiempo, permanezca en la posición correcta para posibles jugadas de toque o outs forzados.

El árbitro puede ajustar su posición a lo largo de esta diagonal o alejarse de ella a medida que se desarrolla la jugada, dependiendo de si la jugada es forzada, un toque, un toque en

una barrida o una jugada en la parte posterior o lateral de la base. La prioridad es siempre mantener una visión sin obstáculos de los elementos clave de la jugada.

El árbitro debe seguir siendo capaz de alcanzar el borde de ataque cuando la jugada lo requiera.

Jugada Secundaria

Jugada posterior que se desarrolla inmediatamente después de la acción inicial, a menudo después de un tiro fallido, un toque fallido, o la continuación del avance del corredor.

Toque de Barrido

Un intento de tocar con el brazo extendido en una barrida, que a menudo requiere que el árbitro ajuste el ángulo y la distancia para ver claramente el momento del contacto.

Timing (Detenerse-Ver-Decidir-Señal)

La secuencia sistemática que utilizan los árbitros para evitar la anticipación y el sesgo cognitivo, permitiendo que la jugada se complete en su totalidad antes de tomar y comunicar una decisión.

Disciplina Visual

La capacidad del árbitro para mantener la concentración en los elementos relevantes de la jugada, evitar distracciones y gestionar los sesgos cognitivos mientras sigue una acción de gran velocidad.

Nota sobre la Consistencia en la Terminología

Los términos definidos en esta sección se utilizan de forma sistemática en los apéndices 4 y 5.

Cuando un término se explica con mayor profundidad en las secciones didácticas, este glosario solo sirve como referencia orientativa.

2. Principios Fundamentales

2.1. Posicionamiento Dinámico y Ajustes

El borde de ataque y las posiciones de salida o de llamada posicionado a 90 grados respecto a la trayectoria del corredor ya no son los únicos principios rectores para la mecánica del árbitro. Estos siguen siendo puntos de referencia importantes, junto con los ángulos creados por la base, el corredor y el tiro; sin embargo, no existe una posición que marque el lugar exacto.

La postura del árbitro debe ser fluida y adaptable, especialmente en las jugadas de toque. Las posiciones iniciales y de observación nunca deben considerarse como la posición definitiva para tomar la decisión. Por el contrario, deben permitir la flexibilidad necesaria para moverse dinámicamente hacia la mejor posición y el punto focal.

El punto focal es la posición que proporciona una visión sin obstáculos de los cuatro elementos clave de la jugada: la pelota, el corredor, el defensor y la base, así como el momento en que estos elementos se unen.

A medida que los tres elementos móviles se desplazan y la base permanece fija, el punto focal también se mueve. Esto puede requerir permanecer en la posición inicial o ajustarse a medida que se desarrolla la jugada, especialmente para observar las acciones de los

defensores, las trayectorias de los corredores, los intentos de toque, los deslizamientos y para mantener una visión continua de la pelota o de la pelota en el guante. Un árbitro más avanzado y completo demuestra esta adaptabilidad a través de “pies activos”

La forma en que se mueve un árbitro variará en función de la altura, la agilidad y comodidad de cada uno, y puede dar lugar a puntos de partida o patrones de movimiento ligeramente diferentes de un árbitro a otro.

Los árbitros también deben cumplir primero con sus responsabilidades principales, tal y como se describe en la mecánica de campo de softbol de la WBSC para sistemas de 3 y 4 árbitros, incluyendo seguir a los bateadores-corredores, rotar a las bases, mantener las posiciones, moverse dentro o fuera del diamante y tomar decisiones sobre fair/foul. Cuando sea necesario, estas responsabilidades tienen prioridad para garantizar la gestión adecuada del juego y la aplicación coherente de la mecánica de la WBSC.

2.2. Preparación antes del Lanzamiento y Cobertura del Exterior

Más allá de las directrices descritas en el Manual de Mecánica de Softbol de la WBSC, una preparación eficaz antes del lanzamiento es esencial para un posicionamiento y una toma de decisiones óptimos. Los árbitros deben ser conscientes de la profundidad de los exteriores, anticipar la trayectoria de la bola y mantener una comunicación visual clara con sus compañeros antes de decidirse a salir en una bola de fly.

Una buena preparación previa al lanzamiento ayuda a determinar cuándo debe salir un árbitro, qué árbitro está mejor posicionado para asumir la responsabilidad y cómo minimizar las salidas innecesarias, especialmente en el caso de bolas de fly que caen o jugadas que caen fuera del área de cobertura designada de un árbitro. Al anticipar las jugadas de manera más eficaz y comunicarse con sus compañeros, los árbitros pueden garantizar una cobertura eficiente de sus responsabilidades tanto en el campo exterior como en el interior.

2.3. Optimizar Ángulo, Distancia y Movimiento

Los árbitros deben continuar usando el borde de ataque para llamadas en las que tienen una visión sin obstrucciones. El énfasis en el ángulo, distancia y mantenimiento de una visión sin obstrucciones es crucial en la mecánica arbitral de la WBSC. Los árbitros tienen que ajustar su posicionamiento dinámico, moverse a la vez que el guante y la bola hasta que se hace el toque, ya sea en una base o en home. Este movimiento dinámico permite observar claramente todos los elementos de la jugada y en la secuencia correcta.

Para cada ángulo que ofrece una obstrucción clara y sin obstáculos, hay también un ángulo opuesto, incluido el que puede crear una línea de visión bloqueada o comprometida. Al tener en cuenta los 360 grados completos alrededor de una jugada y los 180 grados de ángulos viables disponibles a cada lado, los árbitros pueden anticipar posibles obstrucciones visuales y ajustar su posición para mantener la mejor visión posible de la jugada.

3. Jugadas de Toque

Las jugadas de toque pueden ser extremadamente difíciles, ya que todos los elementos, excepto la base, se mueven a diferentes velocidades, direcciones y ángulos. Estas dinámicas cambiantes, así como el ángulo, la distancia y las características visuales del árbitro deben reconocerse y gestionarse para tomar la decisión correcta.

4. Posiciones de Observación y Llamada

La primera responsabilidad de los árbitros en cualquier jugada es rotar y cubrir la base o bases donde puedan tener que tomar decisiones. Los siguientes puntos solo se aplican después de que se hayan cumplido las responsabilidades de movimiento, rotación y zona de espera, descritas en el Manual del Árbitro de la WBSC.

- **La posición de observación o posición inicial debe permitir al árbitro ver dónde es más probable que se produzca la jugada y ver la trayectoria del corredor y los movimientos del defensor**, incluyendo posibles interferencias y obstrucciones.
- **En una posible jugada de toque, el árbitro debe colocarse en una posición de observación que le proporcione una visión clara de los cuatro elementos esenciales** a medida que se desarrolla la jugada.
- **Cuando el Árbitro de Home no tiene que moverse a una zona de espera, rotar a tercera o cubrir el infield, la mejor posición de observación en el home suele estar dentro del área POP, entre 2-4 metros detrás de home en el POP**, extendiéndose hacia la continuación imaginaria de la línea de primera base. Desde esta zona, el árbitro se ajusta hacia la posición de llamada a la izquierda o a la derecha en función de cómo se desarrolle la jugada.
- **Cuando U1 rota a home por una posible jugada sobre el corredor más adelantado, debe observar primero que el bateador-corredor toca la primera base por encima de su hombro derecho, dejar esa responsabilidad rápidamente, y mandar al Árbitro de Home a la tercera base si es necesario.** A continuación, U1 se mueve hacia la zona POP, dejando que el desarrollo de la jugada dicte la posición precisa necesaria para mantener una visión sin obstáculos de los cuatro elementos esenciales.
- **El árbitro debe usar movimientos dinámicos cuando sea necesario, manteniendo la cabeza y los ojos activos durante toda la jugada** para mantener la visión de los cuatro elementos esenciales, especialmente el toque o el intento de toque, y para adaptarse a cualquier jugada secundaria.
- U3 puede usar el territorio foul en cualquier decisión que le sitúe en la mejor posición para ver un posible toque a un corredor que avanza desde la segunda base, pero debe ser capaz de moverse y adaptarse según lo dicte la jugada. También se debe tener en cuenta la posición inicial o de observación o el movimiento en las jugadas desde el exterior, tal y como se explica en el manual de mecánica.
- En una posible jugada de toque, si el corredor va directamente hacia usted y tiene que moverse para evitar la colisión, esto indica que estaba en una posición incorrecta o que no esperó correctamente a que la jugada se desarrollara.
- Moverse demasiado pronto hacia la extensión de la línea por la que viene un corredor en cualquier base puede impedirle alcanzar una visión sin obstáculos si la jugada dicta que la posición correcta debe ser desde el borde de ataque.

5. Posición inicial en Segunda base: U2 o U3

- **La posición inicial es aproximadamente 3-4 metros detrás de segunda base, dentro del área formada por el ángulo diagonal de la Segunda Base**, una línea imaginaria que se extiende desde home a segunda base, y la extensión de la línea imaginaria desde tercera base a la parte trasera de segunda base. (*Imagen 3*).
- Esta posición establece un punto de observación proactivo y permite al árbitro moverse de manera eficiente alrededor de la base según lo requiera la jugada.
- El Árbitro de Base debe ajustarse a la mejor posición para asegurarse tener una visión sin obstáculos del home y del bateador durante todo el lanzamiento y un posible bateo.
- También pueden ser necesarios ajustes si el movimiento del lanzador bloquea la visión del árbitro o si la posición inicial del árbitro interfiere con la línea de visión del centerfield.
- **Ocasionalmente, un exterior puede pedir un ligero ajuste para mejorar su visión del home.** En esos casos, el árbitro puede desplazarse un paso hacia la izquierda o hacia la derecha. Los exteriores suelen cambiar de posición con cada bateador, por lo que este ajuste rara vez crea problemas; los defensores suelen adaptarse a la posición del árbitro con el tiempo.

5.1. Posición inicial alternativa en segunda base:

- **Con corredor solo en primera base, o corredores en primera y tercera, la posición inicial puede ser un área en el lado por tercera base de la segunda base, aproximadamente 3 metros por detrás y justo en la línea imaginaria desde home pasando por encima de segunda base (el Ángulo Diagonal de la Segunda Base, o 2BDA), siempre que ofrezca una visión sin obstáculos del home.** (*Imagen 4*).
- Esta posición establece un punto de observación proactivo para una posible jugada de robo y toque. También ayuda a mantener al árbitro fuera de la línea de tiro y de errores de tiro, y evita que sea bloqueado por el segunda base que cubre la jugada, o que interfiera con él.
- **El árbitro debe ser capaz de ajustarse dinámicamente para alcanzar una posición adecuada para las jugadas rutinarias, incluyendo el borde delantero de la segunda base, y debe ser capaz de moverse dentro del cuadro para las jugadas en primera base cuando sea necesario.**
- **Dado que esta posición inicial coloca al árbitro en el lado por tercera base de la segunda base y más allá de la diagonal de la segunda base, no debe moverse inicialmente hacia su derecha.** En su lugar, debe leer la jugada y moverse hacia la diagonal de la segunda base, por el lado de la primera base o por el borde de ataque, dependiendo de cómo se desarrolle la jugada.

En todas las posiciones iniciales, los árbitros deben ajustarse a cualquier de los lados de la segunda para obtener la mejor visión, en función de la situación del juego y de la necesidad de mantener una línea de visión sin obstáculos. (*Imagen 5*).

Nota 1: Comenzar más lejos de la base aumenta el arco de movimiento y puede limitar la capacidad del árbitro para cubrir todos los lados de la base de manera eficiente.

Nota 2: Si el árbitro comienza en segunda base, en el lado de primera base, puede permanecer allí o moverse hacia la izquierda, o hacia la derecha, según se desarrolle la jugada. La trayectoria del corredor determinará si la jugada se produce en el borde de ataque o en cualquiera de los lados de la base.

Después del lanzamiento, el árbitro puede desplazarse a cualquiera de los dos lados de la segunda base, según lo requieran los cambios de situación o para obtener una mejor visión de las acciones del lanzador.

6. Gestión de la Filosofía de Lanzamiento, Responsabilidad y la Línea/Carril de Lanzamiento

Las acciones de lanzamiento y las expectativas en torno a su gestión pueden variar **según las competiciones**, los códigos y los entornos de torneos independientes. En algunos eventos, especialmente en competiciones por invitación o de carácter comercial, el enfoque operativo y la cultura de aplicación **pueden diferir de los campeonatos internacionales de la WBSC**. Como resultado, la gestión práctica de ciertas reglas técnicas puede no reflejar siempre el mismo estándar que se aplica en las competiciones de la WBSC. **Los campeonatos de la WBSC** dan prioridad a la equidad competitiva internacional por encima de cualquier otra consideración. Por lo tanto, se requiere una aplicación consistente de las reglas, independientemente de las experiencias previas de aplicación a nivel doméstico.

Las **reglas de la WBSC** establecen un marco internacional unificado para todos los países y regiones **con el fin de garantizar la igualdad de condiciones en la competición mundial**. Como oficiales que trabajan en este ámbito, **los árbitros de la WBSC deben gestionar el pitcheo** de acuerdo con estas reglas y normas.

Las reglas de lanzamiento han evolucionado significativamente durante la última década. Ahora los lanzadores pueden saltar legalmente, comenzar con el pie no pivote fuera de la goma de lanzar y elevarse en el aire durante el lanzamiento. Los equipos a veces traspasan los límites de estos requisitos de lanzamiento. **Es necesaria una gestión arbitral consistente para mantener la equidad competitiva** y garantizar el cumplimiento de las reglas. A medida que han aumentado el nivel atlético y la velocidad del juego, también lo ha hecho la precisión requerida en el arbitraje de estas acciones. **Todos los árbitros comparten la responsabilidad** de aplicar estas normas de manera coherente a nivel internacional.

En lo que respecta a la línea de lanzamiento (anchura de la goma de lanzar), la distancia física, el ángulo y la velocidad del lanzamiento del pitcher han aumentado con el tiempo. **Los lanzamientos de élite suelen llegar al home en menos de 0,37 segundos** y superar velocidades de 135 km/h. El Árbitro de Home debe juzgar simultáneamente el lanzamiento, seguir la trayectoria de la pelota a través de la zona, observar al bateador y anticipar el posible desarrollo de la jugada. **Esto limita la capacidad del árbitro de home** para observar con precisión dónde cae el pie de apoyo.

Debido a la posición y ángulo de visión, **el árbitro posicionado cerca de segunda base suele estar en la mejor posición para juzgar la legalidad del aterrizaje del pie no pivote**, especialmente cuando hay una infracción evidente que el Árbitro de Home puede no ver claramente. (*Imagen 6*).

Para facilitar una aplicación precisa de las reglas, la eficiencia del grupo y la integridad del juego, **las mecánicas de la WBSC permiten** que el árbitro posicionado cerca de segunda base también pueda controlar el aterrizaje del pie no pivote, cuando esté **completamente fuera de la línea/carril de lanzamiento**.

Nota: Bajo las reglas de la WBSC, solo el **pie no pivote** debe aterrizar dentro de la línea/carril del lanzamiento. La norma para su aplicación es clara y evidente: el pie no pivote debe estar completamente fuera de la línea/carril de lanzamiento para ser un lanzamiento ilegal.

También es esencial comprender el error de paralaje. El árbitro situado cerca de segunda base puede hacer un ajuste inicial, dentro del área de la posición de salida aprobada en segunda base, para obtener una mejor línea de visión o confirmar la posición de aterrizaje. Este ajuste es temporal y no debe comprometer las responsabilidades principales. Los árbitros no deben obsesionarse con este aspecto de la regla.

Si está seguro, el árbitro posicionado cerca de segunda base puede, y debe, **declarar un lanzamiento ilegal** cuando se **observe una infracción clara y evidente**.

La rápida identificación y gestión de los lanzamientos ilegales ayuda a evitar que los problemas se agraven durante un juego o a lo largo de un torneo. Abordar las infracciones claras y evidentes desde el principio ofrece a los jugadores la oportunidad de adaptarse y establece unas expectativas coherentes para ambos equipos.

Los árbitros suelen detectar problemas menores o iniciales en el lanzamiento de un lanzador. Cuando una infracción se vuelve clara y evidente, debe abordarse lo antes posible, en lugar de permitir que se desarrolle un patrón. Gestionar estas situaciones al inicio del conteo del bateador o al principio del juego reduce el impacto potencial en situaciones críticas más tarde.

Si la acción continúa, los árbitros deben aplicar la regla independientemente de la situación del partido. La aplicación debe ser coherente, independientemente del marcador, la entrada o los corredores en las bases.

Si bien las responsabilidades principales se definen en las mecánicas de la WBSC, todos los árbitros siguen siendo responsables de actuar ante infracciones claramente observadas. La toma de decisiones seguras y en tiempo respaldan la eficacia del equipo arbitral y refuerza la aplicación coherente de los estándares de la WBSC.

7. Cobertura del Exterior

Después de identificar las posiciones de los defensores, observar el vuelo de la bola y comprobar el movimiento del otro Árbitro de Base, el Árbitro de Base debe salir por cualquier batazo, en un sistema de 3 o 4 árbitros, que:

- pueda ser atrapado por un exterior dentro de su área de cobertura,
- requiera una decisión fair/foul en el exterior, o
- pueda ser un home run

En todos los casos, los ángulos tienen prioridad sobre la distancia.

Excepto en una mecánica de 3 Árbitros

Cuando el árbitro comienza en segunda base, no sale por un batazo entre la “línea abierta” y el exterior más cercano, porque no estaría en una buena posición para la línea de fair/foul y el árbitro de home tiene la responsabilidad de esa zona.

En una mecánica a 4 Árbitros: (Imagen 8)

- Cada Árbitro de Base debe salir a por las bolas de fly que van hacia el exterior más cercano a su zona de cobertura. Si dos exteriores van hacia la bola, **U2 debe permitir que U1 o U3 tengan la prioridad para salir**, y **U2 solo debe salir si U1 o U3 no lo hacen**.

Nota: Cuando U1 sale en las bolas de fly hacia la zona del exterior derecho, **U2 entra para cubrir tanto primera como segunda base**. Esto reduce la necesidad de una rotación completa del grupo y mejora la cobertura de las bases más cercanas a home.

- U1 y U3 también deben tener en cuenta las bolas que pueden desviarse hacia su línea y deben optar por salir siempre que exista una posibilidad razonable de que la jugada requiera una decisión fair/foul o un juicio de home run.

En una mecánica a 3 Árbitros: (Imágenes 9-11).

Con los árbitros comenzando en primera y tercera base:

- el exterior se divide por la mitad
- **U1** sale (persigue) en las bolas de fly desde el centerfield hasta la línea de foul del exterior derecho.
- **U3** sale en las bolas de fly desde el centerfield hasta la línea de foul del exterior izquierdo.

Con U3 comenzando en segunda base:

- **U1** sale en las bolas de fly hacia el exterior derecho y hacia la línea de foul de primera base.
- **El Árbitro de Home** cubre las bolas de fly desde el exterior izquierdo hasta la línea de foul de tercera base.
- **U3** sale en el resto de bolas de fly que pueden ser atrapadas o que puedan requerir un juicio de home run.

Con U1 comenzando en segunda base:

- **U3** sale en las bolas de fly hacia el exterior izquierdo y hacia la línea de foul de tercera base.
- **El Árbitro de Home** cubre las bolas de fly desde el exterior derecho hasta la línea de foul de primera base.
- **U1** sale en el resto de bolas de fly.

Con una comunicación y timing eficaces, los Árbitros de Base pueden ayudar en situaciones de bolas que caen cuando el Árbitro de Home es responsable de la bola de fly.

Si un Árbitro de Base sale, **el resto de árbitros deben aplicar la teoría dentro/fuera** para ayudar con las decisiones y cubrir cualquier responsabilidad que haya quedado descubierta.

8. Error de Paralaje en el Arbitraje de Softbol

¿Qué es el Error de Paralaje?

El error de paralaje ocurre cuando se observa un objeto desde un ángulo en lugar de directamente en línea con él, lo que crea una distorsión visual que afecta al juicio del árbitro. En el arbitraje, el paralaje se produce cuando los ojos no están situados en el mismo plano que la jugada que se está juzgando. Dado que los árbitros no siempre pueden estar en el lugar “perfecto”, el error de paralaje es una parte inevitable del juego. Sin embargo, una mecánica y un entrenamiento eficaces pueden reducir significativamente su impacto.

Cómo el Error de Paralaje Afecta a los Árbitros

- Bolas y Strikes.
Desde el “slot” entre bateador y receptor, el Árbitro de Home ve claramente el lanzamiento interno y la parte superior de la zona de strike porque sus ojos alineados con ese plano. Sin embargo, **la esquina exterior y la parte inferior de la zona son zonas difíciles de juzgar**. Para que un lanzamiento sea strike, toda la bola debe pasar **por encima de la parte inferior de la rodilla del bateador**, y desde el slot, los lanzamientos bajos o

externos pueden parecer diferentes de lo que realmente son, debido a la distorsión del paralaje.

- **Fair/Foul en Batazos de Línea**
Un Árbitro de Home situado detrás del receptor puede tener dificultades para juzgar una línea fuerte que pasa por encima de la primera o tercera base. El paralaje puede hacer que la bola parezca buena o mala de forma incorrecta en comparación con la visión real directamente desde la línea.
- **Decisiones de Home Run**
En el caso de las bolas de fly profundas, solo un árbitro situado **en la línea de foul** con una visión sin obstáculos del palo de foul puede determinar con precisión si la bola pasa por dentro o por fuera. Aumentar la distancia o ver desde dentro del cuadro aumenta el error de paralaje. Por ejemplo, un árbitro situado cerca de la segunda base se encuentra en un ángulo que distorsionará este juicio.
- **Jugadas de Toque**
En los intentos de toque, un ángulo deficiente o una distancia excesiva pueden esconder el momento real del contacto. Un toque en la pierna del corredor puede parecer exitoso cuando la mano del corredor ya está en la base, o viceversa.
Si un árbitro se mueve demasiado pronto hacia una extensión de la trayectoria del corredor y la jugada se produce en el borde de ataque, **el paralaje puede afectar significativamente al juicio.**
- **Cámaras y Ángulos de Retransmisión**
Los espectadores suelen ver los lanzamientos desde los ángulos de retransmisión, normalmente desplazados del centerfield o de detrás del home, pero no alineados con la zona de strike. Estos ángulos exageran el paralaje, lo que hace que muchos lanzamientos dudosos parezcan poco precisos. Los lanzamientos que son strikes pueden parecer fuera, y las bolas pueden parecer strikes. Los espectadores deben tener en cuenta esta distorsión cuando cuestionen las decisiones arbitrales.

Instantáneas Mentales: Una Técnica para mejorar el Juicio

El buen juicio proviene de recopilar tanta información visual como sea posible.

Un método eficaz es la **técnica de “la instantánea mental”**.

- Toma una fotografía mental de la jugada desde tu ángulo inicial.
- Muévete rápidamente a un ángulo mejor a medida que se desarrolla la jugada.

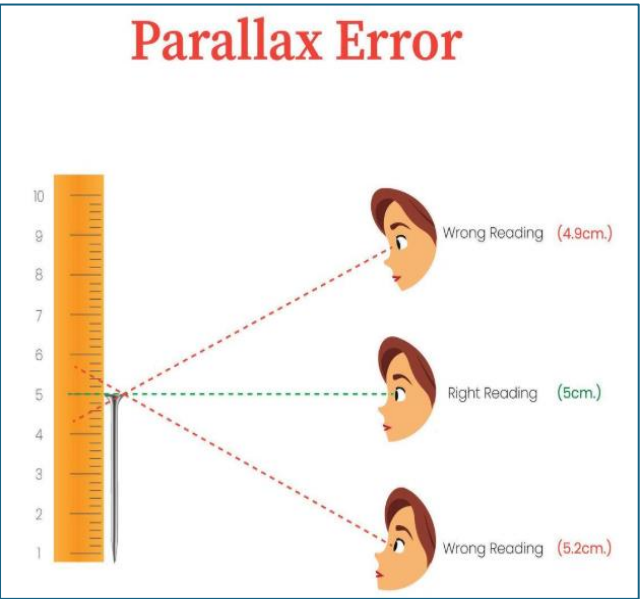
Toma una segunda fotografía mental desde el ángulo mejorado.

La combinación de estas imágenes forma una **imagen mental en 3D** más clara de la jugada, lo que refuerza el juicio y la precisión.

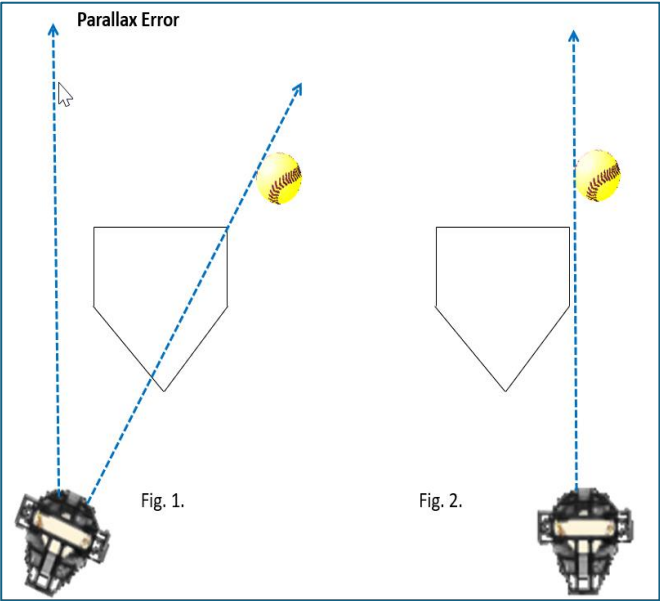
Esta técnica ayuda a los árbitros a comprender la relación entre la bola, el corredor y la base en las jugadas de toque y en las decisiones sobre fair/foul y home runs: moverse desde detrás del home hasta la línea proporciona una perspectiva real.

Jugadas en Base: A menudo, obtener el ángulo correcto es más importante que la proximidad física.

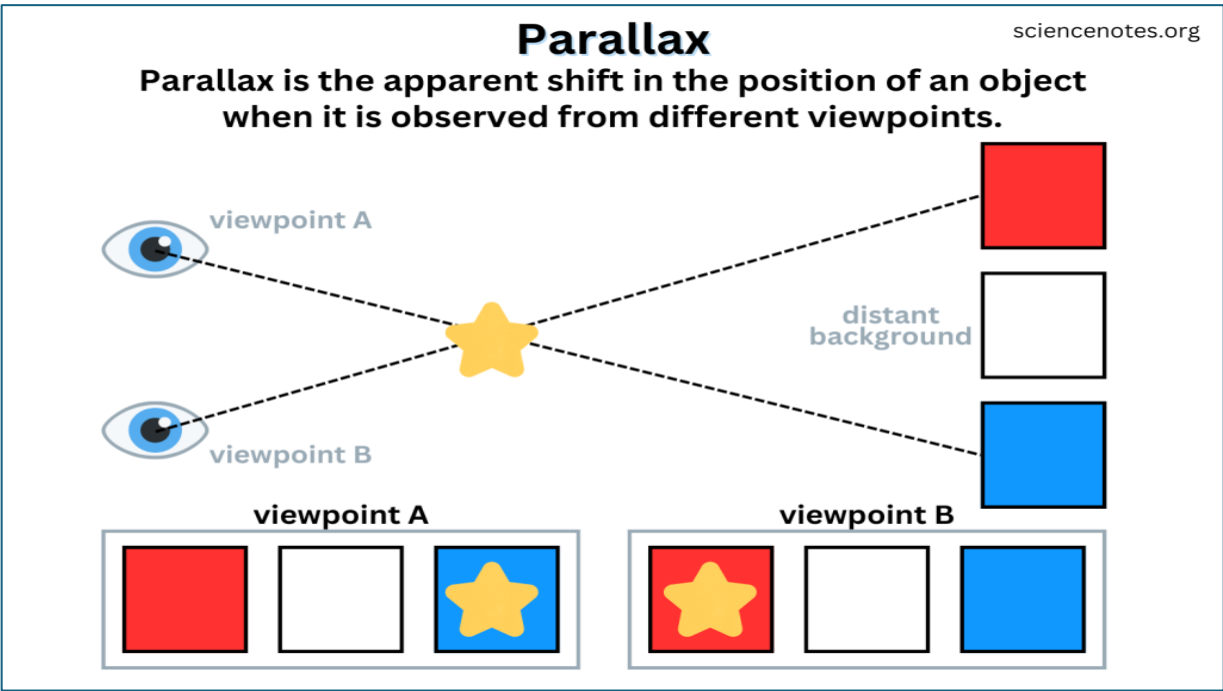
Error paralaje Imagen 2. Nota: Si la línea de visión es más alta o la segunda imagen se aleja más, la probabilidad de error es mayor.



Error paralaje Imagen 2 Nota: Fig 1 parece que se **pierde el home**, Fig 2 **muestra la realidad**.



Error Paralaje Imagen 3. Nota: desde diferentes posiciones, la imagen de la estrella parece superponerse a los cuadros de colores.



8.1. Ejercicios de Práctica: Experimentando el Error de Paralaje y el Entrenamiento del Cerebro

Experimento con los dedos:

- Mantenga un dedo a la distancia del brazo y cierre un ojo. Mueva la cabeza de lado a lado. Observe que su dedo parece moverse con respecto al fondo. Cambie el ojo que tiene abierto y la dirección del movimiento cambiará. El cambio en el ángulo de visión da lugar a un cambio en la percepción de la posición.

Conciencia de la Zona de Strike:

- Coloca un home en el suelo con un receptor (o silla) colocado en posición.
- Un ayudante coloca una bola (en un palo corto funciona bien) en el borde delantero sobre el centro del home.
- El Árbitro de Home se coloca en el slot.
- El ayudante mueve la bola hacia fuera, en dirección al borde del home, y luego fuera de él.
- El árbitro canta "bola" cuando cree que la bola está **completamente fuera del home**.
- Congela la posición de la bola.
- Invita al árbitro a mover la cabeza justo por encima de la esquina exterior. Esto demuestra cómo el paralaje puede hacer que un lanzamiento parezca fuera del home cuando aún podría estar en parte encima del home, a menudo con una anchura como el de la bola de softbol.
- Esto refuerza la importancia de una **postura consistente** y permanecer en el slot para un juicio correcto de la zona de strike.
- Con la repetición, los árbitros aprenden a ajustarse mentalmente a esta distorsión.

Percepción de Fair/Foul

- Coloca una bola directamente sobre primera o tercera base en el borde delantero desde home.
- Desde el slot detrás de home, pide al árbitro que cante fair o foul.
- A continuación, haga que se coloque en home, alineado directamente con la línea de foul.
- Esto demuestra cómo cambia drásticamente la percepción debido al paralaje y por qué la mecánica requiere que los árbitros estén **en la línea** para tomar estas decisiones.
- El Árbitro de Home también puede mejorar la precisión **moviéndose a la línea antes de tomar una decisión**, utilizando la técnica de imagen mental en 3D que se ha enseñado anteriormente.

Resumen (Versión de entrenamiento)

- El error de paralaje se produce cuando los árbitros ven una jugada desde un ángulo incorrecto, lo que provoca distorsiones y reduce la precisión del juicio.
- Desde el slot, el Árbitro de Home ve bien la esquina interior, pero la esquina baja/exterior es más difícil.
- Detrás de home, los bateos de línea pueden parecer fair o foul de forma incorrecta. Solo los árbitros en la línea de foul pueden juzgar correctamente las bolas profundas y las decisiones de home run.
- En las jugadas de toque, el ángulo correcto, y no la proximidad, determina si se ve el momento real del contacto.

- Incluso los ángulos de las cámaras de televisión acentúan el paralaje, haciendo que muchos lanzamientos parezcan diferentes a la realidad.
- Los árbitros no siempre pueden alcanzar el ángulo perfecto, pero aplicando la mecánica adecuada, utilizando técnicas de instantáneas mentales y practicando ejercicios específicos, pueden reducir significativamente el error de paralaje y mejorar su precisión.

9. Disciplina Visual y Sesgo Cognitivo en el Juicio Arbitral

Los árbitros de élite deben comprender no solo el posicionamiento mecánico, sino también cómo interpreta el cerebro la información visual bajo presión. La disciplina visual, combinada con la conciencia de los sesgos cognitivos comunes, desempeña un papel fundamental en la toma de decisiones precisa. Los siguientes factores pueden afectar al juicio en cualquier jugada, incluidos los intentos de toque, las jugadas forzadas, las decisiones de fuera, los toques con la mano y las jugadas de tiempo.

Ubicación del Toque y Distancia a la Base

Los Árbitros deben identificar **en qué parte del cuerpo del corredor** se aplica el toque, ya que el punto de contacto determina la verdadera diferencia entre el toque y el corredor que llega a la base. Una lectura errónea de la ubicación del toque puede dar lugar a una interpretación incorrecta de la jugada.

Sesgo de Afirmación: Centrarse Solo en el Toque

Si un árbitro se fija únicamente en la acción del toque, el cerebro puede “afirmar” antes de tiempo un out porque reconoce que el guante ha entrado en contacto con el corredor. Este **sesgo de confirmación** puede anular las relaciones reales entre la bola, el corredor y la base, lo que lleva a pasar por alto elementos como que el corredor ya ha tocado la base.

Interacción entre el Ángulo, el Paralaje y el Sesgo Cognitivo.

Una mala selección del ángulo o una distorsión del paralaje, combinadas con el sesgo de afirmación, aumentan la probabilidad de una decisión incorrecta. Cuando los ojos no están alineados con la jugada, el cerebro completa la información que falta, a menudo de forma incorrecta. Esto es especialmente crítico en jugadas de toque, situaciones de pie fuera y lanzamientos descontrolados a gran velocidad, en las que el árbitro debe juzgar múltiples elementos en movimiento simultáneamente.

Hacer la Señal de Forma Anticipada

Si un árbitro prepara mentalmente su señal (fuera, safe, fair, foul) antes de que se complete la jugada, el cerebro deja de centrarse en procesar los elementos finales de la acción. Esto altera la sincronización, fomenta las decisiones prematuras y reduce la precisión.

Los árbitros de élite deben seguir una sincronización adecuada y calculada en secuencia: **Detenerse → Ver la jugada → Procesar la jugada → Decidir → Hacer la Señal.**

10. Aplicación a Mecánicas de Elite (Apéndice 5)

Los principios visuales y cognitivos descritos en el Apéndice constituyen la base de la mecánica y los patrones de movimiento de élite que se presentan en el Apéndice 5. La mecánica de élite requiere algo más que estar en la posición física correcta; exige que el árbitro sea capaz de procesar información visual compleja, evitar sesgos cognitivos y mantener una concentración disciplinada durante una jugada.

Comprender cómo interpreta el cerebro los ángulos, las distancias, las posiciones de las tocadas y las secuencias permite a los árbitros aplicar las filosofías avanzadas de posicionamiento del Apéndice 5 con mayor precisión y confianza. Estas habilidades cognitivas permiten a los árbitros anticiparse al desarrollo de las jugadas, adaptarse con eficacia y tomar decisiones decisivas bajo presión, lo que garantiza un rendimiento constante al más alto nivel.

11. Preparación para el Apéndice 5: Aplicación de la Mecánica de Élite

El apéndice 4 establece los principios, las estrategias visuales y las habilidades cognitivas necesarias para el arbitraje avanzado. Estos fundamentos garantizan que los árbitros, entrenadores, mentores y evaluadores comprendan por qué la mecánica moderna requiere un posicionamiento dinámico, pies activos, un seguimiento visual disciplinado y conciencia del sesgo cognitivo.

El Apéndice 5 se basa directamente en estos principios, presentando la mecánica detallada, los patrones de movimiento y los diagramas que traducen la filosofía en una ejecución a nivel de élite. Para utilizar de forma eficaz el Apéndice 5, los árbitros deben:

Reflexionar sobre sus hábitos actuales

Los árbitros deben considerar con qué frecuencia dependen de posiciones estáticas, puntos de llamada predeterminados o mecánicas habituales. El rendimiento de élite requiere romper con los viejos patrones y adoptar movimientos dinámicos impulsados por el juego.

Aceptar la Disciplina Visual

La mecánica de élite del Apéndice 5 requiere que los árbitros mantengan una conexión visual constante con la bola, el guante, el corredor y la base, con el apoyo de los conceptos de la instantánea mental y prioridad del ángulo introducidos en el Apéndice 4.

Comprender el Papel del Movimiento

La mecánica de élite asume que el árbitro se ajustará de forma proactiva, no reactiva. El contenido del apéndice 5 destacará cómo:

- moverse con un propósito
- cambiar los ángulos
- reposicionarse durante la jugada
- dar prioridad al posicionamiento dinámico sobre el estático

Este movimiento solo es eficaz cuando se comprenden las filosofías del Apéndice 4.

Aplicar la Conciencia Cognitiva

Los árbitros de élite deben reconocer cuándo el sesgo cognitivo, la anticipación o los ángulos deficientes pueden influir en el juicio.

Los ejercicios avanzados y las rotaciones del Apéndice 5 se basan en gran medida en los principios de autoconciencia establecidos en el Apéndice 4.

Participar como Árbitros, Formadores y Líderes de Élite

Para los mentores, formadores, evaluadores, federaciones y líderes regionales de la WBSC, el Apéndice 5 proporciona las herramientas avanzadas para:

- enseñar mecánica de élite
- identificar fallos
- corregir errores de posicionamiento
- demostrar patrones de movimiento modernos
- crear una instrucción global uniforme

El Apéndice 4 proporciona el *porqué*; El Apéndice 5 proporcionará el *cómo*.

El Apéndice 5 debe aplicarse a través de las filosofías del Apéndice 4. La mecánica de élite solo funciona cuando se apoya en un seguimiento visual disciplinado, una conciencia cognitiva y un posicionamiento dinámico y orientado al juego.

Imagen 1. Punto del Plato - Point Of Plate (POP)

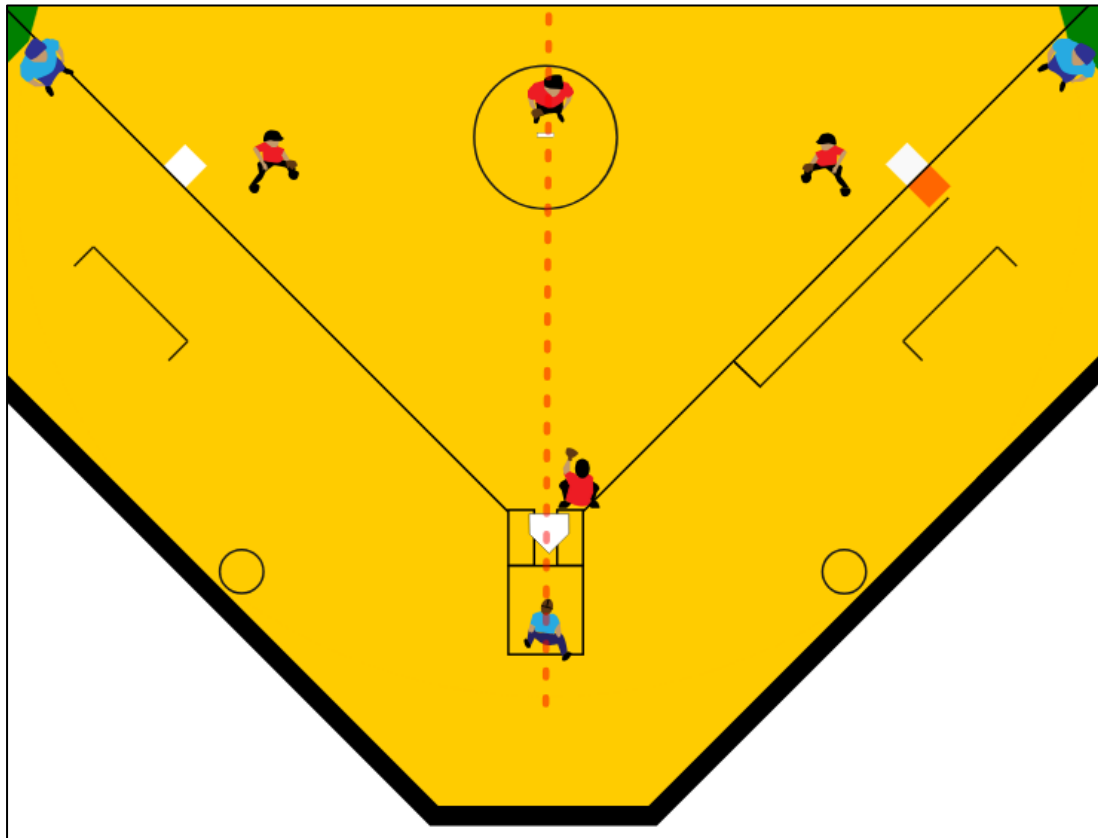


Imagen 1.1. POP es el área detrás de home observando y ajustándose continuamente a medida que se desarrolla la jugada.

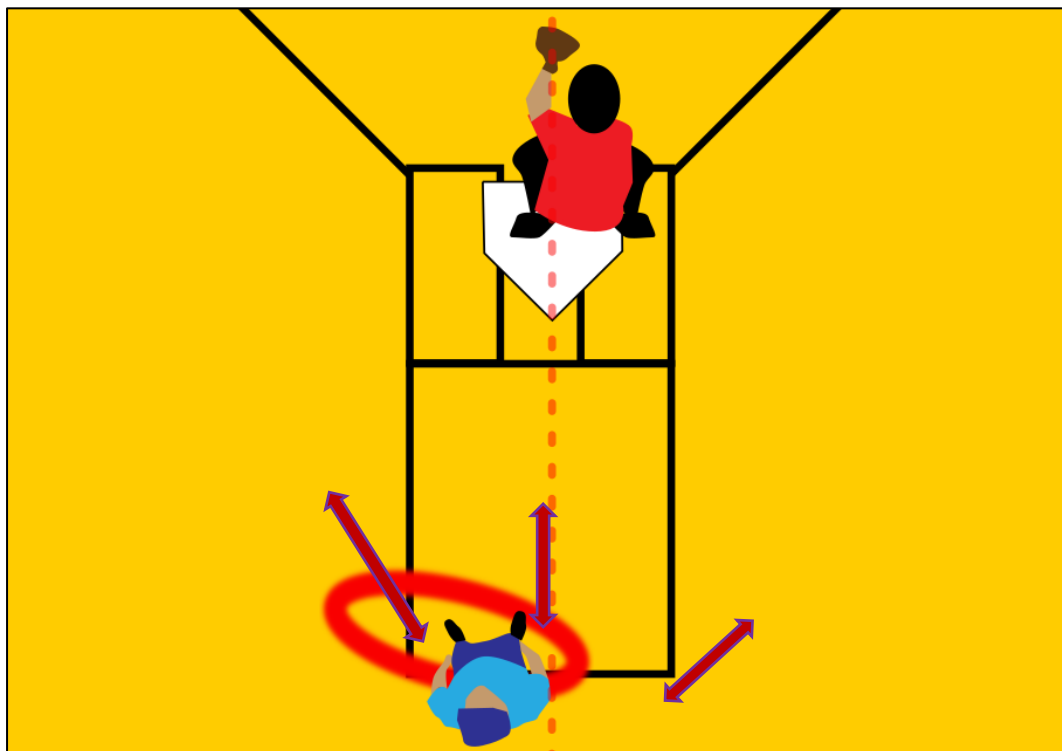


Imagen 1.2. Posición de Observación en POP (cuando no es necesario rotar, entrar al cuadro o cubrir tercera base) PU elige estar a mitad de camino entre POP y la línea imaginaria desde primera base.



Imagen 2. Ángulo Diagonal Segunda Base

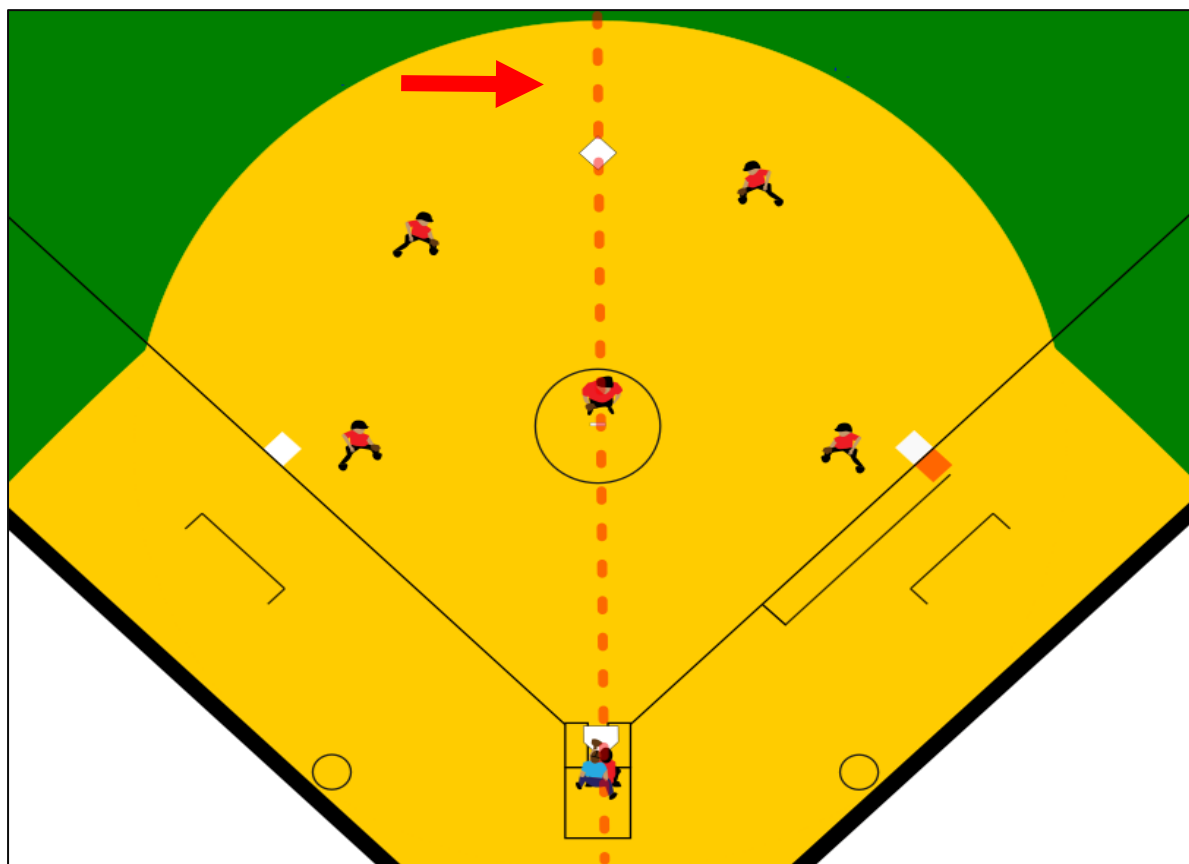


Imagen 3. Posición inicial en Segunda base para U2 o U3

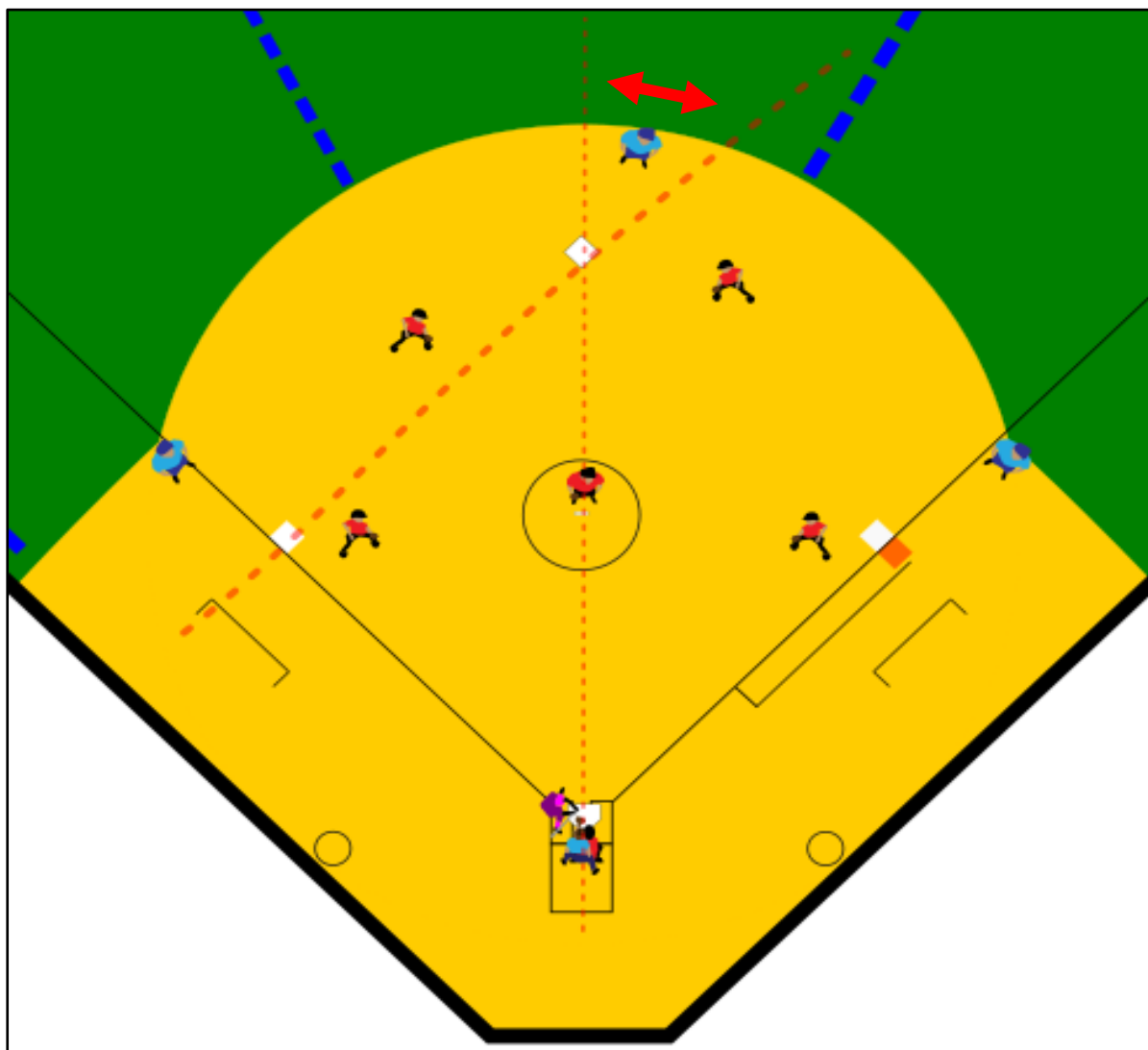


Imagen 4. Posición Inicial Alternativa en segunda base para U2 o U3. Con corredor en primera base o primera y tercera base.

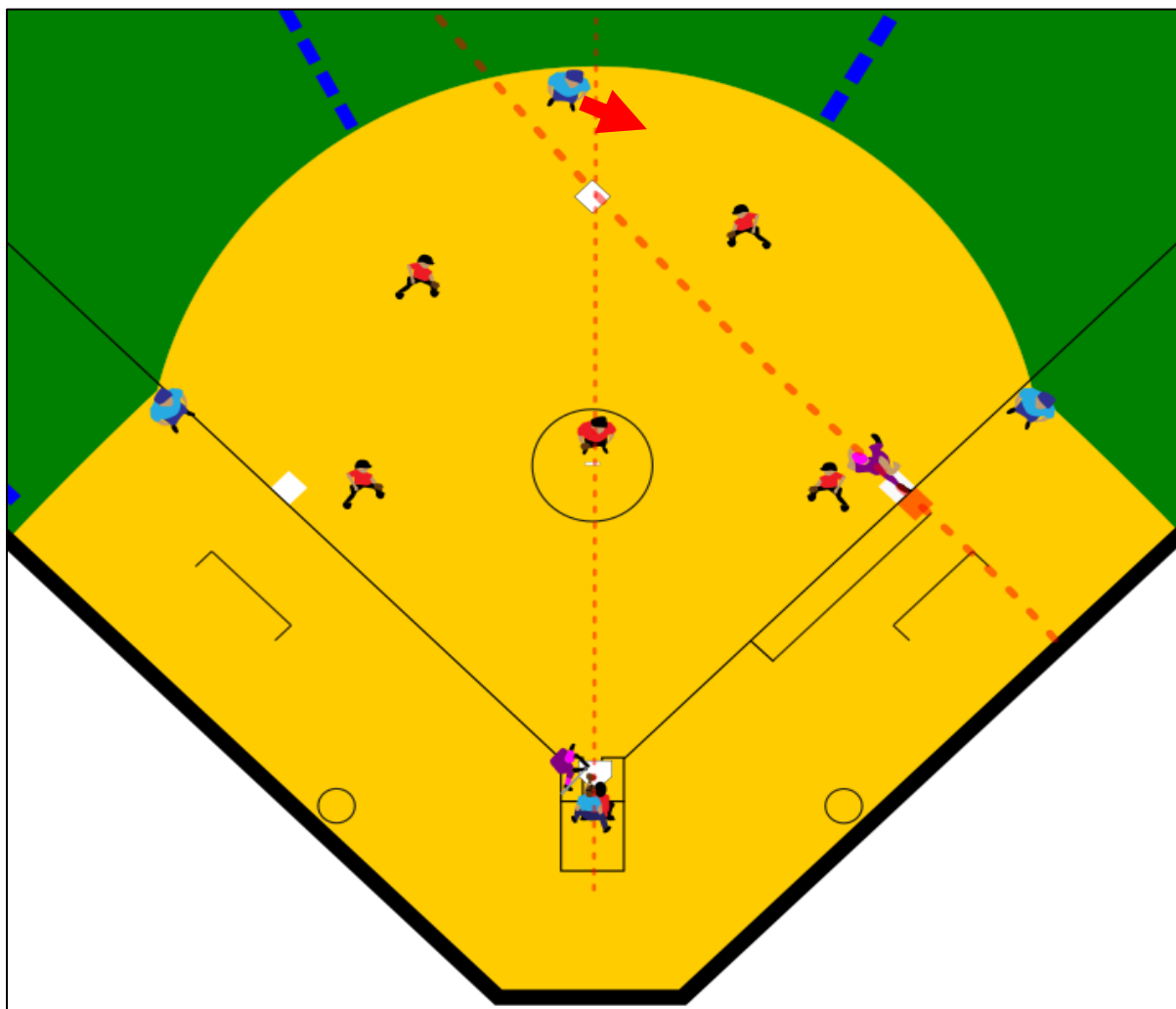


Imagen 5. Posiciones iniciales a ambos lados de segunda base.



Imagen 6. Vista del Árbitro de la zona de lanzamiento. Las líneas se consideran que están dentro de la anchura de la goma. El **pie no pivote** debe aterrizar **completamente fuera** de las líneas para que se considere una infracción.

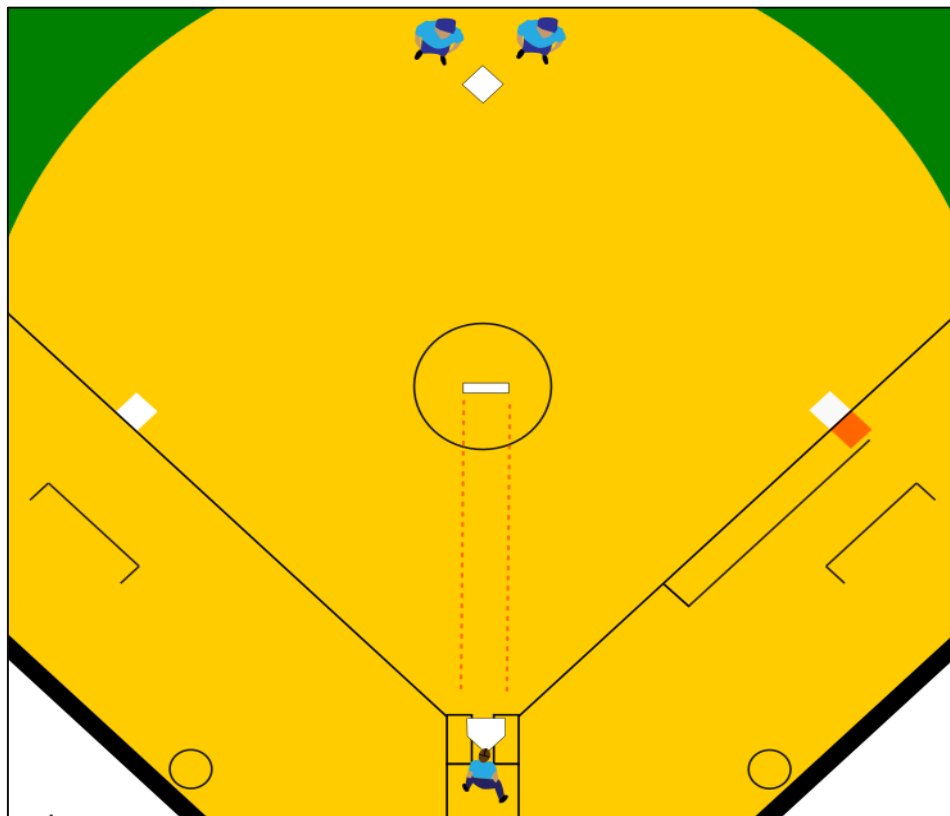
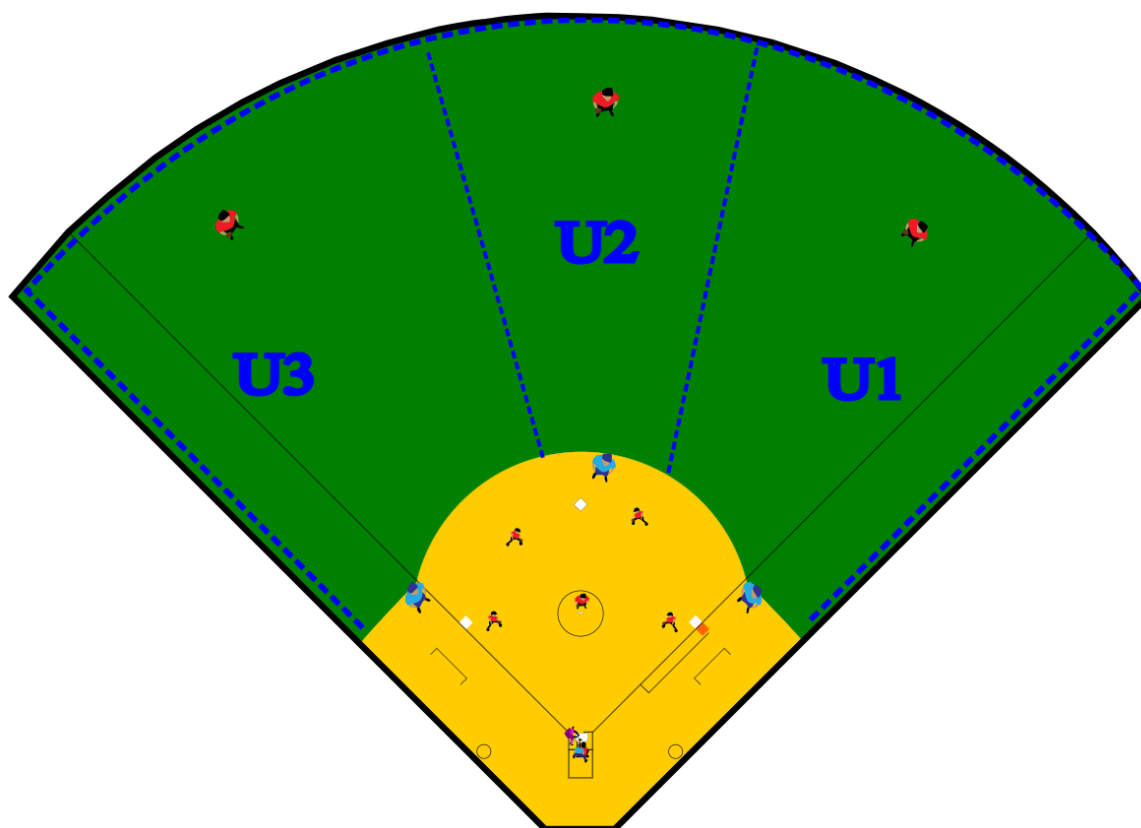
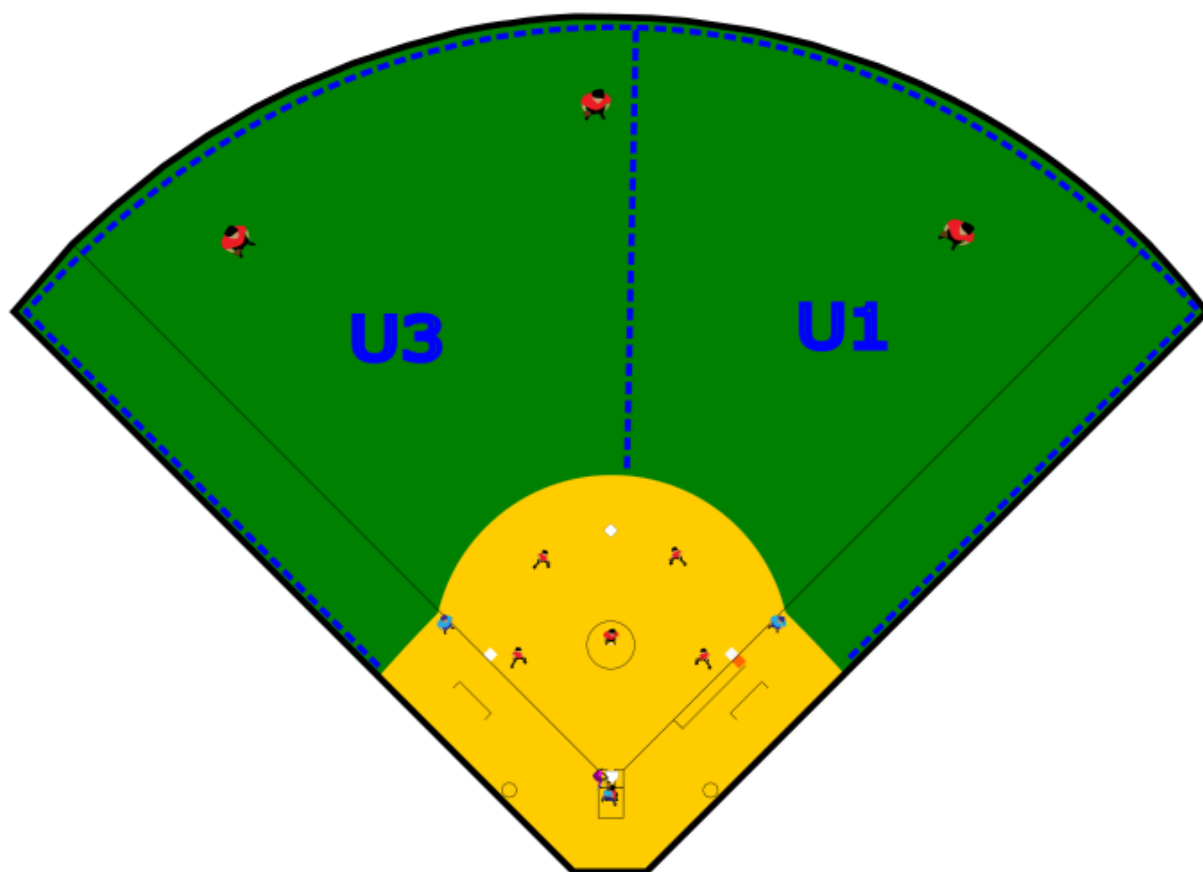


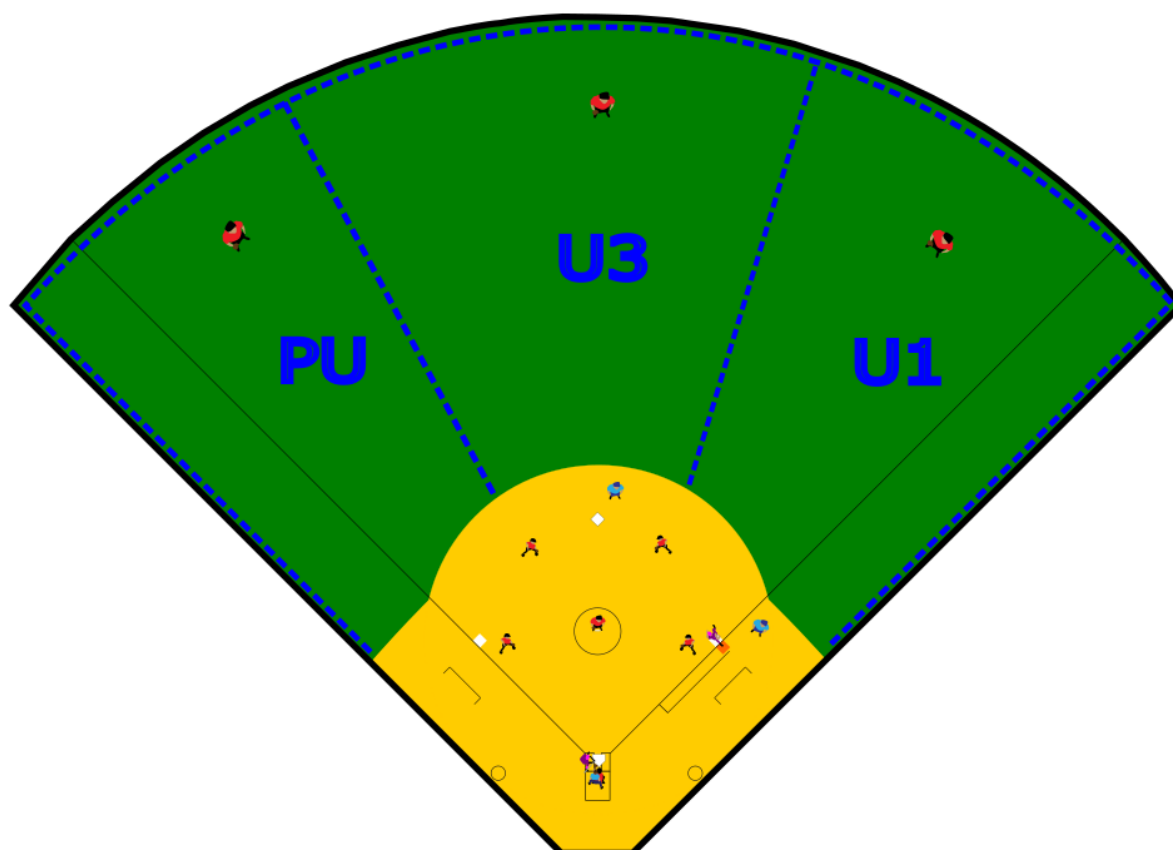
Imagen 7. Cobertura del Exterior. Sistema 4 Árbitros



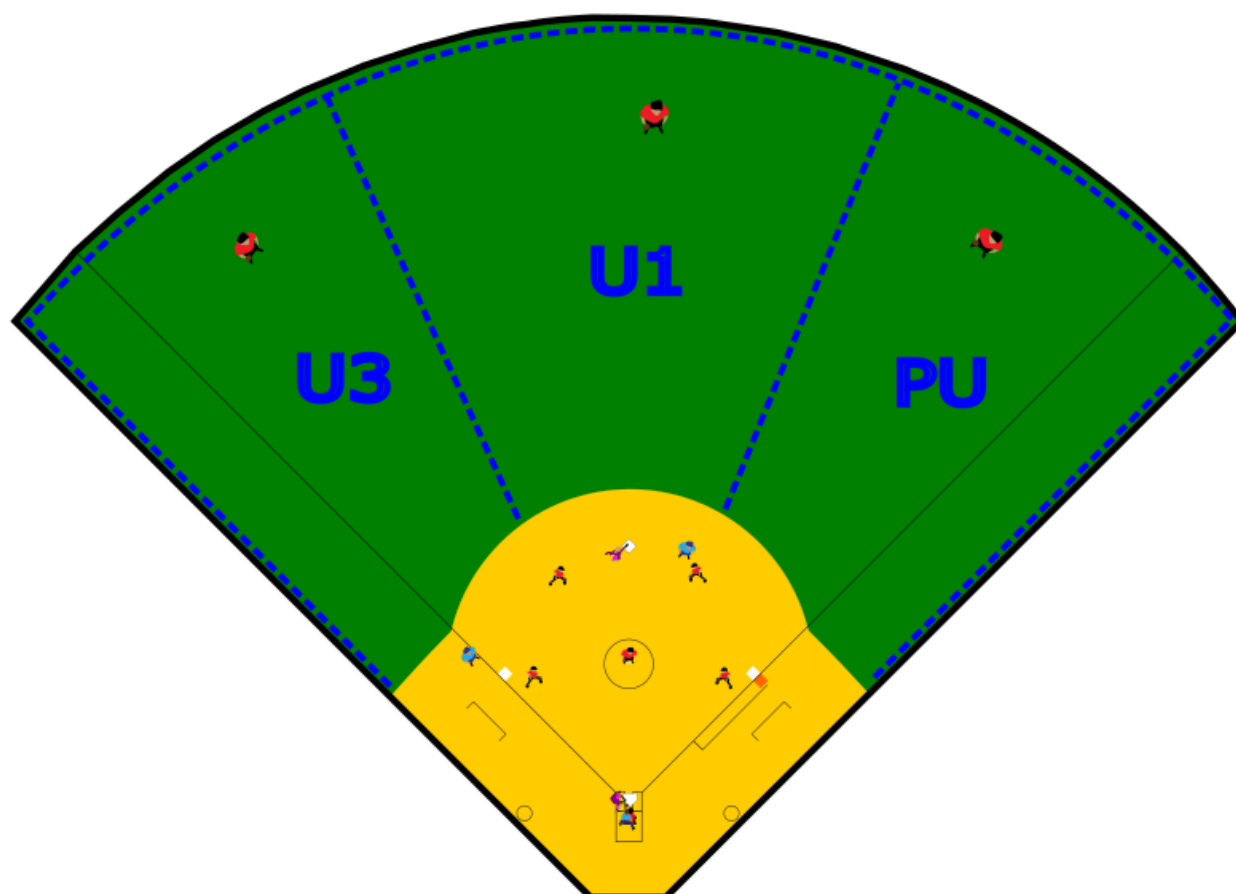
Imágenes 8-10. Cobertura del Exterior. Sistema 3 Árbitros. Sin Corredores



Corredor en primera Base



Corredor en segunda Base



12. Comunicación del Árbitro de Élite, Estándares y Expectativas del Juego Moderno

El arbitraje de élite abarca tanto la aplicación de las reglas escritas como la gestión profesional del partido. **Como parte de la formación de los árbitros, los formadores, mentores y árbitros experimentados pueden utilizar terminología pedagógica interna, conceptos de gestión del partido, técnicas de arbitraje preventivo y filosofías prácticas de aplicación de las reglas para contribuir al desarrollo y la coherencia de los árbitros.**

Algunos de estos conceptos y expresiones se desarrollan progresivamente con el tiempo, a medida que los árbitros, mentores y formadores perfeccionan los métodos que facilitan la comprensión, la gestión del juego, la conciencia de posicionamiento y la toma de decisiones. Los **árbitros individuales** también pueden adoptar **variaciones en la terminología o el estilo de enseñanza** que se ajusten a su propia experiencia, comprensión, estilo de comunicación o enfoque arbitral.

Estos conceptos **se refuerzan habitualmente** a través de programas de mentoría, revisiones posteriores al partido, comentarios de evaluación, análisis de vídeo, entornos de entrenamiento y debates del equipo arbitral previos al partido.

Estos conceptos de enseñanza **internos, de árbitro a árbitro** o de un mentor, están destinados a la formación de los árbitros y a la comunicación del equipo arbitral. **No sustituyen** a las reglas escritas y **no deben utilizarse como explicaciones públicas para jugadores, entrenadores, medios de comunicación o comentaristas.**

Con el tiempo, parte de la **terminología** interna y los **conceptos de enseñanza** se han dado a conocer ampliamente **fuera de los círculos arbitrales** y, en ocasiones, han sido **citados por jugadores, entrenadores**, medios de comunicación o comentaristas al cuestionar decisiones arbitrales o criterios de aplicación.

Al comunicar las decisiones al **exterior**, los árbitros deben **explicar las acciones** utilizando las reglas, las acciones observables y el criterio oficial, **en lugar de la terminología interna de formación arbitral o conceptos filosóficos de enseñanza.**

Históricamente, algunos aspectos del arbitraje de softbol implicaban una **gestión práctica en acciones técnicas marginales o en desarrollo**, especialmente cuando no se obtenía una ventaja competitiva inmediata. Algunos ejemplos son:

- permitir a los corredores la oportunidad suficiente para determinar si el corredor estaba obteniendo una ventaja injusta en lugar de simplemente adelantarse, especialmente si una bola bateada era foul, antes de eliminar a un corredor por salida anticipada;
- reconocer o permitir pequeños ajustes de los pies del lanzador, asociados a la evolución de la mecánica de lanzamiento;
- el uso de terminología informal o expresiones didácticas en la formación de árbitros que no figuran específicamente en las reglas escritas, los casos de jugadas, o los materiales didácticos oficiales de la WBSC. Por ejemplo, levantar el pie pivote para “liberar los tacos”; esto no aparece actualmente en ningún material de referencia de la WBSC.

El entorno del juego moderno ha cambiado significativamente. El softbol internacional opera ahora en un entorno de:

- cobertura televisiva en alta definición

- repeticiones a cámara lenta
- análisis en redes sociales
- revisión fotográfica
- y un mayor escrutinio público de las decisiones arbitrales y su coherencia

Como resultado, se espera que los árbitros de la WBSC apliquen las reglas de manera coherente y con seguridad cuando se observen infracciones claras y evidentes. Las decisiones deben mantenerse independientes del marcador, la entrada, la situación del partido o la reacción externa. Gestionar estas situaciones desde el principio reducirá su impacto más adelante en los partidos o torneos.

El arbitraje preventivo, la comunicación y la gestión profesional del partido siguen siendo habilidades importantes del arbitraje de élite y deben seguir utilizándose de manera adecuada para gestionar las situaciones que se desarrollan antes de que se agraven. Sin embargo, los estándares modernos de arbitraje también exigen a los árbitros que protejan la integridad, la credibilidad y la coherencia del juego mediante una aplicación precisa y profesional de las reglas.

Por lo tanto, los árbitros de élite deben equilibrar:

- la percepción del juego
- la gestión preventiva
- el juicio práctico
- la comunicación con el equipo arbitral
- la consistencia
- y la aplicación de las reglas y estándares de la WBSC

El objetivo no es un arbitraje técnico rígido desconectado de las realidades del juego competitivo, ni una aplicación selectiva basada en la conveniencia, tradición o presión externa. El objetivo es la aplicación consistente, creíble y profesional de las normas de la WBSC dentro del entorno del juego moderno.

13. Cambios de Reglas Significativos para 2026 – 2029

13.1. Regla 4.3.2 Comenzando el Lanzamiento

b) El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma de lanzar antes de iniciar el lanzamiento.

Levantar el pie de apoyo de la goma de lanzar y volver a colocarlo en ella, o realizar un movimiento de balanceo, constituye una infracción.

Razonamiento o comentario:

Aunque **solo se ha añadido una palabra** al texto de la regla, la **WBSC ha reforzado esta regla mediante la inclusión del término “o”**, lo que convierte **cada acción en una infracción independiente**. Esta aclaración establece un criterio de aplicación más claro y favorece una gestión más coherente de la mecánica de lanzamiento a nivel internacional. Levantar y volver a apoyar el pie, o levantar, deslizar y volver a apoyar un pie, genera un segundo impulso, rebote o recarga que aportan un mayor empuje y velocidad adicionales al lanzamiento, por lo que es ilegal.

Esta **aclaración** también respalda la **actual Regla 4.3.3 f)**, que permite al lanzador deslizar cualquier de sus pies por la goma de lanzar, **siempre que el pie pivote permanezca en contacto con la goma** y no se produzca ningún movimiento hacia atrás que le aleje de ella.

13.2. Regla 4.3.3 Lanzamiento Legal

e) En la acción de lanzar la bola el lanzador puede dar un paso hacia Delante con el pie de paso (no pivote) simultáneamente con el lanzamiento. El paso debe ser **hacia home y dentro de los 61.0 cm. (24 pulgadas) de la goma de lanzar.**

Razonamiento o comentario:

La WBSC ha clarificado la terminología, al referirse que el lanzador **debe dirigirse hacia el home**, en lugar de la terminología antigua, que se refería a hacerlo hacia el bateador que está en el cajón de bateo, lo que podría situarlo fuera de la línea de lanzamiento.

13.3. Regla 5.10.3 a) vi) Un corredor es eliminado cuando

1. mientras la bola está viva, adelanta físicamente a un corredor precedente antes que este haya sido eliminado. La bola permanece viva. El corredor que adelanta no es eliminado, **siempre que el corredor adelantado toque la siguiente base antes que el corredor que lo adelanta y todos los corredores cumplan con las responsabilidades del corrido de bases, incluyendo tocar las bases en orden legal**, o;

2. si el adelantamiento ocurre cuando se declara o está a punto de declararse una bola muerta, el corredor que adelanta no es eliminado y la bola queda muerta una vez que ha sido declarada una bola muerta.

Razonamiento o comentario:

Anteriormente, adelantar físicamente a un corredor precedente suponía automáticamente un out. Según la regla revisada, el simple hecho de adelantar al corredor precedente ya no supone automáticamente una eliminación **si los corredores tocan las bases en el orden legal correcto**. Hay muchas situaciones, entre ellas aquellas en las que los corredores de forma legal, regresan a una base para esperar en una bola de fly, especialmente cuando el

BR dobla primera base y un corredor en primera base está esperando legalmente por una bola de fly, o en una situación de posible jonrón. Esto supone un cambio sustancial con respecto al efecto de la regla anterior y requiere una formación específica para los árbitros y equipos.