



Apéndice 5 – 5a, 5b, 5c, 5d.
MANUAL ÁRBITRO SOFTBOL WBSC
MECÁNICA DE ÉLITE FP - 3, 4, 5, & 6
ÁRBITROS – Guía de Aprendizaje

Febrero 2026

Tabla de Contenidos

Introducción	4
APÉNDICE 5a	5
Mecánicas WBSC – Glosario y Conceptos Clave.....	5
Abreviaturas	6
Introducción Conceptos Clave	7
Teoría de los Cuatro Elementos Esenciales (FEET)	7
Movimiento Dinámico.....	8
Error de Paralaje	9
Optimización del Ángulo y la Distancia	10
Optimización de la Cobertura en Home	11
Jugadas Forzadas	11
Jugadas de Toque	12
Posición Inicial, Posición de Observación y Posición de Llamada	12
Movimiento en Home	14
Haciendo la Llamada	14
Preparación Previa al Lanzamiento - Pre-Pitch Preparation (PPP)	15
Preparación Previa al Lanzamiento y Cobertura de los Exteriores	16
Cobertura de Bolas Foul Fly en el Cuadro	17
Movimientos Avanzados Árbitros de Bases	17
Teoría Dentro/Fuera	17
Posición Punto del Plato - Point of Plate (POP).....	18
Posición de Espera	19
Cobertura - Backfilling.....	19
Ángulo Diagonal Segunda Base.....	19
Rotaciones de Regreso al Final de la Jugada	23
Errores Debidos al Timing y la Concentración	23
Errores Debidos al Movimiento o la Adopción de una Posición Estática	24
Propósito de las Mecánicas de Cinco y Seis Árbitros.....	24
APÉNDICE 5b. Mecánica de Tres Árbitros.....	25
Reunión en Home Previa al Juego y Posiciones Entre Entradas.....	25
Jugadas de “Pickoff”	26
Corredor libre de 2B a 3B (jugada de toque)	27
Corredor en 1B y 3B. Responsabilidades en Pickoff y Robo	27
Pisa y Corre	27
Salidas.....	28
Bateador Corredor o Último Corredor en tercera base.	28
Jugada de Bola Viva en el Cuadro	28

Bola por el Suelo al Exterior	31
Área de Cobertura de las Bolas de Fly en el Exterior	33
Movimientos de Cobertura de Bolas de Fly al Exterior	35
Esquema de Rotación de la Mecánica de 3 Árbitros	42
APÉNDICE 5c. Mecánica Cuatro árbitros	43
Reunión en Home Previa al Juego y Posiciones Entre Entradas	43
Posiciones Iniciales – Árbitros de Base	43
Jugadas de Pickoff	43
Corredor libre de 2B a 3B (jugada de toque)	44
Pisa y Corre	44
Salidas	44
Jugada de Bola Viva en el Cuadro	45
Bola por el Suelo al Exterior	45
Áreas de Cobertura de Bolas de Fly en el Exterior	46
Movimientos de Cobertura de Bolas de Fly al Exterior	46
Esquema de Rotación de la Mecánica de Cuatro Árbitros	50
APÉNDICE 5d. Mecánica Cinco y Seis Árbitros	51
Reunión en Home Previa al Juego y Posiciones Entre Entradas	51
Posiciones Iniciales – Árbitros de Base y del Exterior	51
Rotaciones en el Cuadro	51
Cobertura de las Bolas de Fly	51
Responsabilidad Fair/Foul	51
Reunión en Home Previa al Juego y Posiciones Entre Entradas	52
Posiciones Iniciales – Árbitros de Base y del Exterior	52
Rotaciones en el Cuadro	52
Cobertura de las Bolas de Fly	52
Responsabilidad Fair/Foul	52
Mecánica Cinco y Seis Árbitros - Área de Cobertura Bolas de Fly ULF y URF	53

Introducción

El Apéndice 4 establece el marco filosófico y de conocimiento de la mecánica de élite, garantizando que los árbitros comprendan no sólo dónde moverse, sino también por qué el movimiento y la visión determinan la precisión.

Este Apéndice complementa el **Manual de Árbitros de Softbol de la WBSC**, disponible en la [página de recursos para árbitros de la WBSC](#). Abarca la mecánica y los sistemas de rotación para mecánicas de 3, 4, 5 y 6 Árbitros, así como la mecánica para **Juegos de Élite y los Niveles Avanzados de Arbitraje**.

Los Árbitros deben poseer un sólido conocimiento del juego y de la mecánica fundamental establecida en el **Manual de Árbitros de Softbol de la WBSC, incluyendo el Apéndice 3, que abarca la Mecánica Fundamental de 3 Árbitros**, y los Sistemas de Rotación antes de pasar a las mecánicas avanzadas descrita en este Apéndice. La Mecánica Fundamental abarca la gran mayoría de las jugadas, y estas mecánicas están diseñadas para que los árbitros avanzados puedan cubrir las jugadas más excepcionales que ocurren en el juego de élite. Implementar estas mecánicas de forma prematura, sin comprender cuándo se requieren desviaciones de la mecánica fundamental, puede afectar negativamente al rendimiento.

El material de este Apéndice está dirigido a los Árbitros considerados “**estudiantes del juego**”: aquellos con experiencia en la observación de las acciones de los jugadores y en la preparación para los siguientes pasos en el juego de élite Masculino y Femenino Junior y Senior. La mecánica arbitral es cada vez más crucial en el juego moderno. A medida que el juego evoluciona y los árbitros progresan hacia el nivel élite, deben adaptarse a nuevos desafíos, incluyendo corredores que utilizan diversas técnicas para tocar y avanzar en las bases, deslizamientos para evitar ser tocados y maniobras para interrumpir jugadas. Además, los defensores están modificando sus posiciones de cobertura y, a menudo, se posicionan de manera que pueden obstruir la visión del árbitro.

Algunos de estos movimientos avanzados y filosofías de posicionamiento están pensados para usarse **solo cuando la jugada lo requiere**. La mayoría de las jugadas en todos los niveles, incluyendo la élite, **deben arbitrase utilizando la mecánica fundamental del Manual de Árbitros de la WBSC**. Anticiparse o adelantarse demasiado a una jugada inusual o excepcional puede desubicar al árbitro en las situaciones más comunes que ocurren la mayor parte del juego.

Al implementar eficazmente las mecánicas de la WBSC, los árbitros pueden optimizar su posicionamiento, anticipar posibles interferencias u obstrucciones y mantenerse plenamente involucrados en cada aspecto de la jugada. Al trabajar en esta acción, se recomienda que los árbitros busquen la orientación de mentores, formadores, árbitros expertos, o Jefes de Árbitros para garantizar una interpretación y aplicación adecuadas.

APÉNDICE 5a

Mecánicas WBSC – Glosario y Conceptos Clave

Línea de Base	La línea directa entre dos bases.
Camino de Base	El camino más directo desde el corredor hasta la base que intenta alcanzar (avanzando o regresando).
Posición de Llamada	La posición del árbitro para ver la jugada, decidir y comunicar su decisión.
Espacio con el Receptor	El movimiento del árbitro de home para tener una visión despejada del campo, o para permitir que el receptor recupere la bola en un lanzamiento descontrolado o pasbol.
Movimiento Dinámico	La capacidad del árbitro para ajustar continuamente su posición en respuesta a la evolución del juego en el campo. Esto incluye seguir la trayectoria y la dirección de la bola, anticipar el movimiento de corredores y defensores, y ajustar los ángulos y la distancia para mantener una visión despejada de todos los elementos esenciales. En lugar de permanecer estático, el árbitro utiliza movimientos proactivos para asegurar su posición óptima para cada jugada en desarrollo, adaptándose rápidamente a los cambios de la situación para proporcionar una cobertura precisa y efectiva, buen juicio y la aplicación consistente de las mecánicas aprobadas por la WBSC.
Línea de primera base extendida (1BLE)	Punto de referencia para describir posiciones en segunda base o en home. Cuando se describe una posición en segunda base, es una línea imaginaria desde primera base, a través de segunda base y extendida hacia el exterior. Cuando se describe una posición en home, es una línea imaginaria dibujada desde primera base a través de home y extendida a través del cajón del receptor.
Saliendo	Movimiento del árbitro de base al exterior para juzgar una atrapada, bola fair/foul o home run. También conocido como “perseguir”.
Ángulo Diagonal en Home	El ángulo formado por una línea imaginaria que va desde la segunda base hasta el home. Se trata de un punto de referencia que se utiliza para describir las posiciones en home y que también sirve de apoyo a la zona POP.
Borde delantero (Leading edge)	Un ángulo que está en línea con la base y a 90 grados de la trayectoria de la base. Esto se utiliza como punto de referencia para el posicionamiento y la decisión.
Posición de Observación	Posición del árbitro para ver el desarrollo de la jugada. También conocida como “posición primaria”.
Error de Paralaje	Juicio inexacto de la posición de un objeto debido a la posición desde la que es visto, como un lanzamiento exterior en home o si un corredor está en contacto con la base cuando es tocado.
Pickoff	Jugada en la que un defensor intenta eliminar a un corredor que está fuera de la base, tirando o tocando la base o al corredor antes que éste pueda regresar a la base para tocarla.

Punto del Plato (POP)	El área detrás de home, hacia la parte trasera del cajón del receptor. Esto es usado como un punto de referencia para posicionarse.
Rotación	El movimiento del árbitro de una base a otra, donde tendrá la responsabilidad de decidir cualquier jugada, o mantener la posición si el árbitro tiene potencialmente responsabilidad en jugadas en más de una base.
Ángulo diagonal en segunda base (2BDA)	El ángulo entre home y segunda base. Este es un punto de referencia utilizado para describir posiciones en segunda base.
Jugada secundaria	Una jugada posterior o de continuación que se produce inmediatamente después de la jugada inicial, a menudo como reacción a un cambio en la situación del juego. Esto puede incluir un corredor que avanza tras un tiro desviado, un intento de toque tras un error en la atrapada, o un segundo tiro tras una jugada forzada o corte. Las jugadas secundarias suelen ocurrir mientras la defensa aún se recupera o se posiciona tras la primera jugada, lo que requiere que los árbitros interpreten y se ajusten de forma dinámica para mantener la cobertura y la vista del nuevo elemento activo.
Posición inicial	La posición del árbitro en el campo antes del lanzamiento.
Robo	Jugada en la que un corredor intenta avanzar a la siguiente base durante un lanzamiento al bateador, sin que la bola entre en juego al ser bateada.
Toque de barrido	Intento de toque en el que el defensor extiende el brazo y gira el cuerpo o el hombro para tocar al corredor con un movimiento rápido.
Línea de tercera base extendida (3BLE)	Un punto de referencia para describir posiciones en segunda base o en home. Cuando se describe una posición en segunda base, es una línea imaginaria desde tercera base, a través de segunda base y extendida hacia el exterior. Cuando se describe una posición en home, es una línea imaginaria dibujada desde tercera base a través de home y extendida a través del cajón del receptor.

Abreviaturas

PU	Árbitro de home
U1, U2, U3	Árbitro de primera base, segunda base, tercera base
ULF, URF	Árbitro del Exterior Izquierdo, Árbitro del Exterior Derecho
HP	Home
1B, 2B, 3B	Primera base, segunda base, tercera base
POP	Punto del Plato
2BDA	Ángulo Diagonal en Segunda Base
HPDA	Ángulo Diagonal en Home
1BLE	Línea Extendida de Primera Base
1BFT	Territorio Foul de Primera Base
3BLE	Línea Extendida de Tercera Base
3BFT	Territorio Foul de Tercera Base
BR	Bateador Corredor
LF/F7	Exterior Izquierdo, Exterior Izquierdo
CF/F8	Exterior Central, Exterior Central
RF/F9	Exterior Derecho, Exterior Derecho

Introducción Conceptos Clave

Los conceptos que sustentan la mecánica arbitral son consistentes tanto en los niveles básicos como avanzados. Las diferencias en la forma de jugar implican que los árbitros avanzados, que arbitran en los juegos de élite, deben aplicar los conceptos de forma diferente.

Esta sección de **Conceptos Clave** busca refrescar y ampliar la terminología, proporcionar información y razonamiento sobre ella, y ofrecer orientación sobre su uso en el alto nivel.

En el aprendizaje de las **Mecánicas de 3, 4, 5, y 6 Árbitros** para el juego de alto nivel, es importante comprender primero el significado básico de los términos y el motivo de su aprendizaje. Esta sección recoge el aprendizaje de los **Conceptos Clave** necesarios.

Las cuatro secciones finales detallan los movimientos que se deben aprender para cada una de las cuatro **Mecánicas de Árbitros**. Están diseñadas para que cada **Mecánica de Arbitraje** pueda leerse independientemente de los demás. El aprendizaje de la **Mecánica de 4 Árbitros** se basa en la **Mecánica de 3 Árbitros**, y las **Mecánicas de 5 y 6 Árbitros** se basan en gran medida en las enseñanzas de las **Mecánicas de 3 y 4 Árbitros**. Todos son pasos de aprendizaje progresivo de su respectiva mecánica. La lectura recomendada para que un árbitro pueda aprender cualquier sistema de rotación es leer primero esta sección de **Conceptos Clave** y luego la sección de la mecánica de árbitros correspondiente.

Teoría de los Cuatro Elementos Esenciales (FEET)

Los **Cuatro Elementos Esenciales** son:

1. La **bola**.
2. El **jugador defensivo**.
3. Los **jugadores ofensivos**.
4. La **base** o el área de la jugada.

Las posiciones y rotaciones de los árbitros que se muestran en los siguientes diagramas para jugadas de Bola Viva en el Cuadro y en el Exterior, y la cobertura de las bolas de fly, son las mejores prácticas de la WBSC para las jugadas principales. Se sabe que, a medida que se desarrollan algunas jugadas (especialmente en las jugadas secundarias), los árbitros deberán ajustar su posición para ver mejor los **Cuatro Elementos Esenciales**.

Los toques a los corredores pueden ser bloqueados fácilmente debido a la posición de los jugadores involucrados en la jugada. Los jugadores de la ofensiva pueden pasar rápidamente de correr a deslizarse, mientras que los defensores se mueven para atrapar la bola y luego van a tocar al corredor. La fluidez del juego puede hacer que la línea de visión del árbitro se vea obstruida por cualquiera de los jugadores. Para mantener la precisión y la consistencia en la toma de decisiones en un juego en constante evolución, los árbitros deben adoptar un enfoque dinámico en su posicionamiento. Confiar únicamente en la posición de inicio o de llamada ya no es suficiente, especialmente para las jugadas de toque. En cambio, los árbitros deben ajustar sus **Posiciones Iniciales** según sea necesario y luego usar **Posiciones de Observación** que les permitan seguir la jugada a medida que se desarrolla y moverse dinámicamente para mantener una **visión clara y sin obstrucciones** de los **Cuatro Elementos Esenciales**. Los árbitros deben observar la bola, el corredor, el defensor y la base, especialmente el control de la bola y los intentos de toque, y deben observarlos juntos para tomar la decisión correcta. Observar la bola, o la bola en el guante, hasta el corredor mientras el defensor lo toca. Aprovecha la ventana de la jugada: observa el toque. Las jugadas de toque representan una proporción baja de jugadas; no te muevas a una posición para una jugada de toque mientras pierdes la mayoría de las jugadas donde el borde delantero es mejor. Observa la acción de las jugadas y los corredores; presta atención a los corredores que cambian su trayectoria y a los jugadores defensivos que se mueven frente a las bases o hacia las trayectorias de carrera cuando aún no tienen la posesión de la bola. Esta es la mejor guía si la jugada es en el borde delantero o hacia un lado.

Movimiento Dinámico

Los árbitros deben adaptarse para tener el mejor ángulo para ver la jugada y tomar una decisión. Nunca deben quedarse fijos en una posición. El **Movimiento Dinámico** implica estar en la mejor posición a medida que se desarrolla la jugada y continuar moviéndose si es necesario para ver los **Cuatro Elementos Esenciales**.

Es importante que los árbitros mantengan la cabeza, la vista y la concentración en la jugada si se requiere movimiento, mientras se ajustan para tener una **visión sin obstáculos**.

Los siguientes son ejemplos de **Movimiento Dinámico**:

- Usar una **Posición de Observación** para ver el desarrollo de la jugada, y luego moverse a la **Posición de Llamada**.
- Adoptar una posición que les permita ver una jugada forzada y luego moverse lateralmente si el defensor sale de la base e intenta tocar al corredor.
- Moverse lateralmente o hacia la jugada mientras se toca al corredor para poder ver alrededor o por encima de él.

Los árbitros nunca deben permanecer inmóviles en su posición. Siempre que sea posible, deben apoyarse sobre la punta de los pies para mantenerse estables y listos para moverse. Al ajustar su posición, deben mover ambos pies siempre que sea posible para mantener el equilibrio sobre la punta de los pies. Esto se conoce como “**pies activos**” porque el árbitro mueve los pies de forma activa y eficaz de una posición a otra.

Los árbitros se mueven de la **Posición Inicial** a la **Posición de Observación**, y de la **Posición de Observación** a la **Posición de Llamada**. Los árbitros también utilizan el **Movimiento Dinámico** en las posiciones de observación y de llamada para ajustarse continuamente a la mejor visión de los **Cuatro Elementos Esenciales**.

El **Movimiento Dinámico** implica que el árbitro se mueva alrededor de una jugada de toque o de una base, o más cerca de la base a medida que se desarrolla la jugada. Alejarse de la base desequilibra al árbitro, que pierde perspectiva y fuerza en su decisión. Moverse hacia los lados y hacia la base al mismo tiempo también puede significar que el árbitro no tiene un marco de referencia estable. El movimiento dinámico permite al árbitro ajustar los ángulos durante la jugada para evitar quedar en línea recta y mantener la separación entre los elementos

El borde delantero sigue siendo el lugar óptimo para juzgar las jugadas rutinarias cerradas y toques en las bases/home, y debemos utilizar esta posición siempre que sea posible. El objetivo de la mecánica es colocar a los árbitros en posiciones que mantengan una **visión sin obstáculos de los Cuatro Elementos Esenciales**.

Los defensores, apoyos y corredores pueden obstruir fácilmente las líneas de visión en el borde delantero; un posicionamiento proactivo anticipa y mitiga estos problemas. Los Árbitros deben moverse de forma dinámica, ajustándose en tiempo real a medida que se desarrolla la jugada, por lo que ser proactivo es un buen comienzo.

Es importante señalar que, a medida que los árbitros se mueven por el cuadro, tal y como exige el Manual de Arbitraje, algunas posiciones proactivas pueden no ser posibles, y los árbitros tendrán que observar y moverse para obtener la mejor **visión sin obstáculos**, incluso si el corredor se aleja de ellos.

En el nivel de élite, los árbitros aplican su experiencia, su timing, y su conocimiento de los **Errores de Paralaje**, para ajustar sus posiciones y sus decisiones. El Error de Paralaje es un fenómeno real. Es necesario utilizar el **Movimiento Dinámico** para asegurarnos de que nos movemos a una posición y un ángulo que reduzcan el error de visión cuando se produce.

El borde delantero y las posiciones iniciales o de llamada en relación con los 90 grados de la trayectoria de los corredores ya no son los únicos principios rectores para la mecánica de los árbitros. Son puntos de referencia importantes junto con los ángulos relativos a la base, al corredor y al tiro. No existe una “X que marque el lugar exacto”. La mecánica de los árbitros debe ser fluida y adaptable, especialmente en las jugadas de toque. **Las Posiciones Iniciales y de Observación** no deben considerarse como la **Posición Final de Llamada**. En cambio, deben proporcionar la flexibilidad necesaria para desplazarse a la mejor posición de decisión y al punto focal, que garantiza una **visión sin obstáculos** de los **Cuatro Elementos Esenciales** de la jugada. A medida que los tres elementos se mueven y la base permanece fija, el punto focal se desplaza, lo que puede requerir permanecer en la posición de observación inicial o ajustarse moviéndose a medida que se desarrolla la jugada, especialmente para ver las acciones del defensor y la trayectoria de los corredores, incluidas jugadas como intentos de toque y deslizamientos, y para mantener una visión constante de la bola o de la bola y el guante. Un árbitro más avanzado, completo y dinámico tiene “pies activos”.

Los factores que determinan cómo se mueve un árbitro individual están directamente relacionados con su altura y agilidad, y pueden dar lugar a posiciones iniciales o movimientos ligeramente diferentes por parte de cada árbitro.

Los árbitros deben cumplir primero con sus responsabilidades, tal y como se describen en el **Manual de Rotación de Árbitros de Softbol de la WBSC para Mecánicas de 3 y 4 Árbitros**, lo que incluye seguir al **Bateador-Corredor**, rotar en las bases, mantener sus posiciones, moverse dentro o fuera del cuadro y decidir fair/foul. Cuando sea necesario, estas responsabilidades tendrán prioridad para garantizar la correcta gestión del juego y el cumplimiento de las mecánicas de la WBSC.

Error de Paralaje

El **Error de Paralaje** se produce cuando el ángulo de visión del árbitro impide distinguir claramente los elementos de la jugada. Esto suele ocurrir cuando el árbitro se coloca en línea recta con el corredor, el defensor, la pelota y la base o el punto de toque. Cuando esto ocurre, la percepción de la profundidad se ve reducida y la secuencia de los acontecimientos puede parecer distorsionada. Los árbitros reducen el paralaje ajustando su posición para mantener el ángulo y la separación entre los elementos, de modo que los **Cuatro Elementos Esenciales** puedan observarse con claridad.

Para minimizar los **Errores de Paralaje**, el árbitro debe moverse al plano de interés que da lugar a la decisión, convirtiendo así el plano en una línea en su campo de visión y pudiendo determinar dónde se encuentra el objeto en relación con ese plano. Los árbitros cometen **Errores de Paralaje** cuando no están en la posición correcta para ver los puntos clave de los **Cuatro Elementos Esenciales**. Un árbitro puede eliminar un **Error de Paralaje** colocándose en una posición en el plano que le ofrezca la mejor visión de esos elementos, como por ejemplo situándose en la línea de fair/foul para tomar una decisión de fair/foul.

Algunos de los **Errores de Paralaje** más comunes son:

- Juzgar si un lanzamiento está en la zona de strike. Como el PU se coloca en la parte superior e interior del home, tiene una visión clara de si la bola está arriba o dentro. Los lanzamientos externos y bajos requieren más práctica y criterio.
- Las líneas de foul/fair sobre las bases desde la posición del PU.
- Home runs sobre el poste de foul en los que la bola se curva desde territorio fair.
- Bolas que pueden rebotar cuando un árbitro se encuentra en línea directa con el hit.
- Juzgar si el defensor o el corredor están en contacto con la base cuando el árbitro no se encuentra en el borde delantero.

A veces, el árbitro debe juzgar múltiples elementos y no puede estar en línea con todos ellos. El PU no se puede colocar en el interior y en el exterior del home, ni tampoco es razonable situarse en la parte inferior.

Del mismo modo, hay algunas jugadas de toque en las que el árbitro no puede estar en una posición perfecta para ver tanto el toque como si el corredor está en contacto con la base. En situaciones como estas, los árbitros deben ralentizar su timing, utilizar el **Movimiento Dinámico** que les ayude a tener una mejor visión de un elemento y utilizar información adicional. Por ejemplo:

- El árbitro de home que juzga un lanzamiento exterior sigue el lanzamiento, pero también observa:
 - el punto en el que el lanzador suelta la bola;
 - la posición y movimiento del guante del lanzador; y
 - la trayectoria de la bola entre el lanzador y el receptor.
 - El árbitro necesita usar el entrenamiento del cerebro y visualización antes del juego.
 - Las técnicas de entrenamiento cerebral se pueden enseñar utilizando ejercicios como una bola en un palo sostenido por un ayudante, para visualizar la ubicación correcta de la esquina exterior e inferior de la zona de strike.
- Un árbitro que juzga una jugada de toque observa:
 - la trayectoria del corredor;
 - la forma en la que el corredor se desliza;
 - la acción del defensor para tocar al corredor;
 - el lugar del cuerpo donde se toca al corredor; y
 - la distancia entre la base y el toque.

Todos estos factores ayudan a juzgar si el corredor está en contacto con la base cuando se produce el toque. **El Movimiento Dinámico, incluso después de la jugada**, puede ayudar a un árbitro experimentado a crear una imagen 3D mejorada de todos los datos.

Optimización del Ángulo y la Distancia

El énfasis en ángulos, distancias, y mantener una **visión sin obstáculos** es crucial en las mecánicas de árbitros WBSC – tanto en el nivel básico como avanzado. Los árbitros deben permanecer estables cuando esto les permita ver los **Cuatro Elementos Esenciales** durante toda la jugada. Sin embargo, cuando hay elementos en movimiento, los árbitros deben ajustar su posición, moviéndose sincronizados con el guante y la pelota hasta que se toque al corredor, ya sea en una base o en home. Este movimiento garantiza que todos los elementos de la jugada se observen con claridad y en secuencia.

La distancia inicial a la base debe ser:

- **sin corredores en base:**
 - **1B y 3B:** aproximadamente 5.5m (18 pies)
 - **2B:** aproximadamente 4.5m (15 pies)
- **con corredores en bases distintos a la propia:**
 - **1B** aproximadamente 4.5m (15 pies)
 - **2B:** aproximadamente 3.5m (12 pies)
 - **3B:** aproximadamente 4.5m (15 pies)
- **con corredor en la base propia:**
 - **todas las bases:** aproximadamente 3.5 m (12 pies)

La distancia inicial del árbitro debe permitirle:

- moverse dentro del cuadro según lo requiera la mecánica de rotación;
- utilizar la teoría dentro-fuera y/o ajustar su posición de forma dinámica para mantener una **visión sin obstáculos** de todos los elementos de la jugada;
- ver los toques y el borde delantero de las bases;
- a tiempo para ver a todos los corredores tocar las bases y cualquier jugada.

Dado que los árbitros tienen distintos niveles de agilidad y altura, algunos pueden necesitar comenzar más cerca para observar la posible atrapada o moverse a la posición adecuada para tomar decisiones.

En una jugada, la distancia del árbitro a la base debe ser aproximadamente:

- 5m (16 pies) para una jugada forzada.
- 3m (10 pies) para una jugada de toque.

En las jugadas de toque, los árbitros deben estar lo suficientemente cerca como para poder ajustarse dinámicamente hacia la izquierda o la derecha y alcanzar el borde delantero, manteniendo todos los elementos delante, según lo dicte la jugada. La excepción anterior, en la que el árbitro de 2B comienza a 3,5 m (12 pies) de la base con corredor 1B, se debe a que la 2B se roba con frecuencia y esta posición inicial optimiza la cobertura para un robo.

Cuando ángulo y distancia no pueden ser perfectos, **el ángulo tiene prioridad**. Sin embargo, estar más cerca de la jugada puede proporcionar la mejor oportunidad para realizar movimientos controlados y lograr el mejor ángulo. El error de paralaje aumenta tanto con la distancia como con el ángulo.

Para cada ángulo que proporciona una visión de los **Cuatro Elementos Esenciales**, hay también un ángulo opuesto que proporciona una visión similar de los elementos, siempre que ninguno de ellos esté tapado. La visión de un toque puede estar obstruida por el corredor, el defensor que realiza la jugada u otro defensor (especialmente uno que esté apoyando la jugada). Los árbitros deben considerar los ángulos de 360 grados alrededor de una jugada y adaptarse a la posición que les ofrezca la mejor **visión sin obstáculos** de la jugada y la oportunidad de poder cubrir jugadas secundarias.

Optimización de la Cobertura en Home

Los árbitros deben asegurarse de que el corredor más avanzado esté cubierto y, especialmente, de que haya un árbitro en home siempre que pueda haber una jugada. Esto se debe a que es el corredor sobre el que es más posible que haya una jugada y tiene el impacto más directo en el resultado del juego. El área que antes se conocía como la posición de espera en 1B para U1, se ha omitido de las enseñanzas actuales, ya que los árbitros esperaban ahí y retrasaban su movimiento hacia home, cuando era necesario, con el corredor más avanzado.

La cobertura del campo exterior y las rotaciones deben colocar a los árbitros en una posición ventajosa para tomar una decisión, pero también deben dar prioridad a la cobertura del home.

- En una **Mecánica de 4 Árbitros**, cuando U1 sale, PU y U3 no necesitan rotar. Esto crea la mejor cobertura en home y 3B. El hecho de que U1 salga en todos los batazos al exterior derecho reduce la necesidad de que U2 salga y de que otros árbitros roten.
- Cuando U1 tiene la responsabilidad de rotar a home, puede moverse a home una vez que se ha realizado la atrapada y observar al corredor hacienda el pisa y corre, o simplemente mirar por encima de su hombro derecho para ver si el **Bateador-Corredor** toca la base mientras rota a home. A continuación, U1 debe soltarlo rápidamente, y empujar a PU a 3B y rotar hacia **POP**. En los juegos de élite, donde todos los árbitros tienen un nivel avanzado, U1 puede confiar que sus compañeros cubrirán las responsabilidades posteriores en 1B y ajustarse a circunstancias excepcionales cuando sea necesario. Todos los árbitros deben ser conscientes de los movimientos y posiciones de sus compañeros.

Jugadas Forzadas

Las jugadas tienen lugar en distintos lugares, no solo al nivel de la base en el suelo. El árbitro debe ver que el corredor toca la base, que el defensor está en contacto con la base y que el defensor controla la bola con su guante.

En situaciones en las que el pie del defensor se separe de la base, el árbitro puede tener que buscar una jugada de toque o que el defensor vuelva a tocar la base. Esto requiere poder ver dos o más puntos diferentes desde la misma posición de observación.

El árbitro debe mantenerse atrás para poder ver toda la jugada, comenzando por el borde delantero, y utilizar el **Movimiento Dinámico** si uno o más de los **Cuatro Elementos Esenciales** están bloqueados o se están bloqueando.

Jugadas de Toque

Las jugadas de toque pueden ser extremadamente complicadas y difíciles, ya que todos los elementos, excepto la base, se mueven a diferentes velocidades y ángulos. Es importante que la comunidad arbitral de la WBSC continúe debatiendo y analizando las diferentes variables que intervienen en la consecución del mejor ángulo y distancia para la dinámica de una jugada de toque. El uso del **Movimiento Dinámico** para obtener el ángulo y la distancia adecuados para ver continuamente los **Cuatro Elementos Esenciales** es fundamental para lograr y mantener la mejor visión de la jugada: observar el toque y tomar la decisión correcta.

Posición Inicial, Posición de Observación y Posición de Llamada

La **Posición Inicial** es la posición que un árbitro ocupa antes del lanzamiento. Desde esta posición, el árbitro está preparado para salir en una bola de fly, rotar a otra base, entrar al cuadro, o ir a la **Posición de Observación** para una posible jugada en su base. Los Árbitros de Base deben estar lo suficientemente cerca como para poder llegar a la mejor **Posición de Observación**, pero sin colocarse delante de un defensor o interferir en la oportunidad de este de coger una bola bateada.

Al comenzar en la **2BDA**, la posición de los árbitros debe basarse en la distancia desde la base. El defensor puede aparecer delante, pero **esta posición inicial debe considerarse como un arco hacia la posición de los defensores**.

La **Posición de Observación** es la posición que toma un árbitro después de la **Posición Inicial**, a medida que la jugada se desarrolla. La **Posición de Observación** incluye la posición inicial que adopta un árbitro cuando rota hacia una base, o el PU en la posición de espera.

Los árbitros deben encontrar una **Posición de Observación** para cada jugada desde la que puedan decidir:

- ¿Es probable que haya una jugada forzada o una jugada de toque? ¿Hacia dónde se moverán el corredor y el defensor en el intento de jugada?
- ¿Podría haber una interferencia o una obstrucción?
- ¿Cuál es la mejor posición para ver los cuatro elementos que intervienen en la jugada?
- ¿Es probable que haya una jugada secundaria?

La **Posición de Llamada** es la posición desde la que el árbitro observa la jugada, decide y comunica si el corredor es safe o out. El árbitro deberá tomar una posición y es posible que se tenga que mover para ver:

- el borde delantero,
- la bola en todo momento, o ver el guante con la bola en todo momento,
- si el defensor tiene el control de la bola,
- si el defensor ha tocado o va a tocar,
- si el corredor ha llegado a la base antes que el defensor complete la jugada.

Los árbitros nunca deben colocarse sobre una base al hacer una llamada.

Cuando los ojos están alineados verticalmente con la base, la bola, el toque y el borde delantero se funden en una visión lineal de la jugada, eliminando la percepción de profundidad y la separación entre los elementos, y aumentando el riesgo de error de paralaje. A velocidades de élite, la diferencia entre un toque realizado en el borde delantero y uno realizado más allá de él puede ser de solo unos centímetros, y tomar una decisión desde encima de la base puede invertir completamente esa percepción.

Mantener una posición de decisión justo antes del borde delantero, combinada con el ángulo, la profundidad y los microajustes adecuados durante el último metro de movimiento, garantiza que la bola, el defensor, el corredor y la base permanezcan visualmente separados y permite un juicio preciso en los niveles más altos de juego. Por eso es importante no moverse a la extensión de la línea de base demasiado pronto.

El árbitro puede o no moverse desde la **Posición Inicial** para situarse en la **Posición de Observación**, y desde la **Posición de Observación** para situarse en la **Posición de Llamada**. A veces, la **Posición Inicial** también será la mejor **Posición de Observación**, y la **Posición de Observación** también puede ser la mejor **Posición de Llamada**. La **Posición de Observación y de Llamada** siempre dependerán de la jugada.

La primera responsabilidad de los árbitros en una jugada es rotar para cubrir la base o bases donde se pueda necesitar una decisión sobre una jugada. Los siguientes comentarios son adicionales al movimiento, rotaciones y uso de la zona de espera por el PU como se indica en el manual de arbitraje.

- El **Punto de Observación** debe permitir al árbitro ver dónde es más probable que se desarrolle la jugada. Observar la trayectoria del corredor es especialmente importante, ya que esto puede proporcionar al árbitro la visión necesaria para ver si los corredores cambian de dirección para crear interferencia, así como los movimientos de los defensores en caso de una posible obstrucción.
- En una posible jugada de toque, el árbitro debe adoptar una **Posición de Observación** que le permita ver los **Cuatro Elementos Esenciales** a medida que se desarrolla la jugada, algo que puede no ser en el borde delantero.
- Cuando el PU no tiene que moverse a la zona de espera, rotar a tercera o cubrir el cuadro, la mejor **Posición de Observación** en home es de 2-4 metros (6-12 pies) directamente detrás de home, en el **POP**, y hasta la prolongación imaginaria de la línea de primera base. Desde allí, los árbitros deben ajustarse a la mejor posición para tomar la decisión según se desarrolle la jugada.
- Cuando U1 tiene que rotar a home, primero debe controlar cualquier responsabilidad de toque en 1B y observar que el **Bateador-Corredor** toque la 1B por encima de su hombro derecho, liberar al corredor rápidamente y empujar al PU a 3B verbalizando si fuera necesario. U1 no debe detenerse en la **3BLE**, sino que debe desplazarse a la zona **POP** en home, dejando que la jugada dicte la mejor posición y ajustándose para obtener una **visión sin obstáculos** de los **Cuatro Elementos Esenciales**, lo que puede requerir situarse en el borde delantero.
- U3 puede utilizar el territorio de foul en cualquier jugada que le permita estar en la mejor posición para ver un posible toque a un corredor que avanza desde la 2B; sin embargo, debe ser capaz de moverse y adaptarse según lo requiera la jugada. Un corredor libre desde la 2B a menudo se deslizará utilizando la parte trasera de la base, por lo que el territorio de foul es una buena opción, siempre y cuando U3 pueda moverse hacia el borde delantero si es necesario.
- En home, el corredor a menudo utilizará el borde delantero del home cuando el receptor tenga la bola, o cuando la bola llegue después del corredor, o en una jugada forzada.
- Es más probable que el corredor utilice un deslizamiento que requiera un barrido del receptor en jugadas en las que el receptor no tiene la bola y la bola y el corredor lleguen aproximadamente al mismo tiempo.
- Moverse demasiado pronto hacia la extensión de cualquier línea por la que se acerca un corredor a cualquier base puede impedir tener una visión sin obstáculos si la jugada exige ser observada desde el borde delantero.
- En una posible jugada de toque, si el corredor corre directamente hacia el árbitro y tiene que moverse para evitar una colisión, eso indica que se estaba en una posición incorrecta o que no se esperó a que la jugada se desarrollara correctamente.

Movimiento en Home

La posición inicial de PU es en la zona de home, para cantar bola o strike en cada lanzamiento. Tras el lanzamiento, es posible que PU tenga que rotar o buscar una **Posición de Observación**.

En la mayoría de los casos el primer movimiento del PU es **Apartarse del Receptor** moviéndose a la izquierda del receptor y del home. Esto permite a PU rotar o seguir al bateador-corredor si es necesario, u **Observar** todo el campo sin ser obstruido por el receptor, el bateador o bateador-corredor. Cuando la bola ha sido bateada y no es necesario que PU rote o siga al bateador-corredor, PU puede moverse a la zona **POP** después de su movimiento inicial para apartarse del receptor.

Hay dos situaciones en las que el PU no se apartará del receptor de esta manera:

- En un bateo de línea o bola foul fly, en la que la mejor posición de PU para tomar una decisión es detrás de home en una extensión de la línea de fair/foul, o moviéndose hacia la valla con el vuelo de la bola.
- En una bola pasada o lanzamiento descontrolado cuando no es necesario rotar a 3B.

En una bola pasada o lanzamiento descontrolado, PU se aparta del receptor moviéndose a la derecha o a la izquierda, permitiendo al receptor recuperar la bola. PU puede hacer esto observando los hombros del receptor y abriendo su postura. Si el receptor gira a la izquierda (en sentido antihorario), PU puede apartarse del receptor moviendo su pie izquierdo hacia atrás y hacia la derecha, de modo que el PU también gire en sentido antihorario. Si el receptor gira hacia la derecha (en sentido horario), el PU puede apartarse del receptor moviendo su pie derecho hacia atrás y hacia la izquierda, de forma que el PU también gire en sentido horario.

Si un corredor avanza hacia home tras una bola pasada o lanzamiento descontrolado, el PU deberá buscar una **Posición de Observación** después de apartarse del receptor, y después una **Posición de Llamada** para la jugada en HP. Esto sigue los mismos principios que otras jugadas de toque. El PU debe:

- Evitar colocarse en la línea de tiro, o interferir de cualquier otra forma con la jugada.
- Mantener la visión de los **Cuatro Elementos Esenciales**.
- Evitar estar en la **3BLE**, ya que esto coloca un elemento (la base) entre el árbitro y otro elemento (el corredor).
- El PU puede apartarse del receptor y luego moverse a la derecha si no tiene que moverse hacia 3B, si así está en la mejor posición para ver los **Cuatro Elementos Esenciales**.

Haciendo la Llamada

Mientras se encuentra en la **Posición de Llamada**, el árbitro debe poder ver los **Cuatro Elementos Esenciales**, incluyendo el borde delantero y el corredor que avanza. Si la jugada permite mantener una posición de llamada fija, lo mejor es quedarse quieto para tener una visión estable de la jugada.

Sin embargo, si la visión del toque se estrecha o se ve bloqueada por algún jugador, el árbitro debe ajustarse moviéndose para obtener una **visión sin obstáculos** de los **Cuatro Elementos Esenciales**. El **Movimiento Dinámico** es importante durante todas las jugadas de toque. En cualquier posición, el árbitro debe estar sobre las puntas de los pies, capaz de evaluar en todo momento la posición actual y ajustarse según sea necesario mantener una **visión sin obstáculos**. El **Movimiento Dinámico** es un movimiento suave, **en el que los árbitros mantienen la cabeza y los ojos lo más quietos posible mientras utilizan los pies para ajustarse**. Justo antes de que ocurra la jugada de toque, deténgase, ábrase, vea la jugada y luego haga la llamada.

En las jugadas forzadas, después de ver que el defensor tira la bola y que esta va al objetivo, el árbitro debe centrarse en el área alrededor de la base, observando la bola, el defensor y el corredor llegando juntos. Una vez que haya tomado una decisión sobre la jugada, levántese de la **Posición de Observación** y señale y verbalice su decisión, utilizando el énfasis y la voz adecuados. En las jugadas de toque, observe la bola tirada al guante del defensor y siga la bola y el guante hasta la zona del toque, sin perder de vista al corredor. Con los **Cuatro Elementos Esenciales** en frente, juzgue si el corredor ha sido obstruido y si el toque se ha realizado antes de que el corredor tocara la base. Deténgase, prepárese, observe la jugada y haga la seña y verbalice su decisión, utilizando el énfasis y la voz adecuados. Si es necesario, puede ajustar su posición para ver mejor los **Cuatro Elementos Esenciales**, incluso moviéndose después de la jugada si eso le proporciona más información sobre la posición de los **Cuatro Elementos Esenciales** para completar la imagen 3D en su mente.

Tomar la decisión – cuando los cuatro elementos se unen; deténgase, lea la jugada y tome la decisión.

Preparación Previa al Lanzamiento - Pre-Pitch Preparation (PPP)

Más allá de las directrices descritas en el **Manual de Árbitros de Softbol de la WBSC**, una buena preparación previa al lanzamiento es esencial para lograr un posicionamiento y una toma de decisión óptimos.

La Preparación Previa al Lanzamiento consiste, en primer lugar, en aprender y comprender los requisitos correctos de posición inicial, profundidad y ángulo. Más allá de eso, se trata de ser un **estudiante del juego**, viendo los juegos y a los jugadores, incluso cuando esté fuera del campo.

Comprender las técnicas, hábitos, señas y timing de cada uno de los jugadores. Esto ayuda a la hora de arbitrar el juego, ya que permite mantener el ritmo del juego, seguir el ritmo de los jugadores y dar continuidad al juego cuando es necesario.

La preparación previa al lanzamiento incluye que los árbitros repasen mentalmente:

- la cuenta;
- el número de outs;
- el marcador;
- los corredores en base, incluyendo su velocidad y probabilidad de robar o intentar una base extra;
- la posición y profundidad de los exteriores, su capacidad para atrapar la bola y la fuerza de su brazo; y
- las capacidades de los defensores, incluyendo su rango y capacidad para ejecutar una jugada.

Recopilar esta información les permite conocer y comprender el juego, y les da la capacidad de leer rápidamente la jugada y adaptarse a ella. ¿Cuáles son las opciones del equipo en ese momento del juego? ¿Qué es probable que hagan? ¿Cuándo se arriesgan los equipos para obtener una base extra o no, intentan una doble eliminación, o juegan de forma conservadora?

La Preparación Previa al Lanzamiento evita que los árbitros se vean sorprendidos o fuera de posición en situaciones inusuales. La preparación mental antes del lanzamiento permite al árbitro adaptarse a lo que de otro modo podría parecer inesperado. Permite a los árbitros moverse con eficacia durante la jugada para obtener la mejor distancia y el mejor ángulo para cualquier decisión que deban tomar.

PPP: Si sabes que puede producirse una jugada y te prepares mentalmente para ella, solo tienes que leerla a medida que se desarrolla, colocarte en posición y tomar la decisión.

Preparación Previa al Lanzamiento y Cobertura de los Exteriores

Para garantizar una buena cobertura de las bolas de fly en el exterior y por parte del árbitro correcto, y para garantizar una buena cobertura de las bases, especialmente con varios corredores o corredores que van a home, debemos asegurarnos de que los árbitros no salgan a por bolas de fly que no tienen posibilidades reales de ser atrapadas. Los árbitros deben ser conscientes de la profundidad, las posiciones iniciales y la capacidad de los exteriores. Una conciencia previa adecuada al lanzamiento ayuda a determinar cuándo un árbitro debe salir a por una bola fly, quién está mejor posicionado para asumir la responsabilidad y cómo minimizar las salidas innecesarias (cobertura del campo exterior), especialmente en bolas de fly no atrapadas o jugadas que caen fuera de su área de cobertura designada. Al anticipar mejor las jugadas y comunicarse con sus compañeros, los árbitros pueden garantizar una cobertura eficiente de sus responsabilidades en el exterior y en el cuadro.

En una bola de fly al exterior, **un árbitro de base deberá salir** para determinar si la bola es fair/foul (incluidas las bolas que salen del campo de juego) y si el defensor ha atrapado la bola. Si se atrapa la bola, el árbitro deberá señalar el out. **Los árbitros deben salir en cualquier bola que pueda ser razonablemente atrapada.** Cuando un árbitro no sale, **debe seguir atento a la jugada siempre que sea posible y seguir la trayectoria de la bola hasta el guante.** Si no sigue la trayectoria de la bola o, **al menos, no observa la atrapada por no salir**, el árbitro pierde la capacidad de ayudar en situaciones de bola atrapada o que pica y crea un riesgo innecesario. Evitar salir en jugadas de bolas de fly es tan perjudicial como el exceso de salida.

Los árbitros deben tener cuidado de no precipitarse al tomar la decisión de salir y deben mirar a sus compañeros y comunicarles su decisión de salir. Cada vez que el árbitro de 2B sale innecesariamente, la cobertura en home puede verse comprometida.

En un fly al exterior, un árbitro de bases deberá salir para determinar si la bola es fair o foul (incluidas las bolas que salen del terreno de juego) y si un defensor ha atrapado o no la bola. Si la bola ha sido atrapada, el árbitro deberá señalar el out. En la **Mecánica de Tres Árbitros**, si el árbitro responsable está situado en 2B, entonces el PU deberá decidir si la bola es fair o foul (incluidas las bolas que salen del terreno de juego), y si la bola ha sido atrapada o no desde F7 o F9 hasta la valla.

Tanto en la **Mecánica de Tres como en la de Cuatro Árbitros**, el árbitro de bases debe observar el vuelo de la bola, y luego mirar al árbitro o árbitros de bases antes de salir. Esto le dará tiempo para decidir si la bola puede ser atrapada y también permitirá una comunicación eficaz para que los otros árbitros indiquen su lectura de la bola. Al anticipar mejor las jugadas y comunicarse con sus compañeros, los árbitros pueden garantizar una cobertura eficiente de sus responsabilidades en el exterior y en el cuadro.

En una **Mecánica de Tres Árbitros**

- Cuando los árbitros comienzan en 1B o 3B, U1 debe tener la primera opción de salir.
- Cuando un árbitro empieza en 2B, el árbitro de 1B o 3B deben tener la primera opción de salir.

En una **Mecánica de Cuatro Árbitros**, **U1 o U3 deben tener la primera opción de salir** antes que U2.

Cuando el área de cobertura del exterior dicta que el PU tiene la decisión en una bola de fly, o cuando un árbitro no ha salido, los árbitros de base deben buscar un ángulo adecuado sobre la bola de fly para poder ayudar al PU en una atrapada, no atrapada, o bola que pica. El PU debe esperar y luego tomar la decisión.

Cobertura de Bolas Foul Fly en el Cuadro

En una bola foul fly en el cuadro el PU es responsable de la atrapada y de determinar si es fair/foul, y debe situarse en la línea fair/foul para una decisión ajustada, o debe moverse en paralelo a la bola hacia la valla o cualquier otro objeto. Si hay árbitro de base en 1B o 3B (la que esté más cerca de la bola foul fly), también debe moverse hacia la valla en paralelo a la valla para ayudar al PU, siempre que no sean responsables de los corredores en sus bases.

Movimientos Avanzados Árbitros de Bases

Mecánica Tres Árbitros: Corrección de la Salida de U3

En una **Mecánica de Tres Árbitros**, con U3 en 3B y U1 en 1B, si U3 se mueve inicialmente para salir en una bola de fly al exterior para una bola que pensó que era atrapable, pero luego considera que la bola no será atrapada, puede **comunicar visual y verbalmente** a U1, mientras vuelve al cuadro o hace un bucle entre 1B y 2B, que tiene la 2B. U3 puede girar fácilmente hacia el interior del cuadro hasta 2B.

U1 puede acortar su rotación o hacer un bucle más grande hacia la línea de foul de 1B, y luego dirigirse hacia home, empujando a PU a la 3B. La corrección permite una mejor cobertura del **Bateador-Corredor** alrededor del cuadro.

U1 Usando el Bucle

Cuando U1 o U2 en una **Mecánica de Cuatro Árbitros** deben cubrir varias bases, su movimiento dentro del cuadro se describe como “bucle”: entrar en el cuadro y luego girar por el hombro izquierdo. El bucle se utiliza siempre que U1 entra al cuadro en una **Mecánica de Tres Árbitros** y por U2 en una **Mecánica de Cuatro Árbitros** cuando U1 sale.

En otras situaciones, siempre que este apéndice indique que U1 puede utilizar el territorio foul para girar hacia home u obtener una visión de los **Cuatro Elementos Esenciales** en 1B, U1 puede optar por realizar el bucle. El bucle puede proporcionar a U1 una mayor capacidad para adaptarse a una situación diferente, como una situación de retroceso o cuando otro árbitro de base toma una decisión tardía de salir para una atrapada.

El Árbitro Sale – Control del Cuadro

Cuando un árbitro sale en una bola de fly, debe girarse y mirar hacia el cuadro para ver todas las jugadas. Si el árbitro ve que una base cercana no está cubierta debido a una rotación incorrecta, puede volver al cuadro y hacer la llamada, o dar su opinión si se le pregunta. Es importante comunicarse claramente con sus compañeros para volver al cuadro. **“Estoy aquí, nombre”**: indica claramente a los compañeros que está cubriendo un área sin cubrir en la que está a punto de producirse una jugada.

Observe siempre todas las jugadas, independientemente de dónde se encuentre en el cuadro. Su visión es diferente y puede ser el ángulo necesario para tomar la decisión correcta. Espere a que el árbitro responsable solicite la conferencia y explique lo que ha visto de forma clara y concisa.

Teoría Dentro/Fuera

Cuando la bola está en el exterior, los árbitros de base (que no han salido) deben estar dentro del cuadro, y cuando la bola está en el cuadro, los árbitros de base deben estar fuera del cuadro. En las bolas bateadas al exterior, los árbitros de base que no salen deben rotar hacia el interior del cuadro. U2 debe permanecer fuera si así mantiene los 4 elementos frente a él. Sin embargo, si algún árbitro sale, **el resto de árbitros deben entrar** para cubrir las bases y decidir donde sea necesario.

Una vez que la bola regrese al cuadro, los árbitros de base, tras haber rotado a sus zonas de cobertura, pueden volver a sus posiciones una vez que esté claro que la jugada ha finalizado, y haya tiempo para moverse manteniendo los **Cuatro Elementos Esenciales** delante. Si los corredores se están moviendo y existe la posibilidad de que se produzca una jugada en el área de cobertura de un árbitro, este debe abrirse hacia la bola y los corredores, manteniéndose fuera de cualquier línea de tiro, y moverse al ángulo y distancia adecuados para una posible jugada y decisión.

En los batazos al exterior derecho o exterior derecho/central, U3, si no ha rotado hacia 2B, debe bajar por la línea en territorio foul, hasta un punto a la altura de la base, y dejar que los **Cuatro Elementos Esenciales** dicten si U3 debe rotar hacia dentro o salir fuera de la línea de base o permanecer en territorio foul si los cuatro elementos están delante de él. Si existe la posibilidad de una jugada en 3B en un tiro de vuelta, deberá moverse a la mejor posición para ver todos los elementos.

Si el tiro es hacia home sin una jugada inmediata en 3B, debe volver por la línea de base en territorio bueno, moviéndose a la mejor posición por una posible jugada secundaria.

Posición Punto del Plato - Point of Plate (POP)

El **Punto del Plato (POP)** es una posición de observación clave para los árbitros cuando están en home. Se encuentra aproximadamente de 2 a 4 metros (6 a 12 pies) directamente detrás de home. No es una posición fija; si pensamos en una forma ovalada, el área '**POP**' podría estar inicialmente desde el **POP** a **1BLE** – una extensión de la línea trazada desde 1B. Esta posición proporciona una visión clara de las jugadas que suceden en home, a la vez que permite al árbitro ajustarse dinámicamente según sea necesario.

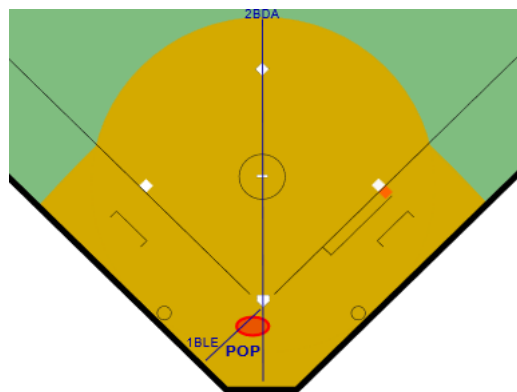


Figura 1 Posición POP

Desde la posición **POP**, un árbitro puede observar de forma eficaz las jugadas en home y lo que ocurre en el área circundante **antes de pasar** a la mejor posición de llamada **que dicte la jugada**. El POP sigue siendo la posición principal de inicio y observación para las jugadas en home, y **los movimientos que ocurren durante la jugada** y en previsión de **situaciones poco probables**. Las jugadas de toque de barrido desde la **3BLE** representan un porcentaje muy bajo; la mayoría de las jugadas de toque se producen en el borde delantero o se juzgan mejor desde el POP utilizando los pies activos. Un movimiento prematuro hacia la **3BLE** aumenta el riesgo de perder la jugada principal.

Posición de Espera

Una posición en territorio foul, de forma ovalada, aproximadamente a 6-12 metros (20-40 pies) del home a 3B, a 3-5 metros (9-15 pies) de la línea de foul o un área donde el árbitro puede ver los **Cuatro Elementos Esenciales** y estar listo para moverse a su siguiente posición. Los árbitros utilizan la posición de espera mientras observan el desarrollo de la jugada para determinar qué base deben cubrir.

La **Posición de Espera** tiene forma ovalada para permitir que el árbitro se mueva dentro de ella y esté listo para adaptarse a la jugada que se está desarrollando.

Los árbitros a menudo usan la zona de espera más cercana de la base donde es más probable la jugada, sin dejar de poder moverse a otra base si es necesario.

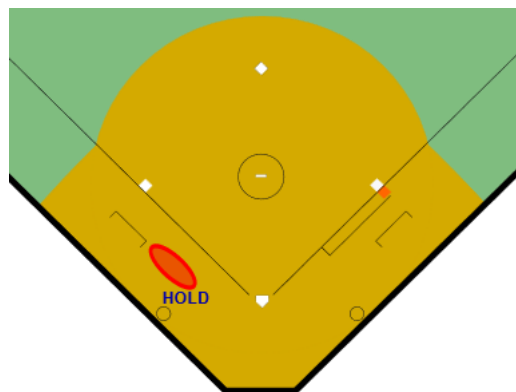


Figura 2 Zona de Espera

Cobertura - Backfilling

Esto ocurre cuando la jugada requiere que un árbitro regrese para cubrir una posición no ocupada por otro árbitro que debe cubrir una situación en otro lugar. Un árbitro debe estar listo para moverse y cubrir una jugada cuando el árbitro responsable no puede ponerse en posición para tomar la decisión. Por eso, los árbitros deben entrar al cuadro si no van a salir en una bola fly.

Ejemplo de Situación: Mecánica de Cuatro Árbitros, con corredor en 2B o 3B o corredores en 2B y 3B, y U2 o U3 salen a cubrir una bola de fly al exterior, y el PU se queda o regresa a home para una jugada. Dependiendo del desarrollo de la jugada, el árbitro de base en 2B puede necesitar ajustarse para cubrir la 3B.

Una situación de ajuste se activa cuando el PU comunica que se queda en home para una jugada. Los árbitros de base entonces ajustan su posición:

- U2 o U3 (el que no haya salido) cubrirá 3B.
- U1 deberá rotar dentro del cuadro para cubrir 1B y 2B si es posible. Si U1 no puede rotar dentro del cuadro porque interferiría con la jugada, U1 debe moverse hacia la valla cerca del dugout de 1B. U2/U3 deben estar atentos a la posición de U1 y dar cobertura en 2B si es necesario.
- El árbitro que ha salido debe ayudar según sea necesario. Esto podría significar:
 - ver las jugadas desde el exterior y dar su opinión si se le pregunta, o
 - asumir la responsabilidad de una base si es necesario, comunicándolo de forma clara al resto de árbitros.

Ángulo Diagonal Segunda Base

El **Ángulo Diagonal en Segunda Base** (2BDA) es similar al **POP**, formado por una línea imaginaria que se extiende desde el home y continúa en diagonal a través de 2B unos metros hacia el exterior central, alineada con el eje central de la base. Esta línea ayuda a establecer el ángulo óptimo para observar las jugadas en 2B, asegurando que el árbitro tenga una visión clara de la jugada y manteniendo una posición adecuada para posibles jugadas de toque o outs forzados. El árbitro debe ajustar su posición a lo largo de esta línea o moverse a medida que se desarrolla la jugada, dependiendo de las jugadas de toque o forzadas, para asegurar una **visión sin obstáculos** de los elementos clave en la jugada en segunda base. El árbitro también debe poder llegar al borde delantero si es necesario.

Las posiciones del **Ángulo Diagonal de Segunda Base** se utilizan en las descripciones de movimientos de las **Mecánicas de Tres y Cuatro Árbitros**. U2 en una Mecánica de Cuatro Árbitros, o U3 en 2B en una Mecánica de Tres Árbitros, pueden elegir entre la **Posición Inicial Estándar** o la **Posición Inicial Alternativa**. El árbitro debe elegir la mejor **Posición Inicial** para:

- Una visión clara del bateador y el home.
- Una visión del aterrizaje del lanzador; y
- La jugada que puede ocurrir con mayor probabilidad.

Los árbitros pueden cambiar entre la **Posición Inicial Estándar** y la **Posición Inicial Alternativa** según la situación del juego.

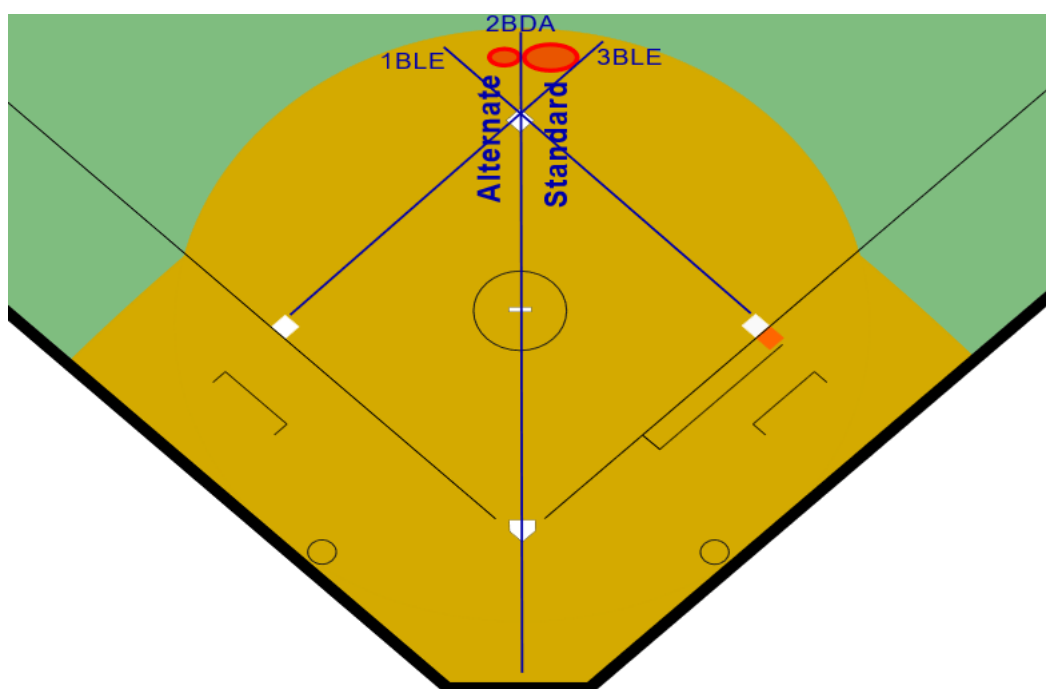


Figura 3 Posiciones 2BDA

Ángulo Diagonal en Segunda Base – Posición Inicial Estándar usada por U2 (Mecánica Cuatro Árbitros) y U3 en 2B (Mecánica Tres Árbitros)

Aproximadamente 3.5m (12 pies) detrás de 2B, entre el **Ángulo Diagonal de Segunda Base**, formado por una línea imaginaria desde el home a través de 2B hasta una extensión de la línea desde 3B (3BLE) hasta la parte posterior de 2B.

- Los árbitros pueden usar esta posición para establecer una **Posición Inicial o de Observación** para jugadas de toque y permitir el movimiento alrededor de la base según lo requiera la jugada.
- El árbitro de base debe ajustarse a la mejor posición para asegurar una **visión sin obstáculos** del home y del bateador durante el lanzamiento y el posible bateo.
- **También puede ajustarse a un área hasta la 3BLE** si la acción del lanzador obstruye la visión o si su posición de inicio obstruye la visión del exterior central.
- Ocasionalmente, un exterior puede pedirle que se mueva ligeramente para ver el área de home. Los árbitros pueden moverse un paso a su derecha o izquierda. Los exteriores, a menudo, se mueven a la izquierda y a la derecha con cada bateador, por lo que puede que no haya ningún problema. Los defensores suelen adaptarse a la posición del árbitro con el tiempo.
- Si el árbitro mantiene una **visión sin obstáculos** de los **Cuatro Elementos Esenciales** a medida que se desarrolla la jugada, es posible que no necesite moverse de la posición inicial para buscar una **Posición de Observación** o una **Posición de Llamada**.

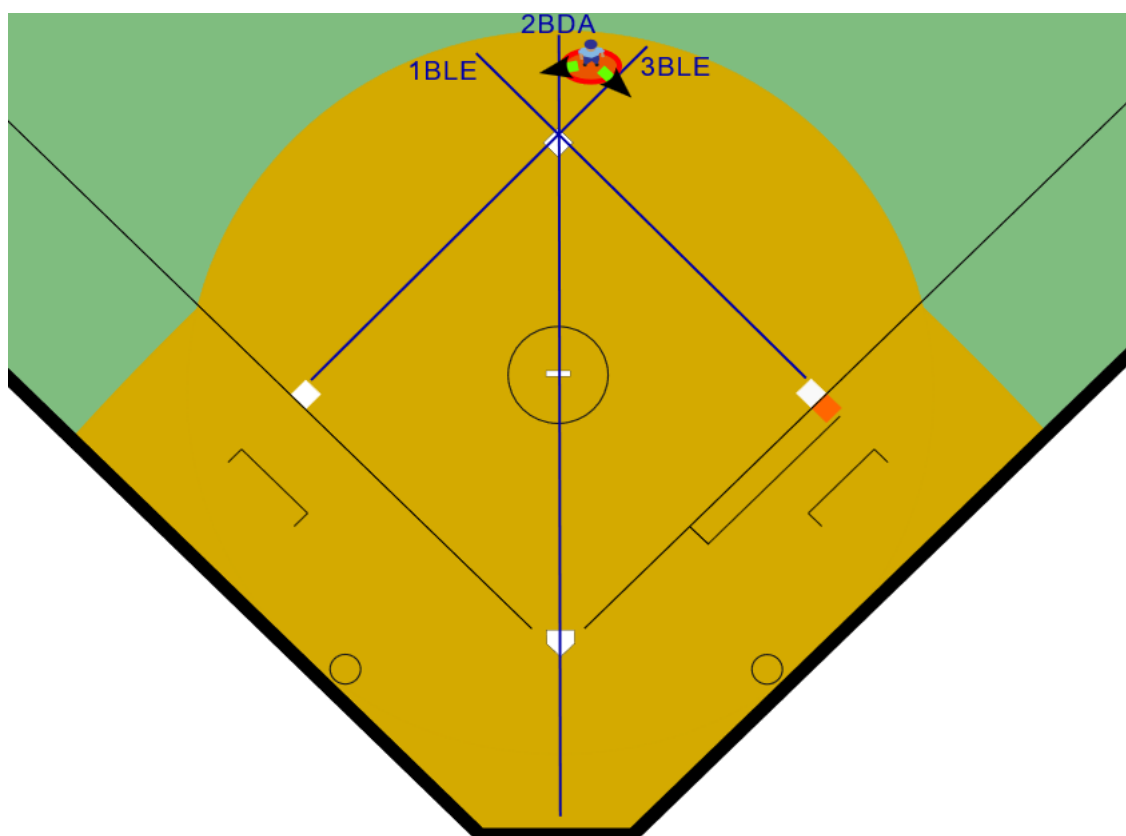


Figura 4 2BDA Posición Estándar y Mecánicas

Ángulo Diagonal en Segunda Base – Posición Inicial Alternativa usada por U2 (Mecánica Cuatro Árbitros) y U3 en 2B (Mecánica Tres Árbitros)

- Con corredor solo en 1B o corredores en 1B y 3B, la posición inicial puede ser **aproximadamente** a 3.5m (12 pies) detrás de 2B, en una zona entre el **Ángulo Diagonal de Segunda Base**, formada por una línea imaginaria que se extiende desde home y continua en diagonal a través de segunda base, y a 1-2 metros (3-6 pies) por el lado de la 3B en 2B, siempre que permita una **visión sin obstáculos** del home y del bateador durante todo el lanzamiento y el posible bateo.
- Esto es para establecer una posición de observación proactiva ante un posible robo o jugada de toque. También puede ayudar a mantener al árbitro fuera de la trayectoria de tiro en caso de un posible tiro descontrolado y evitar que sea bloqueado o que obstaculice al defensor de segunda base que cubre el tiro en el posible robo.
- El árbitro debe ser capaz de ajustarse, si es necesario, para ver los **Cuatro Elementos Esenciales**, incluyendo cualquier jugada que se produzca en la parte trasera, lateral e incluyendo el borde delantero de la 2B.
- En esta posición inicial, **como el árbitro ya está en el lado de 3B en 2B**, y más allá del **Ángulo Diagonal de Segunda Base**, **no debe moverse a su derecha**; debe moverse hacia el **Ángulo Diagonal de Segunda Base** en primer lugar, al lado de 1B de la 2B o al borde delantero, según lo dicte la jugada. Los árbitros **no deben moverse hacia la prolongación de la línea** de 1B a 2B.
- **El 2BDA existe para optimizar la visión sin obstáculos y minimizar el error de paralaje.** El movimiento alejándose del 2BDA hacia la 1BLE, aumenta y magnifica el error de paralaje y, por lo tanto, reduce significativamente la capacidad del árbitro para juzgar con precisión las jugadas, en particular las jugadas de toque en el borde delantero de la base.

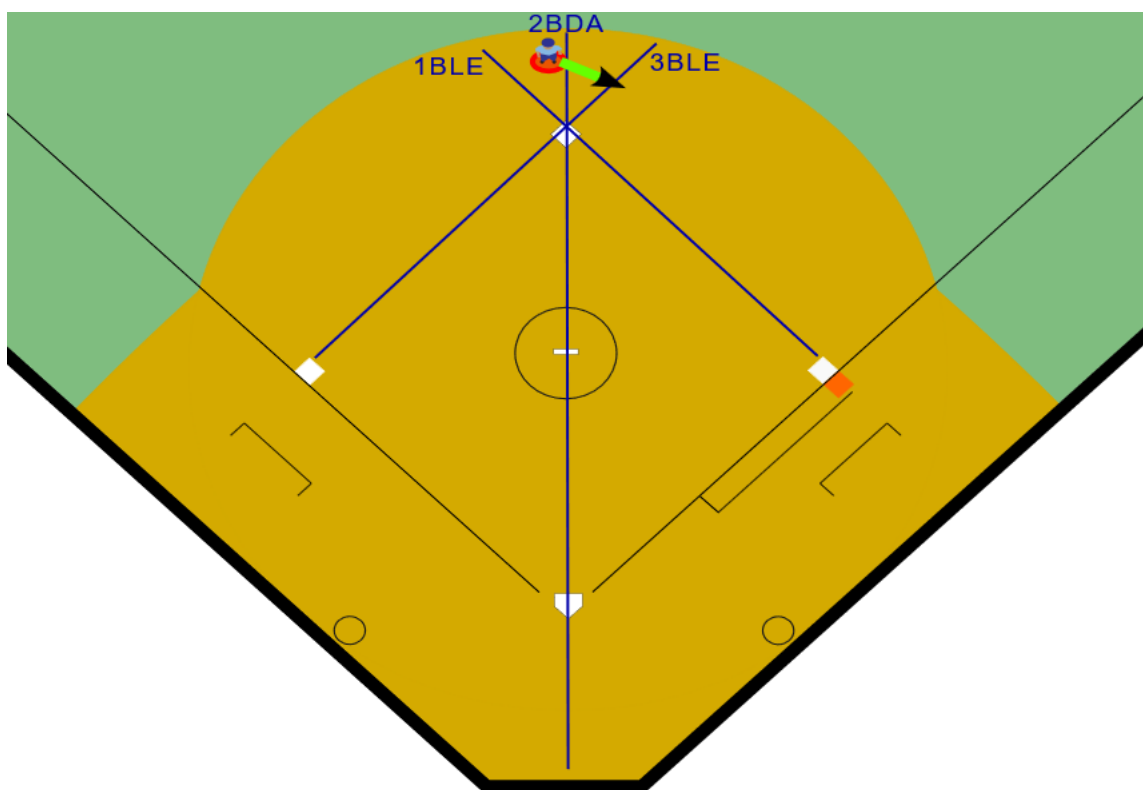


Figura 5 2BDA Posición Alternativa y Mecánicas

- Con corredor en segunda base, **el árbitro que trabaja en la 2BDA debe permanecer en posición para cubrir la primera base si U1 sale**. Por esta razón, es preferible comenzar ligeramente hacia el lado de la primera base de la 2BDA que comenzar en el lado de la tercera base, **siempre que se mantenga una vista sin obstáculos del home y del bateador**. Desde esta posición, **el árbitro también debe poder moverse dentro del cuadro** a tiempo y establecer el ángulo y la distancia correctos para las jugadas rutinarias y cualquier cobertura necesaria en la primera base.
- El árbitro se debe asegurar de tener una **Posición Inicial** y una **Posición de Observación** lo más cerca posible de la base como para poder moverse de manera eficaz a una buena **Posición de Llamada**. Comenzar más lejos de la base crea un arco más grande y requiere más movimiento para encontrar una buena **Posición de Llamada**.

Desde cualquiera de las posiciones iniciales, los árbitros pueden desplazarse hacia el **Borde Delantero** o el **Ángulo Diagonal de Segunda Base** a medida que se desarrolla la jugada. Los árbitros no deben desplazarse más allá de la **1BLE** que la **Posición Inicial Alternativa**, ya que esto coloca la base entre el árbitro y la jugada y crea un error de paralaje al juzgar cuándo el corredor está en contacto con la base.

Rotaciones de Regreso al Final de la Jugada

Cuando acaban todas las jugadas, U1 debe iniciar las **rotaciones inversas** hacia las nuevas posiciones de los árbitros, requeridas para el siguiente lanzamiento.

- **U1 está en HP:** U1 debe indicar el tiempo en HP, y entonces los árbitros pueden iniciar la **rotación inversa**.
- **U1 no está en HP:** U1 debe moverse hacia la posición inicial para liberar a U2/U3, y entonces U2/U3 se mueven hacia su posición inicial para liberar a PU.

Los árbitros líderes deben esperar a ser liberados de su posición para asegurarse de que el árbitro que llega tiene el control del área. Si el árbitro líder se aleja demasiado pronto, puede dar lugar a que ningún árbitro controle una base donde podría producirse una jugada.

Errores Debidos al Timing y la Concentración

El timing es fundamental para tomar una decisión correcta. Los árbitros deben observar la jugada, analizar toda la información, tomar una decisión y comunicarla. La precipitación puede provocar errores en el razonamiento y puede significar que estos pasos no se realicen correctamente o en el orden adecuado. Una ligera pausa, especialmente en una jugada ajustada, da al árbitro tiempo para tomar una buena decisión y estar seguro al tomarla.

En particular, un árbitro que toma una decisión apresurada puede basar su decisión en lo último que ha visto. En una jugada forzada, en la que el corredor llega a la base y luego el defensor recibe el tiro, es probable que un árbitro que se apresura a tomar la decisión elimine al corredor porque todavía está procesando la información del tiro cuando comunica la decisión.

Centrarse excesivamente en un elemento de una jugada también puede dar lugar a errores. Por ejemplo, un árbitro que se centra demasiado en un toque puede no ver que el corredor ya está en contacto con la base, o un árbitro que se centra en el corredor o en la bola en el guante y gira la cabeza sin esperar a que se junten todos los elementos, a menudo recibirá imágenes incorrectas. Nuestro cerebro busca afirmaciones; verlas en el orden incorrecto o en momentos diferentes puede afectar a la toma de decisiones. Una sincronización más lenta también ayudará al árbitro en esta situación a tomar la decisión correcta, ya que permitirá a su cerebro procesar información adicional.

Errores Debidos al Movimiento o la Adopción de una Posición Estática

En una mecánica básica, se enseña a los árbitros a permanecer quietos para observar la jugada. Esto es para garantizar que el árbitro tenga un marco de referencia estable. Un árbitro que se mueve durante una jugada forzada puede tomar una decisión incorrecta porque no tiene un marco de referencia estable ni la experiencia necesaria para leer la jugada completa. Tanto la base como el defensor suelen permanecer inmóviles durante una jugada forzada, y un árbitro que permanece quieto mientras observa una jugada forzada puede juzgar si llega primero el corredor o la bola.

En el nivel de élite, las posiciones fijas también pueden provocar errores en las jugadas de toque, en particular en las jugadas secundarias, incluso con el mismo corredor. Esto se debe a que tres de los cuatro elementos están en movimiento, y solo la base permanece fija. Un árbitro que se mueve con la jugada tendrá una mejor visión con más información en esta situación. Moverse alrededor de la base también puede ayudar al árbitro a crear una imagen mental más completa de la jugada y, con una buena sincronización, tomar la decisión correcta.

Cada uno de estos tipos de errores pone de relieve la importancia de ver y procesar los **Cuatro Elementos Esenciales** en cada jugada.

Propósito de las Mecánicas de Cinco y Seis Árbitros

La gestión de las bolas de fly al exterior que pueden dar lugar a una atrapada, una bola que cae o un jonrón es una parte especialmente importante del juego. Sin embargo, las jugadas en las bases, especialmente con varios corredores, que pueden dejar jugadas sin cobertura y ángulos erróneos, son igualmente importantes. Las jugadas más cercanas al home afectarán al resultado general del juego, por lo que es fundamental contar con cobertura de 3B y HP.

Las Mecánicas de Cinco y Seis Árbitros pueden ser útiles para las finales y los partidos de alto nivel y permiten a los árbitros de base permanecer en el área del cuadro para garantizar que todas las bases estén cubiertas en todo momento y tener la mejor oportunidad de obtener una posición ventajosa para cada decisión.

El uso de la **Mecánica de Cinco Árbitros** suele ser para partidos en los que los árbitros están acostumbrados a utilizar **Mecánica de Tres Árbitros** sin salir. El uso de dos árbitros en el exterior permite que los tres árbitros cubran las bases. El uso de la **Mecánica de Seis Árbitros** permite que los dos árbitros del exterior cubran las responsabilidades del exterior y el resto cubra las bases.

APÉNDICE 5b. Mecánica de Tres Árbitros

Reunión en Home Previa al Juego y Posiciones Entre Entradas

En la reunión en home previa al juego, PU se coloca detrás de los cajones de bateo, en el punto del plato. U1 y U3 se colocan a ambos lados, delante de los cajones de bateo.

Entre entradas, todos los árbitros se colocan fuera de las líneas de fair/foul.

- PU se coloca a un tercio de la distancia entre HP y 3B.
- U1 se coloca a mitad de camino entre HP y 1B.
- U3 se coloca a dos tercios de la distancia entre HP y 3B.

Posición Inicial de U1

Sin corredores en bases o corredor solo en 3B

La posición inicial de U1 debe ser **aproximadamente** 5.5m (18 pies) detrás de 1B, justo fuera de la línea en territorio foul.

Corredor en 1B

La posición inicial de U1 debe ser **aproximadamente** 3.5m (12 pies) detrás de 1B en territorio foul.

Resto de Situaciones

La posición inicial de U1 debe ser **aproximadamente** 3.5m (12 pies) detrás, **aproximadamente** a 2/3 de 1B, entre 1B y 2B.

- U1 puede tener que ajustar su posición en función de la posición del defensor de segunda base, para garantizar que el árbitro no interfiera en el intento del defensor de hacer una jugada.
- U1 debe estar generalmente más cerca de 2B que el defensor de segunda base, pero debe moverse al lado de la 1B del defensor cuando sea necesario.

Posición inicial de U3

Sin corredores en bases

La posición inicial de U3 debe ser **aproximadamente** 5.5m (18 pies) detrás de 3B, justo fuera de la línea en territorio foul.

Corredor en 1B

La posición inicial de U3 debe ser **aproximadamente** 3.5m (12 pies) de la **posición SBDA**, o en la **3BLE en el lado de la 1B** con una **visión sin obstáculos** del bateador y del home.

U3 puede preferir usar la **posición inicial alternativa** en la **SBDA** para evitar estar en la línea de tiro o para obtener una **visión sin obstáculos** del bateador y el home. Tanto la **posición inicial estándar** en la **SBDA** como la **posición inicial alternativa** colocarán al árbitro en una posición proactiva, cerca de la **SBDA**, con un movimiento mínimo necesario para establecer una **posición de observación** y una **posición de llamada** en una jugada de toque.

Corredor en 2B, pero no en 3B

La posición inicial de U3 debe ser **aproximadamente** 4.5m (15 pies) detrás de 3B, justo fuera de la línea en territorio foul.

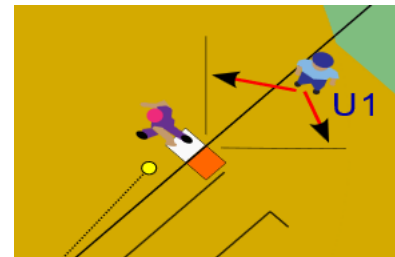
Corredor en 3B

La posición inicial de U3 debe ser **aproximadamente** 3.5m (12 pies) detrás de 3B base, en territorio foul, a 2 metros (6 pies) de la línea. El árbitro debe usar esta zona para asegurarse de que tiene una **visión sin obstáculos** del lanzador, el corredor, el bateador y el home, y que no le impida ver al corredor que sale de 3B en el momento del lanzamiento.

Jugadas de “Pickoff”

U1 Pickoff en 1B cuando comienza en 1B

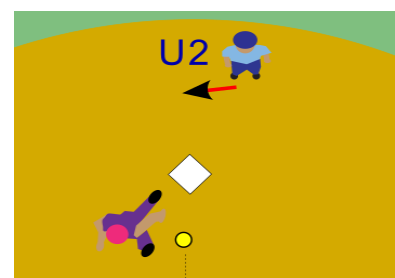
En un pickoff (tiro directo) en 1B, U1 se mueve desde la posición inicial, manteniendo los **Cuatro Elementos Esenciales** en frente. Al leer la jugada, U1 debe avanzar o buscar un ángulo **aproximadamente** a 3m (10 pies) desde la base en territorio foul, siempre que el árbitro no se mueva más allá de una línea de 45 grados desde 1B. Si el árbitro ve que la jugada será en el borde delantero, puede entrar en territorio fair.



Jugada de Pickoff en 1B

U3 Pickoff en 2B

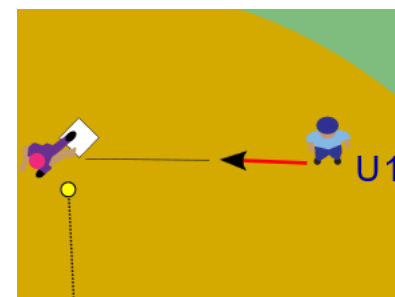
En un pickoff (tiro directo) a 2B, U3 se mueve desde la **posición SBDA** a una posición **aproximadamente** a 3 metros (10 pies) detrás, teniendo los **Cuatro Elementos Esenciales** en frente y moviéndose para tener una **visión sin obstáculos** de la jugada.



Jugada de Pickoff en 2B

U1 Pickoff en 2B

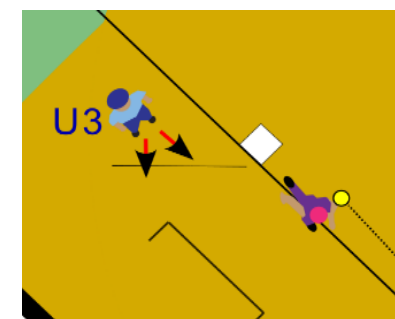
En un pickoff (tiro directo) a 2B, U1 se mueve desde la posición inicial, teniendo los **Cuatro Elementos Esenciales** de frente. Al leer la jugada, U1 debe avanzar o buscar un ángulo **aproximadamente** a 3m (10 pies) desde la base.



Jugada de Pickoff 2B, U1

U3 Pickoff en 3B

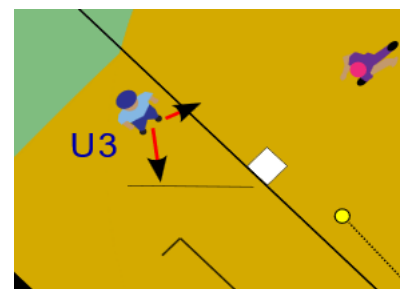
En un pickoff (tiro directo) a 3B, U3 se mueve a una posición **aproximadamente** a 3 m (10 pies) desde la base en territorio foul, teniendo los **Cuatro Elementos Esenciales** en frente y moviéndose para tener una **visión sin obstáculos** de la jugada. El árbitro no debe desplazarse hacia delante en territorio foul, más allá de una línea de 45 grados desde la 3B. Observar la trayectoria de regreso de los corredores ayudará a situarse en la mejor posición para ver el toque y el borde delantero, según sea necesario.



Jugada de Pickoff en 3B

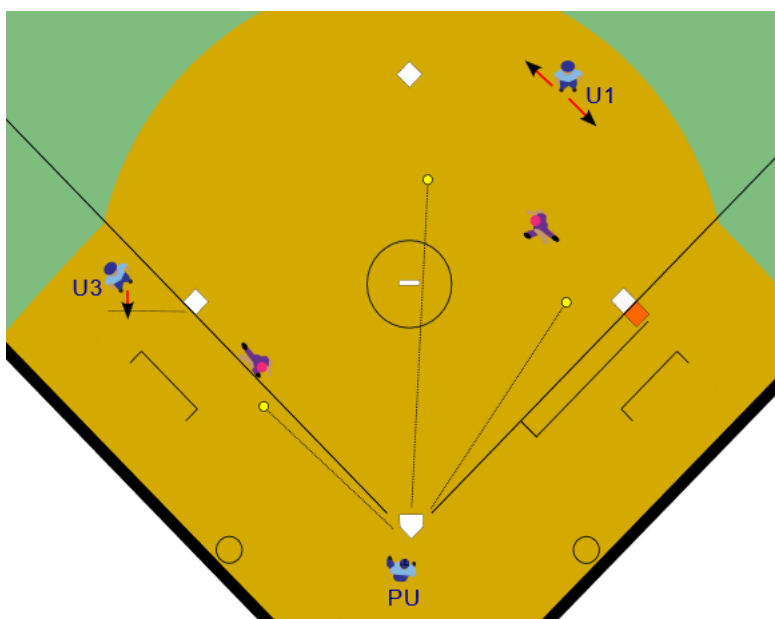
Corredor libre de 2B a 3B (jugada de toque)

U3 debe observar la trayectoria del corredor y la posición de los defensores, y puede estar en territorio foul con una **vista sin obstáculos** para observar una posible eliminación o desplazarse al borde delantero de la base, según lo requiera la jugada.



Corredor libre. Jugada de toque 3B

Corredor en 1B y 3B. Responsabilidades en Pickoff y Robo



Corredor en 1B y 3B. Responsabilidades en Pickoff y robo

Pisa y Corre

Cuando ninguno de los árbitros de base sale en una bola de fly:

- Los árbitros de base se responsabilizarán del corredor que se encuentra en su base. Además:
 - U3 se responsabiliza de 2B si no hay corredor en 3B, y de los corredores de 1B y 2B.
 - U1 se responsabiliza de 1B y 2B con corredores en 1B, 2B y 3B.
- PU se responsabiliza de 3B cuando U3 comienza en 2B o rota a 2B.

Cuando uno de los árbitros de base sale en una bola de fly:

- El árbitro de base que permanece en el cuadro se responsabiliza de los pisa y corre de 1B and 2B.
- PU se responsabiliza del pisa y corre de 3B.

Nota: Cuando los árbitros de base rotan dentro del cuadro utilizando la teoría de dentro/fuera, es posible que un árbitro no pueda ver tanto el primer toque de la bola de fly como la salida del corredor. En esta situación, los árbitros de base deben:

- Rotar rápidamente dentro del cuadro para mejorar sus posibilidades de ver tanto al atrapada como el pisa y corre.

- Mirar por encima del hombro cuando sea necesario para ver la atrapada o el pisa y corre mientras rotan.
- Solicitar la ayuda de otros árbitros cuando sea necesario.

Salidas

U1 es responsable de las salidas de los corredores en 1B y 2B. U3 es responsable de la salida del corredor en 3B.

Bateador Corredor o Último Corredor en tercera base.

En una mecánica de tres árbitros, cuando U1 o U3 salen, el árbitro que queda sigue al BR hasta 3B para permitir que PU llegue a home. Si la bola de fly es atrapada y el árbitro que queda está en una posición ventajosa para controlar al último corredor hasta 3B, y puede comunicarse eficazmente con el árbitro de home, debe hacerlo. Esto ayuda al PU a estar en home en jugadas importantes.

Jugada de Bola Viva en el Cuadro

U1 en 1B; U3 en 3B – Sin corredores en base o corredor en 3B

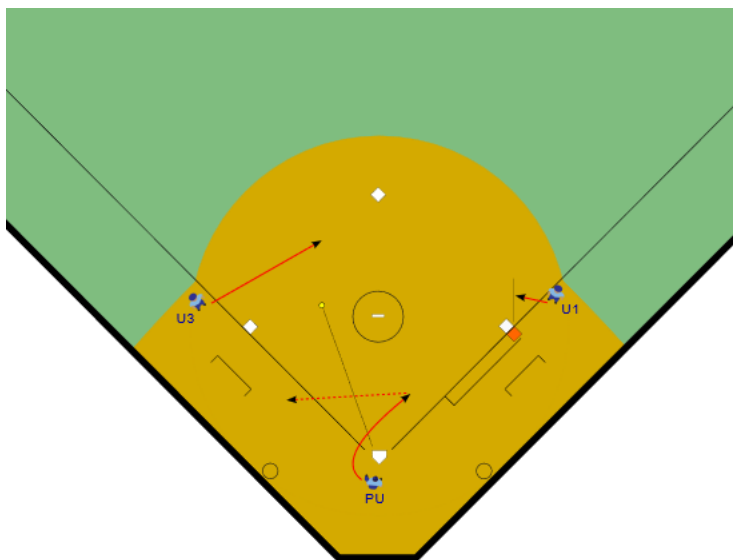


Figura 6 U1 en 1B; U3 en 3B; Jugada en el Cuadro Play - Sin

- PU - **Sin corredores en base:** Sigue al **BR** aproximadamente un tercio del camino a 1B (y más allá si es necesario) para un posible toque, estar atento a la interferencia del **BR** o ayudar en 1B si es necesario; responsable de la decisión de fair/foul. Rota a 3B si el **BR** alcanza la 1B y comienza a avanzar a 2B.
- U1 - **Bola tirada desde territorio fair** – Se mueve a territorio fair per no más allá de una línea de 45 grados desde la 1B.
- U1 - **Bola tirada desde territorio foul** – Se mueve a territorio foul, pero no más allá de una línea de 45 grados desde la 1B.

En ambas situaciones, si el **BR** avanza con éxito a 2B y comienza a avanzar hacia 3B, rota a home siguiendo el progreso del corredor hacia 3B.

Si la jugada sobre el BR es un toque más cerca de HP que de 1B, PU debe hacer la llamada. Si hay un toque de barrido, tanto el PU como U1 deben comunicarse y el árbitro con mejor visión del toque debe tomar la decisión.

- U3 - **Sin corredores en base:** Rota dentro para cualquier jugada en 2B.

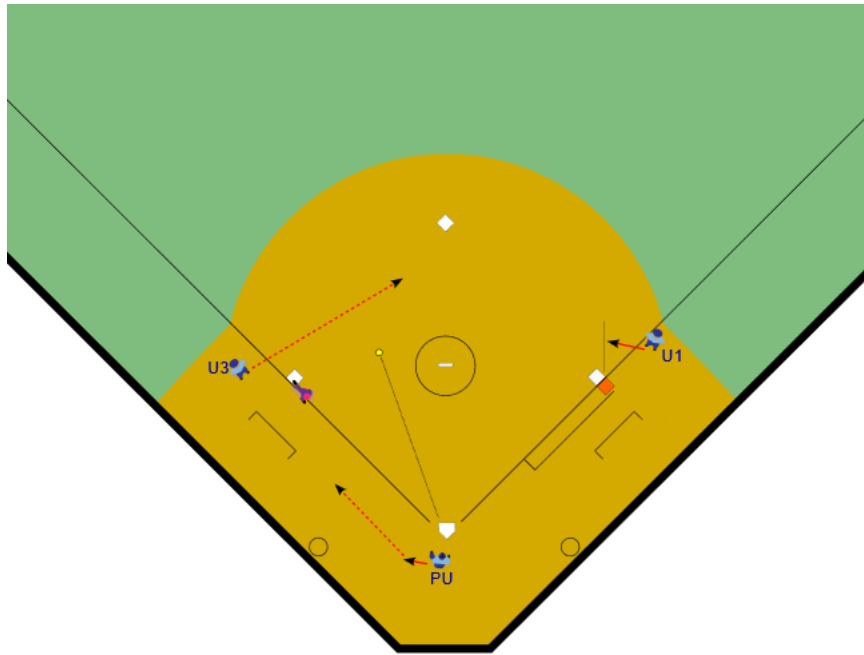


Figura 7 U1 en 1B; U3 en 3B; Jugada en el cuadro - Corredor en 3B

- PU - **Corredor en 3B:** Se aparta a la izquierda del receptor para ver la jugada en home o en cualquiera de las bases. Usa el **Borde Delantero** o **POP** según sea necesario para una **Posición de Observación** y una posible **Posición de Llamada**. Está atento a las jugadas de *squeeze-play* y a las jugadas rápidas en home.
- U1 - **Corredor en 3B:** Se asegura que U3 se ha movido de 3B a 2B. Si U3 se queda en 3B, U1 debe cubrir 1B y 2B rotando hacia 2B por fuera del cuadro.
- U3 - **Corredor en 3B:** Se queda en 3B hasta que el corredor se dirija a home. Luego entra al cuadro para cualquier jugada en 2B.

U1 en 1B; U3 en 2B - Corredor en 1B

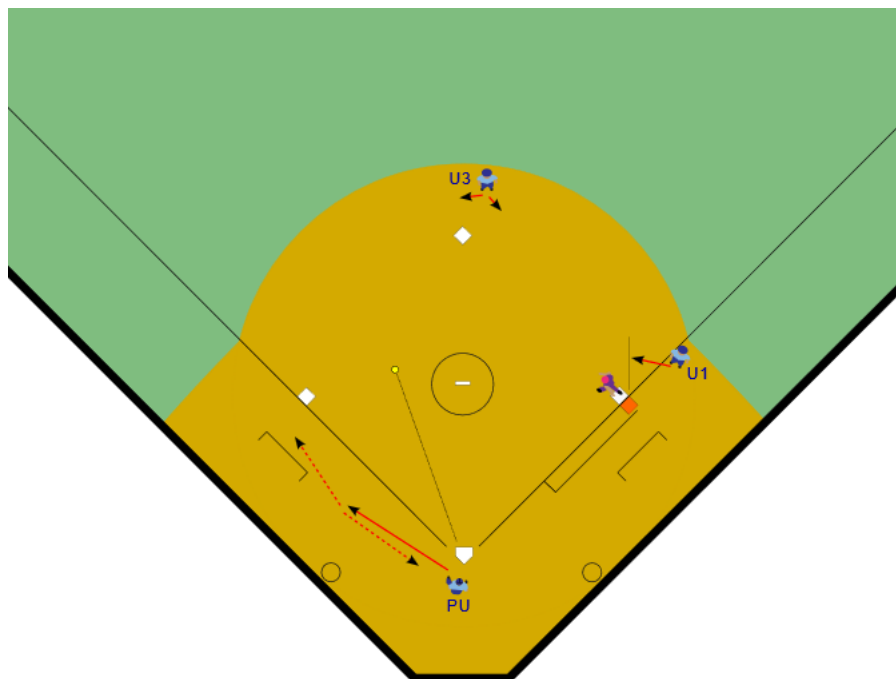


Figura 8 U1 en 1B; U3 en 2B; Jugada en el Cuadro

- PU - Se aparta del receptor y se mueve a posición para decidir fair/foul. Espera si es necesario para evaluar una posible interferencia del **BR**, para luego rotar a 3B. A medida que el corredor se aproxima a 3B, comprueba que U1 ha rotado a home y está preparado para volver a HP, antes que el corredor, si U1 no ha podido hacerlo (por ejemplo, debido a un tiro volado en 1B en el que U1 está evitando interferir con la jugada).
- U1 - **Bola tirada desde territorio fair** – Se mueve a territorio fair, pero no más allá de una línea de 45 grados desde 1B.
- U1 - **Bola tirada desde territorio foul** – Se mueve a territorio foul, pero no más allá de una línea de 45 grados desde 1B.

En ambas situaciones, una vez que el **BR** avanza con éxito a 1B o es eliminado, y el corredor más avanzado pasa la 2B, se mueve al área **POP** en HP para una posible jugada.

- U3 - Se queda en el exterior del cuadro, buscando ángulos y distancias para cualquier jugada en 2B. Hay posibilidad de jugadas forzadas y de toque en 2B, ya que son posibles varias jugadas: robo, toque, o bateo.

U1 en 2B; U3 en 3B – Corredor en 2B o varios corredores en base

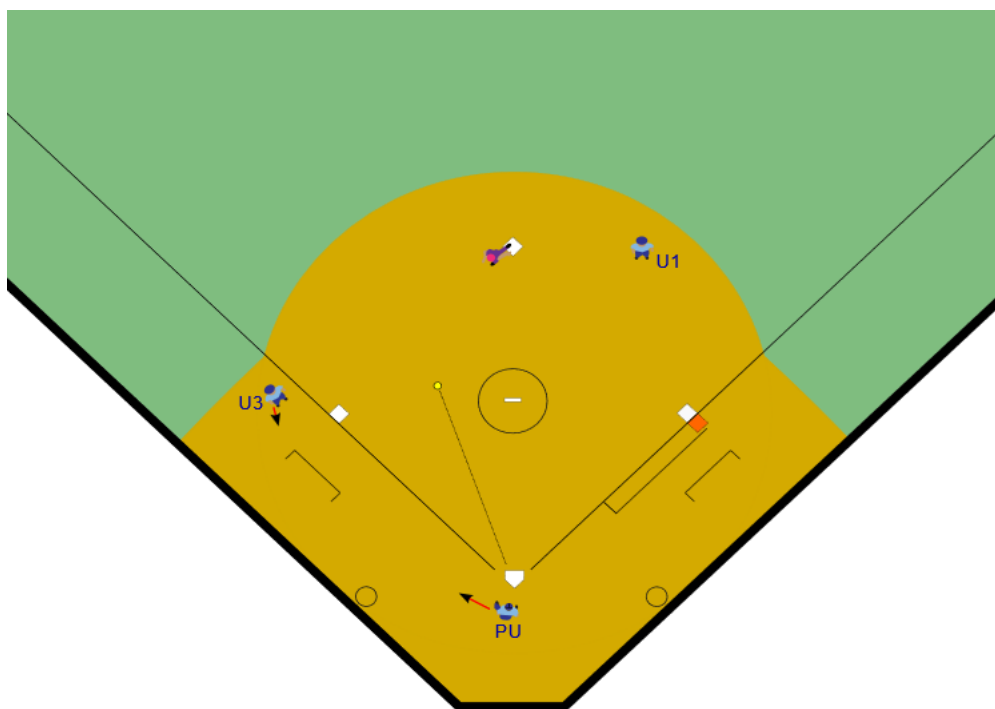


Figura 9 U1 en 2B; U3 en 3B; Jugada en el Cuadro

- PU - Se aparta del receptor y se mueve a posición para decidir fair/foul. Se mueve para ver una posible interferencia del **BR**. Se mueve a **POP** para cualquier decisión en HP. Con corredor en 3B, en algunas jugadas puede ser necesario dar prioridad a algunas posiciones para otras posibles jugadas. Lee la jugada, se coloca donde debe estar para la jugada en desarrollo.
- U1 - Se queda entre 1B y 2B buscando ángulos y distancias para cualquier jugada en 1B y 2B.
- U3 - Se queda fuera del cuadro, buscando ángulos y distancias para cualquier jugada en 3B.

Bola por el Suelo al Exterior

U1 en 1B; U3 en 3B – Sin corredores en base o corredor solo en 3B

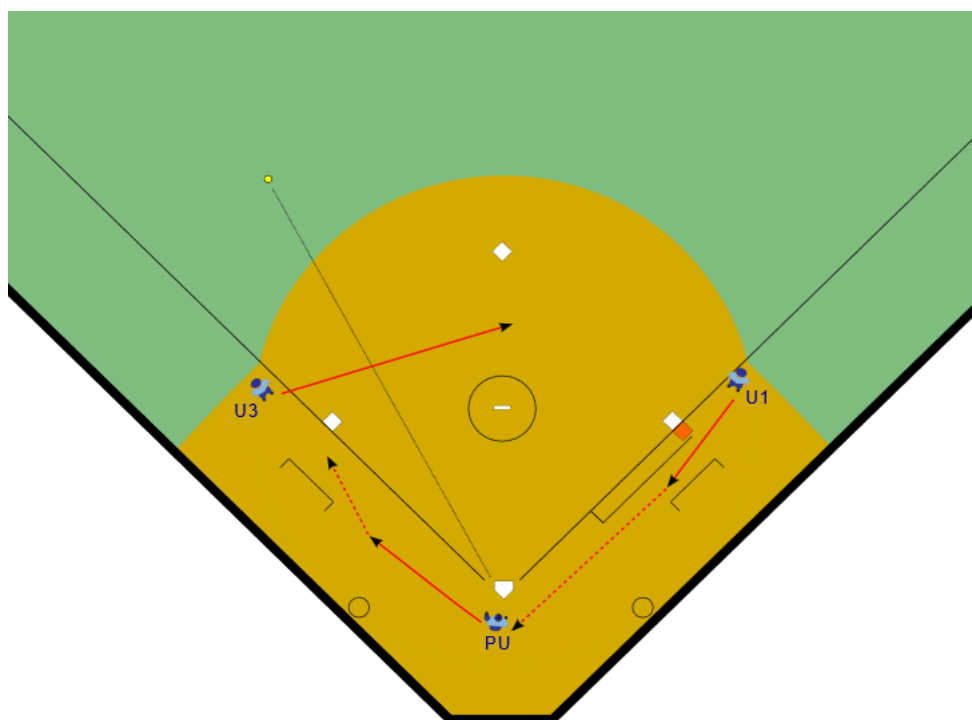


Figura 10 U1 en 1B; U3 en 3B Bola por el Suelo al Exterior

- PU - **Sin corredores en base:** Se mueve a la posición de espera; está preparado para la jugada en 3B del **BR**.
- PU - **Corredor en 3B:** Se mueve a la posición de espera, controla que el corredor de 3B toca HP (movimiento de cabeza); se prepara para una jugada en 3B sobre el **BR**.
- U1 - **Sin corredores en base:** Se mueve por la línea de foul y se prepara para una jugada forzada en 1B desde el exterior. Usa el **Movimiento Dinámico** para colocarse en una posición para decidir sobre cualquier jugada en 1B. Rota al área **POP**, **solo** si el **BR** progresa de 2B a 3B, para una posible jugada en HP, empujando al PU a 3B.
- U1 - **Corredor en 3B base:** Si U3 ha rotado a 2B, baja a home al área **POP**, **sólo** si el **BR** progresa de 2B a 3B, para una posible jugada en HP, empujando al PU a 3B. Si U3 se queda o se retrasa en 3B, U1 es responsable de las decisiones en 1B y 2B. El primer movimiento de U1 puede ser un bucle, manteniendo los **Cuatro Elementos Esenciales** en frente y dando a U1 la opción de rotar a HP o cubrir 1B y 2B.
- U3 - Rota dentro para cualquier decisión en 2B. Se queda en 3B solo si parece que pueda haber una jugada sobre el corredor que vuelve a 3B. En la mayoría de los casos, el corredor avanzará a home con seguridad con este tipo de jugadas.

U1 en 1B; U3 en 2B – Corredor en 1B

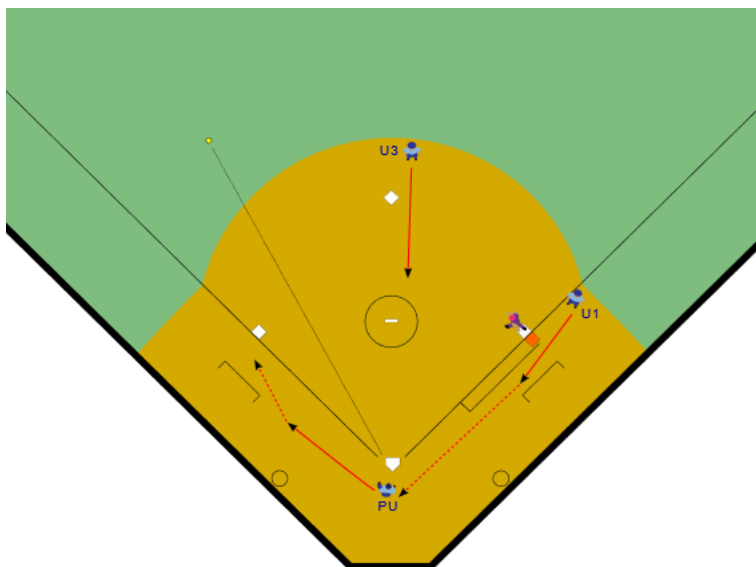


Figura 11 U1 en 1B; U3 en 2B Bola por el suelo al Exterior

- PU - Rota a 3B. Controla que U1 rota correctamente a HP, y si no lo hace se prepara para moverse a 3B o HP para cubrir cualquier jugada.
- U1 - Usa territorio foul para moverse hacia HP. Una vez que el BR toca 1B, rota a HP hacia el área **POP** y empuja a PU a 3B.
- U3 - Se mueve dentro del cuadro, tomando el control de cualquier decisión en 2B. Se asegura que PU se mueva a 3B y U1 a HP cuando el BR toca 1B. Está preparado para cualquier jugada en 2B y 1B cuando U1 rota a HP. Si el PU cubre una jugada en HP, está preparado para retroceder y cubrir 3B.

U1 en 2B; U3 en 3B – Corredor en 2B o varios corredores en base

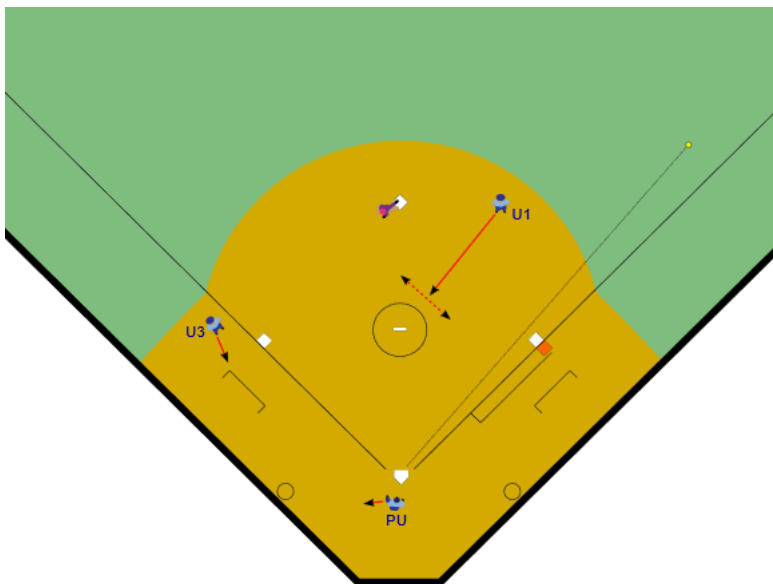


Figura 12 U1 en 2B; U3 en 3B Bola por el suelo al Exterior

- PU - Se queda en HP, usa el área **POP** siguiendo el desarrollo de la jugada.
- U1 - Se mueve dentro del cuadro, tomando el control de cualquier jugada en 1B y 2B.
- U3 - Se mueve por la línea en territorio foul hasta un punto a la altura de la base dejando que los **Cuatro Elementos Esenciales** dicten si debe moverse hacia dentro o volver a fuera más allá de la línea de la base.

Área de Cobertura de las Bolas de Fly en el Exterior

El área de cobertura de los árbitros para las bolas de fly en el exterior depende de la posición inicial de los árbitros de base.

Cuando U1 o U3 salen para juzgar si una bola es fair/foul, o para cubrir una bola de fly en el exterior, el otro árbitro de base debe moverse dentro del cuadro, siendo responsable de todas las decisiones en 1B o 2B, rotando a 3B por delante del **BR** para una posible decisión sobre el **BR** en 3B.

Nota: Si la bola es atrapada y el otro árbitro está en posición de seguir al último corredor hasta 3B, y puede comunicarse de forma eficiente con el árbitro de home, debe hacerlo. Esto ayuda al PU a estar en home para las jugadas importantes.

U1 en 1B; U3 en 3B – Sin corredores en base o corredor en 3B

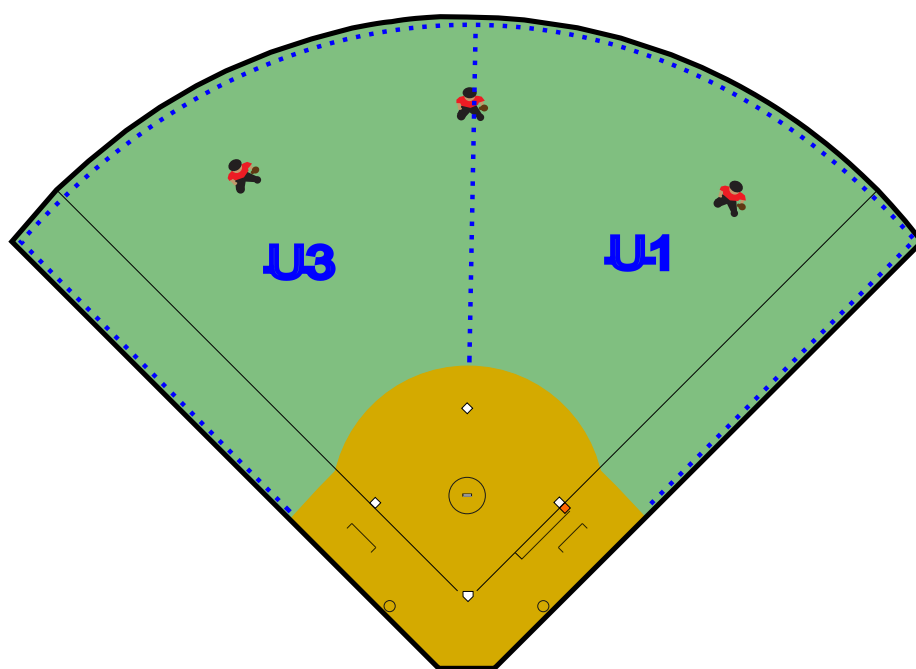


Figura 13 U1 en 1B; U3 en 3B Áreas de Cobertura de Bolas de Fly en el Exterior

- U1 - es responsable para las bolas de fly hacia F8 (defendiendo en la posición normal) moviéndose hacia el RF y la zona foul.
- U3 - es responsable para las bolas de fly hacia F8 (defendiendo en la posición normal) moviéndose hacia el LF y la zona foul.

U1 en 1B; U3 en 2B - Corredor en 1B

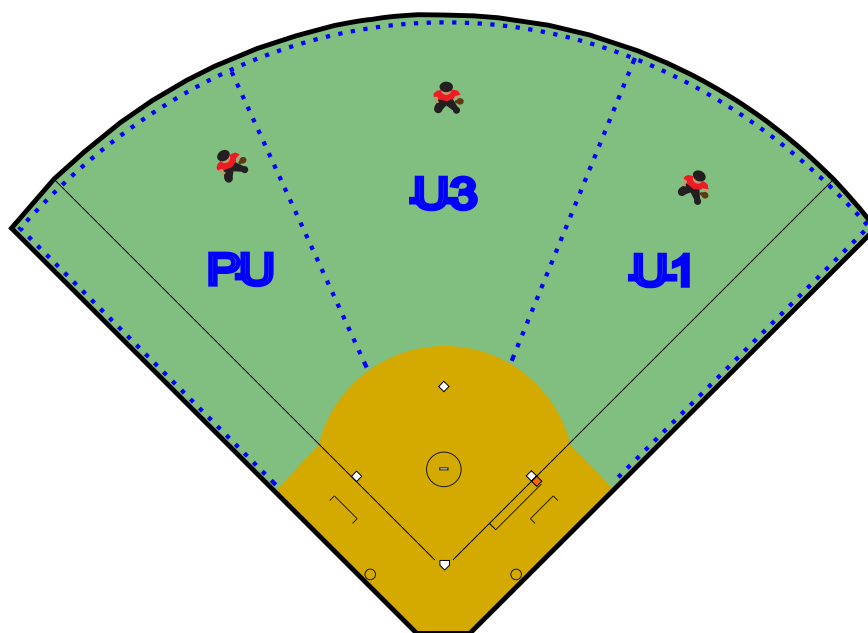


Figura 14 U1 en 1B; U3 en 2B Áreas de Cobertura de Bolas Fly en el Exterior

- U1 - es responsable de las bolas de fly del área del RF y foul. Esto significa que U1 puede controlar las bolas directamente detrás de U3.
- U3 - es responsable de las bolas de fly a F8 y F7 moviéndose hacia el CF. PU controla las bolas de fly a F7 y foul.

Nota: U1, al controlar las bolas de fly a F9, las observa fuera de la trayectoria de la base del corredor y permite que U3 se acerque más fácilmente para cubrir las jugadas y vigilar el pisa y corre.

U1 en 2B; U3 en 3B – Corredor en 2B o varios corredores en base

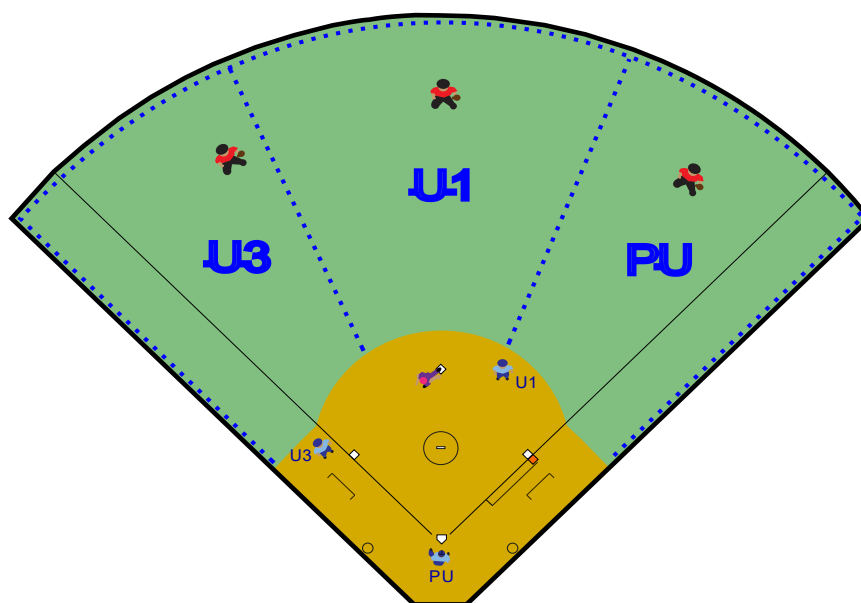


Figura 15 U1 en 2B; U3 en 3B Áreas de Cobertura de Bolas Fly en el Exterior

- PU es responsable de las bolas de fly a F9 y foul.
- U1 es responsable de las bolas de fly a F8.
- U3 es responsable de las bolas de fly a F7 y foul.

Movimientos de Cobertura de Bolas de Fly al Exterior

U1 en 1B; U3 en 3B – Sin corredores en base o corredor en 3B

U1 Sale – Bola de fly al exterior derecho

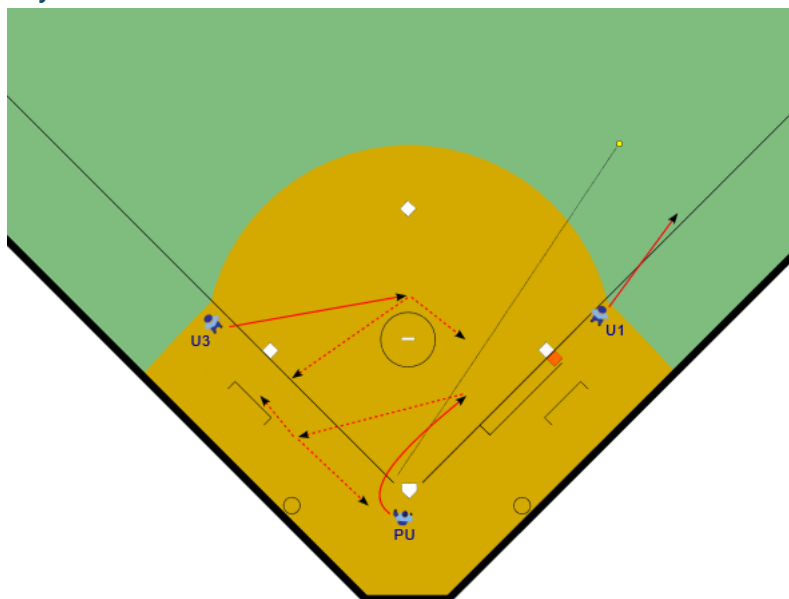


Figura 16 U1 en 1B; U3 en 3B; U1 sale; sin corredores en base

- PU - **Sin corredores en base:** ve la posible atrapada, o se mueve a la posición apropiada para hacer una llamada en la primera jugada en 1B en el tiro desde el RF si no hay atrapada. Se mueve a la posición de espera después de que U3 se mueva hacia 1B. Regresa a home para una posible jugada, mientras que U3 sigue al **BR** hasta 3B.
- U3 - **Sin corredores en base:** Rota dentro para cualquier jugada en 2B, y es responsable de cualquier jugada en 1B y 2B una vez que el **BR** pasa la 1B.

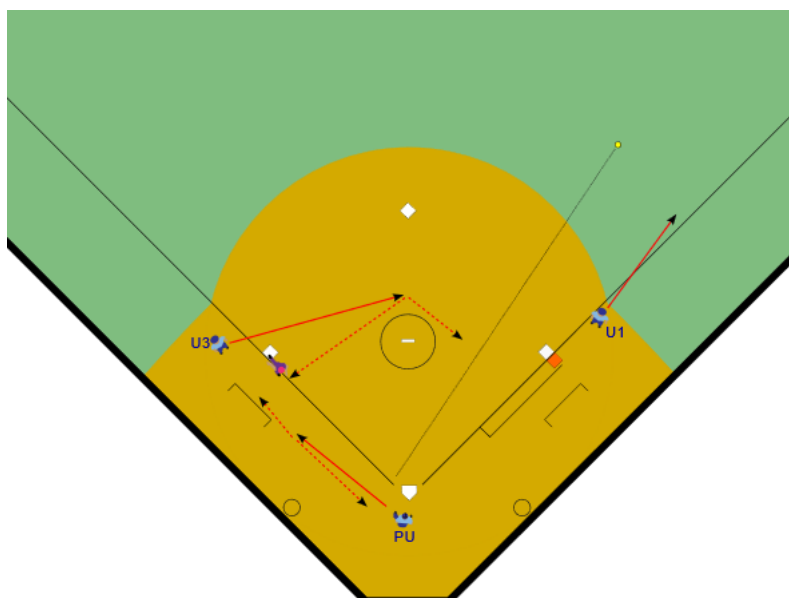


Figura 17 U1 en 1B; U3 en 3B; U1 sale; Corredor en 3B

- PU - **Corredor en 3B:** Se mueve a la posición de espera, observa el desarrollo de la jugada y se mueve a 3B o a HP según sea necesario.
- U3 - **Corredor en 3B:** Rota dentro para cualquier jugada en 1B y 2B, sigue al **BR**, o al **último corredor** hasta 3B.

U3 Sale – Bola Fly al exterior izquierdo

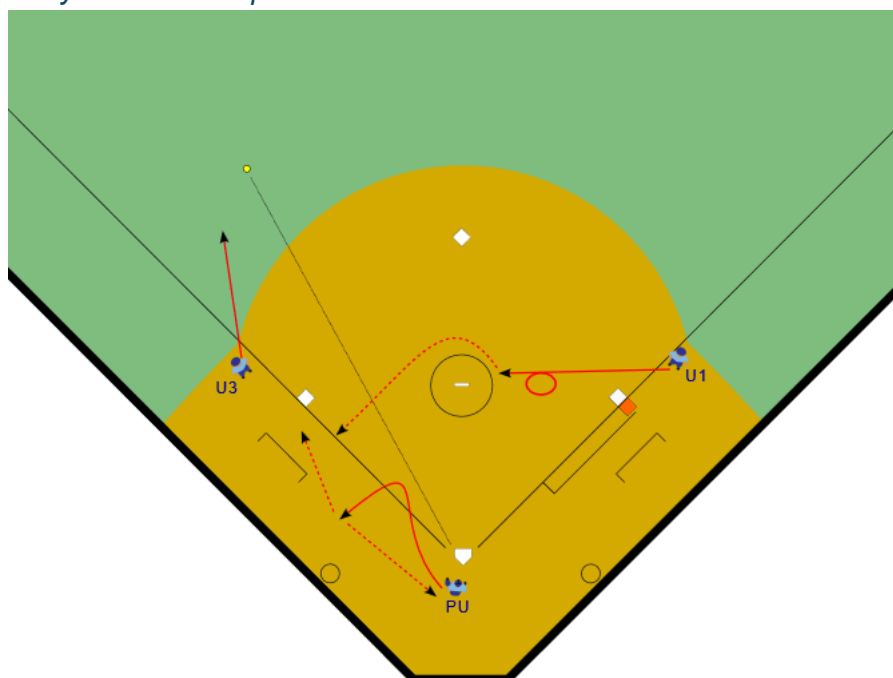


Figura 18 U1 en 1B; U3 en 3B; U3 sale; sin corredores en base

- PU - **Sin corredores en base:** Se mueve hacia delante, **aproximadamente** a medio camino del círculo de 2.44 m (8 pies) en dirección a la bola para ver la atrapada; luego se mueve a la posición de espera. Regresa a HP para una posible jugada, mientras U1 sigue al **BR** hasta 3B.
- U1 - Entra con bucle para cualquier jugada en 1B y 2B, sigue al **BR**, o al **último corredor**, hasta 3B.

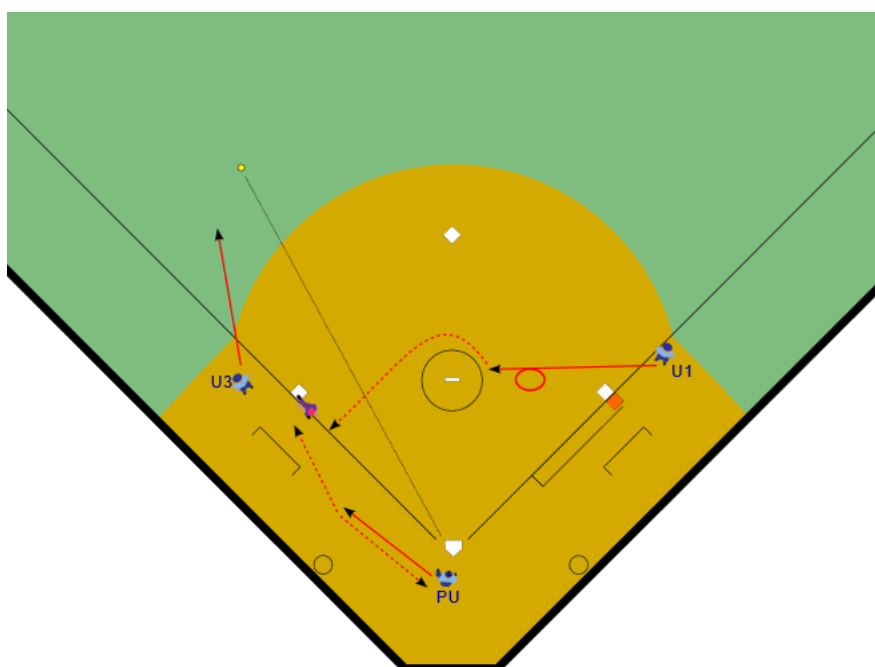


Figura 19 U1 en 1B; U3 en 3B; U3 sale; Corredor en 3B

- PU - **Corredor en 3B:** Se mueve a la posición de espera, y va a 3B o HP dependiendo de dónde se espera la siguiente jugada. Regresa a HP mientras U1 sigue al **BR**, o al **último corredor** hasta 3B.

U1 - (igual que sin corredores en base) Bucle para cualquier jugada en 1B and 2B, sigue al **BR**, o **último corredor** hasta 3B.

U1 en 1B; U3 en 2B - Corredor en 1B

U1 Sale – Bola de fly al exterior derecho

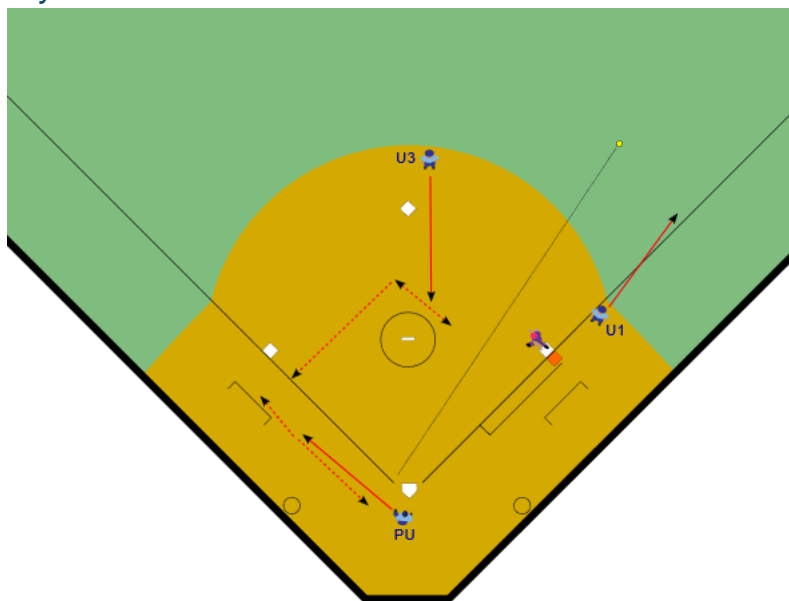


Figura 20 U1 en 1B; U3 en 2B; U1 sale

- PU - Sigue al **BR** un tercio de su camino a 1B para ayudar en 1B y ver la atrapada. Se mueve a la zona de espera, y está preparado para ir a 3B o HP para cualquier jugada que se produzca. Regresa a home mientras U3 sigue al **BR**, o **último corredor** hasta 3B.
- U3 - Entra con bucle para cualquier jugada en 1B y 2B, sigue al **BR**, o **último corredor** hasta 3B.

U3 Sale – Bola de fly al exterior central

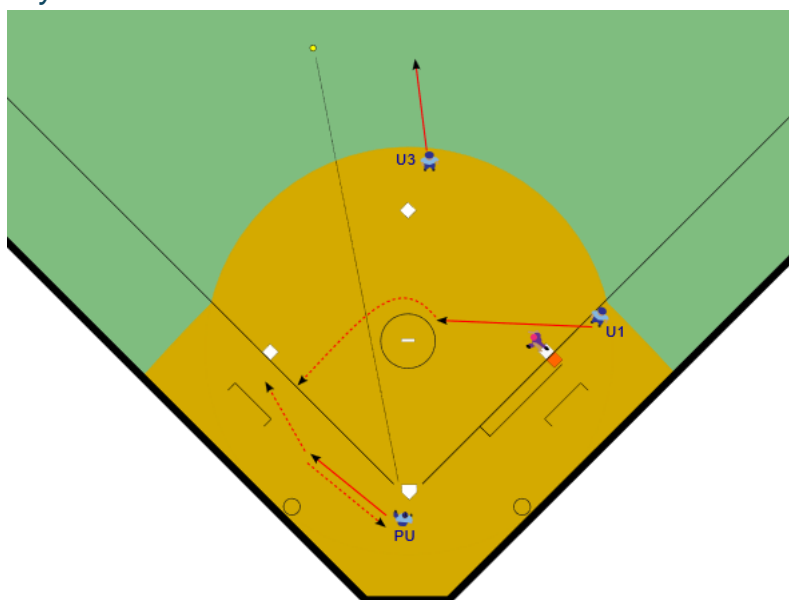


Figura 21 U1 en 1B; U3 en 2B; U3 sale

- PU - Se mueve hacia delante, **aproximadamente** a medio camino del círculo del 2.44 m (8 pies) en la dirección de la bola para ver la atrapada; luego se mueve a la zona de espera. Está preparado para moverse a 3B o HP según sea la jugada. Regresa a home mientras U1 sigue al **BR**, o al **último corredor** hasta 3B.

- U1 - Entra con bucle para cualquier jugada en 1B y 2B, siguiendo al **BR** a 3B. Está atento al corredor de 1B, ya que existe la posibilidad de una jugada rápida en 2B.

PU cubre el batazo al exterior izquierdo

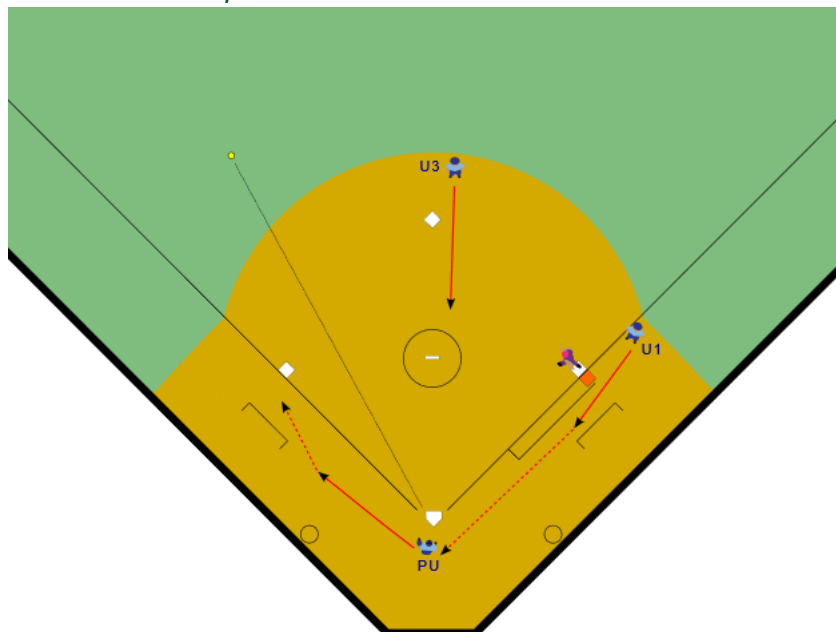


Figura 22 U1 en 1B; U3 en 2B; PU llama un fly en el LF – misma rotación que en bola al exterior por el suelo

- PU - Se mueve en la dirección del batazo y toma la responsabilidad para el fair/foul y/o la atrapada. Rota a 3B y asume la responsabilidad para cualquier jugada.
- U1 - Se mueve por la línea de foul; está preparado para entrar en caso de una jugada en 1B. Empuja al PU y rota a home **solo** si el **corredor más avanzado** progresa de 2B a 3B, para una posible jugada en HP.
- U3 - Entra con bucle para cualquier jugada en 2B; responsable del **BR** en 1B después de que U1 lo deja.

Nota: Las rotaciones en esta situación son las mismas que en una bola al exterior por el suelo.

U1 en 2B; U3 en 3B – Corredor en 2B o varios corredores en base

PU cubre el batazo al exterior derecho

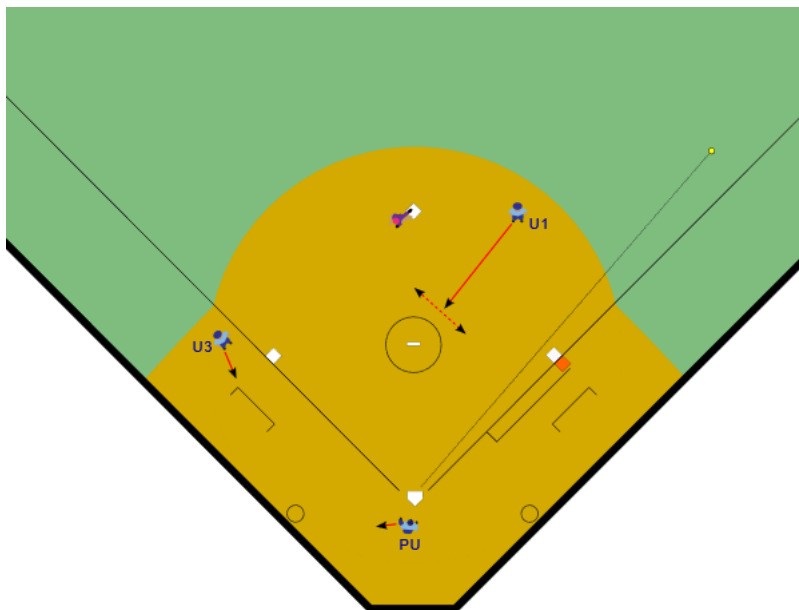


Figura 23 U1 en 2B; U3 en 3B; PU llama un fly en el RF – misma rotación que en bola al exterior por el suelo

- PU - Si el batazo se dirige a la línea de foul del RF se mueve a la izquierda del home para esquivar al receptor y tener una **visión sin obstáculos** de la bola. Asume la responsabilidad para fair/foul y/o de la atrapada, moviéndose a la 1BLE o a territorio foul si es necesario. Después de decidir sobre la bola bateada, se queda en HP en el área **POP** para una posible decisión sobre los corredores.
- U1 - Entra con bucle para todas las decisiones en 1B y 2B.
- U3 - Se mueve por la línea en territorio foul hasta un punto a la altura de la base y deja que los **Cuatro Elementos Esenciales** dicten si debe moverse hacia dentro o ir más allá de la línea de base para cualquier posible jugada.

Nota: Las rotaciones son las mismas que en una bola al exterior por el suelo, excepto para el PU que además debe controlar si la bola es atrapada. El diagrama de rotaciones es el mismo y se repite aquí para mayor claridad.

U1 Sale – Bola de fly al exterior central

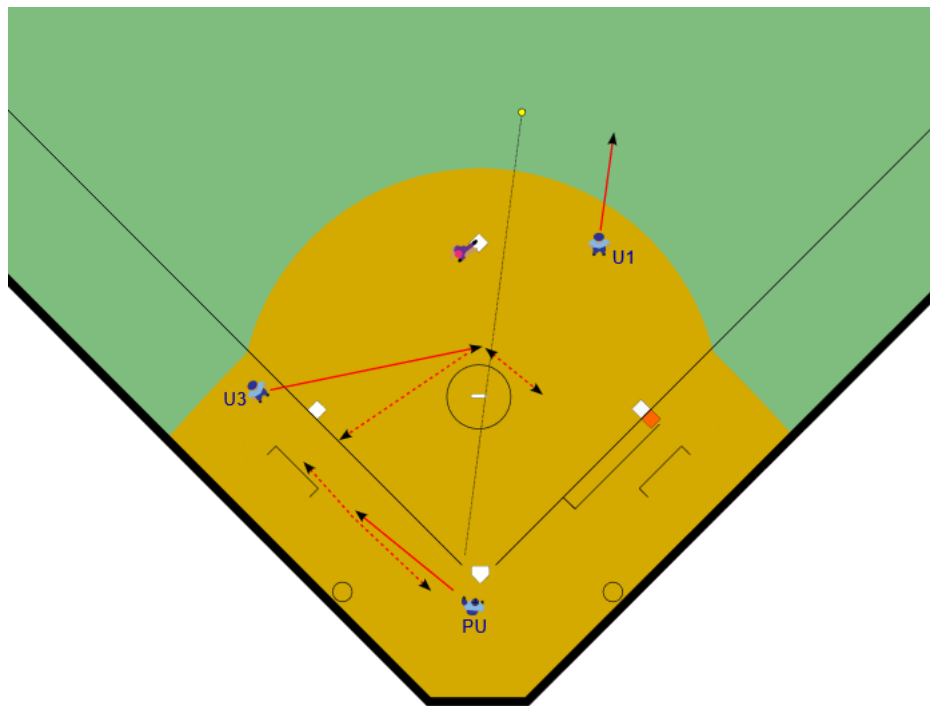


Figura 24 U1 en 2B; U3 en 3B; U1 sale

- PU - Se mueve a la zona de espera; está preparado para volver a HP para una posible jugada o se mueve a 3B si hay jugada. Regresa a home cuando U3 sigue al **BR**, o al **último corredor** hasta 3B.
- U3 - Entra para cualquier decisión en 1B y 2B, sigue al **BR** o al **último corredor** hasta 3B.

U3 Sale – Bola de fly al exterior izquierdo

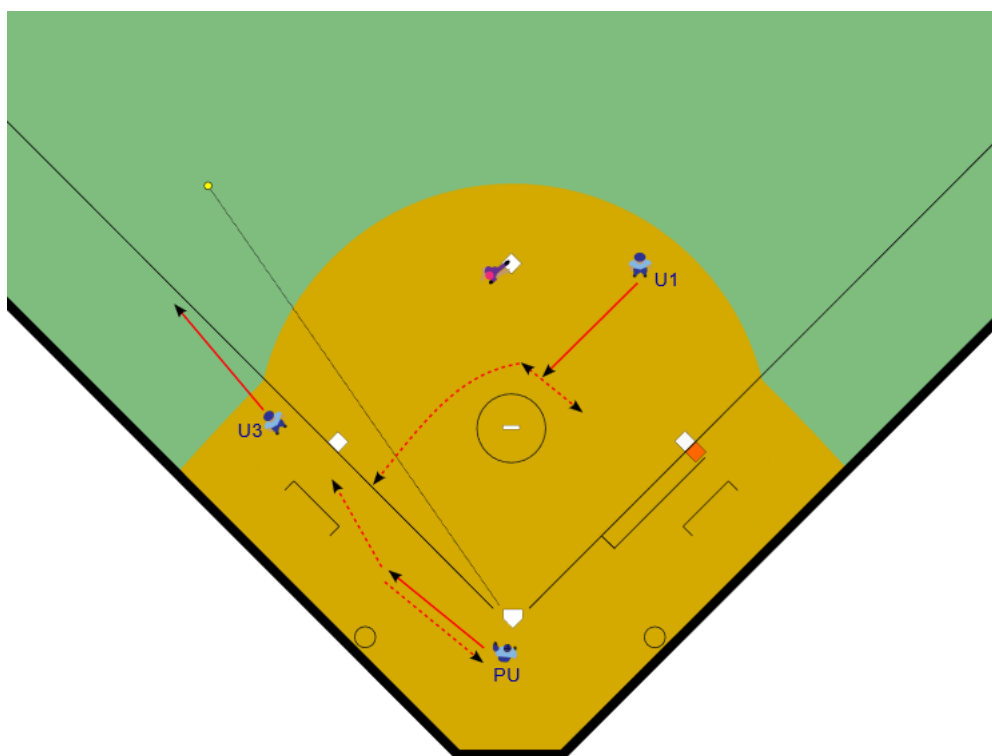


Figura 25 U1 en 2B; U3 en 3B; U3 sale

- PU - Se mueve a la zona de espera; está preparado para volver a HP para una posible jugada o se mueve a 3B si hay jugada. Regresa a home cuando U1 sigue al **BR**, o al **último corredor** hasta 3B.
- U1 - Entra con bucle para cualquier decisión en 1B y 2B, sigue al **BR** hasta 3B.

Esquema de Rotación de la Mecánica de 3 Árbitros

La Mecánica de 3 Árbitros se puede memorizar mediante una serie de puntos clave:

- PU
 - o sigue al BR sin corredores;
 - o utiliza la zona de espera de 3B;
 - o anticipa las jugadas en HP y usa el área **POP** en una rotación completa.
- U1
 - o se comunica con el compañero. No se precipita ni retrasa innecesariamente la decisión de salir;
 - o rota dentro del cuadro cada vez que U3 sale, o en territorio foul si U3 cubre 2B.
 - o En caso de duda hace bucle para poder ajustarse;
 - o utiliza el área **POP** cuando es necesario.
- U3
 - o se comunica con el compañero. No se precipita ni retrasa innecesariamente la decisión de salir;
 - o rota dentro del cuadro para asumir la responsabilidad de 1B y 2B cada vez que sale U1. Se mueve a una posición más allá de la línea formada desde la goma del lanzador hasta 2B.

		18FT = 1B Territorio Foul		
		38FT = 3B Territorio Foul		
Esquema de Rotación - Mecánica de Tres Árbitros				
Ítem	Punto Clave	PU	U1	U3
Posición Inicial	Sin corredores		1B 5.5m	3B 5.5m
	Corredor en 1B		1B 5.5m	2BDA 3.5m
	Corredres en 2B o 1B, 2B		2B 2/3rd 3.5m	3B 4.5m
	Corredores en 1B, 2B, 3B o 2B, 3B o 1B, 3B		2B 2/3rd 3.5m	3B 3.5m foul
	Corredor en 3B		1B 4.5m	3B 3.5m foul
Movimiento inicial bateo al Cuadro	Sin corredores	Seguir BR	Se queda en 1B	2B
	Corredor en 1B	Espera	"	Se queda en 2B
	Corredor en 2B o varios corredores	Deja al receptor	Se queda en 2B	Se queda en 3B
	Corredor en 3B		Se queda en 1B	"
Movimiento inicial bateo al exterior - Roletazo	Sin corredores	Sigue el hit	18FT	2B
	Corredor en 1B	Espera	"	Se queda en 2B
	Corredor en 2B o varios corredores	Deja al receptor	Bucle a 2B	3BFT
	Corredor en 3B	Espera	18FT	2B
Movimiento inicial bateo al exterior - Atrapable	U1 saliendo - Sin corredores	Sigue el hit	Sale	2B
	U1 saliendo - resto situaciones	Espera	"	"
	U3 saliendo - Sin corredores	Sigue el hit	Bucle	Sale
	U3 saliendo - resto situaciones	Espera	"	"
Movimiento siguiente	Árbitro de base se queda - Sin corredores o R1 o R3	3B / HP	1B > 18FT > HP	2B
	Árbitro de base se queda - resto de situaciones	POP	1B/2B > 3B	3B
	U1 saliendo	3B / HP	Sale	1B/2B > 3B
	U3 saliendo - sin corredores	3B / HP	1B/2B > 3B	Sale
Responsabilidad pisa y corre para árbitros	Ningún árbitro sale	R3 cuando U3 en 2B	R1, también R2 si R en 3B R3, o R2 sin corredor en 3B	
	U1 sale	R3	Sale	R1+R2
	U3 sale	R3	R1+R2	Sale

Figura 26 Esquema de Rotación para Mecánica Tres Árbitros

APÉNDICE 5c. Mecánica Cuatro árbitros

Reunión en Home Previa al Juego y Posiciones Entre Entradas

En la reunión previa en home, PU está detrás de los cajones del bateador en el punto del plato. U2, U1 y U3 se alinean frente a los cajones del bateador (de la línea de 1B a la línea de 3B). Esto permite a los árbitros ir a sus posiciones iniciales tras la reunión en home.

Entre entradas, todos los árbitros esperan fuera de las líneas de fair/foul.

- PU se sitúa a un tercio de la distancia entre HP y 3B.
- U1 se sitúa a un tercio de la distancia entre HP y 1B.
- U2 se sitúa a dos tercios de la distancia entre HP y 1B.
- U3 se sitúa a dos tercios de la distancia entre HP y 3B.

Posiciones Iniciales – Árbitros de Base

La distancia inicial de los árbitros debe permitirles moverse dentro del cuadro, cuando sea necesario, a tiempo para ver a todos los corredores tocar las bases y para cualquier jugada.

Posición Inicial: U1

Sin corredores en bases, la posición inicial de U1 debe ser **aproximadamente** 5.5m (18 pies) detrás de la base, por fuera de la línea en territorio foul.

Con corredor en 1B, U1 debe tomar una posición **aproximadamente** 3.5m (12 pies) detrás de 1B en territorio foul para tener una **visión sin obstáculos** del lanzador, corredor, bateador y home.

Posición Inicial: U2

- U2 debe utilizar las **posiciones SBDA** descritas en la introducción. Cualquiera de las dos posiciones debe estar a 4.5m (15 pies) detrás de 2B.
- Con corredor en cualquier base a aproximadamente 3.5m (12 pies) detrás de 2B.

Posición Inicial: U3

Sin corredores en base, la posición inicial de U3 debe ser **aproximadamente** 5.5m (18 pies) detrás de la base, por fuera de la línea en territorio foul.

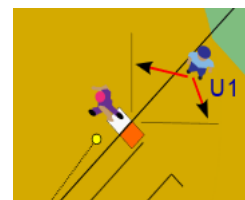
Con corredor en 2B, U3 debe tomar una posición **aproximadamente** 4.5m (15 pies) detrás de la base, por fuera de la línea en territorio foul.

Con corredor en 3B base, U3 debe tomar una posición **aproximadamente** 3.5m (12 pies) detrás de 3B en territorio foul, de modo que la visión del árbitro del lanzador, corredor, bateador y HP no se vea obstaculizada por el corredor que abandona 3B durante el lanzamiento.

Jugadas de Pickoff

En un pickoff (tiro directo) a 1B, U1 se mueve desde la posición inicial, teniendo los **Cuatro Elementos Esenciales** en frente. Al leer la jugada, U1 debe avanzar o buscar un ángulo a **aproximadamente** de 3m (10 pies) de la jugada en territorio foul, siempre que el árbitro no se mueva más allá de una línea de 45 grados desde la 1B. Si el árbitro lee que la jugada será en el borde delantero, puede entrar en territorio fair.

En un pickoff (tiro directo) a 2B, U2 se mueve desde la **posición SBDA** a una posición **aproximadamente** 3m (10 pies) atrás, teniendo los **Cuatro**



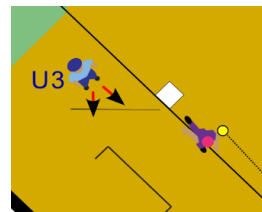
Jugada de pickoff 1B



Jugada de Pickoff 2B

Elementos Esenciales en frente y moviéndose para tener una **visión sin obstáculos** de la jugada.

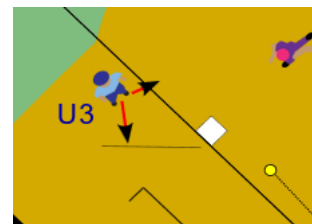
En un pickoff (tiro directo) a 3B, U3 se mueve a una posición **aproximadamente** 3m (10 pies) atrás, teniendo los **Cuatro Elementos Esenciales** en frente y moviéndose para tener una **visión sin obstáculos** de la jugada. El árbitro no debe desplazarse en territorio foul más allá de una línea de 45 grados desde 3B.



Jugada de Pickoff 3B

Corredor libre de 2B a 3B (jugada de toque)

U3 debe observar la trayectoria del corredor y la posición de los defensores, y puede permanecer en territorio foul con una **visión sin obstáculos** para ver un posible toque o moverse al borde delantero de la base según lo requiera la jugada.



Corredor libre. Toque 3B

Pisa y Corre

Cuando U1 sale en una bola de fly:

- U2 es responsable del pisa y corre en 2B.
- U3 es responsable del pisa y corre en 3B.
- PU es responsable del pisa y corre en 1B.

En una línea dura atrapada en el exterior derecho en la que U1 sale, es posible que U2 no llegue a tiempo para ver el momento en que se atrapa la bola y el corredor de 2B hace el pisa y corre. U2 puede entonces pedir ayuda a U3 en el pisa y corre en 2B.

Cuando U2 sale en una bola de fly:

- U1 es responsable del pisa y corre en 1B.
- U3 es responsable del pisa y corre en 2B.
- PU es responsable del pisa y corre en 3B.

Cuando U3 sale en una bola de fly:

- U1 es responsable del pisa y corre en 1B.
- U2 es responsable del pisa y corre en 2B.
- PU es responsable del pisa y corre en 3B.

En resumen, cada árbitro es responsable del pisa y corre en su base después de cada rotación inicial. PU se encarga del pisa y corre en 1B cuando U1 sale porque PU tiene los **Cuatro Elementos Esenciales** frente a él en todo momento.

Nota: Cuando los árbitros de base entran al cuadro utilizando la teoría dentro/fuera, es posible que un árbitro no pueda ver tanto el primer toque de la bola fly como la salida del corredor. En esta situación, los árbitros de base deben:

- Rotar inmediatamente dentro del cuadro para tener más posibilidades de ver tanto la atrapada como la salida.
- Mirar por encima del hombre cuando sea necesario para ver la atrapada o la salida mientras rotan.
- Buscar la ayuda de otros árbitros cuando sea necesario.

Salidas

Cada árbitro es responsable de la decisión de la salida de un corredor en su base.

Jugada de Bola Viva en el Cuadro

- PU - Sin corredores en base o corredor en 1B: Sigue al **BR** aproximadamente un tercio del camino a 1B para un posible toque, ver una interferencia del **BR** o ayudar en 1B si es necesario; responsable de la decisión fair/foul. Vuelve a home cuando el **BR** alcanza 1B.
- PU - Resto de situaciones: Trabaja en el área **POP**. Se asegura mantener una visión clara de cualquier jugada.
- U1 - **Bola tirada desde territorio fair:** Se mueve a territorio fair, pero no más allá de una línea de 45 grados con respecto a 1B.
- U1 - **Bola tirada desde territorio foul:** Se mueve a territorio foul, pero no más allá de una línea de 45 grados con respecto a 1B.
- U2yU3 – Trabajan desde las posiciones iniciales alrededor de los corredores en base. Se mueven para ver los **Cuatro Elementos Esenciales** en todo momento. Buscan los mejores ángulos en las jugadas forzadas, en una posición de 90 grados con respecto al tiro y a no más de 45 grados con respecto al **Borde Delantero**. En las jugadas de toque, se usa el **Movimiento Dinámico** para mantener la visión de los **Cuatro Elementos Esenciales** en el **Borde Delantero** o como lo requiera la jugada.

Bola por el Suelo al Exterior

Ningún árbitro de base sale.

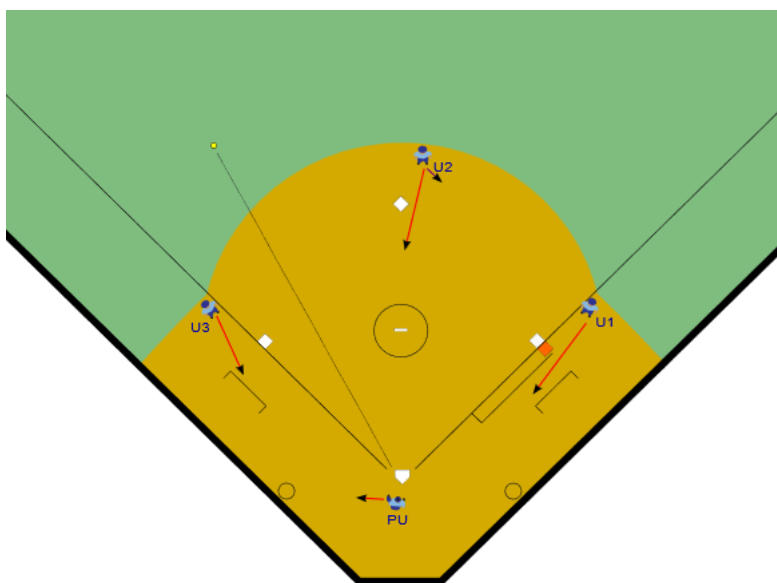


Figura 27 Bola por el Suelo al Exterior.

- PU - Se mueve a la izquierda de home, controla la interferencia del **BR** o ayuda en 1B base si es necesario; responsable de la decisión for fair/foul. Trabaja en el área **POP** conforme el corredor avanza hacia HP. Sin corredores en base o corredor en 1B, el PU puede entrar al cuadro hacia la bola y observa.
- U1 - Baja por la línea de 1B en territorio foul y se prepara para usar un **Movimiento Dinámico** para una posible jugada en 1B. Para un posible tiro del exterior a 1B se mueve por territorio foul buscando 90 grados con el tiro.
- U2 - Batazo al RF/CF – Entra con bucle para cualquier decisión en 2B. Nota: En un batazo al RF, U2 debe quedarse fuera de las bases, más allá de la 2BDA, hacia la zona del interbase, siempre que pueda mantener a la vista los cuatro elementos esenciales y puedan desplazarse de forma dinámica hacia 2B, si es necesario.
- U2 - Batazo al LF – Se queda fuera para un ángulo agudo en el tiro desde el LF para cualquier decisión en 2B.

- U3 - Baja por la línea de 3B en territorio foul, hasta un punto a la altura de la base, usa el **Movimiento Dinámico** con los **Cuatro Elementos Esenciales** dictando la posición en cualquier posible jugada de toque.

Áreas de Cobertura de Bolas de Fly en el Exterior

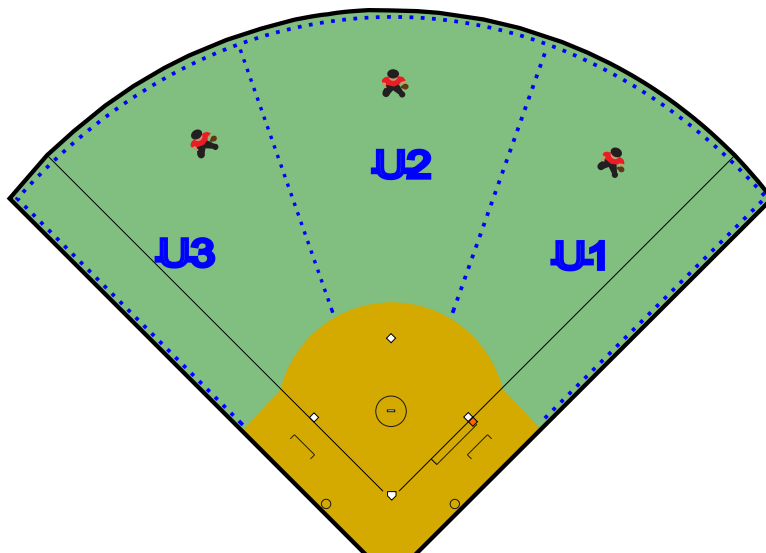


Figura 28 Áreas de Cobertura Bolas de Fly

Las responsabilidades del área de cobertura de flys en el exterior para la **Mecánica de Cuatro Árbitros** es la misma para todas las situaciones con corredores en base. U1 sale en las bolas de fly al exterior derecho y cuando F8 corre hacia el exterior derecho; U2 sale para las bolas de fly al exterior central; y U3 sale a las bolas de fly al exterior izquierdo y cuando F8 corre hacia el exterior izquierdo. **U1 y U3 deben tener la prioridad para salir** por delante de U2.

Movimientos de Cobertura de Bolas de Fly al Exterior

Bola de Fly por la línea de 1B (exterior derecho) – U1 sale

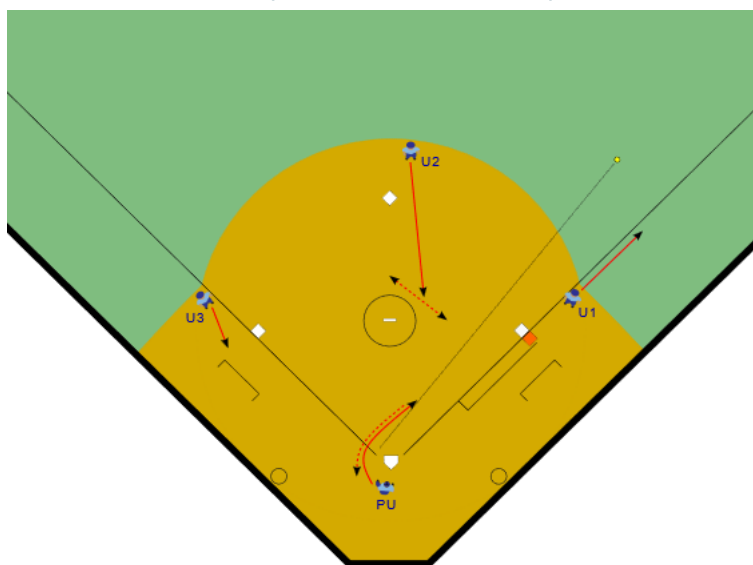


Figura 29 U1 sale; sin corredores en base o corredor en 1B

- PU - **Sin corredores en base o corredor en 1B:** Sigue al **BR**. Mira la atrapada y ayuda con la decisión en 1B si es preguntado. Vuelve a home para una posible decisión. Trabaja en el área **POP**.

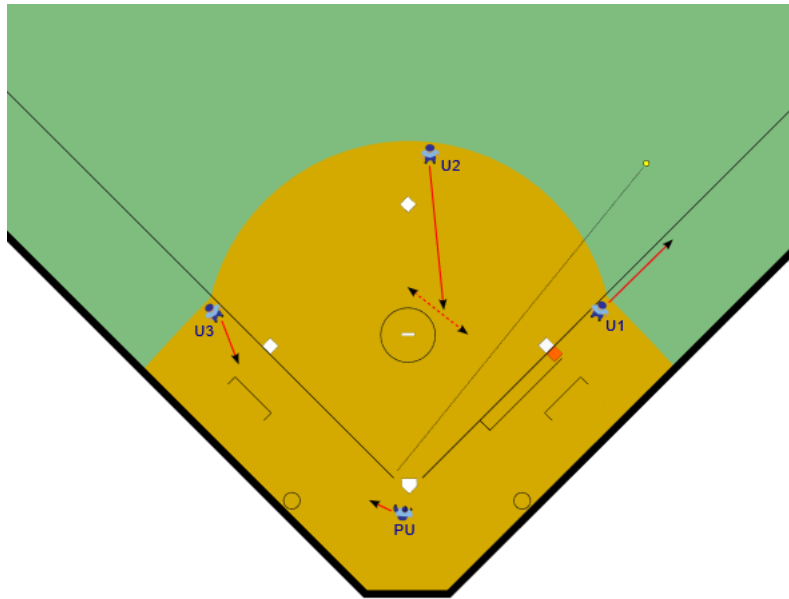


Figura 30 U1 sale; resto de situaciones

PU - **Resto de situaciones:** Se mueve a la izquierda del HP, mira la atrapada y ayuda con la decisión en 1B, si es preguntado. PU puede entrar al cuadro hacia la bola y observar. Trabaja en el área **POP** y es responsable de todas las decisiones en HP.

Nota: El resto de situaciones ocurren con corredores en 2B solo, 3B solo, 1B y 2B, 1B y 3B, 2B y 3B, o 1B, 2B y 3B.

Posiciones de los Árbitros de Base:

U2 - Entra con bucle, responsable de cualquier jugada en 1B y 2B.

U3 - Baja por la línea en territorio foul a un punto a la altura de la base en la que los **Cuatro Elementos Esenciales** dicten si debe rotar dentro o volver hacia fuera más allá de la línea de base.

Bola de Fly al Exterior Central - U2 sale

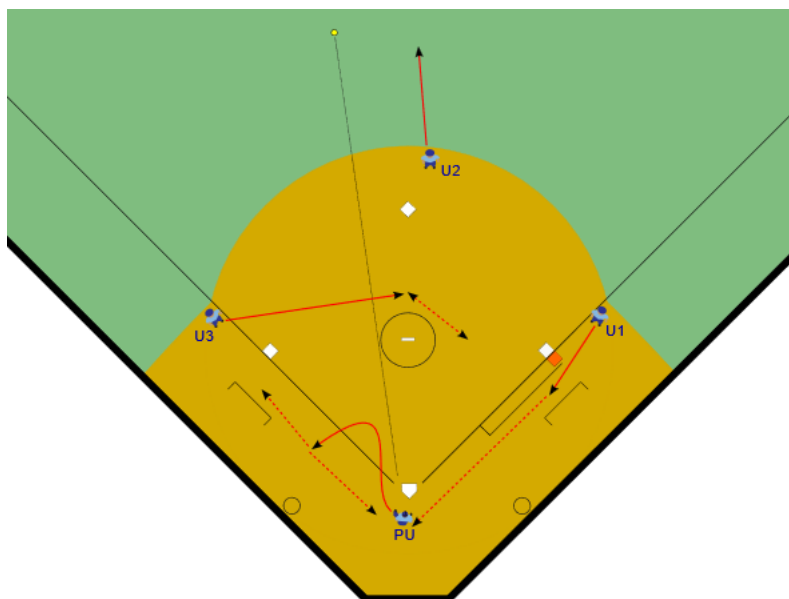


Figura 31 U2 sale; sin corredores en base o corredor en 1B

PU - **Sin corredores en base o solo corredor en 1B:** Sigue la bola para ayudar en la cobertura de la atrapada si es preguntado. Se mueve a la zona de espera; está preparado

para moverse hacia 3B usando un movimiento dinámico para la jugada en 3B. Se asegura de que U1 cubre HP.

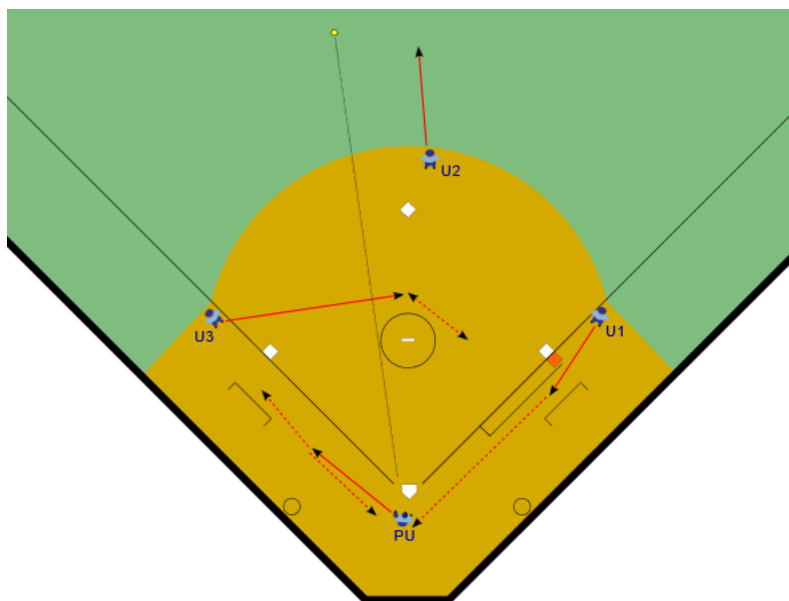


Figura 32 U2 sale; resto de situaciones

PU - Resto de situaciones: Se mueve a la zona de espera; está preparado para moverse hacia 3B y usa un movimiento dinámico para la decisión en 3B. Si ocurre una jugada rápida y U1 no le da tiempo de moverse al **POP** para la jugada, vuelve a HP y toma la decisión. Se comunica con el resto de miembros del equipo, indicando la situación de **Cobertura de Regreso** si es necesario.

Nota: El resto de situaciones ocurren con corredores en 2B solo, 3B solo, 1B y 2B, 1B y 3B, 2B y 3B, o 1B, 2B y 3B.

Posiciones de los árbitros de base:

- U1 - **Sin corredores en base:** Baja por la línea de foul; está preparado para usar un movimiento dinámico para una posible decisión en 1B. Rota a la posición **POP** en HP una vez que el **BR** pasa 2B, siguiendo su carrera hasta 3B.
- U1 - **Con corredores en base:** Baja por la línea de foul; está preparado para usar un movimiento dinámico para una posible decisión en 1B. Una vez que el **BR** toca 1B, rota a la posición **POP** en HP para cualquier decisión sobre los corredores. Está atento a las situaciones en las que el PU vuelve a HP para la decisión, y pueden tener que volver a cubrir 1B.
- U3 - **Sin corredores en base:** Rota dentro para cualquier decisión en 2B.
- U3 - **Con corredores en base:** Rota dentro para cualquier decisión en 2B. Recoge a cualquier corredor dejado por U1 en 1B. Está preparado para **cubrir** 3B si PU regresa a HP para alguna jugada.

Bola de Fly por la línea de 3B (exterior izquierdo) - U3 sale

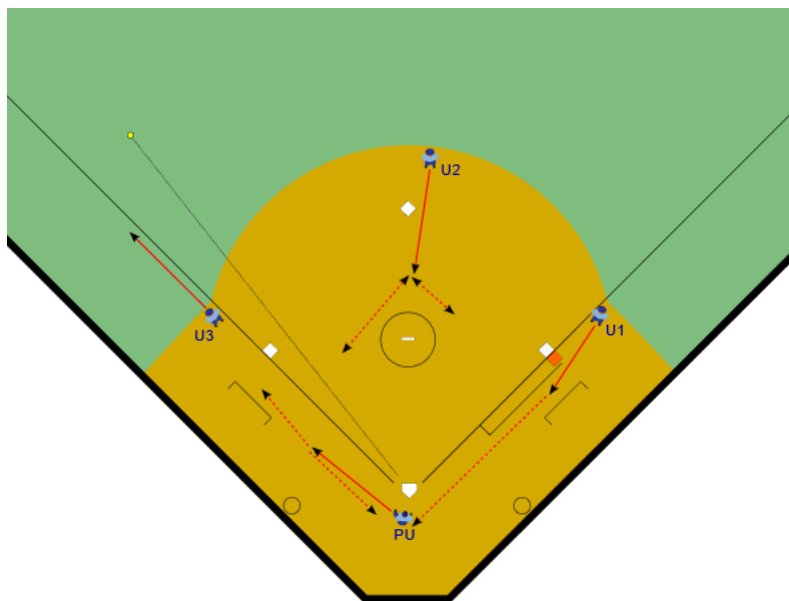


Figura 33 U3 sale; todas las situaciones

- PU - **Sin corredores en base o solo corredor en 1B:** Sigue la bola para ayudar en la cobertura de la atrapada si es preguntado. está preparado para moverse hacia 3B usando un movimiento dinámico para la jugada en 3B. Se asegura que U1 cubre HP.
- PU - **Resto de situaciones:** Se mueve a la zona de espera; está preparado para moverse hacia 3B y usa un movimiento dinámico para la decisión en 3B. Si ocurre una jugada rápida y U1 no le da tiempo de moverse al **POP** para la jugada, vuelve a HP y toma la decisión. Se comunica con el resto de miembros del equipo, indicando la situación de **Cobertura de Regreso** si es necesario.

Nota: El resto de situaciones ocurren con corredores en 2B solo, 3B solo, 1B y 2B, 1B y 3B, 2B y 3B, o 1B, 2B y 3B.

Nota: La posición para ayudar en la atrapada puede ser la zona de espera, por lo que solo se requiere un diagrama de rotación.

Posiciones de los árbitros de base:

- U1 - **Sin corredores en base:** Baja por la línea de foul; está preparado para usar un movimiento dinámico para una posible decisión en 1B. Rota a la posición **POP** en HP una vez que el pasa 2B, siguiendo su carrera hasta 3B.
- U1 - **Con corredores en base:** Baja por la línea de foul; está preparado para usar un movimiento dinámico para una posible decisión en 1B. Una vez que el **BR** toca 1B, rota a la posición **POP** en HP para cualquier decisión sobre los corredores. Está atento a las situaciones en las que el PU vuelve a HP para la decisión, y pueden tener que volver a cubrir 1B.
- U2 - Entra con bucle para cualquier decisión en 2B; es responsable del **BR** en 1B y 2B después que U1 lo haya dejado y vaya hacia HP. Está preparado para **cubrir** 3B si PU tiene que decidir en HP.

Esquema de Rotación de la Mecánica de Cuatro Árbitros

La Mecánica de Cuatro Árbitros se puede memorizar mediante una serie de puntos clave:

- PU
 - Sin corredores, o solo corredor en 1B, observa el batazo al exterior y sigue al **BR** un tercio del camino a 1B, y más allá si es necesario.
 - Usa la posición de espera con corredor en 2B o 3B.
 - Se anticipa a las jugadas en home y usa la posición **POP** cuando es necesario.
 - Se comunica con el equipo, especialmente con U1, cuando se queda en HP o vuelve por una jugada rápida en HP, así como en situaciones de **cobertura**.
- U1
 - Usa el territorio foul de 1B (1BFT) o sale. Nunca necesita el bucle en una **Mecánica de Cuatro Árbitros**.
 - Se comunica con el PU cuando va a HP y lo empuja a 3B. Se aleja de HP cuando el PU indica una situación de **cobertura**.
- U2
 - Puede quedarse fuera cuando no hay corredores y hay un batazo al LF.
 - Debe entrar al cuadro en el resto de situaciones cuando U1 o U3 salen.
 - Cubre 1B cuando U1 sale, y cuando U1 rota a home.
 - Está atento a la **cobertura** (cobertura de 3B cuando el PU está en HP) y U1 baja a HP con el PU en 3B (cobertura de 1B y 2B).
- U3
 - Rota a 2B siempre que U2 sale. Observa al PU y U1 para ver quién cubre el home.
 - Está atento a la **cobertura** (cobertura de 3B cuando el PU está en HP) y U1 baja a HP con el PU en 3B (cobertura de 1B y 2B).
 - Si U1 sale, usa el territorio foul de 3B (3BFT) para mantener la visión de los **Cuatro Elementos Esenciales** y se mueve a la mejor posición de llamada para cualquier posible jugada de toque.

		BF = Cobertura			
		1BFT = 1B Territorio Foul			
		3BFT = 3B Territorio Foul			
Esquema de Rotación - Mecánica 4 Árbitros					
Ítem	Punto Clave	PU	U1	U2	U3
Posición Inicial	Sin corredores en base		1B 5.5m	2BDA 4.5m	3B 5.5m
	Sin corredores en base, corredor en el cuadro		1B 4.5m	2BDA 3.5m	3B 4.5m
	Corredor en base		1B 3.5m foul	2BDA 3.5m	3B 3.5m foul
Movimiento inicial bateo al Cuadro	Sin corredores o corredor solo en 1B	Seguir BR			
	Resto de situaciones	Deja al receptor			
Movimiento inicial bateo al exterior - Roletazo	Sin corredores	Segue el hit	1BFT	LF-Fuera,Dentro	3BFT
	Corredor solo en 1B	Segue el hit	*	Dentro	*
	Resto de situaciones	Deja al receptor	*	*	*
Movimiento inicial bateo al exterior - Atrapable	U1 saliendo - Sin corredores o corredor solo en 1B	Segue el hit	Sale	Dentro	3BFT
	U1 saliendo - resto situaciones	Espera	*	*	*
	U2 saliendo - Sin corredores o corredor solo en 1B	Segue el hit	1BFT	Sale	2B
	U2 saliendo - resto situaciones	Espera	*	*	*
	U3 saliendo - Sin corredores o corredor solo en 1B	Segue el hit	*	Dentro	Sale
	U3 saliendo - resto situaciones	Espera	*	*	*
Movimiento siguiente	Ningún árbitro sale	POP			
	U1 saliendo	POP	Sale	1B y 2B	3B
	U2 o U3 saliendo - sin corredores	Espera/3B	POP	Sale / 2B	2B / Sale
	U2 o U3 saliendo - corredor solo en 1B	3B	POP	2B+1B	2B+1B
	U2 o U3 saliendo - resto situaciones	3B / HP (BF)	POP / BF 1B>2B	2B+1B / BF 3B	2B+1B / BF 3B
Responsabilidad pisa y corre para árbitros	U1 sale	R1			
	U2 sale	R3			R2
	U3 sale	R3			

Figura 34 Esquema de Rotación para Mecánica Cuatro Árbitros

APÉNDICE 5d. Mecánica Cinco y Seis Árbitros

Mecánica Cinco Árbitros

En una **Mecánica de Cinco Árbitros**, los dos árbitros de base y el PU se quedan en el cuadro y rotan alrededor del cuadro según los movimientos de la **Mecánica de Tres Árbitros**. La principal diferencia es que los dos árbitros situados en las líneas de foul del exterior se moverán al exterior para juzgar las bolas de fly, las bolas atrapadas y los jonrones. Esto deja que el resto de árbitros se ocupen de las jugadas en las bases o las jugadas de toque.

Reunión en Home Previa al Juego y Posiciones Entre Entradas

En la reunión en home previa al juego, el ULF se coloca a la izquierda del árbitro de home, y el URF se coloca a su derecha.

Entre entradas, el ULF y el URF se colocan en la línea donde están las posiciones iniciales de U3 y U1. El resto de árbitros usan las mismas posiciones entre entradas que en una **Mecánica de Tres Árbitros**.

Posiciones Iniciales – Árbitros de Base y del Exterior

Ver la **Mecánica de Tres Árbitros** para las posiciones iniciales de U1 y U3.
Ver Fig. 34 ULF y ULR para las mecánicas de cinco y seis árbitros.

La posición inicial preliminar de ULF y URF debe estar delante del exterior, a mitad de camino entre el exterior y el árbitro de base; hasta un metro separado de la línea en territorio válido para tener una visión sin obstáculos del home. Si el LF o el RF están defendiendo cerca, el árbitro del exterior debe estar siempre delante del defensor para juzgar con precisión las bolas atrapadas.

Rotaciones en el Cuadro

Para una Mecánica de Cinco Árbitros, hay 3 árbitros en el cuadro. Para la rotación en las bases, consulte la **Mecánica de Tres Árbitros** cuando ningún árbitro sale.

Cobertura de las Bolas de Fly

ULF/URF – Responsables de todas las decisiones más allá del árbitro de base y detrás de los jugadores del cuadro (fair/foul, atrapada/no atrapada y la posición de la bola que sale del campo de juego). Las responsabilidades no cambian con corredores en base.

Ningún árbitro de base sale.

En cualquier bola de fly al exterior, ambos árbitros del exterior deben correr hacia territorio válido en paralelo a la trayectoria de la bola hasta que obtengan un ángulo de visión de la jugada, tal y como se requiere. Una vez que se determine qué árbitro debe tomar la decisión, deben indicarlo colocando una mano sobre el pecho y/o verbalizándolo.

Responsabilidad Fair/Foul

El árbitro de home tomará todas las decisiones sobre bolas fair/foul hasta la posición inicial de U1 o U3, ULF y URF tomarán el resto de decisiones.

Cuando se siga una bola que sale del campo de juego cerca del poste de foul, hay que mantenerse alejado del poste de foul y en la línea de foul, y asegurarse de tener la profundidad correcta para seguir con precisión la bola bateada sobre el poste o la valla. Para las decisiones de fair o foul, hay que avanzar o retroceder en la línea para juzgar con precisión el vuelo y el bote de la bola.

Mecánica Seis Árbitros

En una **Mecánica de Seis Árbitros**, los tres árbitros de base y el árbitro principal permanecen en el cuadro y rotan alrededor del mismo según la **Mecánica de 4 Árbitros**. La principal diferencia con respecto a la **Mecánica de 4 Árbitros** es que los dos árbitros situados en las líneas de foul del exterior se desplazarán al exterior para juzgar las bolas de fly, las bolas atrapadas y los jonrones. Esto deja a los árbitros restantes para ocuparse de las jugadas en las bases o las jugadas de toque y cualquier otra situación, según sea necesario.

Reunión en Home Previa al Juego y Posiciones Entre Entradas

En la reunión en home previa al juego, el ULF se coloca a la izquierda del árbitro de home, y el URF se coloca a su derecha.

Entre entradas, el ULF y el URF se colocan en la línea donde están las posiciones iniciales de U3 y U1. El resto de árbitros usan las mismas posiciones entre entradas que en una **Mecánica de Cuatro Árbitros**.

Posiciones Iniciales – Árbitros de Base y del Exterior

Ver la **Mecánica Cuatro Árbitros** para las posiciones iniciales de U1, U2 y U3.

Ver Fig 34 ULF y ULR para las mecánicas de cinco y seis árbitros.

La posición inicial preliminar de ULF y URF debe estar delante del exterior, a mitad de camino entre el exterior y el árbitro de base; hasta un metro separado de la línea en territorio válido para tener una visión sin obstáculos del home. Si el LF o el RF están defendiendo cerca, el árbitro del exterior debe estar siempre delante del defensor para juzgar con precisión las bolas atrapadas.

Rotaciones en el Cuadro

Para una **Mecánica de Seis árbitros** no hay rotaciones en las bases.

Cobertura de las Bolas de Fly

ULF/URF – Responsables de todas las decisiones más allá del árbitro de base y detrás de los jugadores del cuadro (fair/foul, atrapada/no atrapada y la posición de la bola que sale del campo de juego). Las responsabilidades no cambian con corredores en base.

Ningún árbitro de base sale.

En cualquier bola de fly al exterior, ambos árbitros del exterior deben correr hacia territorio válido en paralelo a la trayectoria de la bola hasta que obtengan un ángulo de visión de la jugada, tal y como se requiere. Una vez que se determine qué árbitro debe tomar la decisión, deben indicarlo colocando una mano sobre el pecho y/o verbalizándolo.

Responsabilidad Fair/Foul

El árbitro de home tomará todas las decisiones sobre bolas fair/foul hasta la posición inicial de U1 o U3, ULF y URF tomarán el resto de decisiones.

Cuando se siga una bola que sale del campo de juego cerca del poste de foul, hay que mantenerse alejado del poste de foul y en la línea de foul, y asegurarse de tener la profundidad correcta para seguir con precisión la bola bateada sobre el poste o la valla. Para las decisiones de fair o foul, hay que avanzar o retroceder en la línea para juzgar con precisión el vuelo y el bote de la bola.

Mecánica Cinco y Seis Árbitros - Área de Cobertura Bolas de Fly ULF y URF

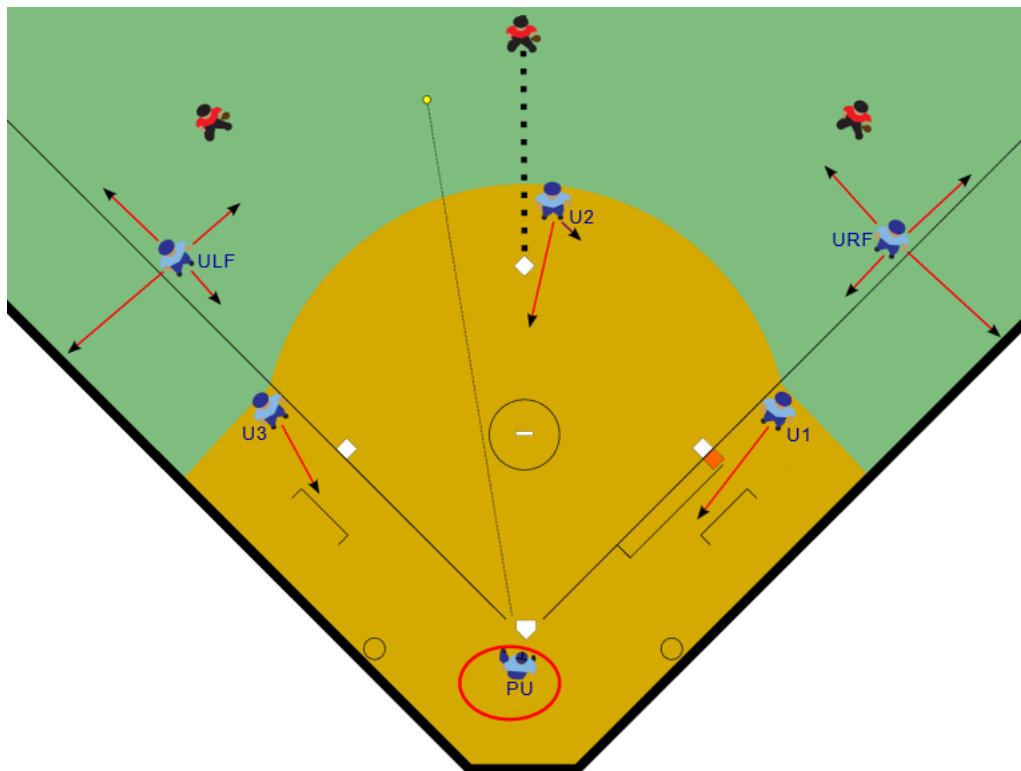


Fig 34 ULF y URF para mecánicas de Cinco y Seis Árbitros

