

The background of the page features a series of curved, parallel lines in shades of blue and maroon, creating a sense of motion and depth. The WBSC logo is centered in the upper half of the page.

WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Game Time!

**MANUAL ARBITRAJE WBSC
- SOFTBOL – Guía de
Aprendizaje de Fundamentos**

Ene 2026

Índice

Declaración del Objetivo del Programa de Árbitros de la WBSC	6
Prólogo	7
Reconocimiento	7
Módulo 1 – SER ÁRBITRO.....	8
1.1 ¿Por qué ser árbitro?	8
1.2 Requisitos previos para un buen arbitraje	8
1.3 Consejos útiles para árbitros	9
1.4 Resumen del Módulo	10
Módulo 2 – QUÉ SIGNIFICA SER ÁRBITRO DE LA WBSC.....	11
2.1 Código Ético del Árbitro	11
2.2 Ética	11
2.3 Responsabilidades y expectativas.....	13
2.4 Preparación Mental y estrategia del juego	14
2.5 Interacción con otros.....	15
2.6 Comportamiento	16
2.7 Resumen del Módulo	16
Módulo 3 - DEFINICIONES	17
3.1 Posición y Movimiento	17
3.2 Angulos y Distancias.....	19
3.3 Movimiento	19
3.4 Seguimiento y timing.....	20
3.5 Terminología específica del juego.....	21
3.6 Señas	25
3.7 Gestión del Juego	26
3.8 Campo de Juego.....	27
3.9 Resumen del Módulo	27
Módulo 4 - UNIFORMES	28
4.1 Uniforme y apariencia	28
4.2 Resumen del Módulo	29
Módulo 5 – PREPARACIÓN PREVIA AL JUEGO	30
5.1 Acondicionamiento físico y mental	30
5.2 Procedimientos previos al juego.....	32
5.3 Inspección de equipamiento	33

5.4	Resumen del Módulo	33
Módulo 6 – GESTIÓN DEL JUEGO		34
6.1	Gestión del juego dentro del ámbito de la WBSC.....	384
6.2	Mantenimiento del ritmo del juego.....	385
6.3	Comunicación eficaz.....	385
6.4	Arbitraje preventivo	385
6.5	Confiscaciones / Forfeirs	386
6.6	Protestas	386
6.7	Expulsiones.....	387
6.8	Clima y condiciones	38
6.9	Procedimientos posteriores al juego	39
6.10	Resumen del Módulo	40
Módulo 7 - SEÑAS.....		41
7.1	Señas básicas del árbitro	42
7.2	Señas entre Árbitros	60
7.3	Tablas Resumen de Señas	65
7.4	Ejercicios Prácticos para Dominar las Señas	66
7.5	Dominio de Señas.....	66
7.6	Resumen del Módulo	67
Módulo 8 – ZONA DE STRIKE.....		68
8.1	Zona de Strike	68
8.2	Resumen del Módulo	69
Módulo 9 - MECÁNICAS		70
9.1	Mecánica General	70
9.2	Cobertura de Foul y Fly - Cuadro.....	74
9.3	Errores de concentración y timing	74
9.4	Pisa y Corre	75
9.5	Directrices para Árbtiros	76
9.6	Mecánica de Home	77
9.7	Movimiento en Home	85
9.8	Consejos Útiles para Árbitros de Home	90
9.9	Mecánica de Bases.....	91
9.10	Consejos Útiles para Árbitros de Bases	100
9.11	Resumen del Módulo	101
Módulo 10 – CONTROL PROFESIONAL		102
10.1	Criterio profesional y responsabilidad	102

10.2	Comunicación	1023
10.3	Control del Juego	105
10.4	Pedir Ayuda.....	105
10.5	Arbitraje Proactivo.....	106
10.6	Jugada de Tiempo (Carrera que Cuenta)	106
10.7	Rotación de la Bola y Gestión de la Bola del Árbitro de Home	108
10.8	Seña de ‘No Lanzar’	109
10.9	Dar la Cuenta	110
10.10	Resumen del Módulo	110
Módulo 11 – MANEJO DE SITUACIONES DE JUEGO		111
11.1	Jugadas de Apelación.....	111
11.2	Atrapada.....	112
11.3	Consulta de Swing	113
11.4	Conferencias	114
11.5	Bola Muerta y Situaciones de Bola Muerta en Home	114
11.6	Lazamiento Ilegal.....	116
11.7	Infield Fly	116
11.8	Base por Bolas Intencional	116
11.9	Interferencia y Obstrucción.....	116
11.10	Tie-Break – Regla de Desempate	117
11.11	El Círculo del Lanzador	117
11.12	Resumen del Módulo	117
Módulo 12 – MANEJO DE LA TARJETA DE ALINEACIÓN.....		118
12.1	Manejo de la Tarjeta de Alineación	118
12.2	Qué deben registrar los Árbitros.....	120
12.3	Cómo dar los cambios a los anotadores - ejemplos	121
12.4	Árbitro fuera del campo (Si es utilizado)	121
12.5	Resumen del Módulo	122
Módulo 13 – PROTOCOLO DEL RELOJ DE VEINTE (20) SEGUNDOS		123
13.1	Propósito del Reloj de Veinte Segundos	123
13.2	Reloj	123
13.3	Lanzador	124
13.4	Bateador.....	124
13.5	Cantar “TIEMPO”	125
13.6	No sujeto a revisión, apelación ni protesta.....	125
13.7	Resumen del Módulo	125

Módulo 14 - Apéndice 1 SISTEMA UN ÁRBITRO – MECÁNICA EN CAMPO	126
Módulo 15 - Apéndice 2 SISTEMA DOS ÁRBITROS – MECÁNICA EN CAMPO	127
Módulo 16 - Apéndice 3 SISTEMA TRES ÁRBITROS – MECÁNICA EN CAMPO	128
Módulo 17 - Apéndice 4 MECÁNICA AVANZADA Y FILOSOFÍA PARA ÁRBITROS Y ENTRENADORES DE ÉLITE.....	129
Módulo 18 - Apéndice 5 SISTEMAS TRES, CUATRO, CINCO Y SEIS ÁRBITROS – MECÁNICA EN CAMPO.....	130

Declaración del Objetivo del Programa de Árbitros de la WBSC

El objetivo del Programa de Árbitros de la WBSC es mejorar la calidad general del arbitraje en todo el mundo mediante:

- Identificación, observación, evaluación y formación de árbitros para las designaciones Nacionales, Regionales y Campeonatos Mundiales.
- Garantizando la consistencia en la interpretación de las reglas de softbol de la WBSC y las mecánicas del arbitraje.
- Promoviendo una mejor comunicación entre árbitros, entrenadores y administradores de la WBSC.
- Ofreciendo el mejor material educativo disponible a los árbitros de todo el mundo para promover la excelencia arbitral y mejorar el juego.

Prólogo

Existen reglas para jugadores, entrenadores, árbitros y aficionados por igual. Gobiernan tanto la ofensiva como la defensiva, no para obstaculizar ni restringir el juego, sino para garantizar que se desarrolle de manera justa, sin que ningún equipo obtenga una ventaja indebida. Las reglas constituyen el marco que protege la integridad del béisbol y el softbol.

Los árbitros son los guardianes imparciales de estas reglas. Su responsabilidad es aplicarlas sin favoritismo, sesgo ni emoción, garantizando que la imparcialidad prevalezca en el campo. El orgullo por el buen juicio y la mecánica definen el oficio del árbitro. La mecánica abarca el posicionamiento, las señas, el esfuerzo, la gestión del juego y la actitud. En conjunto, estos elementos reflejan el profesionalismo y la dedicación que cada árbitro aporta al deporte. La mecánica es, en definitiva, la esencia del arbitraje.

Este manual se ha preparado con el objetivo de que los árbitros ya posean una comprensión básica del softbol: sus reglas, señas y mecánica básica. Sin embargo, el conocimiento del reglamento es solo una parte para convertirse en un árbitro completo. Un arbitraje eficaz requiere un enfoque holístico en el que los objetivos, la mecánica, el posicionamiento, las reglas y, sobre todo, la actitud del árbitro trabajen en armonía. Ningún elemento por sí solo ofrece todas las respuestas, al igual que ningún recurso puede abarcar todas las situaciones, ni debemos esperar que lo haga.

Este manual no es, ni nunca será, realmente completo. A medida que el juego evoluciona, también lo hace el arte y el oficio del arbitraje. Considere este manual como una guía y un punto de referencia fiable, diseñado para apoyar su crecimiento, fortalecer sus decisiones y acompañarle en su trayectoria como árbitro.

Reconocimiento

Durante más de dos décadas, este manual ha sido moldeado, perfeccionado y fortalecido por una apasionada comunidad de árbitros de softbol de todo el mundo. Hoy en día, no es el trabajo de una sola persona, sino el logro colectivo de muchas personas que han compartido generosamente su tiempo, sabiduría y experiencia en busca de un mismo objetivo: ayudar a cada árbitro a alcanzar su máximo potencial.

A los árbitros veteranos, cuyas valiosas perspectivas provienen de miles de entradas detrás del plato y en las bases: gracias. Vuestra experiencia ha sentado las bases de este trabajo.

A los instructores, asesores y coordinadores de árbitros que han impulsado continuamente estándares más altos, una guía más clara y una formación más sólida: vuestra dedicación ha enaltecido no solo este manual, sino la profesión misma del arbitraje.

A todos los voluntarios que revisaron borradores, comprobaron la redacción, debatieron interpretaciones y garantizaron la precisión ante los cambios de reglas y las expectativas en constante evolución: vuestra contribución desde la sombra ha marcado la diferencia.

Y finalmente, a todos los árbitros -pasados, presentes y futuros- que se acercan a este oficio con orgullo, humildad y ganas de aprender: este manual os pertenece. Que os acompañe en el camino, os impulse en vuestras decisiones y os recuerde que cada partido arbitrado contribuye al legado perdurable de nuestro deporte.

Saludos. *Comisión de Árbitros de Softbol de la WBSC*

Módulo 1 - SER ÁRBITRO

Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Describir las razones de por qué la gente quiere ser árbitro.
- Comprender los requisitos para un buen arbitraje.
- Conocer los principios básicos de lo que se debe y no se debe hacer en el arbitraje.

1.1 ¿Por qué ser un árbitro?

Hay muchas razones por las que las personas eligen ser árbitros. Estas son algunas:

- Deseo de contribuir al deporte.
- Un familiar forma parte de un equipo.
- Apelar a un sentido de justicia.
- Necesidad de respeto.
- Para destacar en algo y ser reconocido.
- Para formar parte de un equipo y fomentar la camaradería.
- Para mantenerse involucrado en el deporte.
- Para obtener ingresos adicionales.

Una de las razones anteriores puede ser la motivación principal o puede ser otra. Cada árbitro tiene su propia razón para arbitrar. Independientemente de cuál sea, todos los árbitros pueden esforzarse por ser el mejor árbitro posible. Este manual está escrito para ayudarte a sacar lo mejor de ti mismo y alcanzar tus metas.

Al establecer metas, hay que asegurarse de que sean alcanzables, realistas y medibles; es decir, que puedas saber cuándo te estás acercando a lograr lo que deseas. Trabaja en tu mejora paso a paso, mejora un aspecto y luego pasa al siguiente.



“¡El arbitraje es el único trabajo en el que una persona puede ser perfecta la primera vez y luego mejorar con los años!”

Así que quieres ser un árbitro...

- | | | |
|----------|------------------------|--|
| U | UNIFORMIDAD | – mantener consistencia |
| M | MOVILIDAD | – mantener el dinamismo y la posición |
| P | PRIDE / ORGULLO | – ser profesional en actitud y vestimenta |
| I | INCUESTIONABLE | – tener confianza en sí mismo, sin ser el centro de atención |
| R | REPASAR | – el reglamento y este manual con regularidad |
| E | EXCELENCIA | – esforzarse continuamente por ser mejor! |

1.2 Requisitos previos para un buen arbitraje

Todo árbitro presta un servicio a sus colegas, a las ligas a las que sirve y a los managers, jugadores y espectadores del softbol. En el desempeño de sus funciones, un árbitro competente asumirá diversas funciones.

- En primer lugar, un árbitro es la Marca o Imagen que representa a su liga, organismo Estatal/Provincial, organismo Nacional, la comunidad de árbitros y el Softbol. Desde el momento en el que los árbitros entran al estadio, se les juzgará a ellos y a todas las organizaciones que representan por su apariencia y comportamiento. La primera impresión siempre es importante.
- En Segundo lugar, un árbitro es quien Toma Decisiones. La esencia del arbitraje reside en la capacidad de observar el juego y tomar decisiones oportunas basadas en dichas observaciones y en las reglas de softbol. Sus decisiones deben tomarse de forma justa, imparcial, sin emociones ni sesgos y dentro del espíritu de las reglas.
- Tercero, un árbitro debe ser un buen comunicador. Debe ser capaz de hablar y escuchar eficazmente a su(s) compañero(s), jugadores y entrenadores. Los árbitros también deben usar señas adecuadas y fáciles de reconocer.
- Finalmente, los árbitros son Jugadores de Equipo. Deben apoyar a sus compañeros estando siempre disponibles para ayudarlos y no ofrecer sugerencias ni opiniones sobre sus decisiones a menos que se les consulte. Como cualquier buen jugador de equipo, trata de ayudar a sus compañeros. Predica con el ejemplo... ¡Hazlo bien!

Para desempeñar eficazmente estas funciones, un buen árbitro debe poseer sólidas habilidades y actitudes, como se detalla a lo largo de este manual.

1.3 Consejos útiles para árbitros

Qué hacer:

- | | |
|---|---|
| ☒ Estudiar las reglas regularmente | ☒ Evitar conversaciones innecesarias con jugadores y managers |
| ☒ Enorgullecerse de su trabajo y apariencia | ☒ Conocer el estadio y las reglas del campo |
| ☒ Esforzarse siempre en mejorar tú mismo y tu arbitraje | ☒ Recordar que un mal día pasa y mañana es un nuevo comienzo |
| ☒ Mantener la condición física | ☒ Mantener limpios el home, las bases, y la goma de lanzar |
| ☒ Esforzarse | ☒ Mantener la vista en la bola y dominar la jugada |
| ☒ Ser siempre accesible | ☒ Mantenerse siempre concentrado |
| ☒ Ser cortés, pero firme (controlar el juego) | ☒ Ser claro, preciso y elocuente al tomar decisiones |
| ☒ Mantenerse en alerta en pensamiento y acción | ☒ Trabajar con lo(s) compañero(s) y apoyarlo(s) |
| ☒ Ser veraz | ☒ Limpiar tu equipo - gorra, zapatos, bolsa de bolas y uniforme |
| ☒ Ser puntual | ☒ Usar la energía necesaria para que una decisión sea creíble, pero nunca avergonzar a un jugador |



¡Asumir que el desempeño siempre está siendo evaluado!

Qué no hacer:

- | | |
|--|---|
| ☒ Salir al campo con resentimiento o mala actitud | ☒ Dudar de tu compañero en cualquier momento, dentro o fuera del campo |
| ☒ Ser demasiado técnica. Que un coach te escuche no significa que te entienda | ☒ Intentar hablar mejor que los jugadores, coaches o managers. Dejar que hablen y, cuando hayan dicho suficiente, hacer que jueguen |
| ☒ Cantar el strike demasiado alto cuando el bateador hizo un swing obvio y falla | ☒ Tomar cualquiera de tus decisiones demasiado pronto. Es mejor esperar y tomar la decisión correcta que cambiar de decisión |
| ☒ ¡Poner excusas a cualquier en cualquier momento! No servirá de nada | ☒ Necesidad de escuchar todo lo que se dice o responder a los espectadores |
| ☒ Buscar problemas. ¡Encontrarás muchos sin buscarlos! | ☒ Decir a los jugadores qué hacer o cómo jugar en su posición. Tu rol es solo arbitrar |
| ☒ Ser perezoso. Nadie respeta ni aprecia a un árbitro que no se esfuerza. | ☒ Molestar a cualquier jugador. Genera fricción entre árbitros y jugadores. Evita a los jugadores (y managers) que buscan una discusión |



“Lo que importa no son los errores que cometemos, sino cómo aprendemos de los errores que cometemos nosotros y los demás”

“El conocimiento es de dos tipos: conocemos un tema nosotros mismos o sabemos dónde encontrar información sobre él”.

1.4 Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Comprender por qué las personas se convierten en árbitros y reconocer las cualidades personales que sustentan un buen arbitraje.
- Identificar los requisitos clave para un arbitraje exitoso, incluyendo la actitud, el desarrollo personal y el establecimiento de objetivos.
- Revisar las recomendaciones prácticas que guían el comportamiento profesional dentro y fuera del campo.

Módulo 2 – QUÉ SIGNIFICA SER UN ÁRBITRO WBSC

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Defender la ética profesional, la integridad y la imparcialidad.
- Demostrar respeto, Constancia y profesionalismo en todo momento.
- Mantenerse física, mental y profesionalmente preparado para todas las designaciones.

2.1. Código Ético de los Árbitros

El Programa de Árbitros de la WBSC responsabiliza de la conducta ética en el softbol a:

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| • Árbitros | • Medios de comunicación |
| • Miembros del equipo | • Educadores |
| • Administradores | • Padres |
| • Espectadores | • Patrocinadores |

El árbitro WBSC debe actuar como árbitro imparcial en las Competiciones de softbol y desempeñar sus funciones con:

- ☒ Precisión
- ☒ Consistencia
- ☒ Objetividad
- ☒ El más alto sentido de integridad

El Programa de Árbitros de la WBSC reconoce que, para preservar y fomentar la confianza en el profesionalismo y la integridad del arbitraje, todos los árbitros deben fomentar un comportamiento ético.

De acuerdo con el *Código de Ética del Arbitraje*, los árbitros tienen derecho a esperar que:

- Su salud y seguridad son primordiales.
- Son tratados con cortesía, respeto y transparencia.
- No se les asigna o recomienda a un nivel de competición superior a su nivel de capacidad.
- Tienen acceso a oportunidades de superación personal.

2.2. Ética

Los siguientes Principios Éticos de Comportamiento se aplican a los Árbitros WBSC:

- Respetar los derechos, la dignidad y el valor de todo ser humano, independientemente de su edad, género, raza, religión o capacidad.
- Abstenerse de cualquier práctica discriminatoria basada en la edad, género, raza, religión o capacidad.
- Cooperar y ser profesional en su relación con sus compañeros, tanto dentro como fuera del campo, y no hacer nada que los avergüence.
- Abstenerse de criticar negativamente el desempeño y la conducta de cualquier árbitro en el campo.

- Ser profesional en su apariencia y comportamiento, y asumir la responsabilidad de todas las acciones tomadas.
- Demostrar altos estándares en el lenguaje, comportamiento, puntualidad, preparación y presentación.
- Demostrar control, respeto, dignidad y profesionalismo hacia todos los involucrados en el softbol (incluidos deportistas, entrenadores, oficiales, anotadores, administradores, medios de comunicación, padres y espectadores) y animar a otros árbitros a demostrar las mismas cualidades.
- Ser cortés, respetuoso y abierto a la discusión y a la interacción.
- Honrar todas las designaciones y presentarse en el lugar del partido al menos 60 minutos antes de la hora del juego.
- Estar preparado física y mentalmente.
- Abstenerse de hacer comentarios o realizar cualquier acción que menoscabe a la WBSC y a sus directivos.
- No fumar ni masticar tabaco en el campo de juego ni en sus inmediaciones, ni beber alcohol el día del partido.
- Abstenerse del uso de sustancias prohibidas o ilegales.
- Abstenerse de cualquier forma de acoso. Esto incluye acoso explícito, implícito, verbal y no verbal.
- Evitar cualquier situación que pueda generar un conflicto de intereses.
- Actuar dentro de las reglas y el espíritu del softbol.
- Cumplir y respetar las regulaciones que gobiernan el softbol y el deporte en general, así como a las organizaciones e individuos que las administran.
- Abstenerse de cualquier forma de abuso personal hacia los atletas. Esto incluye abuso verbal, físico y emocional.
- Priorizar la seguridad y el bienestar de los participantes.
- Asegurarse de que el equipamiento y las instalaciones cumplan con los requisitos de las reglas y las normas de seguridad.
- Comprometerse a brindar un servicio de Calidad al arbitraje y a la WBSC, buscando la mejora continua de sus conocimientos y habilidades mediante el estudio, el rendimiento, la evaluación y la actualización periódica de sus competencias.
- Mantener y mejorar sus habilidades arbitrales.
- Observar el trabajo de otros árbitros para adquirir conocimientos, nuevas habilidades o mecánicas eficaces.
- Estudiar las reglas con diligencia, consultando los reglamentos y los libros de casos, y preguntar en caso de duda. Recuerde siempre que “ninguna pregunta es tonta”.
- Ser imparcial.
- Ser justo y objetivo en sus decisiones, tomándolas sin importar el marcador.
- Mostrar preocupación y precaución por los atletas enfermos y/o lesionados. Llame al personal médico al campo inmediatamente.
- Fomentar la inclusión y acceso a todas las áreas del arbitraje.
- Recordar que, si bien su labor como árbitro es importante, debe comportarse de tal manera que la atención del público se centre en quienes juegan el deporte y no en usted mismo.
- Ser un modelo positivo para el softbol y el arbitraje, y tener siempre presente que representa a su país y al Programa de Árbitros de la WBSC.

- La conducta personal en el campo, en los estadios y en los eventos y reuniones de softbol debe ser irreprochable.
- Tener en cuenta que el juego es más importante que los deseos de cualquier jugador o entrenador, o las ambiciones de cualquier árbitro.
- Vestirse y mantener una apariencia acorde con la dignidad e importancia del deporte y la WBSC.
- Ser justo, pero no autoritario; cortés, pero no indulgente; positivo, pero nunca grosero; digno, pero nunca arrogante; y tranquilo, pero siempre en alerta.
- Campeonatos Mundiales y Regionales:
 - Asistir a las Ceremonias de Apertura y Clausura cuando se le solicite.
 - Formar parte del equipo de árbitros dentro y fuera del campo.
 - Seguir el protocolo internacional dondequiera que se celebre un campeonato.
 - Ser siempre cortés con todos los miembros del comité anfitrión, autoridades y patrocinadores.

2.3. Responsabilidades y expectativas

Los árbitros de la WBSC deben buscar continuamente la superación personal mediante el estudio del juego, las reglas y las mecánicas aceptadas del arbitraje.

Los árbitros deben mantenerse al día con la forma en que se juega, las nuevas estrategias que se adoptan, las nuevas habilidades que se utilizan y las tendencias de los jugadores.

Los árbitros necesitan conocer las reglas, su propósito, el espíritu con el que deben aplicarse y la imparcialidad que debe adoptarse en su aplicación.

El uso de las mecánicas aceptadas permite a los árbitros estar en la mejor posición posible y comunicar sus decisiones con claridad.

El arbitraje es una combinación de ciencia y arte. Los ángulos, las distancias y las [posiciones iniciales](#) son ciencia; las [señas](#), manteniendo los elementos básicos, pueden emplear un toque artístico individual que permita mostrar la personalidad del árbitro. Los árbitros no están hechos para ser robots.

Los árbitros deben presentarse siempre de forma profesional, cortés y accesible, a la vez que toma decisiones con firmeza, sin mostrar arrogancia.

Un árbitro es parte del equipo arbitral y del juego. Los árbitros deben asegurarse de:

- Apoyar a sus compañeros.
- Permitir que el juego se desarrolle de forma segura y justa.
- No permitir que ningún jugador, entrenador o administrador influya injustamente en un juego ni en ninguno de sus participantes.
- Gestionar los conflictos con rapidez y dignidad para todos los involucrados.

Todo lo que hace un árbitro se reflejará en sí mismo, sus compañeros, el juego y su federación u organización. Siempre hay que tener en cuenta que representa a más que a sí mismo.

Como árbitro, cometerá errores de vez en cuando. Esto no debería avergonzarlo ni obligarlo a buscar perdón. Es humano equivocarse de vez en cuando. Debemos aprender de nuestros errores y esforzarnos más para reducirlos.

2.4. Preparación Mental y estrategia del juego

La preparación mental es tan importante como la preparación física para un partido. Un árbitro debe comprender la teoría de las reglas y la mecánica. Los partidos no se desarrollan en el vacío, por lo que las reglas no pueden captar fácilmente todas las situaciones. Conocer la intención y el espíritu de la regla puede ayudar a abordar esas zonas grises.

Lo mismo ocurre con la mecánica. Los diagramas nos empujan a asumir que la marca X es el mejor punto donde debemos estar. La X es simplemente un indicador de dónde estar en una situación ideal. Las situaciones ideales rara vez ocurren, por lo que debes adaptarte a dónde está la bola, dónde están los defensores y dónde podría estar el corredor. Si conoces la teoría y mantienes los [Cuatro Elementos Esenciales](#) en frente a ti (la bola, el jugador defensivo, el jugador ofensivo y la base o el área de la jugada), estarás en una buena posición para ver la jugada. Piensa en un área ovalada en lugar de en una X. Imagina que estás viendo los [Cuatro Elementos Esenciales](#) a través del marco de una ventana, muévete para mantenerlos dentro de la ventana y observa cómo interactúan.

Antes de cada juego, visualiza cómo arbitrarás; prepara una estrategia basándote en tu conocimiento de los equipos, jugadores, nivel de juego, historial de Juegos, lo que está en juego (play-off, Campeonato Nacional o Mundial) y quiénes son tus compañeros. Piensa en cómo manejarás ciertas situaciones como [obstrucciones](#), [interferencias](#), confrontaciones y jugadas cerradas.

Despeja tu mente de problemas personales y déjalos atrás. Olvídate de los prejuicios personales. Si ha habido problemas en el pasado entre tú, un jugador o un entrenador, olvídale y empieza de cero.



Prepárate. Visualízate siendo el árbitro que quieres ser.

Imagínate en una situación difícil. Imagínate tomando las riendas, gestionando y resolviendo. Imagínate esforzándote, estando en una posición perfecta y hacienda una [seña](#) clara y concisa. Cuando surjan situaciones, “ya habrás pasado por eso” en tu mente y sabrás cómo actuar.

Siempre céntrate en lo que puedes controlar. No te distraigas. Si hace calor, empieza a hidratarte unas horas antes. Si arbitras en un torneo, empieza a hidratarte días antes del inicio. Planea comer cuando te resulte más cómodo. No permitas que la falta de preparación física arruine tu preparación mental.

En momentos de duda, concéntrate solo en lo que puedes cambiar, no en lo que no puedes. Cometerás errores, pero aferrarte a esos pensamientos afectará tu concentración o la siguiente decisión. Revivir la última decisión puede hacerte compensar, ya que como árbitros podemos y debemos decidir cada jugada basándonos en sus méritos.

Nunca subestimes el poder del pensamiento positivo, en lugar de repetir la última decisión que tomaste. Eso te ayudará a retomar el rumbo. Repítete que sabes cómo hacerlo, vuelve a lo básico y espera que la siguiente decisión sea la misma.

2.5. Interacción con otros

2.5.1. Compañeros Árbitros

Ser miembro de un equipo de árbitros es como ser parte de una sociedad. Aunque no siempre estén de acuerdo o completamente de acuerdo, están juntos para lograr el resultado deseado: un partido bien arbitrado. Algunas cosas que pueden hacer para asegurar una sociedad que funcione son:

- Tener una visión global.
- Ser respetuoso, tratar a los demás como te gustaría que te trataran a ti.
- Dejar de lado los prejuicios y sesgos.
- Trabajar juntos, comunicarse y mantener un frente unido.
- Apoyarse mutuamente: esforzarse por comprender las diferencias culturales y de idioma.

2.5.2. Entrenadores

Árbitros y entrenadores tienen un rol en cada juego. Comprender cómo se relacionan esos roles puede ayudarte a comprender el rol del entrenador y cómo podéis trabajar mejor juntos. Intentar siempre:

- Olvidar cualquier comentario negativo que hayas escuchado sobre un entrenador.
- Tener en cuenta el origen de las preguntas o afirmaciones del entrenador. Su trabajo es defender y motivar a sus jugadores.
- Ser profesional y así recibirás un trato profesional.
- Ver al entrenador como un profesional y él hará lo mismo.
- Usar todas tus habilidades de comunicación; ser un buen oyente.
- Reconocer el esfuerzo del entrenador.
- Mostrar empatía.
- Mantener la calma.
- Mantener el control; gestionar la situación.
- Mantener las conversaciones uno a uno.
- Escuchar y esperar a que el entrenador haga su pregunta primero y responder solo a sus preguntas.

2.5.3. Jugadores

El juego necesita árbitros y jugadores, por lo que deben encontrar la manera de llevarse bien. Algunas cosas que se pueden hacer para tener una buena relación con los jugadores:

- Tratarlos con respeto.
- Entender que, en la mayoría de los casos, su motivación es ganar.
- Ser consciente de los comentarios: mantener los comentarios de carácter general.
- Reconocer discretamente una buena jugada.
- Reconocer el juego limpio y las demostraciones de deportividad.
- Permitirles que inicien las conversaciones.
- Ignorar conversaciones entre jugadores que no te involucren directamente; pero
- Intervenir cuando las conversaciones se tornen antideportivas para evitar que arrecien.

2.5.4. Fanáticos/Público

La afición está ahí para animar y apoyar a su equipo. Verá las cosas con el corazón, no con los ojos. Si hay algún problema con el público, que lo resuelva el equipo local o los oficiales del torneo.



Los árbitros no pueden ganar intentando controlar a los fanáticos.

Entren y salgan del campo en grupo, ignorando los comentarios del público y, si hay fanáticos, no haga comentarios sobre el partido. *Si el partido se calienta, abandone el campo por el dugout del equipo ganador, especialmente si solo hay entrada por los dugouts.*

2.6. Comportamiento

Como árbitro, debes comportarte profesionalmente tanto dentro como fuera del campo. Se te considera un representante de la organización a la que perteneces. Siempre viste y habla de manera apropiada.

Incluso si solo estás viendo un partido como aficionado, es importante que todos en el estadio sepan que eres árbitro. Asegúrate de no comentar sobre el trabajo de los árbitros. Y lo más importante, NO hagas ningún comentario sobre una jugada o decisión.



Da ejemplo a los demás. Podrías ser el primer oficial que alguien vea en el estadio. Causa una buena primera impresión que perdure.

2.7. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Comprender el Código de Ética de la WBSC y las expectativas de conducta.
- Reconocer las responsabilidades profesionales relacionadas con el comportamiento, la preparación y la imparcialidad.
- Aplicar principios éticos en las interacciones con jugadores, entrenadores, oficiales y compañeros.

Módulo 3 – DEFINICIONES

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Comprender y utilizar correctamente las definiciones y la terminología comunes en el arbitraje.

Es importante comprender las definiciones utilizadas en este manual, ya que estos términos se utilizan en todo el manual. Garantizan un entendimiento común, por lo que los árbitros deben familiarizarse con estas definiciones antes de continuar con los módulos posteriores.

3.1. Posición y Movimiento

3.1.1. Teoría de los Cuatro Elemento Esenciales (FEET)

Los cuatro componentes que cada árbitro tiene que observar con una visión sin obstáculos para tomar una decisión precisa:

- La bola
- El jugador defensivo
- El jugador ofensivo (corredor/bateador-corredor)
- La base o el área de la jugada

Uso: Colocarse de modo que los cuatro elementos permanezcan en su campo de visión. Ajustar la posición a medida que estos elementos se mueven para mantener un ángulo de visión óptimo.



Principio Clave: Mantener los Cuatro Elementos Esenciales en frente.

3.1.2. Preparación Previa al Lanzamiento (PPP)

La **Preparación Previa al Lanzamiento** es la preparación mental y posicional que un árbitro realiza antes de cada lanzamiento. Implica evaluar brevemente la situación actual del juego —como el número de outs, el conteo, la ubicación de los corredores y las posiciones de los defensores— para anticipar las posibles jugadas y garantizar que el árbitro esté preparado para moverse eficientemente y tomar decisiones precisas. Una preparación eficaz previa al lanzamiento ayuda a los árbitros a mantenerse concentrados, atentos y posicionarse para tener la mejor visión posible del desarrollo de la jugada.

3.1.3. Postura del árbitro de home

La posición del árbitro establecida detrás del receptor antes de que baje a la [posición de espera](#).

3.1.4. Slot

El área entre el receptor y el bateador en la que el Árbitro de Home se posiciona.

3.1.5. Zona de Strike

El espacio sobre cualquier parte del home entre la parte inferior del esternón y la parte inferior de la rótula del bateador, cuando el bateador asume su [posición natural de bateo](#).

La [posición natural de bateo](#) es la posición tomada después que el lanzamiento es soltado cuando el bateador está decidiendo si hacer swing.

Para más información, ver el módulo [Zona de Strike](#).

3.1.6. Posición Natural de Bateo

La posición que adopta un bateador al prepararse para batear, después que el lanzador ha soltado la bola. No se trata de la postura exagerada que algunos bateadores adoptan inicialmente, sino de su postura de bateo.

3.1.7. Posición Inicial

La posición y postura inicial del árbitro de base antes de cada lanzamiento. Esta posición le permite ver al lanzador, bateador, receptor y a los corredores, mientras está listo para moverse de forma eficiente ante cualquier posible jugada.

3.1.8. Posición de Observación (Posición Primaria)

El lugar al que se mueve un árbitro mientras observa el desarrollo de una jugada. Desde aquí observa la jugada y se prepara para moverse a la [posición de llamada](#) si es necesario. Piense en esto como un área ovalada en lugar de un punto fijo; puede ajustarse dentro de esta área a medida que se desarrolla la jugada. Los factores que determinan cómo se mueve un árbitro están directamente relacionados con su altura y su agilidad, y pueden dar lugar a distintas posiciones o movimientos por parte de cada árbitro.

3.1.9. Posición de Llamada

La posición final para hacer una llamada en una jugada. Esto es donde se detiene, se coloca, se ve la jugada completa antes de [señalar](#) la decisión.

3.1.10. Posición de Ajuste (Posición de listo)

La posición de listo se toma inmediatamente antes de hacer una llamada.

- En Bases: Pies separados a la anchura de los hombros, rodillas flexionadas, manos a la altura del cinturón, peso equilibrado y listo para moverse.
- En Plate: Posición agachada con los ojos en la parte superior de la [zona de strike](#), el cuerpo quieto, [siguiendo](#) el lanzamiento.

3.1.11. Posición de Espera (Holding Zone)

Posición temporal en [territorio foul](#) donde un árbitro **espera activamente** mientras se desarrolla una jugada, para decidir qué base requiere cobertura. Piense en esto como un área ovalada aproximadamente a medio camino entre las bases, a **4-5 metros** (12-15 pies) de la línea de foul.

Propósito: Permite al árbitro ver los [Cuatro Elementos Esenciales](#) y moverse de forma eficiente a la base adecuada para la siguiente jugada. **Los árbitros deben estar activos y atentos en esta área.**



Esta no es nunca una posición de llamada – debes moverte desde aquí para hacer cualquier llamada.

3.2. Ángulos y Distancias

3.2.1. Borde Delantero

El borde más cercano de una base a un corredor que se aproxima o el borde delantero del home en relación con la jugada. La [posición de llamada](#) en las [jugadas de toque](#) debe ser justo antes del borde delantero, con una visión sin obstáculos de los [Cuatro Elementos Esenciales](#) para mantener un ángulo de visión óptimo.

Evitar colocarse directamente sobre una base cuando se hace una llamada. Desde directamente encima de la base, la pelota, el defensor, el corredor y el borde delantero pueden parecer alineados, lo que dificulta mucho juzgar el momento de todos los elementos y ver la jugada con claridad. En su lugar, hay que colocarse justo antes del borde delantero, utilizando un ligero ángulo y la profundidad adecuada para que la bola, el defensor, el corredor y la base permanezcan visualmente separados. Este sencillo ajuste proporciona al árbitro una imagen más clara de la jugada y mantiene los Cuatro Elementos Esenciales a la vista.

Ejemplo: En una jugada en segunda base con un corredor avanzando desde primera, el borde delantero es el lado de segunda base más cercano a primera base.

3.2.2. Ángulo de 90 Grados (Concepto de Referencia)

Un ángulo de visión óptimo que ofrece la mejor perspectiva de una jugada. Se trata de un punto de referencia y una pauta, no de un requisito absoluto.

- Para [Jugadas Forzadas](#): Aproximadamente 90 grados con la trayectoria del tiro ofrece una perspectiva óptima. En primera base, no se debe sobrepasar los 45 grados con respecto a la base.
- Para [Jugadas de Toque](#): Aproximadamente 90 grados con la trayectoria del corredor, justo cerca del [borde delantero](#). A medida que se desarrolla la jugada, hay que ajustarse para mantener una visión sin obstáculos de los [Cuatro Elementos Esenciales](#).
- Realidad: A menudo, es imposible lograr ángulos perfectos de 90 grados. Esto se utiliza como referencia inicial y luego se realizan los ajustes para ver la jugada con claridad. Ajustarse a la jugada es más importante que lograr exactamente 90 grados.



El Softbol es un juego **dinámico**, y se debe reflejar esto en el movimiento para asegurarse tener los 4 elementos en frente antes de tomar una decisión.

3.3. Movimiento

3.3.1. Teoría Dentro-Fuera

Una estrategia de posicionamiento basada en dónde se batea la bola:

- Bola en el cuadro: Estar fuera del cuadro (más allá de las líneas de base) para mantener los [Cuatro Elementos Esenciales](#) en frente.
- Bola en el exterior: Entrar al cuadro (entre las líneas de base) por la misma razón – todos los elementos quedan en frente.

3.3.2. Bucle

El patrón de movimiento para la transición fuera-dentro del cuadro en bolas bateadas al exterior.

3.3.3. Rotación

El patrón de movimiento en el sentido de las agujas del reloj que se utiliza cuando varios árbitros ajustan sus posiciones para cubrir diferentes bases a medida que se desarrollan las jugadas.

- Estándar: Las rotaciones de los árbitros son en el sentido de las agujas del reloj alrededor del cuadro.
- Excepción: Movimiento en sentido contrario a las agujas del reloj al cubrir, seguir a un corredor o volver a una [zona de espera](#).

3.3.4. Salir Fuera (algunas veces referido como Siguiendo)

Cuando un Árbitro de Base se mueve al exterior en una bola de fly para determinar si se hace una atrapada, o si la bola es fair o foul, o si la bola sale del terreno de juego (home run o doble por regla del terreno).



Regla crítica: Una vez que sales, quédate ahí hasta que se completen todas las jugadas. Nunca te desplaces hacia el cuadro si hay un árbitro en la zona; esto podría provocar que dos árbitros canten la misma jugada.

3.3.5. Cobertura - Backfill

Moverse para cubrir una base que no está controlada porque el árbitro responsable se ha desplazado para cubrir otra jugada (normalmente cuando un árbitro sale en una bola de fly o el árbitro de home regresa para una primera jugada en home).

Ejemplo: Con corredores en segunda y tercera base, el árbitro de segunda base sale en una bola de fly, U3 entra y cubre segunda base, el Árbitro de Home regresa para una jugada en home, con el corredor de segunda base también avanzando, U3 cubre la tercera base en caso de que haya alguna jugada.

3.4. Seguimiento y Tiempo (timing)

3.4.1. Seguimiento

Seguir la bola con tus ojos y nariz, permitiendo que el movimiento de la bola guíe la posición de la cabeza. En home, nunca apartes la vista de la bola. En bases, sigue la trayectoria de la bola y concéntrate en todos los elementos de la jugada.

3.4.2. Tiempo (Timing)

La pausa necesaria entre ver la jugada y tomar una decisión. Un buen timing permite:

- Ver la acción completa.
- Procesar lo que ha ocurrido.
- Tomar una decisión con confianza.
- Hacer la seña con convicción.
- En Home: Sigue el lanzamiento hasta que llegue al guante, luego declara la decisión todavía abajo, ponte de pie y [señala el strike](#) en esta posición. Mantén el [martillo](#) en alto el tiempo suficiente para transmitir convicción antes de bajar el brazo y mover los pies.
- En Bases: Detente, prepárate, observa la jugada completa, haz una pausa para estar seguro de haber visto todo (incluido el control de la bola) y decide con el énfasis adecuado.

Ver [Módulo 9](#) para técnicas detalladas de timing.



Be consistent with your timing. Rushing one call and delaying another makes you appear uncertain.

3.4.3. Error de Paralaje

Error de visión que se produce cuando se está demasiado cerca de una jugada o en un ángulo incorrecto, lo que provoca que la perspectiva no coincida con la bola, el jugador y la base. Contra más se aleja del ángulo correcto, mayor es el posible error de visión y juicio.

También hay [error de paralaje desde la posición establecida](#) para los Árbitros de Home desde la [posición del slot](#) hasta el borde exterior de la [zona de strike](#), sobre las rodillas del bateador.

Solución: Mantener la profundidad adecuada (**5.5 metros** para [jugadas forzadas](#), **3.5 metros** para [jugadas de toque](#)) y trabajar desde el mejor ángulo disponible para minimizar el paralaje.

3.5. Terminología específica del juego

3.5.1. Designaciones de Árbitros

En los manuales y libros de casos, los árbitros son designados por su posición, como sigue:

- PU – Árbitro de Home
- U1 – Árbitro de Primera Base
- U2 – Árbitro de Segunda Base
- U3 – Árbitro de Tercera Base
- ULF – Árbitro del Exterior Izquierdo
- URF - Árbitro del Exterior Derecho

3.5.2. Designación de Bateadores / Corredores

En los manuales y libros de casos, los bateadores son designados por su posición en la alineación:

- Por ejemplo. B1 ... B9

Un bateador que ha completado su turno al bate pero que no ha sido eliminado o ha alcanzado la primera base salvado se designa como BR.

Los corredores son designados de acuerdo con el orden en el que llegaron a la base:

- Por ejemplo. R1 en 3B, R2 en 1B

3.5.3. Designación de Defensores

Los jugadores defensivos son identificados por los números de la posición:

- F1: Lanzador
- F2: Receptor
- F3: Primera Base
- F4: Segunda Base
- F5: Tercera Base
- F6: Campo-corto / Interbase / Shortstop
- F7: Exterior Izquierdo
- F8: Exterior Central
- F9: Exterior Derecho

3.5.4. Línea de Base

La línea imaginaria directa entre bases: de home a primera, de primera a segunda, de segunda a tercera, y de tercera a home.

3.5.5. Camino a la Base

La línea imaginaria directa entre una base y un corredor (avanzando o regresando) cuando se está haciendo una jugada sobre ese corredor. El camino a la base se establece por la posición del corredor al momento en que comienza la jugada.

Importante: Un corredor puede desviarse hasta 1 metro (3 pies) a cada lado de esta línea recta para evitar ser tocado. Más allá de eso, se considera que se sale de la trayectoria de la base.

3.5.6. Jugada de Pickoff

Una jugada en la que un defensor intenta eliminar a un corredor que está fuera de su base, incluyendo al receptor después de un lanzamiento, con un tiro, tocando esa base o al corredor antes de que el corredor pueda volver a salvo y restablecer el contacto.

3.5.7. Jugada de Toque

Una jugada en la que el jugador defensivo intenta eliminar a un corredor mediante:

- Tocando a un corredor que no está en contacto con una base con la bola controlada en la mano o en el guante; o
- Tocando una base con la bola controlada mientras un corredor debe alcanzar esa base (out forzado o situación de apelación).

Elemento clave: La bola debe estar bien sujeta. Si se deja caer o se hacen malabares con la bola después del toque, se anula la eliminación, a menos que el corredor golpee de forma intencionada la bola del defensor.

Para más información, ver jugadas de toque en el [Home](#) y las [Bases](#).

3.5.8. Jugada de Robo

Una jugada en la que el corredor intenta avanzar a la siguiente base durante una lanzamiento al bateador o receptor, sin que la bola se puesta en juego por el contacto con el bate.

3.5.9. Jugada Forzada

Una jugada en la que un corredor pierde el derecho a ocupar una base y debe avanzar porque el bateador se convierte en bateador-corredor. El corredor puede ser eliminado simplemente si el equipo defensivo toca la base mientras tiene la pelota, sin necesidad de tocar al corredor.

Jugadas forzadas comunes:

- Bateador-corredor en primera base.
- Corredor forzado a segunda base por el bateador-corredor.
- Corredor forzado a tercera base por corredores que le siguen.
- Corredor forzado a home por bases llenas.

Importante: La situación de forzado es eliminada si el bateador-corredor o un corredor que le sigue es eliminado, o si un corredor que le sigue renuncia o es eliminado.

3.5.10. Martillo

La posición final para la seña de [strike o out](#). El brazo derecho se extiende en un ángulo de 90 grados con respecto al cuerpo, con el puño cerrado, manteniéndolo el tiempo suficiente para transmitir la decisión con convicción.

Técnica: Sujeta el [martillo](#) y luego baja el brazo antes de mover los pies. Esto demuestra tu firmeza en la decisión.

3.5.11. Línea Extendida de Primera Base

Una línea imaginaria que extiende la línea de foul de primera base hacia [territorio foul](#) detrás del home, sin límite de distancia.

- Uso: El Árbitro de Home se posiciona en esta línea para:
 - Tomar decisiones de fair/foul en las bolas bateadas a la derecha del home.
 - Observar la acción en primera base mientras un corredor anota.
 - Comenzar a posicionarse para ciertas [jugadas de toque](#) en home.

3.5.12. Jugada de Apelación

Una jugada en la que el árbitro no puede tomar una decisión a menos que un jugador o entrenador lo solicite. La apelación debe ser clara, intencionada y presentada antes del siguiente lanzamiento o antes de que los jugadores defensivos abandonen el campo. Para más información, ver [Jugadas de Apelación](#).

3.5.13. Jugada de Tiempo

Una situación en la que el tercer out de una entrada es una [jugada de toque](#) con un corredor acercándose o tocando home. La carrera se anota si el corredor toca home antes de que se registre el tercer out. Ver Módulo 10.5 para conocer las responsabilidades detalladas del árbitro de home durante una jugada de tiempo.

3.5.14. Cuarto Out por Apelación

Una apelación hecha después de haberse producido tres outs que, si tiene éxito, puede anular una carrera anotada antes del tercer out.

3.5.15. Interferencia

Un acto ilegal por parte de la ofensiva que impide, molesta o confunde a un jugador defensivo intentado ejecutar una jugada.

Resultado: [Bola muerta](#) inmediata – el bateador-corredor/corredor es out; el resto de corredores regresan a la última base legalmente tocada en el momento de la interferencia.

Para más información, ver [Interferencia](#).

3.5.16. Obstrucción

Obstrucción es el acto de:

1. Un jugador defensivo o miembro del equipo defensivo que obstaculiza o impide que un bateador golpee o batee una bola lanzada.
2. Un defensor que impide el progreso de un corredor o bateador-corredor que está corriendo las bases legalmente mientras:
 - No está en posesión de la bola, o
 - No está en el acto de fildear una bola bateada, o

- Hace una jugada fingida sin la bola, o
- Está en posesión de la bola empuja a un corredor fuera de una base, o
- Está en posesión de la bola, pero no está realizando una jugada sobre el corredor, impide el avance de ese corredor mientras está corriendo las bases legalmente.

Resultado: [Bola Muerta Demorada](#) (la jugada continúa), corredor protegido al menos hasta la base que hubiera alcanzado sin la obstrucción (a juicio del árbitro).

Tipos:

- Defensor sin la bola bloqueando a un corredor.
- Defensor sin estar en el acto de fildear una bola bloqueando a un corredor.
- Jugada Fingida (defensor simulando una jugada sin la posesión de la bola).
- El receptor obstruyendo un swing del bateador. Para más información, ver [Obstrucción](#).

3.5.17. Obstrucción del Receptor

Si un receptor obstruye a un bateador con su guante sobre home y el bate golpea el guante en el swing hacia delante, al bateador se le concede la primera base por [Obstrucción](#).

Excepción: Esto es una bola muerta demorada y si el bateador golpea la bola, alcanza la primera base y el resto de corredores avanzan al menos una base, la [obstrucción](#) se ignora. También se ignora si lo anterior no sucede, pero el manager de la ofensiva acepta el resultado de la jugada en la bola bateada.

3.5.18. El Bateador Contactando la Bola una Segunda Vez

Los dobles contactos pueden ser muy difíciles de ver. Ocurren con mayor frecuencia en los toques y bateos cortos, pero también pueden ocurrir cuando el bate, después de que el bateador lo ha dejado caer y aún se está moviendo, entra en contacto con la bola por segunda vez. Recuerda que si la bola golpea un bate caído que está inmóvil, no hay decisión. Si el bate está fuera de las manos del bateador y golpea la bola en [territorio fair](#), se considera intencional y el bateador es eliminado. Si el bate está todavía en las manos del bateador y la bola bateada golpea el bate, la posición de los pies del bateador determina la decisión:

- Si ambos pies están dentro del cajón del bateador y la bola bateada golpea el bate o los pies del bateador, es una bola foul.
- Si un pie está fuera del cajón del bateador sobre [territorio fair](#) y la bola bateada golpea esta pierna, el bateador es out.
- Si un pie está en el cajón del bateador y la bola bateada golpea esta pierna, la bola debe ser declarada foul, incluso si el otro pie está sobre [territorio fair](#).
- Si un pie está en [territorio foul](#) y la bola bateada golpea este pie, es una bola foul.
- Si una bola rueda contra un bate que está inmóvil en [territorio fair](#) es una bola buena, pero si la bola rueda luego hacia [territorio foul](#) y estocada o se detiene, debe ser declarada foul.
- Si una bola rueda contra un bate que está inmóvil en [territorio foul](#), es una bola foul inmediatamente y esto no cambiará si la bola rueda luego hacia territorio fair.

Tenga en cuenta que, en los casos anteriores, el árbitro de base no eliminará al bateador desde su posición. El Árbitro de Base solo [señalará bola muerta](#). Es el Árbitro de Home quien debe tomar la decisión y, si no lo ha visto, lo más probable es que declare bola foul. It is up to the Plate Umpire to make the decision, and chances are if you did not see it, the call will be a foul ball. Un árbitro nunca debe adivinar que un jugador ofensivo es “eliminado”.

3.5.19. Bateador Golpeado por el Lanzamiento

A los bateadores se les concede la primera base cada vez que son golpeado por un lanzamiento (a menos, por supuesto, que el bateador *NO haya intentado esquivar el lanzamiento*), y la decisión es válida incluso si la bola solo toca su uniforme. No permita que los bateadores lleven sudaderas, chaquetas u otras prendas holgadas al home.

NOTA: El [Arbitraje Proactivo](#) dicta que se debe “Vender” esta decisión cuando sea necesario. Se debe cantar “Tiempo” de forma inmediata.

No se le puede conceder una base al bateador cuando es golpeado por un lanzamiento si la bola estaba en la [zona de strike](#). Esto ocurre cuando un bateador se acerca demasiado al home, inclinándose para intentar forzar al lanzador a lanzar fuera. Si el bateador hace swing a un lanzamiento y este le golpea, se considera un strike y es una [bola muerta](#) (señalada) y si es el ‘tercer strike –se debe declarar out’

3.5.20. Tiro Volado

Una bola tirada que sobrepasa al defensor al que iba dirigida y sale fuera de los límites del campo de juego o es bloqueada. Resultado: [Bola Muerta](#), se concede a los corredores las bases según su posición cuando la bola fue tirada.

3.5.21. Jugada Posterior

Cualquier jugada posterior a la inicial que no fuera previsible cuando comenzó la jugada inicial.

3.5.22. Lanzamiento Descontrolado

Un lanzamiento que es tan alto, bajo, o fuera del home que el receptor, con un esfuerzo ordinario, no puede detenerlo o controlarlo.

Resultado: La bola está viva y los corredores pueden avanzar a su riesgo.

3.5.23. Tiro Descontrolado

Una bola tirada que no puede ser atrapada o controlada por el defensor, pero que permanece en juego.

Resultado: La bola está viva y los corredores pueden avanzar a su riesgo.

3.5.24. Pasbol – “*Passed Ball*”

Un lanzamiento que debería haber sido atrapado o controlado por el receptor con un esfuerzo ordinario, pero que a menudo acaba en la red de atrás.

Resultado: La bola está viva y los corredores pueden avanzar a su riesgo.

3.6. Señas

3.6.1. Vendiendo la llamada

Añadir énfasis y convicción a una [seña](#) en una jugada cerrada o importante. La mecánica básica sigue siendo la misma, pero se transmite con mayor energía y autoridad para convencer a todos de que la decisión es correcta.



Solo vende llamadas que merezcan ser destacadas. Vender en exceso jugadas rutinarias atrae una atención innecesaria.

3.6.2. Apuntando

Extender un brazo hacia una jugada, jugador o lugar con los dedos extendidos. Se utiliza para:

- Indicar una anomalía (pie fuera, toque perdido, [obstrucción](#)).
- Referirse a un jugador específico.
- Mostrar dónde ocurre la violación.

3.6.3. Bola Muerta

Cualquier bola que no está en juego. Cuando se declara una bola muerta:

- Los corredores no pueden avanzar o ser eliminados (con excepciones específicas).
- La bola debe ser devuelta al lanzador.
- El juego no puede reanudarse hasta que el árbitro señale [Play Ball](#).

3.6.4. Bola Muerta Demorada

Una situación en la que se ha producido una infracción, pero la jugada continúa hasta que se detiene la acción, momento en el que el árbitro aplica la sanción.

Se utiliza para: [Obstrucción](#), lanzamiento ilegal, [obstrucción](#) del receptor.

3.6.5. Consulta de Swing

Intento del bateador de detener su swing antes de completarlo. Los factores que se tienen en cuenta para juzgarlo son: el paso del bate por encima del home, el movimiento de la muñeca, la posición del bate con respecto al cuerpo y si el bateador ha convencido al árbitro de que ha intentado batear la bola.

Para más información, ver [Consulta de Swing](#).



En una situación de juego, espere siempre a que el Árbitro de Home pregunte si el bateador ha hecho swing. Nunca se adelante a la pregunta.

3.7. Gestión del Juego

3.7.1. Conferencia

Una reunión entre un coach y un jugador(es) tiene que ser anotada.

- Conferencia Defensiva: Coach o representante del equipo que visita a un jugador defensivo (comúnmente al lanzador). Un coach puede hacer 3 conferencias defensivas en un juego de 7 entradas.
- Conferencia Ofensiva: Coach o representante del equipo que visita al bateador o al corredor. El coach puede utilizar una conferencia defensiva por entrada.
- Hay sanciones por exceder el número de conferencias.
 - Exceso de conferencias ofensivas: el coach es expulsado del juego.
 - Exceso de conferencias defensivas: el lanzador es declarado ilegal.
- No se carga una conferencia cuando el coach chequea una lesión (y no se discute

estrategia), por un cambio de lanzador o durante otras demoras no causadas por el equipo.

Para más información, ver [Conferencias](#).

3.7.2. Arbitraje Proactivo

El arbitraje proactivo significa estar al tanto de lo que sucede a tu alrededor y tomar las medidas necesarias para garantizar que una situación o el partido no se salgan de control. Informar a los entrenadores de que pueden estar haciendo una petición que dará lugar a sanción (por ejemplo, un reingreso ilegal o una [conferencia](#) adicional) también entra dentro de la categoría de Arbitraje Proactivo.

Conocer las entradas para el final del juego y el marcador es importante cuando se trata de la regla de carreras de ventaja.

Es una buena práctica verificar y confirmar las entradas y el marcador con los anotadores, o con el anotador oficial si se utiliza, al comienzo de la tercera y quinta entrada, o con más frecuencia si es necesario.

Para más información, ver [Arbitraje Proactivo](#).

3.8. Campo de Juego

3.8.1. Territorio Fair

El área del campo de juego comprendida entre las líneas de foul, desde el home hasta el límite del campo exterior, incluidas estas líneas.

3.8.2. Territorio Foul

El área del campo de juego fuera de las líneas de foul.

3.8.3. Círculo del Lanzador

El círculo de 2.44 metros (8 pies) de radio, alrededor de la goma del lanzador.

Regla: Una vez que el lanzador tiene posesión de la bola dentro del círculo, los corredores tienen que avanzar o regresar a la base *inmediatamente*. Detenerse o cambiar de Dirección da lugar a una eliminación.

Para más información, ver [Círculo del Lanzador](#).

3.8.4. Línea de 1 metro (3 pies)

La línea al lado derecho de la línea de base, desde home a primera, base en la que el bateador-corredor debe correr en la última mitad del camino para evitar interferir con los tiros a primera base.

3.9. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Comprender la terminología básica de movimiento, seguimiento, sincronización y ángulos.
- Aprender los términos clave para describir jugadas, posicionamiento y responsabilidades.
- Desarrollar un vocabulario coherente sobre la mecánica del arbitraje y la gestión del juego.

Módulo 4 - UNIFORMES

Objetivos de aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Presentar una apariencia profesional que refleje los estándares de la WBSC.
- Seleccionar, mantener y usar correctamente el uniforme y el equipo requeridos.
- Aplicar consistencia en la uniformidad del grupo y mantener los estándares profesionales.

4.1. Uniforme y apariencia

4.1.1. Las primeras impresiones importan

Tu apariencia deja una impresión duradera antes de tomar una sola decisión. Una apariencia profesional transmite credibilidad, preparación y respeto por el juego.

4.1.2. Uniforme Estándar de la WBSC

El uniforme de árbitro es tu vestimenta profesional. Llévelo con orgullo. Nunca añadas artículos personales que llamen la atención.

Artículos obligatorios:

- Camiseta: Azul con WBSC o color aprobado por la federación/región.
- Camiseta interior: Blanca o azul marino (todos los árbitros deben usar el mismo color).
- Pantalones: azul marino, planchados con pliegue.
- Cinturón: Negro.
- Medias: Azul marino.
- Zapatos: Negros, limpios y lustrados (no de charol).
- Gorra: Azul marino con logo WBSC o aprobado por la federación/región.
- Chaqueta: Azul marino (opcional - si un Árbitro de Base la usa, todos la deben usar).
- Bolsa para bolas: Azul marino (solo para árbitros de home).
- Gafas de sol (si son necesarias):
 - Solo monturas negras, con lentes ahumados o más oscuros.
 - No se permiten lentes de espejo.
 - No usar durante las conversaciones con entrenadores/jugadores.
 - Nunca usar sobre la gorra ni enganchadas al cinturón.

4.1.3. Equipación Árbitro de Home

Equipo de protección:

- Máscara negra con arnés (o máscara/casco estilo hockey).
- Almohadillas negras o beige.
- Protector de garganta (negro) si no está integrado en la máscara.
- Protector de pecho (parte expuesta azul marino/negro).
- Espinilleras con Protección para las rodillas (parte expuesta azul marino/negro).

4.1.4. Equipación de campo (todos los Árbitros):

- Indicador Bola/strike para llevar la cuenta
- Escobilla de home/base

- Porta alineación y bolígrafo.

4.1.5. Lista de verificación previa al partido

- Ropa limpia, planchada y usada correctamente.
- Zapatos limpios.
- Equipamiento limpio y funcional.
- Grupo vestido uniformado.
- Apariencia profesional.

4.1.6. Puntos Clave

- El grupo debe ir vestido uniforme (misma camiseta, pantalones, gorra).
- El Árbitro de Home puede optar por no usar chaqueta, incluso si los Árbitros de Base la usan.
- Mantener el equipo en buen estado entre juegos.
- Apariencia profesional = credibilidad profesional.



Se tiene que exigir una lato estándar. Comprueba que el equipo tenga un aspecto profesional antes de salir del vestuario.

4.2. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Presentar una apariencia profesional y consistente, alineada con los estándares de la WBSC.
- Seleccionar y mantener el uniforme y el equipo requeridos.
- Garantizar la uniformidad del grupo y reforzar la credibilidad el día del partido.

Módulo 5 - PREPARACIÓN PREVIA AL JUEGO

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Prepararse física y mentalmente para un arbitraje de alto rendimiento.
- Realizar reuniones estructuradas previas al partido con los compañeros.
- Realizar inspecciones exhaustivas del campo, el equipamiento y la alineación.
- Aplicar procedimientos para reuniones en home, revisión de reglas y revisiones del campo.

5.1. Acondicionamiento físico y mental

5.1.1. Acondicionamiento físico

El arbitraje exige buena condición física. Debes moverte con rapidez, mantener la posición durante partidos largos y mantenerte alerta bajo estrés físico.

Pretemporada (4-6 semanas antes de la temporada):

- Fuerza de piernas: sentadillas, zancadas, elevaciones de pantorrillas
- Cardiovascular: trotar, intervalos de entrenamiento
- Agilidad: ejercicios de movimiento lateral
- Core: planchas, ejercicios de rotación

Durante la Temporada:

- Mantener la condición física entre partidos
- Hidratarse (comenzar 2-3 horas antes de los juegos)
- Controlar los niveles de energía
- Tener un descanso adecuado

Actividad en el campo:

- Moverse con rapidez entre posiciones
- Correr hacia el exterior, regresar corriendo
- Limpiar el home de forma eficiente
- Liderar con el ejemplo

5.1.2. Preparación Mental – Antes del Juego

Llegar Preparado Mentalmente

Visualización:

- Visualízate arbitrando un juego
- Visita el campo y visualízate arbitrando
- Siéntate detrás de la red e imagínate cantando bolas y strikes o corriendo bases, rotación, [timing](#), concentración

Estrategia del Juego:

- Analiza los equipos, entrenadores y situaciones de juego.

- Anticipar escenarios desafiantes.
- Visualizar cómo manejar decisiones difíciles con confianza.
- Decidir cómo manejar situaciones difíciles.

Revisión de reglas:

- Confirmar las reglas relevantes para el nivel de juego
- Revisar las mecánicas con los compañeros
- Actualizar la memoria sobre los cambios recientes

Limpia Tu Mente:

- Deja atrás los problemas personales
- Reconocer las distracciones y comprometerse a abordarlas después del partido
- Concentrarse completamente en el juego

Establecer una Rutina Previa al Juego:

- Llegar a la misma hora antes de cada juego
- Preparar la equipación en el mismo orden
- Seguir los mismos pasos de calentamiento
- Las rutinas reducen la ansiedad y mejoran la concentración

5.1.3. Concentración Mental – Durante el Juego

- [Preparación Previa al Lanzamiento](#) (3 Ps) antes de cada lanzamiento
- Manteniendo la Concentración:
 - Trabajo lanzamiento a lanzamiento. Estar presente y concentrado
- Técnicas:
 - Usar rutinas consistentes entre lanzamientos
 - Usar palabras clave ("Concéntrate ahora", "Listo, preparado")
 - Usar un diálogo interno positivo (qué hacer, qué NO hacer)
 - Tomar descansos mentales entre lanzamientos, para luego volver a concentrarse

Manejando la presión

La presión es parte del arbitraje. Aprende a gestionarlo:

- Identificar la causa
- Usa la preparación para reducir la ansiedad
- Concentrarse en lo que se puede controlar
- Mantener la perspectiva
- Confiar en el entrenamiento
- Usar la presión como motivación

Recuperando la Concentración:

Si se pierde la concentración o se comete un error:

1. Volver al presente
2. Prometer pensar en el error después del partido
3. Usar palabras clave
4. Trabajar en un lanzamiento a la vez
5. Retomar la mecánica básica

5.2. Procedimientos previos al juego

5.2.1. Auto-preparación (60 minutos antes)

- Despeja tu mente de distracciones
- Aborda cualquier lesión que necesites controlar
- Completa tu rutina persona previa al juego
- Concéntrate en el partido que vas a tener

5.2.2. Reunión con los Compañeros (45 minutos antes)

Revisión de las Reglas:

- Reglas básicas para este campo
- Cambios recientes en las reglas
- Situaciones especiales (reloj, distancias modificadas)

Revisión de la Mecánica:

- Responsabilidades en la cobertura de las bolas de fly
- Patrones de rotación
- Responsabilidades en los pisa y corre
- Señas de comunicación

Gestión de Situaciones:

- Cómo solicitar ayuda ([check swing](#), apelaciones)
- Procedimientos para reuniones de árbitros
- Protocolos en discusiones con entrenadores
- Procedimientos en expulsiones
- Manejo de situaciones inusuales

5.2.3. Inspección del Campo (20 minutos antes)

El equipo entra al campo junto para:

- Revisar el campo de juego para detectar peligros
- Verificar visualmente las dimensiones del campo
- Inspeccionar las vallas para detectar daños
- Chequear el estado del equipamiento (bates, cascos)
- Observar el calentamiento de los equipos
- Confirmar el suministro y la calidad de las bolas
- Reunirse con los anotadores y responsables de estadísticas

5.2.4. Reunión en Home (5 minutos antes)

El Árbitro de Home dirige la reunión:

1. Presentarse y presentar al equipo
2. Permitir a los entrenadores que se presenten
3. Revisar las reglas del campo
4. Revisar las tarjetas de alienación:
 - Confirmar 9 o 10 jugadores titulares, verificando si se utiliza DP/Flex
 - Preguntar si hay algún cambio en la alineación (solo por lesión/enfermedad)
 - Verificar las posiciones en defensa

5. Declarar las alineaciones oficiales
6. Aclarar cualquier duda
7. Informar a los anotadores sobre cualquier cambio en la alineación
8. Iniciar el juego

Nota: Una vez que las alineaciones sean oficiales, los cambios deben seguir las reglas de las sustituciones. En las Copas Mundiales las alineaciones son oficiales cuando se presentan en el intercambio de alineaciones.

5.3. Inspección de Equipamiento

Los entrenadores son responsables del equipamiento juego, pero los árbitros verifican su cumplimiento.

Inspección del Bate

Verificar:

- Marcas de certificación WBSC
- Abolladuras o puntos planos (usar anillo para bates)
- Grietas o daños
- Agarre adecuado
- Modificaciones ilegales

Test con Anillo de Bates: El Anillo debe deslizarse libremente por la maza. En caso de duda:

- Probar con el Anillo de bates
- Consultar con los compañeros
- Informar al entrenador
- Retirar del juego los bates ilegales

Inspección de Cascos

Verificar:

- Orejeras dobles (obligatorias)
- Grietas en la carcasa
- Acolchado que falta o dañado
- Ajuste correcto
- Protector facial Seguro (si lo hay)

Durante el Juego

- El equipamiento puede ser reclamado en cualquier momento. Retirar los elementos ilegales inmediatamente y aplicar las sanciones correspondientes según las reglas.

5.4. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Desarrollo de la preparación física y mental para alto rendimiento en arbitraje.
- Implementar rutinas estructuradas previas al juego y reuniones con los compañeros.
- Gestionar la inspección del equipamiento, garantizando la seguridad y cumplimiento.
- Prepararse profesionalmente antes, durante y después del juego.

Recuerda: Tu profesionalismo fuera del campo influye directamente en tu rendimiento dentro del campo. Prepárate a fondo, preséntate profesionalmente y trabaja siempre para mejorar.

Módulo 6 - GESTIÓN DEL JUEGO

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Mantener el ritmo del juego mediante decisiones proactivas y adecuadas.
- Aplicar las reglas del tiempo para los lanzadores, bateadores y entrenadores.
- Usar la presencia, el movimiento y la comunicación para gestionar el desarrollo del juego sin problemas.

6.1. Gestión del Juego dentro del ámbito de la WBSC

Las competiciones de la WBSC se rigen por un marco normativo internacional unificado. Estas reglas se aplican de manera coherente en todas la Federaciones Miembros para garantizar la imparcialidad y la equidad competitiva a nivel mundial.

En las competiciones internacionales, jugadores de diferentes países, sistemas de entrenamiento y tradiciones culturales compiten bajo un mismo estándar. Ese estándar es el reglamento de la WBSC y las mecánicas aprobadas. Los Árbitros son responsables de aplicar ese estándar de manera coherente e imparcial.

Las competiciones domésticas pueden diferir en la forma en que se interpretan o enfatizan ciertas reglas. Algunos entornos pueden tolerar incumplimientos técnicos menores. Otros pueden priorizar la velocidad del juego por encima de una aplicación estricta. El juego en los campeonatos de la WBSC no varía según las costumbres locales o la experiencia previa.

La consistencia en la aplicación de las reglas garantiza:

- La equidad competitiva entre equipos
- La credibilidad de la competición internacional
- La protección de la habilidad del jugador como factor decisivo
- La integridad del juego

Los árbitros no deben:

- Ajustar la aplicación de las reglas en función de la reputación de los equipos
- Ignorar infracciones claras por el hecho de que sean habituales
- Aplicar criterios diferentes en distintas fases del juego
- Exagerar en la aplicación de tecnicismos menores o irrelevantes

El objetivo es el equilibrio.

Las reglas deben aplicarse cuando las infracciones sean claras y afecten a la equidad.

No deben buscarse motivos para aplicar las reglas con el fin de controlar el juego innecesariamente.

El papel del árbitro es no influir en los resultados. El papel del árbitro es garantizar que los resultados se determinen por el rendimiento de los jugadores dentro del ámbito de las reglas.

As athleticism, speed, and strategic sophistication increase, so does the need for disciplined and consistent officiating. Umpires must understand not only the wording of the rules, but their intent and spirit.

Todos los miembros del equipo comparten la responsabilidad de mantener los estándares internacionales. Los equipos profesionales se comunican, se apoyan mutuamente y se aseguran de que se aplique un estándar claro y coherente desde el primer lanzamiento hasta el último out.

Cuando los árbitros dirigen el juego al estilo de la WBSC:

- La atención se centra en los jugadores.
- La competición sigue siendo justa.
- El juego mantiene su integridad global.

6.2. Mantener el ritmo del juego

Los Árbitros ayudan en mantener una velocidad adecuada del juego:

- Hacer el pre-game pronto.
- Comenzar el juego en hora.
- Ser ágil en ir a las posiciones. Esto muestra a los jugadores que deben ser ágiles también.
- No permitir al lanzador caminar alrededor del círculo, señalar a los defensores ni, en general, que pierda tiempo después de recibir la bola del receptor, árbitro o defensores.
- Asegurarse de que el lanzador haga el lanzamiento dentro de los 20 segundos
- Llevar al bateador al cajón de bateo dentro de los 10 segundos.
- No permitir que los bateadores demoren el juego; un pie debe permanecer en el cajón de bateo.
- Hablar con el entrenador si son demasiado lentos al mandar las señas (los lanzamientos deben ser marcados por el receptor).
- Mover a los jugadores, cuando sea necesario, durante todo el juego.
- Animar al equipo a que otra persona que no esté en el juego reciba los lanzamientos de calentamiento hasta que el receptor (que no está perdiendo el tiempo) esté vestido y listo.
- No permitir [conferencias](#) largas.
- Asegurarse de que haya un jugador en el círculo de espera, preparado para batear.
- Trabajar con los compañeros para alcanzar el éxito.

6.3. Comunicación Efectiva

La comunicación clara evita problemas.

Con los compañeros:

- Usar [señas](#) claras y consistentes
- Comunicación continua
- Confirmar la cobertura antes de cada lanzamiento
- Apoyar el resto de decisiones

Con los participantes:

- Hacer las llamadas alto y claro
- Dar la cuenta cuando es necesario
- Anunciar las sustituciones de forma clara a ambos equipos y al anotador
- Usar un lenguaje respetuoso y profesional

6.4. Arbitraje Preventivo

Anticiparse y prevenir los problemas:

- Estar Atento a las tensiones que surgen entre los jugadores
- Abordar las jugadas peligrosas de inmediato
- Mantener el equipamiento fuera del campo
- Estar atento a las reacciones después de que un lanzamiento golpee a un bateador
- Mantener las puertas cerradas
- Observar el comportamiento en los dugouts
- Abordar los problemas menores antes de que se agraven



Abordar los problemas cuando son pequeños, antes de que se vuelvan grandes

6.5. Confiscados / Forfeits

Un forfeit finaliza el juego con un marcador de 7-0 (o por reglas locales) a favor del equipo que no comete la falta.

Situaciones de Forfeit:

- Equipo que no aparece o rechaza jugar
- Equipo que rechaza continuar cuando se le ordena
- Equipo que retrasa o prolonga un juego
- Equipo que viola las reglas después de una advertencia

Responsabilidades del Árbitro:

- Consultar al grupo y UIC si está disponible
- Garantizar que se dan y documentan las advertencias adecuadas
- Informar con todos los detalles a la autoridad competente

6.6. Protestas

Una protesta cuestiona la aplicación o interpretación de una regla, no de un juicio.

Protestas Válidas (deben ser hechas de forma inmediata)

1. Interpretación errónea de una regla
2. Aplicación errónea de una regla
3. No imponer la penalidad correcta
4. Uso de un jugador no elegible

Protestas No Válidas (Decisiones de juicio):

- Safe/out, fair/foul, bola/strike
- Si el lanzamiento fue ilegal
- Si se completó una atrapada
- Si hubo [interferencia/obstrucción](#)
- Cualquier decisión de juicio del árbitro

Tiempo para presentar la protesta

Se debe notificar al Árbitro de Home:

- Antes del siguiente lanzamiento, O
- Antes de que los defensores dejen [territorio fair](#) (final de la entrada), O

- Antes que los árbitros abandonen el campo (última jugada del juego)

Excepción: Las protestas por un jugador no elegible en cualquier momento ante la autoridad adecuada.

Procedimiento de la Protesta

El entrenador que protesta debe:

1. Notificar claramente al Árbitro de Home
2. Indicar la regla específica que se protesta

El Árbitro de Home debe:

1. Cantar "Tiempo"
2. Consultar al grupo y revisar la regla
3. Tomar una decisión o permitir jugar bajo protesta
4. Anunciar a ambos equipos, anotador, speaker
5. Documentar: marcador, entrada, outs, corredores y condiciones

Requisitos para la Protesta por Escrito

Debe ser rellenada dentro de las 48 horas (o según las reglas del torneo) incluyendo:

- Equipos, fecha, hora y lugar
- Nombre de los árbitros y anotador
- Regla(s) protestada(s)
- Decisión y circunstancias
- Todos los hechos relevantes

Resultados de la Protesta

- Denegada: Se mantiene el marcador del juego
- Aceptada: Se repite el juego desde el punto de la decisión incorrecta
- Aceptada la protesta por jugador no elegible: Juego forfeit

6.7. Expulsiones

Una expulsión retira a una persona del juego y del recinto por completo.

Acciones que merecen una expulsión

- Blasfemias dirigidas a un árbitro
- Insultos personales o acusaciones de parcialidad
- Contacto físico con el árbitro
- Lanzar equipamiento de forma peligrosa
- Negarse a parar de discutir
- Discutir bolas/strikes después de una advertencia
- Gestos demostrativos (burlas, gestos de estrangulamiento, patear la tierra)
- Lanzar elementos del uniforme durante la discusión

Procedimiento de la Expulsión

1. Esperar a que se detenga el juego (a menos que haya una [interferencia](#))
2. Ser decisivo y claro
3. Usar la [seña de expulsión](#) – Señalar y decir: "[Nombre/Numero] está expulsado"
4. Avise a los Anotadores y/o Dirección del equipo si es necesario

5. Alejarse – dejar que los compañeros se encarguen de retirarlo
6. Documentar la expulsión
7. Si el entrenador principal es expulsado, obtener el nombre del nuevo entrenador (puede ayudar el compañero).

Responsabilidades del Compañero

- Apoyar a su compañero
- Asegurarse de que la persona expulsada se retire rápidamente
- Si es un entrenador, apoyar al árbitro que lo expulsó retirándolo de la zona
- Si es el entrenador principal, es posible tener que buscar el sustituto en lugar del árbitro que lo expulsó
- Mantener a los demás alejados de la situación
- Estar alerta por un posible aumento de la tensión

Distinción Importante

- Expulsar – debe abandonar la instalación por completo
- Remover (violación de las reglas) – puede permanecer en el dugout, puede ser coach

Tiempo / Timing

Situaciones en las que un árbitro canta tiempo de forma premature para una expulsión mientras la jugada sigue viva:

- Sobre Bateador-corredor antes de primera base: Out, los corredores regresan.
- Sobre Bateador-corredor después de primera base: El sustituto ocupa la base, el resto regresan.
- Sobre Corredor en Bases: El sustituto ocupa la base, el resto regresan.
- Sobre un Jugador Defensivo: Se le concede la primera base al Bateador-corredor, y los corredores avanzan a juicio.

6.8. Clima y Condiciones

6.8.1. Lluvia, Oscuridad y Condiciones que Impiden el Juego

La seguridad de los jugadores es siempre la prioridad cuando valoramos la suspensión del juego.

Considerar:

- Visibilidad (¿tienen los jugadores una visión segura?)
- Suelo (¿superficie demasiado resbaladiza?)
- Riesgo para la seguridad del jugador
- Probabilidad de mejora

Proceso de Decisión:

1. Consultar al grupo
2. Considerar la opinión del UIC (torneos)
3. Inspeccionar el terreno si es necesario
4. Tomar una decisión definitiva
5. Anunciarlo claramente a ambos equipos
6. Monitorizar de forma constante si las condiciones son marginales.

En las Copas del Mundo: El UIC toma la decisión final sobre suspensiones o reanudaciones.

6.8.2. Protocolo Seguridad Rayos/Relámpagos

Prioridad: Cuando se vea un rayo o se escuche un trueno, suspender el juego directamente.

Acciones Inmediatas:

1. Cantar "Tiempo" y suspender
2. Dirigir a los jugadores fuera del campo inmediatamente
3. Despejar los dugouts metálicos
4. Consultar al UIC/Oficiales del torneo
5. Buscar un refugio apropiado (NO debajo de los árboles)

Reanudación:

No reanudar hasta 30 minutos después del último:

- Rayo visto, o
- Trueno escuchado

Consideraciones Locales: Tener en cuenta los pronósticos, las políticas o procedimientos de la competición o la organización del torneo. Consultar a los oficiales que conocen los patrones meteorológicos locales.



Recuerda: El juego nunca vale la vida de nadie.

6.9. Procedimientos Posteriores al Juego

6.9.1. Inmediatamente después del juego

En cuanto ocurre el último out:

- Estar atentos a las apelaciones/protestas
- Devolver las bolas de juego
- Salir del campo juntos como equipo
- Tomar una ruta segura y conveniente, ganando el dugout
- Evitar las áreas de equipo si el juego fue conflictivo
- No:
- Celebrar con el equipo en publico
- Mezclarse con los jugadores
- Felicitar a los entrenadores/equipos
- Comentar el juego en publico
- Separarse hasta llegar a una zona segura

6.9.2. Informes del equipo

Una vez en el vestuario, discutir:

1. Qué salió bien
2. Jugadas/situaciones inusuales
3. Preguntas sobre reglas
4. Cómo se siguieron las directrices previas al juego
5. Áreas de mejora
6. Errores significativos

Directrices:

- Ser honesto pero respetuoso
- Enfocar en aprender, no en culpar
- Escuchar todas las perspectivas
- Tomar notas
- Ser receptivo a las críticas
- Mantener la confidencialidad de las discusiones
- Permitir que cada árbitro reconozca o comparta sus propias observaciones
- Pedir permiso si se cuestiona a otro árbitro

Evaluación del UIC:

- Escuchar atentamente
- Hacer preguntas aclaratorias
- Tomar notas
- Asegurarse de que el equipo comprenda
- Solicitar aclaraciones respetuosamente si es necesario

6.9.3. Autoevaluación

Después de cada juego, evaluar:

- ¿Qué hice bien?
- ¿En qué tuve dificultades?
- ¿Cumplí mis objetivos?
- ¿En qué aspectos específicos trabajaré?
- ¿Estoy mejorando con el tiempo?



La mejora continua requiere una autoevaluación honesta.

6.9.4. Aprender de los errores

Cada árbitro tiene juegos malos que le hacen sentirse molesto, ansioso o enfadado.

Cuando esto sucede:

- Reconocer los sentimientos
- Hablar con compañeros/mentores de confianza
- Pedir una evaluación constructiva
- Identificar las áreas específicas de mejora necesarias
- Avanzar con un enfoque renovado

6.10. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Mantener el ritmo y la fluidez del juego mediante la toma proactiva de decisiones.
- Aplicar las reglas de tiempo a lanzadores, bateadores y entrenadores.
- Utilizar la presencia, comunicación y la atención para gestionar a los participantes y entrenadores.
- Gestionar el clima, las condiciones, los procesos posteriores al juego y la mejora continua.

Módulo 7 - SEÑAS

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Demostrar un timing, señalización y mecánica corporal clara, consistente y profesional.
- Aplicar el nivel de énfasis adecuado según la jugada.
- Realizar todas las señas requeridas con precisión y seguridad.
- Coordinar las señas de forma eficaz con el resto de compañeros árbitros.

Introducción a las Señas de Árbitros

Las señas son la principal herramienta de comunicación del árbitro. Transmiten decisiones a jugadores, entrenadores, espectadores y otros árbitros de forma instantánea y clara. Las buenas señas demuestran:

- Confianza – Sabes lo que viste
- Autoridad – Tienes el control del juego
- Claridad – Todos entienden tu decisión
- Profesionalismo – Te tomas tu papel en serio

Principios Básicos de una Señalización Eficaz

Cada seña comienza desde una [posición fija](#):

- Pies separados a la anchura de los hombros o más
- Cuerpo equilibrado y estable
- Peso distribuido uniformemente

La visibilidad es esencial:

- Ponerse de pie antes de hacer la seña (no mover los pies)
- Mostrar la seña lejos del cuerpo
- Mirar la jugada siempre que sea posible
- Mantener la seña el tiempo suficiente para transmitir convicción

Movimiento durante las señas:

- Siempre avanzar hacia la jugada
- No retroceder nunca ni dar un paso atrás mientras se hace la seña
- Completar la seña antes de mover los pies
- Recuperar la posición de las manos en el cuerpo antes de cambiar de posición

Énfasis en la jugada:

- Las jugadas rutinarias reciben señas rutinarias
- Las jugadas cerradas tienen señas “que se venden” con énfasis
- Las situaciones obvias pueden no requerir señas

Cuándo no hacer Seña

Los buenos árbitros Saben cuándo el silencio dice más que las señas. No hacer seña cuando:

- La bola claramente no se ha atrapado (ej. bota claramente frente al defensor)
- El corredor es claramente safe por varios pasos

- El defensor está claramente fuera de la base
- Un lanzamiento es foul directamente por encima del backstop o muy por encima de cualquier valla lateral.
- Un tiro es completamente perdido por el receptor
- No hay jugada (bola tirada cerca del cuadro entre lanzamientos)
- No abusar de estas señas o se perderá impacto (por ejemplo, un bateador golpeado por una bola bateada con ambos pies de forma clara dentro del cajón, no necesita que se señale el cajón de bateo; un corredor safe de forma clara por un pie fuera de la base no necesita la seña de fuera de la base; una bola de fly al exterior que ha botado antes de forma clara o que ha sido una bola no atrapada, no necesita una seña de safe). Guardar estas señas para un mayor impacto, ya que ayudan a asegurar la decisión [vender la llamada](#).



El uso excesivo de señas atrae atención innecesaria. Hacer seña cuando las decisiones deben comunicarse, no como un comentario continuo.

7.1. Señas Básicas del Árbitro

7.1.1. Out

Propósito: Indicar que un corredor o bateador es out

Técnica:

- Comenzar de pie, con los pies separados a la anchura de los hombros
- Llevar la mano/brazo izquierdo hacia el abdomen
- Extender el brazo derecho hacia arriba, con la palma hacia la oreja
- Llevar el antebrazo derecho hacia delante mientras se aprieta el puño (el [Martillo](#))
- El brazo y antebrazo derechos deben formar un ángulo de 90 grados
- Declarar la decisión "OUT"
- Mantener la posición para mostrar convicción
- Recuperar el brazo derecho a la posición normal antes de mover los pies



La declaración del "OUT" (timing: simultáneo con el [martillo](#))

Puntos Clave:

- El [martillo](#) es la firma – hacerlo con fuerza
- Mantener la vista en la jugada
- No mover los pies hasta finalizar la seña
- El volumen y el énfasis deben coincidir con la dificultad de la jugada

Errores Comunes:

- Cantar el "out" antes de ver la jugada completa
- Mover los pies durante la seña
- [Martillo](#) débil o sin energía en jugadas cerradas

7.1.2. Out por encima de la cabeza (vender la llamada)

Propósito: Poner énfasis en una llamada de out en jugadas cerradas o importantes

Cuándo Usarla:

- Jugadas forzadas cerradas
- Tercer out importante
- Jugadas de toque que requieren énfasis

Técnica:

- Pies separados al menos a la anchura de los hombros en posición de espera
- Paso hacia la jugada con el pie izquierdo
- Llevar el pie derecho por encima y detrás del pie izquierdo
- Levantar el brazo derecho al dar el paso
- Apoyar el pie derecho y dar un paso adelante con el pie izquierdo
- Levantar el brazo derecho por encima de la cabeza en un movimiento de lanzamiento (puño cerrado)
- Completar el movimiento llevando el pie derecho hacia delante, alineado con el izquierdo
- Acabar en posición de preparado, frente a la jugada

La llamada: "OOUUUTT" (prolongada, comenzando con el brazo por encima de la cabeza)



1



2



3



4



5

Puntos Clave:

- El movimiento se dirige hacia la jugada mostrando convicción
- El movimiento crea impulso y énfasis
- La posición final es equilibrada y firme
- Usar en jugadas cerradas, no en outs rutinarios

Fallos Comunes:

- Usar en outs comunes (parecer demasiado dramático)
- Perder el equilibrio durante el movimiento
- Alejarse de la jugada

7.1.3. Out con Puño en Alto

Propósito: Vender la llamada cuando se está muy cerca para un out por encima de la cabeza

Cuándo Usarlo:

- Jugadas cerradas cuando se está a **2.5 - 3 metros** (8-10 pies)
- Se necesita énfasis, pero el out por encima de la cabeza no es práctico
- Punto intermedio entre el out rutinario y el out por encima de la cabeza

Técnica:

- De pie, con los pies separados a la anchura de los hombros
- Retroceder con el pie derecho
- Golpear hacia delante con el brazo derecho (a la altura del hombro, puño cerrado)
- La técnica no sitúa más cerca de la jugada que la [posición inicial](#)
- El paso atrás es compensado con la fuerza del movimiento hacia delante
- Llamada: "OUT" (con énfasis)



Puntos Clave:

- El paso atrás evita finalizar demasiado cerca de la jugada
- El movimiento del golpe es agresivo y se dirige hacia delante
- Mantener la distancia adecuada entre árbitro y jugador
- La intensidad se refleja en el golpe, no en la proximidad

7.1.4. Safe – No Atrapada – No Tocado – No Infracción – Bola Caída

Propósito: Indicar que el corredor es safe o que no hay ocurrido una infracción

**Técnica:**

- De pie, con los pies separados a la altura de los hombros.
- Llevar ambos brazos al pecho, a la altura de los hombros, con las palmas hacia abajo
- Extender ambos brazos horizontalmente (con las palmas hacia abajo)
- Mantener las manos abiertas (no los puños)
- Declarar la decisión "SAFE," "NO CATCH," o "NO TOCÓ"
- Colocar los brazos en posición normal ([posición de espera](#))
- No mover los pies hasta que se complete la señal

Llamada - dependiente del contexto:

- "SAFE" – en jugadas de base
- "NO CATCH" – en bolas no atrapadas
- "NO TOCÓ" – cuando no se toca

Puntos Clave:

- Palmas abajo durante todo el movimiento
- Brazos extendidos hacia afuera, no hacia arriba
- La llamada debe ser clara y convincente
- Las manos deben estar abiertas para distinguirlas de otras señas

Errores Comunes:

- Inclinar-se hacia delante al hacer la seña
- Cerrar los puños
- Extensión débil o vacilante del brazo

7.1.5. Safe Cerrado

Propósito: Poner énfasis en llamadas de safe en jugadas cerradas

Cuándo Usarla:

- [Jugadas forzadas](#) muy cerradas
- [Jugadas de toque](#) controvertidas
- Situaciones que requieren una comunicación clara

Técnica:

- De pie, con los pies separados a la altura de los hombros
- Llevar ambos brazos al pecho, a la altura de los hombros, con las palmas hacia abajo
- Paso hacia la jugada con el pie izquierdo
- Extender ambos brazos horizontalmente (palmas hacia abajo)
- Gritar en voz alta "¡SAFE!"
- Lleva el pie derecho hacia delante, alineado con el izquierdo
- Recuperar la posición de los brazos antes de mover los pies

Llamada: "SAFE" (fuerte y con énfasis)

Puntos Clave:

- Un paso hacia delante demuestra seguridad en la decisión
- El movimiento es hacia la jugada
- Una llamada verbal más Fuerte que en un safe rutinario
- La posición final es en equilibrio y paralelo a la jugada

Diferencia con un Safe de Rutina:

- Safe rutinario: no hay movimiento de los pies
- Safe vendido: el paso hacia la jugada añade énfasis



7.1.6. Bola Muerta - Foul Ball - No Pitch

Propósito: Detener el juego e indicar que la bola no está viva

Cuándo Usarla:

- Foul balls
- Golpeado por el lanzamiento
- [Interferencia](#)
- [Obstrucción](#) (después de señalar la [obstrucción](#), si hay una jugada sobre él, podría ser eliminado)
- Lanzamiento ilegal (tras seña de bola muerta demorada)
- Cuando se declara Tiempo
- La bola entra en territorio de [bola muerta](#)

Técnica:

- De pie, con los pies separados a la anchura de los hombros
- Levantar ambos brazos rectos, con las palmas hacia delante
- Brazos en un ángulo aproximado de 35-40 grados con respecto al cuerpo
- Declarar la frase específica de la situación
- Para decisiones de fair/foul cerradas, colocarse con la línea entre las piernas

Verbal Calls:

- "BOLA MUERTA" – detención general
- "FOUL BALL" – bola bateada foul
- "NO PITCH" – lanzamiento apresurado

Puntos Clave:

- Inmediato y decisivo
- Brazos en alto, como señal de detención universal
- Declarar la razón
- Toda jugada se detiene con esta seña

Consideraciones Especiales:

- En fair/foul cerrado: colocarse con la línea entre las piernas antes de la seña
- En "no pitch": puede dar un paso hacia el lado abierto del home para mayor visibilidad



7.1.7. Tiempo

Propósito: Detener temporalmente el juego por razones de gestión.

Cuándo usarla:

- Respondiendo a una solicitud de jugador/entrenador
- Problemas con el equipamiento
- Lesión
- Discusiones administrativas

Técnica:

- De pie, con los pies separados a la anchura de los hombros
- Levantar ambos brazos rectos, con las palmas hacia delante
- Brazos en un ángulo aproximado de 35-40 grados con respecto al cuerpo
- Declarar "TIEMPO"

Declarar: "TIEMPO" (alto y claro)

Puntos Clave:

- Señal idéntica a la de [bola muerta](#)
- La llamada distingue el propósito
- La Bola no está viva hasta que se cante "Juego"
- Conceder con criterio: no permitir demoras en el juego

Cuándo NO conceder Tiempo:

- El lanzador ha comenzado el lanzamiento
- Durante una jugada activa
- Para demorar innecesariamente el juego
- En los últimos 5 segundos del reloj de lanzamiento (si lo hay)



7.1.8. Bola Fair

Propósito: Indicar que una bola bateada está en [territorio fair](#)

Cuándo Usarla:

- Bolas por el suelo que terminan en [territorio fair](#)
- Bolas claramente fair más allá de primera/tercera base
- Decisiones cerradas que requieren indicación

Técnica:

- De pie, pies separados a la anchura de los hombros
- Extender el brazo más cercano al campo horizontalmente (a la altura del hombro)
- Señalar territorio fair con la mano abierta (palma hacia delante)
- No verbalizar
- Si la bola está cerca de la línea: colocarse en la línea y usar un movimiento de bombeo

Verbalizar: No (la bola fair se indica en silencio)

Puntos Clave:

- Usar el brazo más cercano a [territorio fair](#)
- Señalar, no saludar o hacer gestos
- Apóyate en la línea en jugadas cerradas para mayor credibilidad
- El movimiento de bombeo enfatiza "la decisión de bola fair"

Errores Comunes:

- Verbalizar (innecesario en bolas fair)
- No apoyarse en la línea en jugadas cerradas
- Señalar demasiado pronto, antes de que la bola caiga



7.1.9. Indicación Fair/Foul



Propósito: indicar la situación de la bola en bolas de fly, cerca la línea de Fair/Foul

Cuando Usarla:

- Bolas de fly cerca de la línea de foul
- Cualquier bola al aire fair/foul que sea cuestionable
- Indicar la situación de la bola fair/foul antes de señalar la atrapada

Técnica:

- Para bolas en la línea fair/foul, permanecer en la línea
- Si el tiempo lo permite, colocarse con la línea entre las piernas, con los pies separados a la anchura de los hombros
- Una vez confirmado el estado, hacer la seña correspondiente

Secuencia para los Batazos de Línea:

Si es FAIR y ATRAPADO:

- Señalar hacia [territorio fair](#) inmediatamente después del primer toque. Imagen 1
- Cuando la bola está controlada al ser atrapada, seña de [martillo](#). Imagen 3
- Declarar: "OUT".

Si es FAIR y CAE:

- Señalar fair inmediatamente después del primer toque. Imagen 1
- Repetir la señalización si es necesario
- Vender la decisión si es controvertida, sin verbalizar ni seña adicional

Si es FOUL y ATRAPADO:

- Señalar foul inmediatamente después del primer toque. Imagen 1
- Hacer [martillo](#). Imagen 3
- Declarar: "OUT"

Si es FOUL and CAE:

- Señalar foul inmediatamente después del primer toque. Imagen 1
- Hacer seña de foul ball (ambos brazos arriba). Imagen 2
- Declarar: "FOUL BALL"

Puntos Clave:

- El estatus (fair/foul) se antepone a la decisión de la atrapada.
- La línea de paso otorga credibilidad
- Un movimiento sutil del brazo sigue la bola
- Las señas decisivas se hacen una vez que el estatus ha sido determinado

7.1.10. Bola Muerta Demorada

Propósito: Indicar [obstrucción](#) o lanzamiento ilegal – la bola está viva y la jugada continúa

Cuándo Usarla:

- [Obstrucción](#) sobre el corredor
- [Obstrucción](#) del receptor
- Lanzamiento ilegal
- Cualquier situación de penalización demorada

Técnica:

- Extender el brazo izquierdo hacia fuera (a la altura del hombro, paralelo al suelo)
- Puño cerrado, dedos hacia delante
- Mantener la posición mientras sigue la jugada
- Reanudar después que el corredor alcanza la base o deba moverse
- Reanudar la seña una vez que se reinicie después del movimiento

Verbalizar: No mientras se hace la seña**Puntos Clave:**

- Solo brazo izquierdo (el brazo derecho permanece libre)
- Mantener hasta que la jugada finalice o deba moverse
- Todos los árbitros deben copiar la seña de lanzamiento ilegal
- El Árbitro de Home baja el brazo después de la seña inicial de lanzamiento ilegal

Qué sucede después:

- Permitir que la jugada se complete
- Si la ofensiva se beneficia, la infracción se ignora
- Si la ofensiva no se beneficia, se aplica la penalización
- Solo se declara bola muerta si hay que aplicar una sanción, de lo contrario, la bola sigue viva.

7.1.11. Infield Fly

Propósito: Declarar al bateador out en una bola infield fly que se puede atrapar

Cuándo Usarla:

- Con corredores en primera y segunda o bases llenas
- Menos de dos outs
- Bola fly fair que puede ser atrapada por un defensor con un “esfuerzo ordinario”
- Tanto el Árbitro de Home como el de Base pueden cantarlo (pero generalmente el Árbitro de Home)

Técnica:

- Extender completamente el brazo derecho por encima de la cabeza

Declarar:

- Árbitro de Home o de Base: "INFIELD FLY – EL BATEADOR ES OUT"
- Si la bola va a foul, llamar y señalar foul ball

Puntos Clave:

- La seña de Infield Fly debe ser copiada por el resto de árbitros (pero no verbalizar)



- Verbalizar cuando se tenga certeza del "esfuerzo ordinario"
- El Árbitro de Home suele iniciar la jugada
- El bateador es out independientemente de si la bola es atrapada o no
- Los corredores pueden avanzar a su propio riesgo

Protocolo:

- Si el Árbitro de Home no canta, pero debería haberlo hecho:
 - Después de una breve demora, el árbitro de base señala y canta el infield fly

7.1.12. Señalar

Propósito: Indicar un elemento específico de una jugada que requiere atención

Cuándo Usarla:

- Pie fuera en una [jugada forzada](#)
- Toque no realizado
- Corredor específico en infracción
- Aclarar qué jugador/elemento causó la decisión

Técnica:

- Extender el brazo derecho o izquierdo hacia el elemento
- Todos los dedos extendidos (mano abierta)
- Apuntar directamente al elemento
- El otro brazo controlado, cerca del cuerpo
- Siempre seguido de otra seña (out/safe)

Verbalizar: (Depende de la Situación)

- "TOCÓ" – se realizó el toque
- "NO TOCÓ" – toque perdido
- "FUERA DE LA BASE" – pie despegado de la base

Puntos Clave:

- La señalización debe ser obvia y clara
- Se usa para explicar jugadas inusuales
- Completar la señalización antes deshacer la siguiente seña
- Ayuda a convencer a los jugadores de las jugadas anormales

Usos Comunes:

- Apuntar a la base → "FUERA DE LA BASE" → Seña de Safe (pie fuera)
- Apuntar al toque → "TOCÓ" → Seña de Out (cerca de la [jugada de toque](#))
- Apuntar al corredor → Seña Out (especifica el corredor out)



7.1.13. Home Run

Propósito: Indicar que la bola ha salido del terreno de juego en territorio fair

Técnica:

- Brazo derecho completamente extendido sobre la cabeza
- El puño o el índice apuntan hacia arriba
- Movimiento circular en sentido de las agujas del reloj con el brazo y la mano
- Seguir con el movimiento circular mientras el bateador avanza por las bases

Verbalizar: No requerido (la seña se explica por sí sola)

Puntos Clave:

- Un movimiento circular claro distingue de otras señas
- El árbitro debe asegurarse de que la bola ha pasado la valla sobre territorio fair
- Watch for missed bases as runners advance around the bases
- Continuar la seña brevemente, y luego seguir al corredor



7.1.14. Dos Bases – Regla de Campo

Propósito: Conceder dos bases por bola fuera del juego o regla de campo

Técnica:

- Brazo derecho completamente extendido sobre la cabeza
- Mostrar los dedos índice y medio (dos dedos)
- Mantener el brazo extendido e inmóvil (NO hacer círculos)
- Declarar "BOLA MUERTA, DOS BASES"

Verbalizar: "DOS BASES" (claro y audible)

Puntos Clave:

- Dos dedos arriba se distinguen de un home run
- Sin movimiento circular
- La indicación verbal aclara la concesión
- Observar a los corredores tocar las bases concedidas
- El resto de árbitros se aseguran de que los corredores ocupen la base correcta



7.1.15. Expulsión

Propósito: Retirar jugador, entrenador o personal del juego

Cuándo Usarla:

- Después de una advertencia (normalmente)
- Abuso verbal
- Abuso excesivo hacia un árbitro, ya sea verbal o físico
- Situaciones que requieren la expulsión inmediata

- Peleas o contacto físico
- Conducta antideportiva grave

Principios Importantes:

- Nunca ser agresivo con la persona expulsada
- Aumentar la distancia antes de hacer la seña
- Un movimiento moderado es lo apropiado
- La seña debe ser claramente entendida
- No ser excesivamente expresivo

Técnica:

- Mirar a la persona que va a ser expulsada
- Retroceder con el pie derecho (abrir el cuerpo)
- Llevar el brazo derecho con el dedo índice extendido hacia arriba y delante del cuerpo
- Apuntar hacia el cielo a la izquierda (ángulo de 45 grados)
- El cuerpo gira hacia la derecha, hacia la persona expulsada
- Mantener la posición brevemente
- Puede incluir un "ESTÁS EXPULSADO" o algo similar



1



2

Puntos Clave:

- La distancia apacigua la confrontación
- Nunca señalar agresivamente a una persona
- Los compañeros deben ayudar en la retirada
- Mantener la calma y la profesionalidad
- Documentar el informe del juego

7.1.16. Juego – Play Ball

Propósito: Poner la bola en juego

Cuándo Usarla:

- Comenzar el juego o la entrada
- Después de un "tiempo"
- Después de situaciones de [bola muerta](#)
- Señalizar el inicio del reloj de lanzamiento (si se utiliza)

Técnica - Estándar (diferente cuando se usa el reloj de lanzamiento):

- Brazo extendido hacia el lanzador
- Señal de llamada con la mano abierta, o
- Gesto de señalar con la mano abierta, o
- Señalar con uno o dos dedos extendidos

Puntos Clave:

- La señal debe ser clara para el lanzador
- Puede ser solo verbal si el lanzador está claramente listo
- Con reloj: asegurarse de que el operador de reloj vea la señal
- Nunca presione a los lanzadores innecesariamente



1



2

7.1.17. No hay Lanzamiento

Propósito: Impedir que el lanzador haga el lanzamiento

Cuándo Usarla:

- El bateador no está listo
- Tiempo concedido, pero el lanzador no se ha detenido
- Se necesita ajustar el equipamiento
- Intento de lanzamiento apresurado
- Gestión del juego
- Los corredores no han regresado a una base tras un foul ball

Técnica:

- Extender el brazo hacia el lanzador (a la altura del hombro)
- Abrir la mano, con la palma hacia el lanzador
- Usar la mano ALEJADA del bateador (hacia el cajón de bateo vacío)

Verbalizar: Normalmente ninguna; o "TIEMPO" si es necesario

Si se hace el Lanzamiento Después de la Señal:

- Paso hacia el cajón de bateo libre



- Ambos brazos arriba (seña de [bola muerta](#))
- Declarar: "TIEMPO - NO HAY LANZAMIENTO"
- Esperar hasta que sea seguro regresar a la posición
- Reinicie antes de reanudar
- Dar la cuenta para enfatizar en que no hubo cambios

Puntos Clave:

- Usar la mano más alejada del bateador para dar visibilidad
- Si el lanzador se acelera demasiado, pedir al receptor que ralentice las señas
- Hablar directamente con el lanzador si el problema persiste
- El bateador puede pedir tiempo, pero el árbitro debe concedérselo
- Nunca conceder tiempo después de que el lanzador haya comenzado el lanzamiento

7.1.18. Strike

Propósito: Indicar que el lanzamiento estaba en la [zona de strike](#) o que el bateador hizo swing

Técnica:

- Cantar "STRIKE" en la [posición de preparado](#) abajo
- La seña se hace al levantarse en la posición de pie
- Llevar la mano/brazo izquierdo a la parte media del cuerpo
- Extender el brazo derecho hacia arriba (con la palma hacia la oreja)
- Llevar el antebrazo derecho ligeramente hacia delante, cerrando el puño ([Martillo](#))
- Brazo y antebrazo derechos en ángulo de 90 grados
- Mantener el [martillo](#) para mostrar convicción
- Volver a colocar el brazo derecho junto al cuerpo antes de dar un paso atrás
- O (estilo alternativo):
 - Extender el brazo derecho hacia arriba y hacia delante mientras se cierra la mano en un puño
 - Brazo y antebrazo derechos en ángulo de 90 grados
 - Mantener el [martillo](#) de forma adecuada



Verbalizar: "STRIKE" (timing: ANTES de la seña, en la posición abajo)

Puntos clave:

- La llamada es primero (en la [posición de preparado](#))
- La seña sigue inmediatamente después de levantarse
- Los pies no se mueven durante la seña
- El [martillo](#) se mantiene lo suficiente para mostrar convicción
- El tercer strike requiere énfasis **si el bateador no hace swing** (vender la llamada)

Variaciones del Tercer Strike:

Tercer Strike Cantado:

- Fuerte, énfasis en el [martillo](#) o vendido

- La cara hacia el cuadro
- Asegurarse de que el receptor tiene la bola controlada

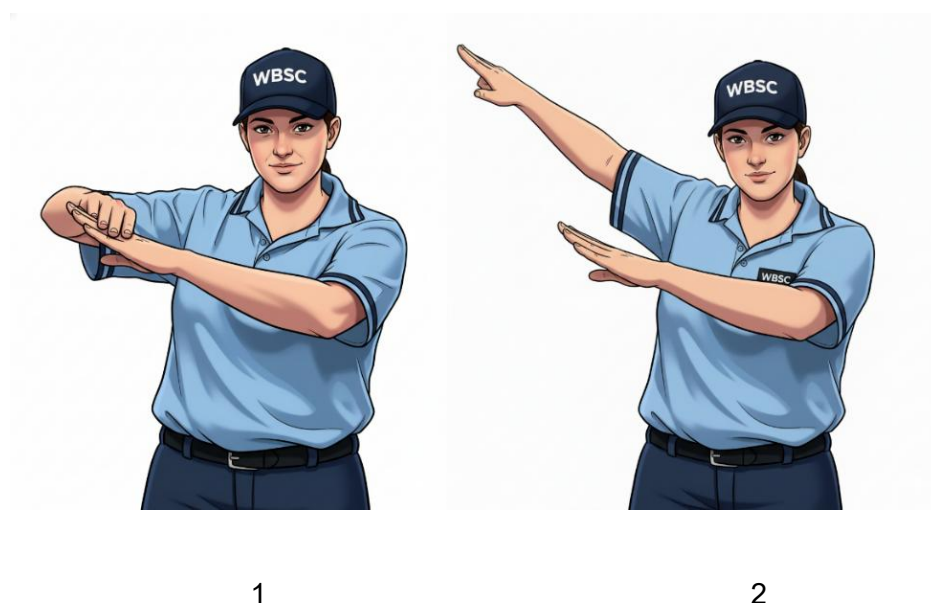
Tercer Strike por Swing:

- Fácil, martillo de rutina
- Demora ligera
- No es necesario un énfasis excesivo

Importante: Después de cualquier tercer strike, según las reglas, para que sea out, la bola tiene que estar controlada, así que hay que estar preparado para situaciones en la que el tercer strike pueda caer.

7.1.19. Foul Tip

Propósito: Indicar una bola que roza el bate y va directamente al guante del receptor.



Cuándo Usarla:

- Cuando la bola va del bate al guante del receptor, no más alto de la cabeza del bateador

Técnica:

- Coloca la mano izquierda delante del cuerpo (a la altura del pecho o más arriba)
- La palma o el dorso de la mano deben quedar orientados hacia el árbitro
- Realizar un movimiento ascendente
- Rozar los dedos de la mano izquierda con los dedos de la mano derecha
- Siempre seguido de la seña de strike

Secuencia:

- Señal de roce (foul tip)
- Señal de strike inmediata
- Sin demora entre las señas

Puntos Clave:

- No es necesario en todos los foul tips

- Usar cuando ayuda en la clarificación
- Siempre acompañado de una señal de strike
- Movimiento rápido y seco

7.1.20. Cuenta

Propósito: Comunicar las bolas y strikes a los árbitros, el lanzador y jugadores

Cuándo Dar la Cuenta:

- Cuando se solicite
- Después de una demora en el desarrollo del juego
- Después de cada situación de bola muerta (ej. Lanzamiento ilegal o salida prematura de la base)
- Antes de un lanzamiento crucial (3 bolas y/o 2 strikes)
- Para corregir un error visible en el marcador
- Periódicamente, si no hay marcador

Técnica:

- Levantar ambos brazos frente al cuerpo
- Los brazos deben ser visibles en la visión periférica, mientras se muestran hacia el cuadro
- La mano IZQUIERDA muestra las BOLAS (dedos consecutivos)
- La mano DERECHA muestra los STRIKES (dedos consecutivos)
- Mantener en esa posición el tiempo suficiente para que todo el mundo pueda verlo
- Rotar las muñecas 90 grados para una mejor visibilidad



Verbalizar: "Dos bolas (bola dos), dos strikes (strike dos)" (las bolas siempre primero)

Puntos Clave:

- Bolas en la izquierda, strikes en la derecha
- Posición consistente de las manos siempre
- Normalmente se indica hacia el exterior central
- Usar dedos consecutivos (1-2-3, no mezclados)
- Ayuda al equipo a mantenerse coordinado

Coordinación del equipo:

- El Árbitro de Home debe confirmar el conteo de sus compañeros
- Mantenerse coordinados en cada situación del juego

7.1.21. Jugada de Tiempo La Carrera No Cuenta

Propósito: Para comunicar claramente a los equipos y a los anotadores que una carrera **no** cuenta porque se registró el tercer out de la entrada antes de que el corredor tocara legalmente el home.

Cuándo Usarla:

Usar esta señal en home después de que el tercer out, no forzado, ocurre **antes** que un corredor toque home.

Ejemplo típico:

- Un corredor no forzado que es tocado para el tercer out antes que otro corredor anote tocando el home en una situación de jugada de tiempo.

Técnica:

- Establecer contacto visual con los compañeros para juzgar el momento de la jugada
- Mirar hacia el equipo ofensivo, el anotador o cabina de prensa/mesa de anotador para mayor claridad
- Levantar ambos brazos, cruzándolos delante del pecho, y luego extenderlos hacia fuera con un movimiento firme y decidido (como se muestra).
- Mantener la seña brevemente para mostrar convicción, y después relaje los brazos a los lados
- Permanecer quieto mientras se hace la seña; no mover los pies hasta completar el movimiento
- Declarar “¡La Carrera No Cuenta!”, “¡No Vale!”, O “¡No!”
- Opcional y a elección del equipo: “Se puede utilizar una seña previa al lanzamiento golpeando la muñeca con la mano izquierda”



Puntos Clave:

- El Árbitro de Home debe evaluar el timing del toque frente al tercer out antes de la seña.
- El Árbitro de Base debe señalar el out inmediatamente
- No retrasar la seña – la claridad evita confusiones y errores en el marcador.
- Lenguaje corporal firme; esta mecánica suele darse en momentos críticos del marcador.

7.1.22. Jugada de Tiempo La Carrera Cuenta

Propósito: Para comunicar claramente a los equipos y al anotador y que un corredor **anota** porque el corredor tocó legalmente home **antes** que el tercer out sea registrado.

Cuándo Usarla:

Usar esta seña inmediatamente después del tercer out de la entrada sea registrado en una **jugada no-forzada**, donde:

- El corredor de tercera **tocó home antes** que la **jugada no-forzada** creó el tercer out.

Técnica:

- Establecer contacto visual con los compañeros para juzgar el momento de la jugada
- Mirar hacia el equipo defensivo, el anotador o cabina de prensa/mesa de anotador para mayor claridad
- Dar un pequeño paso hacia delante para adoptar una postura equilibrada
- Señalar con el dedo índice hacia el home y mantener la posición o hacer un movimiento de bombeo



- Extender el **brazo derecho hacia arriba**, con el dedo índice apuntando verticalmente para indicar que la carrera cuenta (como se muestra)
- Mantén la posición brevemente y luego vuelve a la posición inicial
- Verbal “**¡Anota la carrera!**”, “**¡La Carrera cuenta!**” o “**¡Sí!**”

Puntos Clave:

- Solo el Árbitro de Home determina si la carrera anota
- La decisión requiere **atención al timing**: establecer cuándo el corredor tocó home en relación con el momento en que se hizo el toque para el tercer out
- Hacer la señal con prontitud para evitar confusiones en la anotación
- Ser decidido: las jugadas de tiempo a menudo implican situaciones de alta presión que pueden cambiar el juego



7.2. Señas entre Árbitros

Propósito y Filosofía

Las señas entre árbitros son herramientas de comunicación interna. Permiten al equipo:

- Confirmar situaciones de juego
- Coordinar la cobertura
- Verificar la información
- Estar sincronizados

Principios Clave:

- Estas señas son para los árbitros, no para los espectadores
- No intentar ocultarlas, sino que sean útiles
- Se deben hacer más abajo y más cerca del cuerpo que las señas estándar
- Usar un fondo que contraste (camiseta o pantalones) para mejor visibilidad
- Se debe ser preciso y constante en el uso

7.2.1. Situación de Infield Fly

Propósito: Alertar al grupo de que la regla del infield fly está vigente

Cuándo Usarla:

- Corredores en primera y segunda, o bases llenas
- Menos de dos outs
- Antes de cada bateador en esta situación

Técnica:

- Mano derecha, palma abierta
- Colocada en la parte izquierda del pecho
- Mantenerla brevemente



Protocolo:

- El Ábitro de Home la inicia antes de que el bateador entre al cajón
- Cada Ábitro de Base corresponde con la misma señal
- Debe darse antes de CADA bateador en situación de infield fly
- No es opcional – comunicación obligatoria

Puntos Clave:

- Confirmar que el equipo está al tanto
- Evitar que se pierdan decisiones
- Sistema de reconocimiento simple
- Parte de la [preparación previa al lanzamiento](#)

7.2.2. Final de la Situación de Infield Fly**Propósito:**

Alertar al equipo que la situación de infield fly no está ya en efecto

Cuándo Usarla:

- Cuando los corredores avanzan/anotan cambiando la situación en bases

Técnica:

- Mano derecha en movimiento de barrido
- Mover desde el codo izquierdo hasta la muñeca izquierda
- Movimiento claro y visible

Puntos Clave:

- Tan importante como la señal de situación de infield fly
- Evita que el equipo declare incorrectamente un infield fly
- Debe ser confirmada por el equipo
- Elimina la duda sobre la situación
- Cuando con dos outs cambia la situación, los árbitros pueden limitarse a usar la señal de dos outs



7.2.3. ¿Cuántos Outs?

Propósito: Confirmar el número de outs con el compañero

Cuándo Usarla:

- Cuando no se está seguro de la cuenta de outs
- Después de una jugada inusual
- Para confirmar antes de un lanzamiento crucial
- Preferiblemente de forma sutil, sin llamar la atención

Técnica:

- Mirar al compañero
- Apretar el puño derecho o izquierdo (dependiendo de la ubicación del compañero) contra el muslo
- Esperar la respuesta

Opción de preguntar: "Compañero, ¿cuántos outs hay?"

- Usar con moderación
- Llama la atención sobre la incertidumbre
- Es mejor usar la seña cuando sea posible

Puntos Clave:

- Los árbitros pueden confirmar verbalmente los outs que tienen con los dedos; los árbitros receptores pueden responder con los dedos o asintiendo con la cabeza y verbalmente
- Es normal verificarlo de vez en cuando
- Las solicitudes frecuentes sugieren falta de concentración
- El equipo debe mantenerse coordinado durante todo el juego
- Si un árbitro indica un número incorrecto de outs, el árbitro receptor debe indicar el número correcto de outs o utilizar la seña de "cuántos outs"



7.2.4. Respuesta al conteo de outs

Propósito: Responder la consulta de un compañero de la cuenta de outs

Técnica:

- Mostrar el número correcto de dedos
- Colocar los dedos sobre la pierna
- Ser claro y para el árbitro que lo pide
- Un dedo = Un out
- Dos dedos = Dos outs
- Puño Cerrado o sin dedos = Cero outs

Puntos Clave:

- Respuesta inmediata
- Cuenta clara con los dedos
- Contra un fondo contrastante
- Ambos árbitros deben estar concentrados en la cuenta



7.2.5. ¿Cuál es la cuenta?

Propósito: Confirmar la cuenta de bolas y strikes con el compañero

Cuándo Usarla:

- Cuando no hay seguridad sobre el conteo
- Después de una situación inusual
- Menos frecuentemente que la verificación de outs

Técnica:

- Colocar ambas manos abiertas o cerradas contra el pecho
- Visualización breve
- Esperar la respuesta

Opción de Preguntar: "Compañero, ¿qué cuenta tienes?"

- Atraer atención
- Usar solo cuando sea necesaria
- Es mejor hacer un seguimiento constante del conteo



Puntos Clave:

- Otra opción es indicar verbalmente el conteo que se tiene con el número de dedos, y los árbitros pueden responder con un gesto de confirmación o verbalmente.
- Perder el conteo con frecuencia sugiere una falta de concentración
- Todos los árbitros deben llevar el conteo
- Los Árbitros de Base deben conocer el conteo para las distintas situaciones de juego
- Más vale prevenir que corregir

7.2.6. ¿Cuál es la cuenta? Respuesta

Propósito: Comunicar bolas y strikes al compañero que consulta

Técnica:

- Mostrar los dedos en el pecho
- Mano IZQUIERDA = BOLAS (dedos consecutivos)
- Mano DERECHA = STRIKES (dedos consecutivos)
- Mostrar claramente contra la camiseta
- Mantener hasta que el compañero lo confirme



Puntos Clave:

- La misma asignación de manos que en la señal de conteo al público
- Izquierda = bolas, derecha = strikes, una mano cada vez
- Solo dedos consecutivos
- La claridad es esencial

7.2.7. Consulta de Swing

Propósito: Pedir ayuda cuando el Árbitro de Home no está seguro de si el bateador intentó batear el lanzamiento con un swing controlado, o cuando el receptor solicita la consulta.

Cuándo Usarlo:

Usar esta mecánica **solo cuando el Árbitro de Home haya decretado bola al lanzamiento** y:

- El Árbitro de Home no esté seguro de que el bateador hizo swing; o
- El receptor **pide** al Árbitro de Home que consulte el swing

Importante:

- **Nunca** preguntar después de haber decidido que el lanzamiento era strike.
- Siempre dar la **cuenta** después de completar la consulta de swing.

Técnica:

Árbitro de Home:

1. Salir de detrás del receptor hacia un lado y quitarse la careta.
2. Moverse ligeramente hacia el árbitro por el lado abierto del bateador (BU para el sistema de 2 Árbitros, U1 para un bateador **derecho**; U3 para un bateador **zurdo**).
3. Señalar con firmeza con la **mano derecha** hacia el árbitro de base correspondiente.
4. Llamar su atención con voz alta por su nombre: “[Nombre], ¿swing?”
5. Permanecer quieto mientras espera la respuesta.
6. Comunicar/señalar el conteo actualizado.



Respuesta del Árbitro de Base:

- Si el bateador **intenta batear**:
 - Decir “**¡Sí!**”
 - A continuación, hacer la seña estándar de **strike (martillo)**.
- Si el bateador **no** intenta batear:
 - Hacer la seña de **safe**
 - Decir “**¡No!**”

Puntos Clave Points:

- El Árbitro de Home **no** debe **dudar** en consultar con su compañero; la prioridad es **tomar la decisión correcta**.
- Solo se debe solicitar ayuda si la decisión inicial es **bola**.
- La respuesta del Árbitro de Base debe ser **clara, inmediata y firme**.
- Centrarse demasiado en el bate puede hacer que el Árbitro de Home pierda de vista la ubicación del lanzamiento; consultar con el compañero evita este error.

7.3. Tabla Resumen de Señas

Cuándo Usar Cada Señal

Situación	Señal	Énfasis	Llamada Verbal
Out forzado de rutina	Out (Martillo)	Normal	"OUT"
Out forzado cerrado	Out con puño en alto	Fuerte	"OUT"
Out por toque cerrado	Out por encima de la cabeza	Fuerte	"OUT"
Out forzado muy cerrado	Out por encima de la cabeza	Fuerte	"OOUUTT"
Safe de rutina	Safe	Normal	"SAFE"
Safe cerrado	Safe Vendido	Fuerte	"SAFE"
Bola que bota	Safe	Normal	"NO"
Toque perdido	Señalar + Safe	Fuerte	"NO" + "SAFE"
Pie fuera	Señalar + Safe	Fuerte	"FUERA" + "SAFE"
Foul ball	Bola Muerta	Normal	"FOUL"
Bola entra en territorio de bola muerta	Bola Muerta	Fuerte	"BOLA MUERTA"
Conceder Tiempo	Tiempo	Normal	"TIEMPO"
Obstrucción	Bola Muerta Demorada	Mantener señal - inicialmente	No en principio
Lanzamiento ilegal	Bola Muerta Demorada	Normal	"LANZAMIENTO ILEGAL"
Bola Fair (rutina)	Bola Fair	Normal	No
Bola Fair (cerca de la línea)	Bola Fair (Bombeando)	Énfasis	No
Bola sobre la valla (fair)	Home Run	Normal	No
Bola que bota y pasa sobre la valla	Dos Bases – Regla de Campo	Normal	"BOLA MUERTA" + "DOS BASES"
Infield fly	Infield Fly	Normal	"INFIELD FLY, BATEADOR OUT"
Strike cantado (rutina)	Strike	Normal	"STRIKE"
Strike tres cantado	Strike	Fuerte (Vender)	"STRIKE"
Strike tres swing	Strike	Demora ligera, Normal	"STRIKE"
Foul tip	Foul Tip + Strike	Normal	"STRIKE"
Bola (cualquier conteo)	No	Normal	"BOLA"

Bola cuatro	No	Ligero énfasis	"BOLA"
Jugada de Tiempo (estado de la carrera)	Brazos cruzados, no anota. Un dedo arriba anota	Fuerte (Vender)	"La carrera vale o Sí" - "No hay carrera" o "¡No!"

7.4. Ejercicios Prácticos para la Habilidad en el Manejo de Señas

Ejercicio 1: Práctica en el espejo

- Ponerse de pie frente al espejo
- Practicar cada señal despacio
- Comprobar la posición del cuerpo, los ángulos y el equilibrio
- Asegurar en el [martillo](#) ángulo de 90 grados
- Comprobar que los pies no se muevan

Ejercicio 2: Práctica de Secuencias

- Practicar combinación de señas:
- [Señalar](#) → [Safe](#) (pie fuera)
- [Señalar](#) → [Out](#) (toque)
- [Foul tip](#) → [Strike](#)
- [Bola Muerta Demorada](#) → [Bola Muerta](#) → [Concesión](#)
- Asegurar que las transiciones sean fluidas

Ejercicio 3: Variación del énfasis

- Practicar la misma señal de tres maneras:
- Rutina (jugada normal)
- Vendida (jugada cerrada)
- Vender con fuerza (jugada crucial)
- Tener en cuenta las diferencias en el movimiento y la voz

Ejercicio 4: Coordinación con el compañero

- Trabajar con otro árbitro
- Practicar las señas entre árbitros
- Verificar la visibilidad y claridad
- Trabajar en el tiempo para la confirmación

Ejercicio 5: Simulación de juego

- Pedir a alguien que describa situaciones
- Hacer la señal adecuada inmediatamente
- Adaptar el énfasis a la situación descrita
- Practicar la rapidez en la toma de decisiones con el [timing](#) adecuado

7.5. Dominio de las Señas

Las señas son la expresión visible de tus decisiones y profesionalidad. Transmiten tu autoridad, confianza y dominio del juego. Domina estas mecánicas mediante:

- Práctica diaria - Incluso 10 minutos marcan la diferencia
- Autoevaluación – Trabajo con vídeos y espejo

- Coordinación del equipo – Trabaja con compañeros
- Aplicación al juego – Aprende de cada juego
- Mejora continua – Perfecciona siempre
- Tus señas transmiten a todos los que te están viendo lo siguiente:
 - Has visto claramente la jugada
 - Has tomado una decisión con confianza
 - Tienes el control del juego
 - Eres un profesional
- Haz que cada seña cuente



Las señas perfectas no te convertirán en un gran árbitro, pero las señas deficientes te impedirán llegar a serlo.

7.6. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Aplicar la mecánica, el timing y el énfasis correcto para todas las señas estándar.
- Usar señas entre árbitros para la comunicación y la coordinación del equipo.
- Ejecutar señas básicas y avanzadas de manera consistente en todas las situaciones.
- Mejorar la habilidad a través de ejercicios de práctica estructurados.

Módulo 8 - ZONA DE STRIKE

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

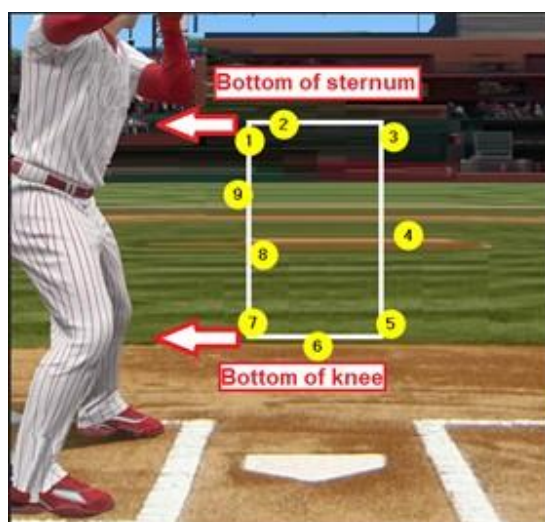
- Definir la zona de strike de acuerdo con los estándares de la WBSC y comprender sus límites.
- Reconocer la posición natural de bateo del bateador y su impacto en el juicio de la zona de strike.
- Aplicar decisiones coherentes y precisas sobre la zona de strike durante el juego en vivo.
- Desarrollar habilidades de seguimiento visual para mejorar la evaluación de lanzamientos y la toma de decisiones.

8.1. Zona de Strike

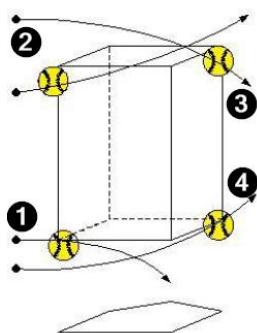
El espacio sobre cualquier parte del home, desde atrás a los lados, entre la parte inferior del esternón del bateador y la parte inferior de la rótula del bateador cuando adopta su posición natural de bateo [posición natural de bateo](#). La [posición natural de bateo](#) es la postura que adopta el bateador después del lanzamiento de la bola, cuando decide batear o no batear.

Sección 5.4.3 (c) Se declara un strike, la bola está viva, y los corredores pueden avanzar con la posibilidad de ser eliminados:

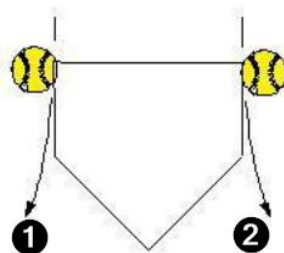
(i). cuando cualquier parte de una bola lanzada entra en la zona de strike antes de tocar el suelo y el bateador no hace swing, siempre que la parte superior de la bola esté a la altura o por debajo del esternón o la parte inferior de la bola esté a la altura o por encima de la parte inferior de la rótula.



Respuesta: 1- Strike; 2- Bola; 3- Strike; 4- Bola; 5-Strike; 6- Bola; 7- Strike; 8- Strike



Respuesta: 1- Bola; 2- Strike; 3- Strike; 4- Bola



Respuesta: 1- Strike; 2- Strike

8.2. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Comprender la zona de strike usada en la WBSC usando puntos anatómicos de referencia
- Aplicar un criterio consistente sobre la ubicación y legalidad del lanzamiento
- Reforzar la precisión y la confianza a la hora de cantar bolas y strikes.

Módulo 9 - MECÁNICAS

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Utilizar la posición correcta en home y en bases para facilitar la toma de decisiones.
- Comunicarse usando mecanismos verbales y físicos claros.
- Observar y juzgar las jugadas de forma adecuada a las situaciones de juego.

9.1. Mecánica General

Para ser efectivos, los árbitros deben comunicarse. Los árbitros necesitan usar sus herramientas de comunicación, verbales y físicas. El posicionamiento en el campo puede ayudar a transmitir un buen mensaje.

La mecánica es la parte física del arbitraje: el posicionamiento que adoptan los árbitros en las distintas jugadas. Es el lugar al que te diriges cuando ocurre algo para ver la jugada desde la mejor posición posible. Es lo que ve la gente. Lo que ve la gente influye en lo que cree, en cómo se siente y en cómo actuará. Como árbitros, queremos que la gente crea en nuestras decisiones y confíe en nuestra capacidad.

Sé siempre consciente de lo que dice tu cuerpo. Aprende a enviar el mensaje que quieres enviar. Muévete siempre con rapidez y determinación. Nunca pasees ni camines. Haz que todas las señas sean nítidas y contundentes.

En este manual, estamos limitados a mostrar la mecánica mediante imágenes estáticas. Esto da la impresión de que solo hay una posición, un único lugar correcto. Para mantener la precisión y la coherencia en la toma de decisiones, los árbitros deben adoptar un enfoque **dinámico** en cuanto al posicionamiento. No basta con basarse únicamente en la posición inicial o en la [posición de llamada](#), especialmente en las [jugadas de toque](#). En su lugar, los árbitros deben ajustar sus [posiciones iniciales](#) según sea necesario y, a continuación, utilizar las [posiciones de observación](#) que les permitan seguir y observar la jugada a medida que se desarrolla, y moverse de forma dinámica para mantener una visión clara y sin obstáculos de los [Cuatro Elementos Esenciales](#). Mientras se mueven **dinámicamente**, es muy importante mover la cabeza y los ojos enfocados durante toda la jugada. Esto garantiza que todos los elementos clave (el control de la pelota, el intento de toque, las acciones del corredor y los defensores, la base cuando corresponda y el momento de la jugada) se observen juntos para tomar la decisión correcta.

En la mecánica básica, los árbitros deben permanecer quietos después de moverse a la mejor posición para ver todos los elementos esenciales y observar la jugada. Esto es para garantizar que el árbitro tenga un marco de referencia estable. Un árbitro que se mueve en 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. La base y el defensor suelen estar inmóviles en una jugada forzada, y un árbitro que permanece quieto mientras observa una jugada forzada puede juzgar si llega primero el corredor o la bola.

Por todo lo anterior, los árbitros no deben intentar memorizar el manual ni entender las posiciones descritas como la verdad absoluta en cada jugada o situación de juego, sino utilizarlo como guía y punto de partida para aplicar las directrices que han demostrado ser

fiables en el arbitraje. Conocer la razón por la que una posición es más deseable que otra. Entender qué ventajas buscas o qué riesgos corres al elegir una posición. Tener un propósito y una dirección al moverse por el diamante.



Si no sabes dónde quieres estar, es seguro que nunca llegarás allí.

Las mecánicas deben ser entendidas como fluidas y adaptables, especialmente en las [jugadas de toque](#). Las posiciones iniciales y primarias no deben ser asumidas como las [posiciones de llamada](#) definitivas. En su lugar, deben proporcionar la flexibilidad necesaria para desplazarse de forma **dinámica** a la mejor [posición de llamada](#) y al punto focal, que garantiza una visión sin obstáculos de los [Cuatro Elementos Esenciales](#) de la jugada: la bola, el jugador ofensivo, el jugador defensivo y la base o el área de la jugada.

A medida que los [Cuatro Elementos Esenciales](#) se mueven, el punto focal también se mueve, lo que puede requerir permanecer en la posición de observación principal o ajustarse moviéndose a medida que se desarrolla la jugada, para mantener una visión constante de la bola o de la bola en el guante. Un árbitro más avanzado, complete y **dinámico** tiene “pies activos” y está listo para ajustar la [posición de llamada](#) dependiendo del desarrollo de la jugada. En la 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 demasiado durante una jugada puede tomar una decisión incorrecta, ya que cada elemento se mueve a diferentes velocidades, mientras que un árbitro que permanece quieto mientras observa una jugada puede juzgar si el corredor o la bola llegan primero.

9.1.1. Preparación Previa al Lanzamiento / Pre-Pitch Preparation (3 Ps)

Tener en cuenta lo siguiente antes de cada lanzamiento ayuda a anticipar las jugadas más probables y, por lo tanto, ayudará a visualizar dónde puedes necesitar moverte o las decisiones que pueden ser necesarias (como [obstrucción](#) o [interferencia](#)):

- Número de outs
- Conteo de Bolas-strikes
- Posición de los corredores
- Posición de los defensores
- Postura de bateo del bateador
- Resultado y situación del juego

Los factores que determinan cómo se mueve un árbitro concreto están directamente relacionados con su altura y agilidad, y pueden dar lugar a [posiciones iniciales](#) o movimientos ligeramente diferentes por parte de cada árbitro. La mecánica consiste en estar en el lugar adecuado, o en el mejor lugar posible, en el momento adecuado. Si estamos en el mejor lugar en el momento adecuado, aumentamos enormemente las posibilidades de tomar una buena decisión, ya que podemos ver lo que ha sucedido desde la mejor perspectiva posible.

No se puede estar en el lugar adecuado en el momento adecuado si no se toma la iniciativa. Tenemos que cubrir una zona enorme. Tomar la iniciativa no significa ser rápido, sino moverse de forma eficiente y con un propósito.

9.1.2. Jugadas Forzadas

En las [jugadas forzadas](#), observa cómo el jugador defensivo atrapa la bola y, cuando comience a realizar la jugada soltando la bola, deja que la bola te lleve a la jugada. Justo antes de que la bola tirada llegue al defensor, detente, centra tu atención en la bola, el defensor y el corredor, y permanece quieto mientras observas cómo se unen **todos los elementos**. Esto es muy importante, ya que observar cada uno de los cuatro elementos por separado puede afectar tu juicio y la forma en que posicionas tu cuerpo para dar prioridad a uno sobre otro.

9.1.3. Jugadas de Toque

En una [jugada de toque](#) son importantes las mismas prioridades, sin embargo, hay que observar la combinación de la bola y el guante cuando se aplica el toque al corredor. Esto es muy importante, ya que observar uno u otro cambiará el juicio del árbitro, dando prioridad a uno u otro en su mente y afectando su juicio. Los árbitros deben ajustar su posición de forma **dinámica**, moviéndose en sincronía con el guante y la bola hasta que se toque al corredor, manteniendo la cabeza lo más quieta posible, 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; sin embargo, mientras se mueve **dinámicamente**, hay que mantener la cabeza y los ojos enfocados durante toda la jugada.

Tenga en cuenta que por cada ángulo que ofrece una visión sin obstáculos, hay también un ángulo opuesto con una visión comparable. Pero también hay un ángulo que puede crear una línea de visión bloqueada o comprometida. Al considerar el posicionamiento en términos de los 360 grados disponibles, los árbitros pueden anticipar posibles obstrucciones visuales y ajustarse en consecuencia para mantener la mejor visión posible de la jugada. No se precipite al tomar decisiones, tenga en cuenta los [errores de paralaje](#).

El ser dinámico consiste en moverse de la forma más eficiente posible. Para ello:

- Debes saber dónde es necesario estar.
- Debes saber dónde está la bola para poder moverte sin interferir con el tiro.
- Debes encontrar la trayectoria óptima para desplazarte.
- Debes estar pensando tres pasos y una jugada por delante.

Una vez que se llega donde se debe estar, el trabajo no ha hecho más que empezar. Hay que ver la jugada, usar el criterio, hacer la [seña](#) correcta con el énfasis adecuado y hacerlo en una secuencia de acciones bien sincronizadas. Asegurarse de que las indicaciones son correctas y las [señas](#) sólidas.

9.1.4. Los Cuatro Elementos a tener en cuenta al elegir la posición

Mantener todo en frente:

- La bola – Siempre saber dónde está
- La base – Se debe ver si es tocada
- El jugador ofensivo – seguir al corredor
- El jugador defensivo – ver las acciones del defensor

Pensar en la visión como el marco de una ventana: los cuatro elementos deben entrar dentro de ese marco durante toda la jugada.

- Intentar conseguir un ángulo de 90 grados desde el tiro es una buena ayuda en una [jugada](#)

forzada. Sin embargo, puede ser óptimo tomar una decisión sin pasar los 45 grados.

- Debes poder ver la jugada para determinar que se ha aplicado correctamente y a tiempo. Lo más probable es que sea un ángulo de 90 grados desde el camino a la base del corredor y justo antes del borde delantero de la base en una jugada de toque cuando el corredor va a ser tocado en la parte delantera o trasera de la base. Para un toque en el lado del corredor, esto será casi en línea con la trayectoria del corredor.
- Asegurarse de seguir ajustando su posición hasta que termine la jugada y no se comprometa demasiado pronto con una posición de llamada, ya que podría no ser posible reajustar su posición en el tiempo disponible.
- Debes situarte a **5.5 metros** (18 pies) de una jugada forzada, para tener una visión general.
- Debes situarte a **3 - 3.5 metros** (12 pies) de una jugada de toque.
- Debes detenerte, prepararte, ver la jugada y luego tomar la decisión para cada jugada.
- Debes estar fuera del cuadro si la bola está en el cuadro, para tenerla delante de ti.
- Debes estar dentro del cuadro si la bola está en el exterior, para tenerla delante de ti.
- Debes moverte en paralelo a los corredores o al vuelo de la bola.

9.1.5. El ángulo es siempre más deseable que la distancia:

- Los ángulos están por todo el campo. Y cada ángulo tiene un ángulo opuesto.
- Los ángulos cambian constantemente, y debes estar preparado para moverte para mantenerlos. Lo mejor es permanecer quieto en cada jugada, a menos que sea necesario moverse **dinámicamente** para mantener una visión sin obstáculos. Si se mueve, mantenga la cabeza y la vista ojos enfocada durante toda la jugada para asegurarse de mantener la visión de los Cuatro Elementos Esenciales, especialmente para ver el toque o el intento de toque y para adaptarse a cualquier jugada secundaria.
- Aprenda a reconocer dónde existen los ángulos y cómo se desarrollan.
- En las jugadas de toque, nunca tenga al corredor entre usted y el toque.
- En las jugadas de toque, nunca tenga al defensor entre usted y el toque.
- En las jugadas de toque, nunca tenga la base entre usted y el toque:
 - Esté preparado para moverse desde su posición inicial a la mejor posición final para decidir, observando la interacción entre los Cuatro Elementos Esenciales.
 - Conseguir siempre el mejor ángulo desde el que tengas una visión sin obstáculos de los Cuatro Elementos Esenciales.

La distancia sirve para los siguientes propósitos:

- La capacidad de acercarse.
- La capacidad de alejarse.
- La capacidad de reunir los Cuatro Elementos Esenciales de la jugada, sin ser sorprendido.
- La capacidad de reconocer obstrucción e interferencia.

Con este conocimiento, podrás determinar el lugar ideal en el que te gustaría estar en cualquier jugada que se produzca. Llega a la jugada antes de que se produzca. Es mucho mejor estar en posición para una posible jugada y que esta no se desarrolle, que tener una jugada y no estar allí. Comprométete con tu posición. Asegúrate de no colocarte demasiado cerca de una jugada, porque de lo contrario, con los Cuatro Elementos Esenciales convergiendo en un solo punto, la jugada “explotará” sobre ti (no ves cómo se unen los Cuatro Elementos Esenciales, pero aparecerán en tu campo de visión demasiado rápido para que el cerebro pueda procesar la información).

9.1.6. Señal de Fair/Foul (Principio del Primer Toque)

El momento en que se indica si la bola es fair o foul es fundamental en el caso de las bolas bateadas cerca de la línea de foul. Los árbitros deben determinar si la bola es fair o foul basándose en la posición de la bola, y no en la posición de los defensores en el momento exacto en el que un jugador la toca por primera vez o que se detiene.

Los árbitros no deben hacer la señal demasiado pronto y deben asegurarse de que se observa claramente la posición de la bola en el primer contacto. En las bolas de fly, la señal de fair o foul no debe retrasarse hasta que la bola sea finalmente atrapada legalmente. Una bola puede ser fair en el primer contacto y, posteriormente, se pierda el control, ser llevada o dejada caer en territorio foul y seguir siendo bola bateada buena. Del mismo modo, una bola que sea foul en el primer contacto puede ser llevada a territorio fair y dejada caer, y seguir siendo una bola bateada foul.

El timing correcto para la señal del primer contacto evita la confusión, elimina la necesidad de explicaciones posteriores a la jugada y mantiene la credibilidad del árbitro ante los jugadores, entrenadores y espectadores. Hacer la señal de forma precipitada antes de que se haya observado completamente el primer contacto puede dar lugar a decisiones incorrectas y debe evitarse.

9.2. Cobertura de 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 o foul, y debe colocarse en la línea fair/foul para una decisión cercana, o debe moverse hacia la valla (línea de bola muerta) en paralelo a la bola para observar una posible captura y un posible contacto con la valla o cualquier otro objeto. Si hay un árbitro de base en la 1B o la 3B (la que esté más cerca de la bola foul fly), también debe moverse hacia la valla en paralelo a la bola para ayudar al PU (siempre que no sea responsable de los corredores en su base).

9.2.1. Preparación Previa al Lanzamiento y Cobertura del Exterior

Para garantizar una buena cobertura de las bolas de fly en el exterior y por parte del árbitro correcto, y para garantizar que tenemos 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 buena percepción previa al lanzamiento ayuda a determinar cuándo un árbitro debe salir a por una bola de fly, quién está mejor posicionado para asumir la responsabilidad y cómo minimizar las salidas innecesarias (cobertura del exterior), especialmente en bolas de fly que botan 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.

9.3. Errores de Timing y Concentración

Un buen timing ayuda a los árbitros a ver toda la jugada antes de tomar una decisión. Cuando un árbitro se apresura, puede que reaccione solo ante lo último que ha visto, como la bola entrando en el guante, y pasar por alto elementos clave anteriores, como el corredor tocando la base.

Centrarse demasiado en una parte de la jugada (el toque, la bola o el corredor) También

puede llevar a perder información. Girar la cabeza demasiado pronto o fijarse en un solo objeto a menudo da como resultado una visión incompleta.

Una breve pausa — “**ver la jugada, luego cantar la jugada**” — le da al árbitro tiempo para procesar todo y tomar una decisión segura y precisa.

- En Bases: Observe cómo el defensor tira la bola, siga su trayectoria hasta justo antes de que llegue al destinatario y, a continuación, cambie su atención a la bola, al defensor y al corredor, observando cómo se unen todos los elementos.
- Para bolas y strikes: Siga el lanzamiento desde la cadera del lanzador, siga su trayectoria a través de la [zona de strike](#), y vea cómo la bola entra en el guante del receptor. Puede mover ligeramente la cabeza, pero mantenga el cuerpo quieto.

9.4. Pisa y Corre

Introducción al Pisa y Corre

Un **pisa y corre** es un requisito fundamental en el corrido de bases en softbol. Se produce cuando un corredor debe permanecer en contacto con su base o volver a ella hasta que un defensor toque por primera vez una bola de fly.

- Si la bola de fly es **atrapada**, el corredor debe volver a su base (pisa y corre) antes de intentar avanzar a la siguiente base.
- Si la bola de fly **no es atrapada**, el corredor puede avanzar normalmente tras el bateo.
- Si no se hace el pisa y corre correctamente, el corredor puede ser eliminado tras una apelación.

Esta regla garantiza la igualdad en el juego al evitar que los corredores obtengan una ventaja injusta.

Referencia a las Reglas

De acuerdo a las **Reglas Oficiales de Softbol WBSC (Regla 5.10.3 a – El Corredor es Out)**:

- Un corredor es out si abandona su base antes de que se toque por primera vez una bola fly atrapada y/o no vuelve a tocar su base antes de avanzar.
- El equipo defensivo puede apelar la infracción tirando a la base que el corredor abandonó demasiado pronto antes de que este regrese, o tocando al corredor antes de que regrese a la base.

Enfoque de las Responsabilidades y Movimientos

Cuando se enseña a los árbitros sobre los pisa y corre, se hace hincapié en los siguiente:

- **Movimiento del movimiento del corredor** – el corredor tiene que esperar hasta que se toque la bola.
- **Proceso de Apelación** – la defensa tiene que realizar una apelación adecuada para declarar el out.
- **Observación** – Los árbitros deben observar claramente tanto el primer contacto como la recepción completa de la bola, y después las acciones del corredor.
- **Mecánica 1 – 2 árbitros** – el árbitro de home decide sobre las bolas de fly al exterior, pero todos los árbitros deben estar atentos al pisa y corre. Los Módulos específicos de Mecánica y una buena comunicación (contacto visual y verbal) es esencial para decidir quién tomará la decisión.
- **Mecánica 3 – 4 árbitros** – los árbitros de base pueden salir para juzgar si la bola es fair/foul o atrapada/no atrapada, lo que puede dejar menos árbitros dentro del cuadro para controlar los pisa y corre.
- **Conocimiento sobre el juego defensivo** – cuando los corredores están forzados a Volver, los defensores pueden simplemente jugar sobre la base para hacer el out.

Mirando Hacia el Futuro

Esta sección sirve de base. En módulos posteriores, detallaremos:

- Qué árbitro(s) es/son responsable(s) de observar los pisa y corre en las **mecánicas de 1, 2, 3 y 4 árbitros**.
- Cómo los **equipos de élite de 4 árbitros** dividen responsabilidades para garantizar una cobertura completa de todos los corredores.

9.5. Directrices para Árbitros:

- *Decidir* en tu zona. *Ver* en todas las zonas.
- No se puede hacer una jugada sin la bola, así que se debe conocer en todo momento dónde está la bola.
- Para [obstrucciones](#) e [interferencias](#), el árbitro más cercano a la jugada o aquel hacia el que avanza el corredor debe tomar la decisión sobre la infracción. Este enfoque refuerza la percepción de firmeza y evita decisiones contradictorias con resultados diferentes durante el juego. Los árbitros pueden consultar entre ellos tras la jugada para discutir cualquier factor adicional que pueda afectar a la decisión final.
- Apoyar a los compañeros.
- Las decisiones verbales firmes son una de las mejores y más sencillas formas de controlar un juego.
- No dar marcha atrás en una decisión. Eso es un gesto negativo y no muestra compromiso ni confianza en la decisión.
- La [posición de espera](#) es ovalada – no es un punto único, sino una zona.
- La [posición de espera](#) no es nunca una [posición de decisión](#).
- Mantener las [señas](#) de rutina durante el tiempo adecuado – ni demasiado corto ni demasiado largo – pero lo suficientemente largo para mostrar convicción en la decisión.
- Todos los árbitros deben mantener sus áreas de cobertura al concluir una jugada hasta que todos los corredores se hayan detenido en una base y no haya ninguna jugada evidente. Cuando sea necesario rotar a una nueva [posición inicial](#), todos los árbitros deben observar siempre el campo de juego.
- Si termina una entrada con una decisión controvertida y se siente que puede ser blanco de comentarios al quedarse en la posición habitual, moverse a otro lugar.
- No mover los pies al tomar una decisión, a menos que sea para mantener una visión sin obstáculos de todos los elementos. Mantener los pies bien separados. Esta postura es más estable y permite moverse con eficacia hacia la siguiente jugada.
- Observar siempre todas las jugadas, independientemente de la posición en el campo. La perspectiva es diferente y puede ser el ángulo necesario para tomar la decisión correcta. Esperar a que el árbitro responsable solicite la reunión y exponer lo que se ha visto de forma clara y concisa, incluyendo las bolas de fly al exterior donde los árbitros quizá no hayan salido.
- Si no hay jugada, no es necesaria ninguna decisión. Por ejemplo, una bola de fly que es obvio que no ha sido atrapada no requiere una señal de «No atrapada».
- En las jugadas de toque, colocarse en la línea para ver el toque y luego moverse a una posición primaria.
- No pedir “Tiempo” a menos que sea necesario. El lanzador debe tener la bola en el círculo y todos los corredores deben estar detenidos en una base antes de que se pida “Tiempo”.
- No es necesario limpiar las bases durante las jugadas y las entradas, a menos que no se vean. No interrumpir el ritmo del juego.

- Evitar pedir tiempo durante un turno al bate para limpiar el home, a menos que sea necesario. Siempre que sea posible, aprovechar las pausas naturales (por ejemplo, foul balls...) para limpiar el home.
- No tocar la bola, a un jugador ni a un entrenador.
- No entrar en conversaciones.
- No transmitir mensajes de un entrenador o jugador a tu compañero.
- Si acaba un partido con una decisión controvertida o ha habido muchas críticas o discusiones acaloradas, salir del campo por la puerta del ganador si no hay una puerta neutral disponible.

A veces, RARAMENTE, se produce una jugada en la que el árbitro debe tomar la iniciativa y tomar una decisión que no es de su competencia (por ejemplo, un batazo de línea bajo, una consulta de swing con dos strikes y bola no atrapada). Cuando suceda, ¡lo sabrás! NO buscar una oportunidad para hacerlo.

9.6. Mecánica en Home

El puesto de árbitro más importante en cualquier juego de softbol es el de Árbitro de Home. Entrenadores, jugadores y espectadores centran toda su atención en la zona que rodea el home y en el Árbitro de Home. Observan constantemente cada acción, sonido, expresión, movimiento y decisión que toma el árbitro de home. Una vez que hayas desarrollado una mecánica sólida en el home, debes trabajar constantemente para mejorar y perfeccionar tus habilidades. El uso de cámaras de vídeo y tu propia autoevaluación de esas grabaciones te ayudarán enormemente a mejorar tu estilo, posicionamiento, gestos, lenguaje corporal, comportamiento y, en última instancia, tu éxito.

Cuando un árbitro demuestra un conocimiento profundo de su “Mecánica en Home”, lo único que necesita añadir es dinamismo, consistencia y mantener la concentración durante el partido, lo que le hará ganarse la reputación de ser un árbitro ¡muy solicitado, fiable y de primer nivel!

9.6.1. La Careta

La careta es un elemento esencial del equipo de Protección del árbitro de home. Una vez hecho el lanzamiento y cuando la bola esté en juego, ya no la necesitas. Sujétala con la mano izquierda mientras corres o haces una señal, o colócala bajo el brazo.

¿Cuándo se Debe Llevar Puesta la Careta?

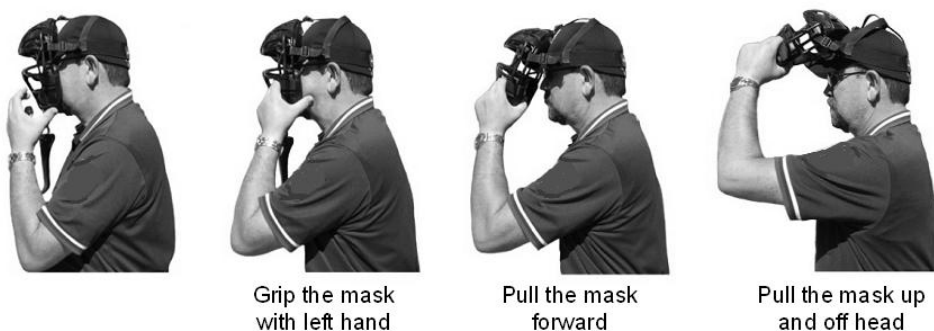
Muy simple, siempre que estés detrás del receptor y el lanzador pueda hacer un lanzamiento, debes llevar la careta puesta. Esto incluye el momento en que “entras al juego” observando los lanzamientos de calentamiento que hace el lanzador antes de que comience la primera entrada.

Es importante quitarse la careta una vez que la bola está en juego. ¿Por qué? Tu careta, si está bien ajustada, queda suelta y puede caerse o estorbarte a la hora de hacer una señal o si corres mientras la llevas puesta.

Cómo Quitarse la Careta

La careta se quita con la mano **IZQUIERDA**. Esto deja la mano derecha libre para hacer señas, como “Out.”

Consejo: Tira de la careta hacia delante y luego hacia arriba para sacártela de la cabeza.



NUNCA dejes caer, tires, ni coloques la careta en el suelo o entre las piernas.

9.6.2. En el Home

- Trabaja el [slot](#) – confirma que puedes ver la esquina exterior en la rodilla del bateador.
- Buena Alineación Pélvica (GPA).
- Mantener la misma postura a ambos lados del home.
- Prepararse antes del lanzamiento de la bola.
- No situarse más atrás del receptor de lo que mide un puño cerrado entre la rodilla que no está en el slot y la espalda del receptor.
- Si el receptor bloquea tu visión, consigue una visión sin obstáculos de la [zona de strike](#) y del punto de lanzamiento del pitcher, colocando la cabeza por encima del casco del receptor, aunque esto suponga situarla por encima de la parte alta de la [zona de strike](#). Es importante que el receptor no te bloquee la visión.
- Una vez en posición, no mover el cuerpo.
- Seguir la trayectoria de la bola con la mirada, desde la mano del lanzador hasta que entre en el guante.
- Usar la [zona de strike](#) definida en el Reglamento. No decir, “Mi zona” o el lanzamiento está en “mi zona de strike”.
- Ser consistente no es suficiente. Se debe tener una [zona de strike](#) precisa.
- Concentrarse en el lanzamiento es la prioridad principal, ya que puede obtener ayuda en las [consultas de swings](#).

Para Strikes:

- La llamada en la posición abajo. La [seña](#) es en la posición arriba up position. La [seña](#) debe ser inmediatamente después de la llamada.
- Utilizar un [martillo](#) intenso – puede ser un [martillo](#) hacia arriba o un [martillo](#) hacia delante. El ángulo tiene que ser de 90 grados. Mantener la posición el tiempo suficiente para mostrar convicción. No mover los pies hasta terminar de hacer el [martillo](#).
- Un tercer strike cantado debe ser una [seña](#) fuerte y “vendida”.
- Un tercer strike por swing es una [seña](#) rutinaria, ligeramente demorada y no casual.
- Ser agresivo; cantar strike incluso en los lanzamientos dudosos.

Strike 3:

- Un tercer strike atrapado implica dos decisiones distintas según las reglas:
 - (1) el lanzamiento es strike, y
 - (2) si la bola es atrapada y controlada, el bateador es out.
 Esta distinción guía tanto la sincronización como la comunicación. Canta “Strike tres”, haz una breve pausa para confirmar que la bola ha sido atrapada, luego haz la seña y canta

“Out”. La pausa asegura la precisión y refuerza los buenos hábitos del timing.

- Si el receptor no atrapa el tercer strike, haz la seña de tercer strike rápidamente y baja el brazo inmediatamente para indicar que solo ha cantado un strike. Canta en voz alta “¡strike tres!”. Esto es especialmente importante en los lanzamientos al límite o en las consultas de swing para que todos los jugadores comprendan la situación. Si se está seguro de que el lanzamiento no fue atrapado, se puede usar una breve seña que ayude a comunicarlo.
- La comunicación es esencial en un tercer strike no atrapado. El bateador a menudo no puede ver el guante del receptor y puede no saber que la bola no fue atrapada. Con un corredor en primera base y menos de dos outs, el bateador es automáticamente eliminado por regla, por lo que el árbitro principal debe cantar claramente: “Strike tres... ¡Out!” Si el bateador se dirige hacia primera base, refuerza la decisión para que tanto el ataque como la defensa comprendan que el bateador está eliminado. Esto evita confusiones innecesarias y garantiza que todos los jugadores, incluido el receptor, conozcan la situación correcta del juego, aunque el lanzamiento no haya sido atrapado limpiamente.

Para Bolas:

- La palabra “Bola” tiene que ser dicha.
- Se dice “Bola” en la posición abajo antes de levantarse.
- Se dice bola en el mismo tono, y con el mismo [timing](#) y énfasis cada vez. Ninguna “bolas” es más importante que otra. Una bola es solo “No un strike”. Si cambias el tono o énfasis en una bola cerca del home, puede parecer que has perdido el lanzamiento y dar lugar a frustración del equipo defensivo si no están de acuerdo.

En cualquier lanzamiento:

- Dar un paso atrás y relajarse después del lanzamiento, y se ha hecho la llamada.
- Estar atento al bateador o al receptor para cualquier reacción o solicitud de conferencia.
- Observar al receptor para cualquier jugada.
- Prepararse para el siguiente lanzamiento.

9.6.3. Estar preparado para el Primer Lanzamiento

Mientras se espera a que comience la conferencia previa al juego, hay que aprovechar para observar a ambos lanzadores durante sus lanzamientos de calentamiento a los lados de las líneas. Esto permite evaluar rápidamente el ritmo, la cadencia, la técnica, la actitud y el estilo de cada lanzador.

También se pueden observar algunos lanzamientos de calentamiento de cada lanzador cuando se colocan sobre la goma antes de que comience la entrada. Este es el momento de ajustar tu trabajo con los pies, equilibrio y posición corporal. Este valioso tiempo permite trabajar en el [timing](#) y ritmo, el movimiento de la bola, el tipo de lanzamientos, la velocidad del lanzamiento, el punto en el que se suelta la bola y el tiempo para asegurar que se puede ver toda la [zona de strike](#). Saluda y preséntate al receptor para establecer una buena relación desde el principio. Infórmale que vas a observar algunos lanzamientos de calentamiento. Esta acción demuestra compromiso con la [zona de strike](#) y con el juego.

9.6.4. Trabajando en Posición de Slot (Ranura)

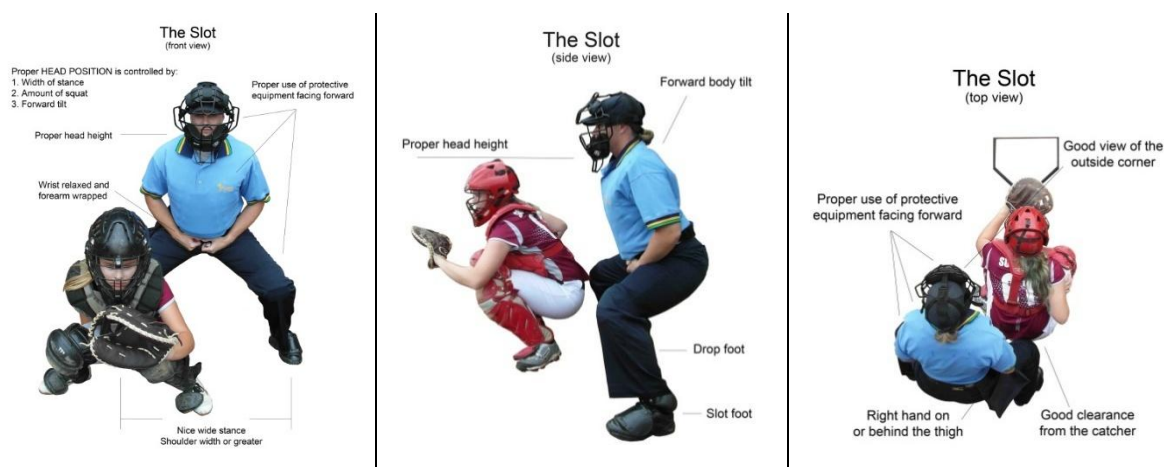
El “[slot](#)” (*ranura*) es el área entre el bateador y el receptor. **Se trata de una posición en la que los ojos del árbitro se encuentran justo dentro del borde del home y están**

alineados. Si los ojos están más adentro, las manos y los brazos del bateador podrían obstruir la visión. En el mejor de los casos, esta posición puede variar ligeramente para adaptarse a la postura del receptor y del bateador, pero siempre se mantiene en el borde interior del home. Hay que asegurarse de tener una **visión sin obstáculos** de todo el home con ambos ojos cuando se está en la posición de slot.

El slot también da al árbitro la máxima visibilidad de toda la zona de strike y la capacidad de ver la bola desde la mano del lanzador hasta el home en la zona de strike completa. Las bolas de foul tienden a desviarse del slot o directamente sobre el home. Hay que esforzarse siempre por ver el momento en el que el lanzador suelta la bola desde su cadera hasta que llega al guante. Se tiene que recordar seguir la bola con la nariz entre estas dos áreas.

Si el receptor obstruye la visión, hay que obtener una visión despejada de la zona de strike /punto de lanzamiento del lanzador, colocando la cabeza por encima del casco del receptor, incluso si está por encima de la parte superior de la zona de strike del bateador. Es importante que el receptor no obstruya la visión. Si el receptor se mueve, se puede ajustar según sea necesario, pero nunca hay que permitir que el receptor obligue a hacerlo. Hay que colaborar con él para obtener la mejor vista posible. Si el receptor le quita la esquina interior, hágaselo saber. Si es el guante del receptor el que obstruye la visión, dígame que señale el objetivo y que luego retire el guante para poder llegar la bola. Si no colabora, se puede considerar hablar con el entrenador entre entradas para que le transmita la información al receptor.

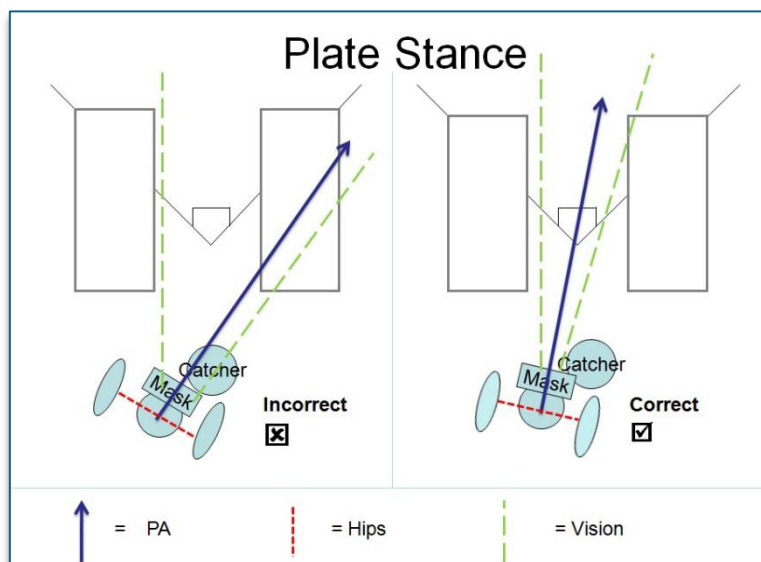
Si el bateador tapa la esquina interior o exterior, hay que ajustar la postura ligeramente si es posible. Si no se puede ver la esquina, hay que cantar cualquier lanzamiento que se crea que haya cruzado el home. Más strikes conllevan una mayor cooperación del receptor. Pero nunca hay que adivinar.



9.6.5. Buen Alineamiento Pélvico (GPA)

Un GPA adecuado ayuda al árbitro de home a juzgar con precisión la zona de strike, definiendo su campo de visión y permitiendo que su cabeza siga la bola de forma natural. Se debe usar un ángulo de caderas y hombros de aproximadamente 15 grados con respecto al lanzador, con el ombligo apuntando hacia el punto medio de la parte delantera del home y no más allá de la esquina delantera exterior del home. Además, los pies deben seguir la postura natural del cuerpo.

Al usar la postura correcta, los pies del Árbitro de Home se colocarán naturalmente sobre el talón y la punta del pie.



Los diagramas anteriores muestran la postura incorrecta y correcta que deben usar los Árbitros de Home. El GPA debe estar hacia el centro y no más allá de la esquina exterior del home.

9.6.6. Adoptando la Postura

Desde tu posición relajada detrás del receptor, con la careta puesta, canta “Juego” cuando el lanzador tenga la bola en el círculo, el receptor esté en el cajón del receptor, y estés seguro de todos están listos para jugar. Da un paso detrás del receptor con tu pie interior (el que no está en el slot). Una vez que estés detrás del receptor y de home con este pie, da un paso hacia delante para adoptar una postura agachada con *el pie exterior* (el más cercano al bateador / pie del [slot](#)). Mientras das el paso y antes apoyar el pie del slot, concéntrate en apuntar con la hebilla del cinturón hacia el centro o la esquina exterior de la parte delantera del home. Tu pie de [slot](#) caerá naturalmente al suelo en una postura natural agachada con el talón y la punta. A esto se le denomina *Buena Alineación Pélvica (GPA)*. La práctica hará que esto te resulte más cómodo y se vuelva más.

Si el receptor se mueve hacia fuera, lo mejor es permanecer en el [slot](#). Mantén le cuerpo agachado y mirando hacia delante para que tu equipo de Protección te ayude a evitar lesiones si te golpea la bola. Si resulta más cómodo, se puede dar unos pasos cortos para colocarse en el [slot](#) usando una postura cuadrada asimétrica, en la que el pie exterior (el más cercano al bateador / pie del slot) esté un poco más adelantado en la que el pie interior (detrás del receptor / pie opuesto al slot) – lo que se conoce como Talón/Punta. Si la pelvis o la hebilla del cinturón está alineada con un punto entre el centro de la parte delantera y la esquina superior exterior del home, se debería poder ver el borde exterior del home cuando llega el lanzamiento.

Se debe mantener el equilibrio, distribuyendo la mayor parte del peso de forma equitativa entre las puntas de los pies y los talones. Mantener los pies separados al menos a la anchura de los hombros, o incluso más, ayudará a obtener la posición perfecta. Tener los pies demasiado juntos puede provocar un mayor movimiento de la parte superior del cuerpo y cansar las piernas. Hay que prepararse, mantener el equilibrio y sentirse cómodo. Relajarse antes de que el lanzador se coloque en la goma de lanzar.

9.6.7. Bajando a la Posición Agachado

Hay que estar preparado para adoptar la postura cuando el lanzador entre en la goma de lanzar. La espalda se tiene que mantener erguida hasta que el lanzador inicie su movimiento de lanzar. A continuación, se baja a la [posición de espera](#) en el [slot](#) sin perder el equilibrio de la postura ni el control de la parte superior del cuerpo.

Intentar utilizar un movimiento fluido y enérgico para bajar a la [posición de espera](#). Esta técnica implica realizar varias acciones al mismo tiempo. Mantener la cabeza alineada con el home. La espalda debe sentirse un poco recta y rígida, aunque en realidad nunca lo esté del todo. Utilizar las piernas para subir y bajar. Doblar las rodillas y solo ligeramente la cintura. El timing es muy importante al bajar a la [posición de espera](#). **Nunca se debe bajar demasiado pronto** (a menudo se anticipa el lanzamiento mientras se espera) o **demasiado tarde** (se estará en movimiento durante el lanzamiento, y esto cambia la [zona de strike](#)). Recordad que el cuerpo no debe moverse mientras se está en la [posición de espera](#).

Recordar siempre que los ojos nunca deben estar en la [zona de strike](#), sino en la esquina superior interior, mirando hacia abajo a través de ella. Un lanzamiento en dirección a tus ojos y a tu nariz es un “strike” dentro y por arriba. Si tienes que mirar hacia arriba o hacia dentro, probablemente sea una “bola”. Hay que bloquear y mantener la posición. Permanecer completamente inmóvil durante todo el lanzamiento. Los hombros pueden estar ligeramente desviados debido a la posición de los pies, pero se pueden mantener rectos si se prefiere. Esto puede dar la sensación de que se está a punto de sentarse en una silla, pero es mucho más efectivo que encorvar la espalda e intentar mirar hacia arriba. Además, una espalda recta aliviará la tensión del cuello. La inclinación excesiva hacia delante afectará a la visión periférica superior.

Las manos deben colocarse donde sea menos probable que se lesionen. La mayoría de los árbitros las colocan delante, entre las piernas, lo que ayuda a la relajación y protección. Algunos las colocan detrás de la espalda.

Mantener todo el cuerpo inmóvil mientras la preparación para juzgar el lanzamiento, incluso si el receptor se mueve delante de ti después de que te hayas colocado. La cabeza no debe moverse hasta justo antes de que la bola llegue al guante. Seguir la trayectoria de la bola con la nariz y luego usar un ligero movimiento de cabeza para verla entrar en el guante. Esta puede ser la mecánica más importante a utilizar para mejorar la consistencia.

9.6.8. Trabajo con los Pies

Siempre colocar primero el pie detrás del receptor, y luego el pie exterior. Se recomienda que los pies estén separados la anchura de los hombros o más. A una mayor altura, más importante será alargar la posición. Una buena postura amplia por parte de un Árbitro de Home más alto requiere menos inclinación y flexión de las rodillas al colocarse en la [posición de espera](#) para los bateadores, especialmente para los más bajos.

9.6.9. Siguiendo el Lanzamiento

Este es el aspecto más importante para mejorar la [zona de strike](#). Comienza por seguir la trayectoria de la bola desde la cadera del lanzador. A continuación, se debe fijar la vista en la zona natural del bateador justo cuando este está haciendo el swing.

Seguir la trayectoria de la bola a través de la zona y no perderla de vista hasta que llegue al guante del receptor, usando el sonido del guante al recibirla como referencia para sincronizar

el movimiento. Esta técnica es una forma excelente de verificar la ubicación de la bola, crear una demora natural en el [timing](#), y asegurarse de que se ha visto la bola hasta que llega al guante del receptor. No parpadear nunca durante el lanzamiento, ya que puede dar lugar a que se pierdan una serie de acciones que ocurren alrededor del home.

9.6.10. Timing y Ritmo

Es muy importante que un árbitro desarrolle un [timing](#) y ritmo adecuados a la hora de tomar decisiones. Ese [timing](#) y ritmo nunca deben variar. Solo cambiará el énfasis de las distintas decisiones. Hay que recordar que el [timing](#) se establece en el momento en el que se toma la decisión; la declaración seguirá la decisión.

Se dice que el Árbitro de Home marca el tempo y controla el juego, pero para ello los árbitros deben controlarse primero a sí mismos. Los árbitros que toman decisiones rápidamente en cada lanzamiento darán la impresión de estar adivinando. Hay que asegurarse de [seguir](#) y ver la bola hasta que llegue al guante del receptor antes de tomar una decisión y declararla. De esta manera, la decisión siempre se producirá algo después del “sonido de la bola en el guante”. El [Timing](#) después de este sonido debe ser deliberado, repetitivo y consistente. ¡¡¡Concentración!!!

La concentración prolongada puede resultar agotadora. Después de cada lanzamiento, hay que tomar un momento para dar un paso atrás, relajarse y fijarse en el entorno antes de volver a centrar la atención en el siguiente lanzamiento. Por ejemplo, después de cada lanzamiento, respirar hondo y mirar alrededor del campo para restablecer la concentración antes de prepararse para el siguiente lanzamiento. Es importante concentrarse y desconectar con cada lanzamiento para mantener una concentración intensa durante todo el juego.

Se debe cantar el “strike” mientras se está en la [posición de espera](#) y la [señal](#) comienza en el momento de levantarse. Este movimiento de levantarse no se debe retrasar tras la llamada.

Todo el mundo aprecia al árbitro que ha desarrollado un [timing](#) adecuado a la hora de tomar decisiones como Árbitro de Home. Esto marca el ritmo del partido más que cualquier otro aspecto del arbitraje. Nunca retrasar más de un segundo tras el sonido de la bola en el guante. Si hay una demora excesiva, es posible que el receptor y el bateador se giren para ver cuál es la decisión. Y esto no debería ocurrir.

9.6.11. Lista de Verificación a Considerar Sobre la Postura

- ¿La cabeza está demasiado ALTA o BAJA con respecto a la parte superior de la zona de los bateadores?
- ¿Estoy DEMASIADO CERCA o LEJOS del receptor?
- ¿Los pies están DEMASIADO SEPARADOS o JUNTOS?
- ¿La posición es demasiado FUERA o DENTRO?
- ¿Me coloco en la posición de espera demasiado PRONTO o TARDE?
- ¿Me levanto de mi postura demasiado PRONTO o TARDE?
- ¿Las decisiones son demasiado PRONTO o TARDE?
- ¿Muevo la CABEZA cuando la pelota se acerca a home?
- ¿Sigo el lanzamiento con la nariz y la vista hasta el guante antes de decidir?
- ¿La zona de strike está demasiado ALTA o BAJA?
- ¿El PUNTO FOCAL VISUAL es correcto? (por ejemplo, el punto de liberación del lanzador y el esternón).

9.6.12. La Zona de Strike – Teoría de la Mentalidad

Entender la Zona de Strike Sobre el Home

Para trabajar eficazmente en el softbol de lanzamiento rápido, el Árbitro de Home debe *comprender y dominar mentalmente* la zona de strike sobre el home. La zona de strike no es solo una línea o una referencia del borde frontal; es todo el **espacio tridimensional directamente**. Cualquier lanzamiento que pase por **cualquier parte de este espacio**, ya sea su ancho o su profundidad, es strike *si también cumple con los requisitos de altura*.

El home tiene **43.20 cm (17 pulgadas)** de ancho. Dado que **cualquier parte de la bola que pase por cualquier parte del home cuenta**, el ancho práctico o “efectivo” de la zona de strike se amplía en nuestra percepción mental. Una bola de softbol tiene aproximadamente **10.16 cm (4 pulgadas)** de diámetro, por lo que, al considerar la mitad de la bola en cada borde, el Árbitro de Home puede visualizar una **zona de strike efectiva de hasta unos 63.5 cm (25 pulgadas)**. Esto no cambia las reglas, el home sigue teniendo 17 pulgadas de ancho, pero ayuda a los árbitros a reconocer con confianza los strikes que pasan por el borde.

Igual de importante, es que la zona de strike se extiende a través de **toda la profundidad del home**. Un lanzamiento no tiene que cruzar únicamente el *borde frontal* del home. Si la bola entra en la zona por encima del home en cualquier punto de su trayectoria (borde, frontal, medio o trasero), está en la zona de strike.

Un buen Árbitro de Home se acerca a la zona con la mentalidad de **buscar strikes**. Un lanzamiento solo se convierte en bola cuando se desvía claramente de la zona de strike. Los árbitros que se centran demasiado en “evitar cantar un strike cuando es una bola”, o que estrechan la zona la final de los juegos, suelen acabar **limitando la zona**, lo que altera el ritmo del juego.

Tener una zona con confianza y las medidas correctas:

- Animará a los bateadores a batear en lugar de dejar los lanzamientos dudosos.
- Aumentará los strikes y reducirá las bases por bolas innecesarias.
- Mejorará **el tempo y el ritmo** del partido.
- Generará confianza entre los lanzadores, receptores y entrenadores gracias a la coherencia.

Una zona de strike bien gestionada —en anchura, altura y profundidad— es una de las herramientas más importantes con las que cuenta un Árbitro de Home para controlar el juego.

Al cantar más strikes, con mayor frecuencia, los bateadores empezarán a batear más, en lugar de esperar lanzamientos que están cerca. Habrá más strikes; menos bases por bolas y mejorará el ritmo y la cadencia generales del juego.

Es fundamental Seguir la altura del lanzamiento *por debajo de la parte inferior del esternón / pecho y por encima de la parte inferior de la rótula*, desde la cadera del lanzador hasta el guante. Decidir si es strike o bola demasiado pronto y antes de que la bola entre la zona provocará inconsistencias.

9.6.13. Zona de Strike – Posición Natural

La WBSC enseña a los árbitros a evaluar la postura natural del bateador, es decir, la postura que adopta el bateador en el momento en el que el lanzador suelta la bola y cuando el bateador se prepara para recibir o batear el lanzamiento. La zona de strike se determina tomando como referencia la posición en home en su totalidad.

Algunos bateadores pueden adoptar una postura exageradamente baja al entrar por primera vez en el cajón de bateo, pero los árbitros deben prever la postura que el bateador adoptará cuando se coloque en posición de juzgar la ubicación de la bola lanzada y decida si va a dejar pasar el lanzamiento o batearlo.

El bateador puede situarse en cualquier parte del cajón; sin embargo, la zona de strike sigue siendo la misma. La zona de strike se define a partir de la posición del home.

9.6.14. La Alta Calidad Constante es Nuestro Objetivo Principal

Se suele decir que no hay mejor halago que escuchar de un UIC o supervisor decir: “¡Excelente trabajo! Hoy has sido muy consistente”. O escuchar comentarios de directores de torneos, entrenadores, jugadores, espectadores u otros: “Gracias, Blue, excelente trabajo... muy consistente”. Esto solo es cierto si no hay desviaciones exageradas de la [zona de strike](#) definida en este manual.



La consistencia y la calidad son dos aspectos que deben ir de la mano para ser un buen Árbitro de Home.

Siempre que le preguntes a alguien relacionado con nuestro deporte su opinión sobre la siguiente pregunta, escucharás la misma respuesta: “¿Cuál es la cualidad más importante que buscas en un árbitro?”

La respuesta: ¡CONSISTENCIA! Esta no es una palabra que debemos tomar a la ligera. Hay que esforzarse muchísimo para tener la reputación de ser consistente. Se puede ser consistente durante un partido, un día, un torneo o una temporada. Pero el objetivo debe ser lograr y mantener la consistencia a lo largo de toda tu carrera.



El Éxito es 1% Inspiración

y

99% Preparación

9.7. Movimiento en Home

9.7.1. Evitar al Receptor

Después de cada lanzamiento o de cada bola bateada en la zona del home, la primera prioridad del Árbitro de Home es apartarse del receptor. Apartarse del receptor significa dar un pequeño paso hacia la izquierda (la izquierda del PU) para salir de detrás del receptor. Esto crea espacio, despeja la visión del campo del PU y evita que el receptor o el bateador-corredor le bloqueen la visión.

Evitar al receptor permite al PU:

- Ver todo el campo sin que el receptor o el bateador obstruyan la visión.

- Reaccionar rápidamente ante elevados cerca del home o bolas hacia el backstop.
- Moverse con facilidad si es necesario para seguir u observar al bateador-corredor.
- Estar fuera del camino del receptor en caso de pasbol o lanzamientos descontrolados.

Elevados o bolas de fly foul cerca del home

- El PU da un paso a la izquierda para evitar al receptor.
- Leer el vuelo de la bola y moverse al mejor ángulo para juzgar sobre fair/foul y atrapada / no-atrapada.
- El PU puede avanzar o moverse hacia la valla, dependiendo de la trayectoria de la bola.

Pasbol o lanzamientos descontrolados

- El PU evita al receptor con un paso a la izquierda o derecha, dependiendo de la dirección en la que el receptor se gire.
- Mirar los hombros del receptor para anticipar su movimiento.
- Dar espacio al receptor para que pueda coger la bola de forma segura.

Si un corredor intenta anotar, el PU debe:

- Buscar una Posición de Observación, y después moverse a una Posición de Decisión para la jugada en home.
- Evitar las líneas de tiro.
- Mantener la vista de los Cuatro Elementos Esenciales (bola, corredor, defensor y base).
- Evitar la extensión de la línea de 3B cuando obstruya la visión de los elementos.

Cuándo el PU no evita al receptor

- La mejor forma de juzgar una bola bateada con mucha fuerza o una bola foul fly es permanecer detrás de home y seguir la trayectoria de la bola o moverse con ella.
- Un pasbol o lanzamiento descontrolado que obliga al PU a girarse hacia 3B para cubrir una base o a un corredor.

Puntos Básicos de Enseñanza

- Evitar al receptor es un movimiento pequeño y rápido, no un paso largo.
- Prestar atención a los hombros del receptor para anticipar la dirección.
- El PU da un paso a la izquierda por defecto; da un paso a la derecha solo cuando no hay responsabilidad en tercera base y el tiro por un pasbol desde el backstop coloca al árbitro en la mejor posición para ver los cuatro elementos esenciales.
- Apartarse debe convertirse en una acción automática siempre que la bola se encuentre cerca del área de home.
- Esta mecánica crea espacio, garantiza la seguridad y amplía el campo de visión del PU.
- Las bolas de fly en la zona del receptor o los pasbol con corredor en 3B: Apartarse rápido — no mirar la bola primero; fijarse en los hombros del receptor y rotar en consecuencia, para luego localizar la bola y ajustarse.

Aplicación en mecánica de 2 y 3 Árbitros

- El PU normalmente se mueve a la izquierda del receptor y del home, ya que puede necesitar rotar a 3B o entrar al cuadro con corredores en base.
- Excepción: cuando hay un árbitro en 3B, con corredor en 3B, y el pasbol va al backstop en el lado de, el PU puede moverse hacia la derecha para tener un mejor ángulo de visión.

Foul balls cerca de las vallas o dugouts

- BUSCA el mejor ángulo.
- Fíjate en tu compañero para ver quién tiene mejor visión.
- Si el PU tiene mejor visión, esperar un momento y después hacer la llamada.
- Acercarse a la valla para decidir sobre las bolas que rebotan o el contacto con la valla antes de la cogida.

9.7.2. Jugadas de Toque en Home

Hay dos posiciones para cantar en las [jugadas de toque](#) en home:

- Al regresar desde tercera base para tomar una decisión desde dentro del cuadro, y
- Cuando la jugada se desarrolla en [territorio fair](#) o un tiro desde el exterior para tomar una decisión desde fuera.

Al regresar desde tercera base, el Árbitro de Home debe permanecer dentro del cuadro, moviéndose en paralelo a la [línea de base](#) y a una distancia que le permita una visión sin obstáculos de los [Cuatro Elementos Esenciales](#). Adoptar una [posición de decisión](#) final a **3.5 metros** (12 pies) del home y en un ángulo de 90 grados con respecto a la trayectoria del corredor. Hay que mantener el peso distribuido sobre la punta de los pies, acercarse a la jugada a medida que se desarrolla, localizar la bola y tomar la decisión.

En las jugadas en home en las que la bola viene de [territorio fair](#) o de un tiro desde el exterior, el Árbitro de Home debe situarse a unos **3.5 metros** (12 pies) directamente detrás de home en [territorio foul](#). Desde esta posición el árbitro puede observar los [Cuatro Elementos Esenciales](#) y las acciones en esa zona, incluyendo, entre otras, a [obstrucciones](#) e [interferencias](#).

Esta posición ofrece una visión clara del desarrollo de la jugada y permite al árbitro ajustarse **dinámicamente** hacia el [borde delantero](#) a una visión sin obstáculos de la jugada, mientras se mueve **dinámicamente** y mantiene la cabeza y la mirada fijas durante toda la jugada.

Un árbitro no debe situarse a menos de **3.5 metros** (12 pies) y, en principio, puede colocarse a más de **4 metros** (13 pies) para tener una visión sin obstáculos de los [Cuatro Elementos Esenciales](#). Se debe ajustar la posición en función del Desarrollo de la jugada para crear un ángulo desde el que poder ver cómo se combinan los [Cuatro Elementos Esenciales](#) y seguir estando en la jugada, sin comprometerse demasiado pronto hacia ninguna posición dentro del rango de movimiento.

Adoptar la posición básica. Mantener el peso distribuido en la punta de los pies, moverse a medida que se desarrolla la jugada, controlar la bola y tomar la decisión correspondiente. Tener en cuenta que la [posición inicial](#), por lo general, no es la posición final. Es responsabilidad del árbitro cambiar de posición a medida que los [Cuatro Elementos Esenciales](#) siguen moviéndose. Por último, detenerse, observar la jugada y tomar la decisión.

Debido a la naturaleza crítica de la jugada en home, hay que moverse para visualizar la bola. Si no se encuentra hay que pedir al jugador “Enséñame la bola”, para señalar con la mano izquierda y “VENDERLA” en consecuencia. Si se solicita “enséñame la bola” y el jugador muestra que tiene el control de la bola, nunca declares al corredor safe.

9.7.3. Cobertura y Decisiones en Tercera Base

Al tomar decisiones en tercera base el Árbitro de Home debe situarse en [territorio foul](#), a mitad de camino entre home y tercera base, en la [zona de espera](#), mientras observa el desarrollo de la jugada. Si hay que tomar una decisión sobre una [jugada de toque](#) en tercera, debe entrar al cuadro hasta aproximadamente dos tercios del camino a tercera, situarse a **3.5 metros** (12 pies) de la base y tomar la decisión.

La razón por la que el árbitro debe situarse en el interior en este punto es que es la mejor posición para tomar la decisión. Si la bola se le escapa al tercera base, normalmente irá a [territorio foul](#) y, al estar en esta posición, se evitará cualquier [interferencia](#) del árbitro. Una vez más, se aplica la teoría [dentro-fuera](#).

Además, si el tiro es descontrolado y el corredor sigue avanzando hacia home, el Árbitro de Home ha evitado una colisión con el corredor al doblar la tercera base. Otra razón sería que, desde esta posición interior, el árbitro se desplaza por dentro para cubrir cualquier jugada en home.

9.7.4. Dejando el Área de Home

Desarrollar el hábito de alejarse de la zona de home cada vez que se batee una bola por el lado izquierdo del receptor. Esto se ajusta a una de las prioridades del árbitro, que debe incluir evitar colisiones con el receptor y/o permitirle moverse con libertad.

Movimiento de los Árbitros de Home en las bolas bateadas sin corredores en base o con corredor solo en primera base: dejar el área de home por el lado izquierdo del receptor y seguir al bateador-corredor hacia primera base en [territorio fair](#) hasta aproximadamente un tercio del camino, o más si es necesario. Detenerse cerca de la línea y observar la jugada en primera. Hay que fijarse en:

- [Obstrucción](#) e [interferencia](#), con o sin contacto entre el receptor, lanzador, primera base y el bateador-corredor.
- Colisiones
- Tiros volados
- Bolas bloqueadas
- Infracciones relacionadas con el bate
- Violación de la línea de 1-metro (3-pies)
- Posibles toques con el guante o toques hechos por el receptor o los jugadores del cuadro al bateador-corredor durante los primeros 30 pies del [camino a la base](#).
- Ayuda con el pie fuera, o bola no controlada.

Después de moverse hacia primera base cuando solo hay corredor en esa base, hay que estar Atento a una posible jugada en tercera base con el corredor más adelantado, ya que sería responsabilidad del Árbitro de Home en las mecánicas de dos y tres árbitros. En una mecánica de tres árbitros, sin corredores en base, si el Árbitro de Home tiene que ayudar en una jugada 9-3 desde el exterior, **debe moverse fuera de la línea y situarse en un ángulo** de aproximadamente 45 grados con respecto al tiro.

Si hay corredor que parte de segunda o tercera base, el Árbitro de Home debe observar las acciones a lo largo de la [línea de primera base](#) desde una posición que no obstaculice a ningún corredor, en una posición en [territorio foul](#) en el lado de tercera base (denominado

[zona de espera](#)) que le permita al Árbitro de Home moverse a tercera o home, si se hace un tiro a cualquiera de estos dos sitios.

Se debe observar el home para ver el toque, poder observar la [línea de primera base](#) para ver la acción y, a continuación, pasar a la siguiente posible decisión. En una mecánica de dos o tres árbitros, el Árbitro de Home debe observar una serie de aspectos que incluyen bases no tocadas, [obstrucción](#), [interferencia](#), toques, y colisiones involuntarias sin sanción que se producen ocasionalmente.

9.7.5. Movimientos del Árbitro de Home en bolas bateadas al exterior.

Movimiento del Árbitro de Home en bolas bateadas al suelo o de fly, sin corredores en base, o con solo corredor en primera base: salir del área de home por el lado izquierdo y seguir la trayectoria de la bola hasta aproximadamente la mitad del camino hacia el círculo del lanzador, en la dirección del batazo, y observar. Si se va a tomar una decisión, detenerse, esperar un momento y luego hacer la seña de [martillo](#) cuando sea out. Si hay corredores en base, o si el “out” no es evidente, añade un “out” verbal junto con el [martillo](#). Si se produce una situación de rebote, hacer la seña de “no atrapada” o “safe” y añade un “safe” en voz alta.

9.7.6. Señalando Fair / Foul

- Bolas tocadas en [territorio foul](#) – [seña de foul ball](#) cantando “Foul.”
- Bolas por el suelo que son bateadas foul –si pasan una base o golpean algo- [seña de foul ball](#) cantando “Foul.”
- Bolas por el suelo que tocan territorio fair más allá de una base – [seña apuntando repetidamente](#) hacia [territorio fair](#) – SIN VERBALIZAR.
- Bolas de Fly que tocan cerca de una línea de foul:
 - En [línea de primera base](#), usar [el brazo izquierdo para indicar fair y el brazo derecho para indicar foul](#)
 - En [línea de tercera base](#), usar [el brazo derecho para indicar fair y el brazo izquierdo para indicar foul](#)
 - Si es tocada fair y atrapada – [señalar](#) fair inmediatamente, hacer el [martillo](#), y cantar “out”.
 - Si es tocada fair y se cae – [señalar](#) fair inmediatamente, repetir el gesto y vender si es necesario.
 - Si es tocada foul y atrapada – [señalar](#) foul inmediatamente, hacer el [martillo](#), y cantar “out”.
 - Si es tocada foul y se cae – [señalar](#) foul inmediatamente, hacer la [seña de foul ball](#) y cantar “Foul”.
 - Bolas elevadas hacia el receptor cerca de la línea – fijarse bien y actuar como se indica para las bolas de fly.
- Bolas elevadas al receptor cuando hay que apartarse *no mirar la bola, mirar los hombros del receptor*. Una vez que el receptor se gire usar el pie para pivotar y estar fuera de su camino. A continuación, quitarse la máscara.
- Las bolas de foul que son bateadas cerca de la valla o del dugout – ACTUAR CON RAPIDEZ – colocarse en posición y mirar al compañero para ver quién tiene la mejor vista. Si se tiene la mejor vista, esperar un momento y tomar una decisión. Asegurarse de llegar a la valla para ver si la bola es atrapada o si toca la valla antes de ser atrapada.

9.8. Consejos Útiles para Árbitros de Home:

- Al recibir el orden de bateo de ambos equipos (ya sea antes o durante la reunión previa al juego con los entrenadores), revisar para asegurarse de que no haya errores en los nombres, números o posiciones.
- Comentar las reglas del terreno durante la reunión previa al juego, para que tanto los entrenadores como los árbitros estén de acuerdo.
- Mantener limpio el home, y al limpiarlo dar la espalda al lanzador. Limpiar siempre el home con energía y entusiasmo.
- Si se necesita advertir al receptor o bateador, se puede aprovechar el tiempo que se dedica a limpiar el home para hacerlo. Sin embargo, no dudar en pedir tiempo, quitarse la careta y hablar con ellos mirándolos a los ojos si es necesario.
- Decir solo “bola”. Si es la cuarta bola, se debe hacer hincapié en el “cuatro”.
- Nunca decir “Bola cuatro, toma tu base” y no señalar la primera base.
- Decir solo “Strike”. Si es el tercer strike, se debe hacer hincapié en el “tres”.
- Nunca decir, “Strike tres, eres out”, ya que el receptor podría dejar caer la bola.
- Es importante anunciar con claridad el tercer strike, pero no intimidar ni avergonzar a los bateadores cuando se cante. Usar una seña y voz que refleje la importancia, dificultad y/o lo cerrado de la jugada.
- No describir verbalmente un lanzamiento ni usar señas con las manos. Usar solo un movimiento ligero con la nariz para [seguir](#) el lanzamiento hasta el guante.
- El Árbitro de Home es responsable de las decisiones de Fair/Foul, a menos que un Árbitro de Base salga. Esto incluye las bolas por el suelo y las bolas que pasan por encima de primera o tercera base. Esto no es una opción que se pueda decidir antes del juego.
- En una consulta de swing del bateador, seguir siempre el lanzamiento es la prioridad, seguir solo el bate puede llevar a decir “no”, incluso si la bola está en la zona de strike.
- Pedir siempre ayuda en una [consulta de swing](#) (al árbitro del lado abierto, incluso si ha rotado), cuando lo pida el receptor.
- Estar atento a una posible jugada de tiempo cuando el corredor que anota y la jugada del tercer out se produzcan muy seguidas. Asegurarse de tener un buen ángulo para ver la jugada y al corredor cruzando el home. Consultar el módulo 10.5 para obtener instrucciones completas.
- En un jonrón fuera del terreno, cuando los compañeros de equipo se reúnan en el home o alrededor de él para felicitar al bateador, el árbitro debe permanecer fuera del cuadro, manteniendo a los compañeros del bateador alejados del home, para ver si el corredor toca el home y vigilar que ningún compañero toque al corredor. Cuando el corredor haya tocado el home, entregar una nueva bola al lanzador y prepararse para reanudar el juego.
- Simplemente hacer la [seña](#) cuando sea obvio que hay un out en una bola de fly sin corredores en base.
- No “detener al lanzador” innecesariamente. La mayoría de los lanzadores esperan hasta que el bateador está listo. Hacer la [seña de “Detener”](#) para controlar una situación que lo requiera.
- Controlar que las bases sean tocadas.
- Anotar todas las [conferencias](#) en la “Hoja de Alineación”.
- Informar de los cambios oficiales al anotador y a cada dugout.
- No señalar a los compañeros para ver si están listos antes de comenzar el juego o una entrada. Mirarlos. Si están en posición, entonces comenzar el juego.

- Comunicarse continuamente con los compañeros.
- Conocer siempre el conteo, el número de outs y dónde se encuentran los corredores.
- El Árbitro de Home [inicia](#) o [retira](#) la señal de infield fly cada vez que un bateador entra en el cajón de bateo.
- Anticiparse, pero no dar nada por hecho.

9.9. Mecánica de Bases

Al igual que el Árbitro de Home, los Árbitros de Bases deben concentrarse en cada lanzamiento y estar preparados para cualquier jugada. Estar atentos a los lanzamientos ilegales. Si se batea una bola foul en territorio no cercano al home, controlar al defensor lo más cerca posible, dentro de lo que permita la situación en las bases. Estar atentos a las [consultas de swings](#) o al bateador golpeado. Estar preparados para cubrir los intentos del receptor de eliminar a los corredores fuera de las bases.

Entre jugadas y entre lanzamientos, el Árbitro de Base debe permanecer alerta ante cualquiera de estas posibilidades. El árbitro debe tener siempre presente que arbitrar, ya sea en home o en las bases, exige una atención absoluta y toda la energía hasta el último out.

Estar siempre en alerta; trabajar los ángulos en las bases. No quedarse expuesto en una jugada y, sobre todo, no dejar que el entrenador tome las decisiones por ti. En una jugada ajustada, vende la decisión; pero en una jugada clara, basta con una señal rutinaria. above all do not let the coach call them for you.

Mantenerse siempre alerta. Pensar como un jugador para no ser sorprendido con ciertas jugadas. Siempre que sea posible, tomar todas las decisiones desde la posición de espera o [posición de preparado](#). No hacer una señal o tomar una decisión hasta que se sepa que el corredor es out o safe, y el defensor tenga el control de la bola. Esto ayudará al [timing](#) y a eliminar dobles llamadas o la temida decisión “Out/Safe”. Siempre seguir la bola. Ser consciente de dónde está la bola y quién la tiene en último lugar.

Las posiciones iniciales de salida dependen de los corredores en base y de la mecánica de arbitraje utilizada. Los factores que determinan cómo se mueve un árbitro concreto están directamente relacionados con su altura y agilidad, y pueden dar lugar a diferentes profundidades de posición de salida o movimientos por parte de cada árbitro.

Estos aspectos se tratarán en los Apéndices de cada mecánica de arbitraje.

En las Bases: Pies separados a la anchura de los hombros, rodillas ligeramente flexionadas, manos a la altura del cinturón y peso sobre las puntas de los pies.

Si se batea una bola al exterior y parece que hay problema, salir a controlarla. La primera prioridad en cada bola bateada debe ser determinar si se trata de una “atrapada” o “no atrapada”, incluso si hay corredores en base. Si se batea una bola fuera del campo, estar seguro de saber dónde y cuándo sale la bola del campo.

9.9.1. Decisiones en Bases

El Árbitro de Base indica sus decisiones mediante señales verbales y gestuales simultáneas. Los árbitros señalan “SAFE” cuando un corredor ha superado una jugada. Acompaña una señal de “SAFE” enfática con un grito entusiasta de SAFE. Al declarar “OUT” a un corredor, el movimiento del brazo en forma de [martillo](#) se combina con la palabra “OUT”. Y si la jugada es ajustada, el árbitro venderá el “OUT” con una [señal por encima de la cabeza](#) y un “OUT” con la misma energía.

Los intentos de robo en lanzamiento rápido: los intentos del avance de bases en hits, las jugadas forzadas ajustadas, la mayoría de los corre-corre y casi todas las [jugadas de toque](#) son jugadas ajustadas, y la decisión debe tomarse en consecuencia. Si un árbitro, tras una apelación, elimina a un corredor, es necesario hacer la llamada de “OUT” con una señal por encima de la cabeza.

Para jugadas bastante ajustadas, [jugadas de toque](#) muy abiertas y corre-corre, se requiere una decisión sencilla, con un énfasis medio en cuanto a la voz y la señal. Guardar toda la energía para las jugadas realmente ajustadas.

Las llamadas ‘out-safe’ o ‘safe-out’ son el resultado de un mal [timing](#). Si se piensa un momento y se deja que surja esa imagen mental o “repetición instantánea”, nunca más se volverá a decidir ‘out-safe’ en el resto de tu carrera. ¡AGUANTA Y VENDE!



No se puede tener buen criterio sin buen timing. Van de la mano.

Si el bateador que conectó un batazo por el suelo es eliminado en primera base por un amplio margen, o si el corredor más avanzado es eliminado forzado de forma clara en una posible doble eliminación, solo es necesaria una señal de out rutinaria.

Una decisión obvia y sencilla que podría considerarse rutinaria puede llegar a ser tratada como una decisión ajustada (por ejemplo, un defensor que no toca una base para un out forzado, que no toca a un corredor que se desliza en una base o que falla al intentar tocar en un movimiento de barrido).

En los intentos de eliminar a los corredores fuera de la base, también se puede hacer una señal rutinaria, a menor que la jugada sea ajustada, en cuyo caso se usará una [señal por encima de la cabeza](#) o una [señal de safe cerrado](#).

Siempre que el Árbitro de Base dé la espalda al Árbitro de Home en una bola de fly profunda o una posible bola que bota, el Árbitro de Base tiene toda la responsabilidad de las decisiones de fair/foul y de out/safe sobre esa bola. Un Árbitro de Base que sale, debe permanecer en el exterior, y nunca Volver al cuadro para una jugada en bases. Esto podría provocar que dos árbitros tomaran una decisión sobre la misma jugada. Aunque ambas decisiones sean iguales, queda mal.

El ángulo adecuado para una jugada en el cuadro tendrá los [Cuatro Elementos Esenciales](#) (la bola, los jugadores defensivos, los jugadores ofensivos y la base o el área de la jugada) delante. Al observar la [jugada de toque](#), hay que asegurarse de no estar demasiado cerca, para poder ver los [Cuatro Elementos Esenciales](#) en la visión periférica. Moverse con la [jugada de toque](#) a medida que esta se desarrolla y cambia la interacción de los [Cuatro Elementos Esenciales](#).

Al observar los outs forzados, mantener la vista en la base y esperar que la bola golpee el guante o dejar que la bola lleve a la jugada. Nota: Asegurarse de saber dónde se tira la bola. Nunca apartar la vista del lanzador hasta que suelte la bola y dejar que la bola lleve hacia la jugada.

9.9.2. Agilidad (Dinamismo)

La agilidad (moverse con determinación) es un aspecto fundamental para un arbitraje eficaz en bases. Implica la aplicación rigurosa de principios de arbitraje sólidos. Cada vez que el árbitro se mueve, ya sea hacia la zona de la bola, los anotadores o el entrenador, actuar con decisión demuestra profesionalidad y actitud. Un Árbitro de Base experto se coloca rápidamente en la posición que le permite obtener el ángulo óptimo para ver la jugada, pasando a menudo desapercibido para los espectadores hasta que toma una decisión. promptly positions themselves to achieve the optimal angle for viewing the play, often remaining unnoticed by spectators until a decision is made. El movimiento sin sentido, sin rumbo, no es dinamismo. Solo las acciones con un propósito contribuyen a un arbitraje productivo y a una presencia de arbitraje.

9.9.3. Decisiones en Base

Hay dos jugadas básicas que un árbitro TIENE que dominar antes de ser considerado un buen árbitro:

1. La [jugada forzada](#), y
2. La [jugada de toque](#).

Para los propósitos de este manual, se describe la [jugada forzada](#) en primera base; sin embargo, los principios que la rigen se aplican a TODAS las [jugadas forzadas](#).

De nuevo, la jugada en primera base. Mientras el defensor se coloca para coger una bola por el suelo, el Árbitro de Base debe situarse en una de las posiciones recomendadas descritas anteriormente. Cuando el defensor suelta la bola, solo entonces el árbitro se gira hacia la base.

Dejar que la bola lleve a la jugada. No se puede hacer una jugada sin la bola. En ese momento, el árbitro debe concentrarse en la BASE:

- dónde la toca el corredor;
- cuándo el primera base está sobre ella, cuándo la bola es cogida; y
- asegurarse de que el defensor tiene el control de la bola.

Una consideración importante para el árbitro en este momento es si se ha mantenido la posición adecuada (**5.5 metros** (18 pies) desde la base), mientras se concentra en la base, debe observar al corredor que se acerca por la línea y, al mismo tiempo, ver realmente cómo el primera base coge la bola. Una posición demasiado cercana a la base restringe el ángulo, reduce el campo de visión y puede hacer que el árbitro se vea envuelto en la acción (véase la situación más abajo sobre obstaculizar la jugada). Para ver cómo se juntan los [Cuatro Elementos Esenciales](#), el campo de visión debe ampliarse a medida que el foco de atención se desplaza del defensor que tira la bola a la zona de la base.

Otro elemento a la hora de tomar la decisión es el sonido. Mientras te concentras en la base y dejas que la visión periférica ayude a ver cómo se desarrolla la jugada, el sonido de la pelota al golpear el guante ayuda a determinar qué llegó primero, si la pelota o el pie del jugador al tocar la base. Nunca apartar la vista de la pelota ni depender por completo del sonido de la pelota al golpear el guante, ya que el ruido de la multitud podría distraer o tapar el sonido de la pelota al golpear el guante.

Si se sigue la mecánica correcta tal y como se ha descrito, la única consideración que queda para garantizar un [timing](#) adecuado es una ligera pausa que permita desarrollar una imagen

mental clara, asegurando la decisión correcta. **Recuerda que estamos hablando de una pausa, no de una demora.** Una demora demasiado larga da pie a pensar que la decisión fue incorrecta y que el árbitro estaba indeciso.

Hay que tener en cuenta la necesidad de ser coherente en el tiempo que se tarda en anunciar las decisiones. Si se es rápido en todas las decisiones y luego se tiene una vacilación exagerada en una decisión concreta, a los jugadores y a los aficionados les parecerá que se está indeciso y adivinando. **Ralentizar el [timing](#) y no tomar una decisión hasta que la jugada haya terminado, pero manteniendo la coherencia en el [timing](#).**

Una vez que el árbitro ha observado que la jugada ha concluido, ha hecho una ligera vacilación y conoce el resultado de la jugada (ha tomado su decisión), es el momento de anunciar la decisión mediante la señal de “[out](#)” o “[safe](#)”.

Es importante que comprendamos los elementos básicos y cómo se relacionan entre sí. Por ejemplo, hemos hablado de la posición básica, la distancia adecuada y cómo se relaciona con la visión periférica a la hora de establecer el [timing](#). Si se acaba en una posición en se está obstaculizando una [jugada forzada](#) (demasiado cerca) y te concentras en la base, es posible que haya que levantar la vista para ver si se atrapa la bola y luego volver a mirar abajo para ver si el primera base está tocando la base, en caso de un mal tiro. Mientras esto ocurre, es posible que el corredor ya haya pisado la base mientras el árbitro miraba hacia arriba para ver la captura. Si se mantiene la distancia adecuada, la visión periférica permitirá ver toda la jugada, lo que facilitará considerablemente el trabajo.

Hay dos posiciones básicas para cantar las [jugadas forzadas](#) en primera base:

- En todas las bolas por el suelo que estén en el cuadro, el árbitro debe moverse a una posición adecuada en [territorio fair](#) para ver la jugada; **5.5 metros (18 pies)** de distancia, con un ángulo de 90 grados con respecto al tiro; en las jugadas en primera base, no debe sobrepasar los 45 grados con la línea de foul. Una vez en esta posición, el árbitro debe detenerse, prepararse, observar la jugada y, a continuación, tomar la decisión.
- La “teoría del terreno foul” debe utilizarse como excepción cuando no se pueda llegar a [territorio fair](#) para tener un buen ángulo en la jugada. *Solo si el defensor de segunda base se mueve una distancia larga hacia el árbitro para coger la bola*, o en un batazo corto al exterior derecho, donde el tiro al primera base llegará desde cerca de territorio foul, o en una jugada con el tercer strike caído que se tira desde [territorio foul](#). En estos casos, el árbitro puede permanecer fuera del cuadro en [territorio foul](#). No hay que alejarse más allá de una línea de 45 grados desde la primera base y a **5.5 metros (18 pies)** detrás de la base. Dado que la posición exterior es muy vulnerable y el Bateador-Corredor pasa por delante de la visión del árbitro, lo que podría ser problemático en jugadas dudosas, es preferible, siempre que sea posible, que el árbitro se desplace al interior del cuadro.

Pie Fuera

A menudo, la propia jugada dictará las acciones a la hora de “[vender la decisión](#)”. Por ejemplo, el pie fuera en primera base. Puede que sea obvio que la bola llegó con tiempo de sobra para eliminar al corredor; sin embargo, el defensor de primera base retiró el pie de la base justo antes de la recepción. En este caso, se debe pensar en términos de prioridades. Solo si el pie fuera se produce en los últimos segundos, el primer movimiento debe ser hacia la jugada, señalando con la mano izquierda la base para indicar que el defensor retiró el pie, seguido de un “¡FUERAAAAA!” (FUERA) enérgico y expresivo, y luego la [señal de safe](#) – [vendiéndola](#). Si haces la señal de “safe” sin señalar, o señalas la base con indiferencia después, parecerá

que has “fallado” la decisión y estás buscando una excusa. No exageres esta decisión si es obvia, ya que perderá impacto.

Jugadas de Toque

Muchos de los elementos que se han comentado sobre las [jugadas forzadas](#) también se aplican a las [jugadas de toque](#), como la posición, el ángulo y la visión periférica, sobre todo a medida que se desarrolla la jugada. Sin embargo, la principal diferencia radica en que, en las [jugadas de toque](#), hay que terminar con la nariz justo en el punto de contacto.

A medida que la jugada evoluciona, mantenerse atrás y **observar la jugada**, no más allá de **3.5 metros** (12 pies) inicialmente, manteniendo los [Cuatro Elementos Esenciales](#) en frente: la bola, el jugador defensivo, el jugador ofensivo y la base o el área donde todos se juntan.

Ahora, a medida que el corredor y la bola se acerquen a la zona de toque, moverse para conseguir el mejor ángulo y tener una visión sin obstáculos de los [Cuatro Elementos Esenciales](#). La [posición final de decisión](#) debe estar lo suficientemente cerca como para tener una visión sin obstáculos, pero fuera del camino del corredor y de los defensores, dejando que la jugada te lleve hasta el toque.

Normalmente el mejor ángulo en las [jugadas de toque](#) es 90 grados desde la trayectoria del corredor, justo antes del [borde delantero](#) de la base o del home en el punto de contacto. Sin embargo, si la visión de los [Cuatro Elementos Esenciales](#) está obstruida, habría que moverse para poder ver el momento del toque.

Posiciones para jugadas de toque en una base

En una [jugada de toque](#), el árbitro se mueve a una posición adecuada para ver la jugada, **3.5 metros** (12 pies) atrás y fuera de la línea de tiro, en un ángulo de 90 grados con respecto al [camino a la base](#) del corredor y justo cerca del [borde delantero](#) de la base. Para los intentos de pickoffs en primera y tercera base, una posición alternativa en zona foul con un ángulo de 45°. Una vez en esta posición, el árbitro debe detenerse, prepararse, ver el desarrollo de la jugada, ajustar su posición si es necesario y después tomar la decisión.

Alrededor de cada base hay varios puntos de observación y posiciones primarias. Hay que intentar situarse en una [posición de observación](#) para cada jugada y terminar la jugada en la siguiente [posición de observación](#), **listo para jugadas secundarias**.

Cuando hablamos de ángulos sin obstáculos, nos referimos a que nunca hay que situarse de tal forma que el jugador defensivo o el corredor se interpongan con el punto de contacto. Una buena posición inicial permitirá al árbitro ver la trayectoria del corredor y el movimiento del Defensor, y le dará la posibilidad de adaptarse en función de cómo se desarrolle la jugada. El ángulo puede variar a medida que se produce el contacto y el deslizamiento. El árbitro también debe moverse para mantener una visión sin obstáculos del toque y de la posición del corredor respecto a la base que quiere alcanzar. Una buena posición inicial le dará al árbitro una buena visión para decidir sobre posibles [obstrucciones](#) o [interferencias](#) en torno a la jugada.

Una vez que se haya dejado que la jugada se desarrolle, hay que acercarse y concentrarse en si el toque fue antes de que el corredor llegara a la base o si el corredor llegó a la base antes del toque. Si el corredor llegó antes del toque, la jugada termina, siempre que el corredor no se deslicé más allá de la base. Hay que esperar un poco y luego cantar la jugada: “Safe”.

Por otro lado, la decisión de “Out” es más crítica. No hay nada más embarazoso que ver como el toque fue antes en una jugada cerrada, el árbitro hace una llamada de “Out” cerrada, y después ver como la bola sale rodando fuera del control del defensor.

Si el toque se hace antes que el corredor alcance la base, hay que esperar, asegurarse de que el defensor tiene el control de la bola, señalar la bola con la mano izquierda y gritar OUT con una seña “por encima de la cabeza”, asegurándose de venderlo y que se vea claro.

En la misma jugada en la que un deslizamiento bueno y fuerte cause una colisión en la que no se pueda ver la bola después del toque, se debe buscar la bola y pedir con voz clara y firme: “Enséñame la bola”. Hay que asegurarse de [señalar](#) al jugador defensivo con la mano izquierda mientras se mueve alrededor de la jugada intentando encontrar la bola. Cuando se vea la bola, tomar la decisión con una buena [seña por encima de la cabeza](#). Por supuesto, hay que asegurarse de no retirar la vista de la jugada al hacer la seña. Hay que recordar que siempre hay que ENCONTRAR LA BOLA.

No quedarse clavado como un bateador en home. Hay que moverse alrededor de la jugada si es necesario para ver el toque y encontrar la bola.

Toque de Barrido

En una jugada en la que un [lanzamiento descontrolado](#) se dirige hacia la línea de home y el primera base hace una gran atrapada y “toca al corredor al pasar” antes de que éste llegue a primera base. Pensar en términos de prioridades, ¿cómo se produjo el out?

Nunca adivinar un out. Esto es similar a no adivinar nunca un strike. Si se necesita pedir ayuda, tomar una decisión sobre la jugada y consultar con el resto del grupo después.

Nunca pasar una decisión a otro árbitro a menos que estés 100% Seguro de que tiene toda la información necesaria para tomar la decisión completa. Por ejemplo, el Árbitro de Home que se mueve hacia la línea de foul puede ver bien el toque, pero quizás no vea otros aspectos de la jugada.

Hay que hacer todo lo posible para obtener toda la información necesaria para la decisión. Avanzar y dirigirse hacia la línea de foul en dirección a la jugada. Es posible que haya que agacharse e inclinarse hacia un lado u otro para ver el toque. Estos movimientos no solo proporcionan una mejor visión, sino que también ayudan a “vender” la decisión. Si no hay duda de que se produjo el toque, señala con la mano izquierda y, con una llamada de una sola palabra, grita fuerza “TOCOOOO” (TOCADO), seguido de una buena seña con el brazo que [“venda el out”](#). Si hay dudas o se cree que no se ha producido el toque, el gesto debe ir seguido de una llamada enérgica de “NO LO TOCÓ” seguida de una buena seña de [“safe vendido”](#).

Descripciones de Una Sola Palabra

Siempre que un árbitro [SEÑALE](#) para ayudar a “vender” la decisión y utilice una descripción de voz, se recomienda usar una sola palabra, como:

- “SIIIIIII” (SÍ) para decidir sobre una [consulta de swing](#), señalando al bateador con la mano del lado del bateador, seguido de la seña fuerte de [martillo](#) para indicar un strike y la llamada verbal de “STRIKE”.
- “SWINGGG” (SWING) como Árbitro de Home cuando se pide ayuda al compañero en una [consulta de swing](#). El BU no debe repetir la seña. El PU debe dar la nueva cuenta antes de [indicar al lanzador que lance](#).

- “NOOOO” (NO) cuando hay un toque fallido o una bola que rebota con una señal fuerte de [safe vendido](#), o en una [consulta de swing](#) en la que se considera que el bateador no pasó el bate.
- “TOCOOOO” (TOCADO) cuando el defensor toca al corredor, con una señal fuerte de out sobre la cabeza.
- “FUERAAAAA” (FUERA) cuando un defensor saca el pie, y el corredor es safe. Usar una señal de [safe vendido](#).
- “BOLAAAAA” (BOLA) cuando no se puede encontrar la bola y se quiere que el defensor la muestre. Tan pronto se vea la bola, se hace una señal de [out por encima de la cabeza](#) con la llamada de “OUT”.

9.9.4. Teoría Dentro-Fuera

La teoría dentro-fuera es simple. Si la bola está dentro del cuadro (es decir cualquier batazo que esté en el campo frente al árbitro), quedarse FUERA del cuadro. En la mayoría de los casos, si la bola es bateada al exterior, hay que moverse DENTRO de las bases, a menos que se tenga la responsabilidad de cubrir las bolas de fly. A veces, en la posición de segunda base, un árbitro puede tener que quedarse fuera para encontrar el ángulo adecuado y mantener los cuatro elementos en frente. **En todos los casos, si un árbitro sale, el resto de árbitros deben entrar.**

El propósito es igual de sencillo. LOS [CUATRO ELEMENTOS ESENCIALES](#) están delante: la BOLA, el CORREDOR, el JUGADOR DEFENSIVO, y la BASE donde todos se juntan.

9.9.5. Bucle

La Clave de la [teoría dentro-fuera](#) es el movimiento, y la clave del movimiento en relación con la [teoría dentro-fuera](#) es el [bucle](#). El [bucle](#) es un término usado para referirse a la forma de moverse desde fuera del cuadro al interior. A medida que se mueve hacia el interior del cuadro, hay que concentrarse en el corredor o corredores de los que se es responsable, asegurándose de NO interferir con nadie, comprobando si los corredores tocan las bases y si hay alguna [obstrucción](#) o [interferencia](#), mientras se echa un vistazo para controlar la bola en el exterior.

Durante el movimiento al interior del cuadro, se debe: mirar al corredor, echar un vistazo para controlar la bola. Una vez dentro del cuadro, a **3.5 metros** (12 pies), pivotar (o hacer el [bucle](#)) hacia la jugada, asegurándose de que el corredor del que se es responsable toca la base, controlar si hay [obstrucción](#) y continuar con la jugada.

9.9.6. Responsabilidades de Atrapada y Decisión

El Árbitro de Home es responsable de todas las bolas de fly, excepto cuando el Árbitro de Base DA LA ESPALDA al cuadro y sale al exterior para tomar la decisión, tal y como se establece en los manuales de mecánica. Si el Árbitro de Base no se gira para salir al exterior, no debe tomar ninguna decisión, pero sí debe observar la jugada para dar su opinión en el que caso de que sea consultado.

Es imprescindible moverse a la izquierda del *receptor* y *alejarse lo más posible para ver el intento de jugada o tomar la decisión*. Puede que sea necesario tomar una decisión sobre una posible bola difícil de atrapar, una línea, una bola fair/foul, una [interferencia](#) de un espectador, un jonrón, un doble por regla del terreno o una bola que se convierte en muerta antes de ser atrapada. Un ejemplo de esto es una bola que toca la valla antes de ser atrapada (o que se queda bloqueada en la valla).

Hay que procurar detenerse completamente mientras se desarrolla la jugada. A continuación, tras una breve pausa, tomar la decisión. Si se trata de una “No Atrapada” o “Bola que rebota” asegurarse de declararlo y prepararse para defender la decisión cuando sea necesario. Mantenerse siempre atento a la posición de todos los corredores. Hay que tener siempre los cuatro “Elementos” en frente. Nunca permitir que un corredor anote a tus espaldas.

Hay que asegurarse de que la bola está en el guante antes de tomar una decisión. A menudo se ve la bola en el guante y después de girarse para ver a los corredores, al volver la mirada sobre defensor se ve que está recogiendo la bola del suelo. No hay que precipitarse al tomar estas decisiones. Si no se está seguro, a menudo las acciones de los jugadores implicados pueden “dar una pista” para tomar la decisión correcta.

9.9.7. Línea de Un Metro (3-Pies)

Una infracción de la línea de 1 metro (3-pies) es un ejemplo de [interferencia](#) y requiere la intervención del árbitro. El árbitro debe intervenir en la jugada levantando los brazos por encima de la cabeza y cantando en alto “BOLA MUERTA”. Debe acercarse a la zona de la infracción, señalar el punto de [interferencia](#) con la mano izquierda mientras canta “INTERFERENCIA” y hace una señal de [out por encima de la cabeza](#) mientras grita “BATEADOR CORREDOR ELIMINADO”. En este momento, se DEBE indicar a los corredores que regresen a la última base que tocaron legalmente en el momento de la [interferencia](#).

Hay que recordar que la [interferencia](#) se produce con el defensor de primera base, no con el receptor. Un mal tiro del receptor es culpa del receptor y no puede dar lugar a una decisión de [interferencia](#), a menos que el defensor que recibe el tiro haya sido interferido y, por lo tanto, no haya podido hacer la jugada porque el corredor estaba fuera de la línea de la carrera en [territorio fair](#).

9.9.8. Correr Fuera del Camino a la Base

Correr por fuera del [camino a la base](#) para evitar ser tocado también es una infracción, pero NO dar lugar a una [bola muerta](#). El árbitro debe señalar con la mano izquierda indicando que el corredor infringió las reglas (por correr fuera del [camino a la base](#)) seguido de una señal fuerte de [out por encima de la cabeza](#) si es necesario y la llamada de “OUT”. El resto de corredores puede seguir avanzando a riesgo, y el árbitro debe reaccionar en consecuencia.

9.9.9. Interferencia

Para las decisiones de [interferencia](#), se debe hacer una [señal de bola muerta](#) enérgica con ambos brazos extendidos por encima de la cabeza y con una llamada fuerte de “BOLA MUERTA”. Es importante intervenir con autoridad y tomar el control.

Detener cualquier jugada posterior lo antes posible, ya que continuar el juego solo conduce a la confusión. Acercarse la zona de la infracción, señalar el punto de la [interferencia](#) con la mano izquierda y hacer una [señal fuerte de out](#) declarando “INTERFERENCIA, CORREDOR / BATEADOR-CORREDOR / BATEADOR OUT”. Siempre deben ocurrir tres cosas en una decisión de [interferencia](#) en contra de un jugador ofensivo:

1. La bola es muerta.
2. Se declara un out; y
3. Todos los corredores deben regresar a la base que ocupaban en el momento de la [interferencia](#). Nota: Si el bateador-corredor causa la [interferencia](#), la bola queda muerta desde el momento del lanzamiento.

9.9.10. Obstrucción

Todas las decisiones de [obstrucción](#) requiere una [seña de bola muerta demorada](#), lo que permite que un corredor sobre el que se ha hecho o no una jugada tengan la misma posibilidad de avanzar. El árbitro protegerá al corredor únicamente hasta la base que hubiera alcanzado de no haber ocurrido la [obstrucción](#). Esto queda a criterio exclusivamente del árbitro que tomó la decisión. Si hay una jugada sobre el corredor antes de llegar a esta base y la bola está controlada por el defensor, se declara [bola muerta](#) y se concede(n) la(s) base(s) correspondiente(s). Si el corredor Avanza más allá de la base protegida y eliminado por ser tocado, la eliminación se mantiene y la bola sigue viva.

Recordar que el corredor obstruido no puede ser eliminado entre las dos bases donde fue obstruido. Por lo tanto, si el árbitro considera que el corredor no habría alcanzado la siguiente base, éste será devuelto a la base anterior. Esta es la única posibilidad en la que un corredor puede ser devuelto a la base anterior. Más allá de las dos bases entre las que se produce la [obstrucción](#), se le concede la base hasta la que estaba protegido o se le declara eliminado, ya que avanzó más allá del área protegida.

Un defensor no puede hacer un toque fingido (un toque sin la bola), a un corredor que avanza o regresa a una base. Esto es una forma de [obstrucción](#). Al corredor se le concede la base que habría alcanzado si no se hubiera producido el toque fingido. Se debe dar una advertencia al defensor y expulsarlo en el caso de repetir la infracción.

También hay que estar atentos a los corredores que se salen del [camino a la base](#) para chocar de forma deliberada y flagrante con los defensores con el fin de crear una [obstrucción](#). Esto no se ajusta al espíritu del juego. No se debe señalar [obstrucción](#) en estas situaciones, pero hay que estar preparado para explicar al entrenador por qué no se ha señalado.

9.9.11. Colisiones

El mero hecho de que haya contacto entre el jugador defensivo y el ofensivo no significa que se haya producido [obstrucción](#) o [interferencia](#). *Los árbitros deben observar las acciones de la ofensiva y la defensiva para determinar si hay [interferencia](#) u [obstrucción](#).*

9.9.12. Lanzamientos Ilegales

Los árbitros de base tienen una vista lateral de primera y tercera base, por lo que son responsables de cualquier acción que se produzca detrás y delante de la goma de lanzar. Los pies dentro y fuera de la goma de lanzar, delante y detrás, así como el salto del cuervo. Si se observa un lanzamiento ilegal, se debe hacer una [seña de bola muerta demorada](#). Dejar que la jugada continúe y tomar la decisión correspondiente. Una vez más, consultar la sección “Conceptos de Arbitraje” para conocer la infracción y la aplicación de la penalidad.

9.9.13. Corre-Corres (Rundowns)

Cuando un corredor queda atrapado en un corre-corre, es importante que el árbitro que lo cubre se mueva para obtener la mejor perspectiva de ambos extremos de la jugada. Por lo general, el árbitro se situará a una distancia mínima de **3.5 metros** (12 pies) del corredor y en paralelo a la [línea de base](#), y no es necesario correr de un lado a otro con el corredor a menos que esté cubriendo la jugada en solitario. El árbitro debe seguir la bola y, cuando se intente el toque, desplazarse rápidamente hacia la jugada o rodearla para buscar el mejor ángulo. Hay que estar atento a una posible [obstrucción](#). La mayoría de los corre-corres son cubiertos por un solo árbitro porque ocurren rápidamente.

Con solo un corredor en el corre-corre, dos árbitros deben “cubrir” la jugada de esta manera:

- Entre primera y segunda: el Árbitro de Home debe situarse en la posición trasera más cercana a primera base, dentro del cuadro, y el Árbitro de Base debe situarse en la posición más delantera, más cercana a segunda base, por fuera del cuadro.
- Entre segunda y tercera: el Árbitro de Home debe situarse en la posición delantera, más cercana a tercera base, dentro del cuadro, y el Árbitro de Base debe situarse en la posición atrasada, más cercana a segunda base, por fuera del cuadro.
- Entre tercera y home: el Árbitro de Home se situará en la posición más adelantada, cercana a home, por fuera del cuadro, mientras que el Árbitro de Base se situará en la posición atrasada más cercana a tercera base, dentro del cuadro.

En todos los casos, el árbitro debe comunicar “Me encargo de la parte delantera”, “Me encargo de la parte final”, etc. Esta comunicación es fundamental para poder tomar la decisión en equipo, en lugar de tener una posible doble decisión. Cuando dos árbitros cubren un corre-corre, la Dirección en la que se mueve el corredor en el momento del toque determinará qué árbitro tomará la decisión. Dos árbitros no pueden declarar la decisión.

9.10. Consejos Útiles para Árbitros de Base

- Moverse rápido.
- Cuando se está en primera o tercera base, el árbitro debe situarse a la distancia correcta dependiendo de si hay o no corredores en base.
- Moverse en todos los lanzamientos, bolas bateadas y tiradas.
- Cantar todas las jugadas en [territorio fair](#) salvo cuando la jugada obligue a situarse en [territorio foul](#).
- No tomar una decisión hasta que se haya completado la jugada o la atrapada.
- No permitir que los jugadores o entrenadores decidan sobre las jugadas.
- No vender la decisión en jugadas obvias de out, safe, fair o foul.
- No abusar de las [señas de énfasis](#) y de las mecánicas en las jugadas en las que la gente puede ver claramente la decisión, o en las que el corredor esté a salvo por regla. Por ejemplo:
 - No hacer seña de “No Atrapada” cuando sea obvio para todos.
 - Si un bateador es golpeado por una bola bateada mientras está claramente dentro del cajón de bateo y no se ha movido, simplemente declarar “foul ball” para indicar que está a salvo; no se necesitan gestos adicionales.
 - Si un defensor arrastra o retira el pie de la base mucho antes de que llegue el corredor, evitar señas innecesarias si la decisión es clara.
- Alinearse con los corredores en las bolas de fly al exterior, tal y como se describe en los procedimientos de pisa y corre de este manual.
- Observar a los corredores tocar las bases.
- Detener a los corredores cuando la bola quede muerta debido a un foul ball, etc.
- Adoptar posiciones que mantengan fuera del camino de los jugadores. Consultar con los defensores cada vez que se mueva para asegurarse de no obstruir su visión.
- Salir rápidamente en las bolas de fly y permanecer fuera hasta que termine la jugada.
- Nunca caminar de una posición a otra; moverse con rapidez y los jugadores seguirán el ejemplo.
- Haya o no corredores, los Árbitros de Base deben comenzar siempre en la posición de “preparado”.

- Tomar las decisiones ajustadas con una voz firme y enérgica.
- En los corre-corres, la responsabilidad de la decisión viene determinada por la dirección hacia la que corre el corredor.
- No tocar las bolas que te tire el equipo a la defensa, ya que puede que no haya tres outs.
- Anticiparse a la siguiente jugada y estar preparado para ella.
- Cuando se declara “TIEMPO” por un jugador lesionado, quedarse cerca hasta que salga el entrenador o el preparador físico. Después, abandonar la zona.
- No señalar ni repetir los foul desde las bases (a menos que el bateador sea golpeado por una bola bateada y el árbitro de home no lo vea, o si hay corredores en base y corren hacia ti). Esto sería una señal de foul ball, nunca un out.
- Estar preparado para declarar lanzamientos ilegales.
- Estar atento a la posición de los corredores en el momento del tiro o en tiros volados.
- Estar atento a los lanzamientos a los que se hace swing (ayudar si lo solicita el Árbitro de Home).
- Estar atento a si el bateador es golpeado por el lanzamiento dentro del cajón de bateo (hacer inmediatamente [señal de bola muerta](#)).
- Estar atento a si el bateador es golpeado por una bola fuera del cajón de bateo ([señal de bola muerta](#)).
- Estar atento a si los corredores salen de la base antes que el pie no pivote del lanzador toque el suelo en su movimiento de lanzar.
- Estar atento a jugadas de [interferencia](#).
- Estar atento a jugadas de [obstrucción](#).
- Apoyar al Árbitro de Home.

9.11. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Aplicar los principios correctos de arbitraje en home y en bases para garantizar decisiones acertadas.
- Utilizar el movimiento, el posicionamiento y el timing para mejorar la toma de decisiones.
- Realizar las tareas propias del arbitraje en home y en bases con claridad y consistencia.
- Seguir las recomendaciones sobre buenas prácticas para Árbitros de Home y Bases.

Módulo 10 – CONTROL PROFESIONAL

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Gestionar eficazmente la comunicación con los entrenadores, jugadores y compañeros.
- Identificar los tipos de conflicto y responder de forma adecuada.
- Mantener el control emocional, la compostura y la autoridad en situaciones difíciles.

10.1. Criterio Profesional y Responsabilidad

10.1.1. Criterio Imparcial

- Los árbitros cometerán errores de vez en cuando.
- El objetivo no es la perfección. El objetivo es la imparcialidad.

Toda decisión debe tomarse sin tener en cuenta el marcador, el equipo, la reputación o la reacción.

- Una decisión correcta tomada por motivos equivocados daña la integridad.
- Una decisión incorrecta tomada con honestidad e imparcialidad la mantiene.
- La imparcialidad no es negociable.
- No modificar ni ajustar el criterio basándose en reacciones externas o en la presión percibida.

10.1.2. Gestión de las reacciones

Los jugadores y los entrenadores están emocionalmente comprometidos con la victoria.

- Es posible que no vean todos los elementos de una jugada en secuencia o desde el ángulo del árbitro.

Las preguntas y las reacciones forman parte del juego.

- Comprender que las preguntas o reacciones se dirigen a la decisión, no a la persona.
- No ponerse nervioso ni a la defensiva.
- La indecisión afecta más al siguiente lanzamiento que al anterior.
- Escuchar.
- Responder brevemente si es apropiado.
- Seguir adelante con confianza.
- Dejarlo pasar.

10.1.3. Aprendizaje y autoevaluación

Los árbitros profesionales buscan mejorar. Evaluaciones, revisión de vídeos, mentor.

Después del juego:

- Reflexionar sobre las jugadas difíciles
- Revisar el vídeo o la retransmisión en directo cuando esté disponible
- Comentar las situaciones con los compañeros
- Los errores son oportunidades de aprendizaje
- El crecimiento requiere una evaluación honesta.

Seguir Adelante

- Una vez que se ha tomado una decisión y se ha gestionado adecuadamente, el asunto está zanjado.
- No llevarse las críticas anteriores ni la reacción del público al siguiente lanzamiento.
- Despejar la mente.
- Volver a concentrarse.
- Centrarse en la siguiente jugada.
- La siguiente decisión merece toda la atención.

10.1.4. Tomas la Decisión Correcta

La filosofía de la WBSC prioriza tomar la decisión correcta en el juego.

- Las decisiones de juicio (safe/out, fair/foul, bola/strike, atrapada/no atrapadas) son definitivas a menos que el árbitro que las haya tomado disponga de nueva información.
- Los árbitros no deben pedir ayuda, especialmente en decisiones de juicio, solo porque un entrenador lo solicite.

Un árbitro puede consultar a sus compañeros cuando:

- La visión estaba obstruida
- El árbitro no tenía una visión clara
- Las condiciones afectaban a la visibilidad
- Existe información adicional fiable

La consulta entre los árbitros debe realizarse lejos de los jugadores y entrenadores:

- Para reducir el tiempo de inactividad del juego, el árbitro que ha tomado la decisión explica lo que ha visto y qué información se está buscando.
- Si se cambia una decisión:
 - Informar al equipo afectado primero
 - Dar una explicación sencilla
 - A continuación, comunicar claramente la decisión final
 - Esto reduce la confusión y evita repetir la confrontación

10.2. Comunicación

Las habilidades comunicativas son uno de los mayores activos que puede tener un árbitro. La mejor habilidad de comunicación es la capacidad de escuchar. Otras habilidades comunicativas que podemos utilizar son:

- Palabras. elegir las palabras con cuidado.
- Tono: el tono de voz aporta mucho al mensaje.
- Volumen: la intensidad de la voz, alta o baja, también transmite un mensaje.
- Postura corporal: ¿el mensaje es desafiante o tranquilo?
- Gestos – los movimientos de las manos pueden decir mucho sobre cómo nos sentimos.

Siempre que alguien toma una decisión basada en la acción de otros, o cuando dos personas o un grupo compiten por el mismo premio, existe la posibilidad de que surjan conflictos y confrontaciones. Es la naturaleza del juego, y uno de los aspectos del juego que debemos aceptar. Nunca debemos tener miedo de hacer cumplir una regla por temor a que pueda

causar un conflicto. El mero hecho de no hacer cumplir una regla puede causar conflicto y confrontación.

La forma en que un árbitro maneje la confrontación influirá en gran medida el nivel de respeto que ganará. No siempre se puede controlar la confrontación, pero sí se puede controlar cómo reaccionar y manejarla. Para tener el control, se debe tener un control de sí mismo.

Hay que recordar que las confrontaciones suelen surgir por las siguientes razones:

- Es legítimo: un entrenador simplemente busca una explicación de una situación que no entiende o con la que no está de acuerdo.
- El entrenador busca intimidar: muchos entrenadores ponen a prueba a los árbitros o intentan intimidarlos para que les den la siguiente decisión dudosa.
- Existe un choque de personalidades entre árbitro y el entrenador: obviamente, en esta situación, árbitro y entrenador tienen antecedentes y no se llevan bien.
- El entrenador está reaccionando a una situación: si hay una jugada ajustada en home y la decisión en un sentido u otro marcará la diferencia en el partido, es de esperar alguna reacción por parte del entrenador al que no le ha favorecido la decisión.

Si se puede determinar por qué el entrenador o el jugador se acerca a cuestionar una decisión, se podrá elaborar rápidamente una estrategia sobre cómo manejarla. Si es legítima o circunstancial, se puede mostrar más tolerancia hacia el entrenador. Si surge intimidación o un conflicto de personalidad, se pueden emplear diferentes habilidades para manejarlo. Hay que asegurarse de que no sea la personalidad la que está causando el problema.

En una confrontación, un árbitro debe:

- Mantener la calma.
- Usar un tono de voz adecuado a la situación. Si se mantiene la voz baja, los demás pronto bajarán la suya para adaptarse.
- Si un entrenador o un jugador empieza a acercarse, caminar hacia ellos y reunirse con ellos a mitad de camino.
- Establecer contacto visual (quitarse las gafas de sol); sin embargo, evitar las discusiones cara a cara, girarse un poco hacia un lado para crear algo de espacio entre el árbitro y el entrenador o el jugador.
- Usar un lenguaje corporal tranquilizador: las manos a los lados, no en las caderas; el cuerpo erguido pero relajado, no rígido ni tenso; mantener una expresión de interés en el rostro, no un ceño fruncido ni una sonrisa burlona.
- Once the coach or player has finished, repeat the question to ensure that you have understood what the coach or player is asking, then give your explanation of what you saw and what your call was.
- Dejar que el entrenador o el jugador digan lo que tengan que decir, pero no permitir que discutan sobre bolas y strikes, safes y outs o bolas fair y foul.
- Una vez que el entrenador o el jugador haya terminado, repetir la pregunta para estar seguro de que se ha entendido lo que el entrenador o el jugador está preguntando, y luego dar la explicación de lo que se vio y cuál fue la decisión.
- Si el entrenador o el jugador empiezan a repetirse, se le debe decir al entrenador que la conversación ha terminado y acompañarlo de vuelta al cajón del coach o al dugout.
- Reducir al mínimo los gestos con las manos. Agitar los brazos, las manos o hacer gestos excesivos indica que se puede estar perdiendo el control o dejándose llevar por las emociones.

- Deje que el entrenador proteja a su jugador. Si un entrenador se acerca para sustituir a un jugador en una discusión, hay que dejarle, ya que ese es el papel de un entrenador.
- Nunca amenazar con expulsar a nadie.



Tener siempre a mano una serie de preguntas respetuosas que ayuden a tratar con los entrenadores según la situación. "Entrenador, ¿qué cree que ha visto usted que yo no he visto?"

Autocontrol

El autocontrol se mide por la forma de comportarse en el campo. El autocontrol no solo se refiere a uno mismo, sino también hacia los demás (jugadores, entrenadores, espectadores).

- C** CONFIANZA: Conocer la situación; no ser tímido en la respuesta.
- O** ONLY / SOLO: Aclarar con la respuesta (no discutir ni sermonear).
- N** NEAT / LIMPIEZA: Un uniforme impecable (planchado y zapatos limpios) demuestra confianza.
- T** TOOLS / HERRAMIENTAS que se deben usar: Mente, Rostro, Cuerpo y Voz.
- R** RESPONDER: No reaccionar; esto ayuda a mantener al oponente más tranquilo.
- O** OPORTUNIDAD: Ser positivo, no negativo.
- L** LISTEN / ESCUCHAR las preguntas y dar respuestas.

10.3. Control del Juego

Algunos consejos para mantener el juego bajo control:

- Conocer las reglas.
- Dar una buena primera impresión. Vestir el uniforme orgulloso.
- Estar en calma.
- Establecer una buena relación con los jugadores y entrenadores.
- Las conversaciones entre un árbitro y un entrenador o jugador deben ser uno a uno. Los compañeros deben apartar al resto de jugadores y entrenadores de la discusión.
- No tomarse todo lo que se oiga como algo personal. Recordar que, en el calor de la competición, se dirán cosas, pero no es nada personal; se dirigen al uniforme, no a ti.
- Recurrir al entrenador u otro jugador con el que se tenga buena relación para lidiar con los jugadores que estén causando problemas.
- No pedir a un jugador que repita lo que ha dicho. Si no se ha oído la primera vez, se deja pasar.
- Tomar la decisión y moverse a la siguiente posición. No quedarse allí para discutir.
- Nunca tocar a los jugadores, entrenadores u otro personal del equipo; no permitir ser ellos tampoco toquen.

10.4. Pedir Ayuda

Los árbitros solo deben pedir ayuda cuando consideren que otro árbitro dispone de información diferente a la suya sobre una jugada. Los árbitros deben ser conscientes de que algunos entrenadores les pedirán que consulten continuamente con el fin de sembrar dudas en su mente, de modo que las decisiones empiecen a favorecer al equipo del entrenador.

Solo consultar si se cree que otro árbitro tiene información diferente o más precisa; de lo contrario, mantener la decisión.

En las [consultas de swing](#), lo correcto es preguntar al compañero si se solicita, ya que ayudará a crear una buena relación, pero no dejar que se solicite cada vez que el bateador se mueva.

Buscar ayuda es una decisión profesional, no una respuesta a la presión. Debe basarse en la información, no en las emociones.

10.5. Arbitraje Proactivo

El [arbitraje proactivo](#) consiste en estar Atento a lo que ocurre alrededor y tomar las medidas necesarias para garantizar que una situación o el partido no se descontrolo. Estos son algunos consejos de [arbitraje proactivo](#) que pueden ayudar a mantener el control:

- Llegar a tiempo: demostrar que estás concentrado, preparado e interesado.
- Actuar siempre con profesionalidad: esto da confianza a los equipos.
- Vestir el uniforme de forma adecuada: causa una buena primera impresión.
- Revisar los bates y los cascos: evita tener que manejar problemas más adelante.
- Mantener a los jugadores en sus banquillos.
- Mantener las puertas cerradas.
- Mantener el material que no se utilice fuera del campo.
- Prestar atención a los comentarios que hacen los jugadores entre sí: actuar de inmediato con aquellos que intenten incitar, provocar o intimidar a otros jugadores.
- Estar atento a los toques y deslizamientos agresivos: actuar en consecuencia.
- Home run: estar atento a acciones o comentarios provocadores: vigilar lanzamientos de revancha.
- Bateador golpeado: salir al frente y acompañar al bateador-corredor por la línea. Estar atento a posibles represalias. Si todo parece estar bien, no alejarse demasiado de la línea. Es posible que el Árbitro de Base tenga que acercarse y hacer notar su presencia.
- Si ocurre algo entre jugadores, el árbitro más cercano acude a controlar el enfrentamiento; los otros controlan los banquillos y al resto de jugadores. Pedir ayuda a los entrenadores.
- Si ocurre algo que atrae a más de un entrenador o a varios jugadores hacia un árbitro, los otros árbitros también deben acudir para prestar apoyo. Apartar al entrenador o al jugador permite al árbitro responsable comunicarse de forma más eficaz y mantener el control de la discusión.

10.6. Jugada de Tiempo (Carrera que Cuenta)

Es importante que los árbitros trabajen juntos en aquellas situaciones en las que el tercer out de la entrada se produzca mediante una [jugada de toque](#) con un corredor a punto de cruzar el home. El Árbitro de Base debe anunciar su decisión en VOZ ALTA y CLARA para ayudar al Árbitro de Home a tomar su decisión. Esta es una de las situaciones en las que la decisión de out en las bases debe tomarse sin demoras innecesarias.

Según la regla, se produce una [jugada de tiempo](#) cuando el tercer out de una entrada se produce en una [jugada de toque](#), o en cualquier out no forzado que pueda ocurrir mientras un corredor intenta anotar. En estas situaciones, se **puede** anotar una carrera si se cruza legalmente el home **antes** de que se registre el tercer out. Esta es una situación importante a la que todos los árbitros, tanto de Home como de Base, deben estar atentos.

Dado que las jugadas de tiempo se producen rápidamente, a menudo con acción en diferentes zonas del campo, **todos los árbitros deben reconocer cuándo es posible una jugada de tiempo:**

- Siempre que haya **dos outs**, o
- Siempre que un **corredor no forzado** esté implicado en una jugada en base **mientras otro corredor puede anotar**.

Responsabilidades del Equipo

Todos los árbitros comparten la responsabilidad de identificar la posibilidad de una jugada de tiempo. Esto incluye:

- Conocer el número de outs
- Reconocer que un corredor puede intentar anotar
- Anticipar una jugada de toque que podría suponer el tercer out
- Prepararse para una comunicación inmediata

Una jugada de tiempo no es “una situación del Árbitro de Home”, es una **situación del equipo**.

Responsabilidades del Árbitro que Declara el Tercer Out

Tanto si el **Árbitro de Home** o un **Árbitro de Base** declaran el tercer out:

- La decisión debe ser tomada en voz alta, clara y sin demoras innecesarias.
- El Árbitro de Home depende de ver y oír esta decisión rápidamente para determinar si la Carrera se anotó antes.
- Las decisiones demoradas aumentan el riesgo de confusión y de anotaciones erróneas.

Responsabilidades del Árbitro de Home o cualquier árbitro en home

Tan pronto como el árbitro que toma la decisión declare el out:

- **Mirar inmediatamente hacia home** y decidir si el corredor cruzó antes del out.
- Utilizar el mejor criterio: a menudo se trata de una decisión en la que el tiempo es crucial.
- Comunicar la decisión con claridad y seguridad al anotador, entrenadores y equipo.

Si el corredor anota antes del out:

Girarse hacia el anotador, señalar con énfasis al home y anunciar en voz alta: “**¡LA CARRERA CUENTA!**” o “**¡CARRERA ANOTADA!**” o “**¡SÍ!**”, y luego levantar el dedo.

Si la Carrera no se anota:

Quedarse de pie en home con los brazos cruzados (seña estándar) y anunciar claramente: “**¡ESA CARRERA NO CUENTA!**” o “**¡NO!**”

Dado que puede que solo haya anotadores de equipo, o que los anotadores oficiales se encuentren en la tribuna, palco o cabina, este anuncio debe ser **alto e inequívoco, estableciendo contacto visual para confirmarlo**.

Es posible que se tenga que comunicar la decisión de la misma manera que se comunican las sustituciones o cambio en la alineación.

Cuando una Carrera NO Cuenta

Una carrera **no** se anota si el tercer out de la entrada es el resultado de:

- Un **bateador-corredor** siendo eliminado antes de alcanzar primera base.

- Un **out forzado** en cualquier base.
 - Un **corredor que ha sido eliminado al ser tocado** o una **apelación con bola viva** antes que el corredor que anota toque home.
 - Que un **corredor precedente** sea eliminado por una apelación con bola viva o muerta.
- Nota: Una apelación puede ser hecha **después** del tercer out para anular una carrera.*

Puntos Clave de Enseñanza para Árbitros de Nivel Básico

Las jugadas de tiempo son una de las situaciones de anotación que más se malinterpretan. Los árbitros deben estar siempre mentalmente preparados para esta posibilidad, sobre todo con dos outs o cuando un corredor no forzado y un corredor que está anotando están ambos en movimiento. Una mayor atención, un reconocimiento rápido y una comunicación clara garantizan que se tome la decisión correcta y que los árbitros mantengan el control del juego.

10.7. Rotación de la Bola y Gestión de la Bola del Árbitro de Home

10.7.1. Principios de la Rotación de Bolas en la WBSC

Según los protocolos de la WBSC, la **bola de juego que se está usando debe permanecer en juego** hasta que:

- Sale del campo de juego,
- Queda inservible, o
- Es retirada por el Árbitro de Home por motivos prácticos o de seguridad.

Cuando la bola sale del campo de juego (foul a las gradas, sobre la valla, bloqueada, etc.), el Árbitro de Home debe **entregar inmediatamente una nueva bola al receptor**.

No hay que esperar a que la bola original sea devuelta y **no** se debe permitir que el receptor vaya al depósito de las bolas.

Las bolas retiradas **no deben** volver a colocarse en la bolsa de bolas; se entregan al encargado de las bolas.

10.7.2. Preferencias del Lanzador y Elección de la Bola

Las bolas de sóftbol varían ligeramente en cuanto a la altura de las costuras y el tacto. Si al lanzador no le gusta la bola nueva:

- El Árbitro de Home puede permitir que se cambie la bola.
- El Árbitro de Home puede ofrecer al receptor la posibilidad de elegir entre las bolas de la bolsa.
- El Árbitro de Home tiene la última palabra sobre qué bola entra en juego.

10.7.3. Requisitos Sobre la Bola en la Primera Entrada

Si no se han usado **las bolas de juego** en la **primera mitad de la primera entrada**, entonces:

- En la parte baja de la primera entrada, el lanzador debe usar la bola no utilizada.
- No se le ofrece la posibilidad de elegir.
- A partir de la segunda entrada, los lanzadores pueden elegir la bola de juego que prefieran.

10.7.4. Gestión de la Bolsa de Bolas del Árbitro de Home

El Árbitro de Home es responsable de mantener un suministro constante de bolas durante todo el juego.

Normas básicas:

- Comenzar cada mitad de entrada con al menos dos bolas de repuesto en la bolsa.
- Un Árbitro de Home nunca debe quedarse sin bolas.
- Después de dar una bola al receptor, llevar la cuenta mentalmente de cuántas quedan en la bolsa.
- Cuando el Árbitro de Home sepa que acaba de entregar la última bola, si esto ocurre tras una bola foul, una buena gestión le permitirá reponer rápidamente el suministro desde el conducto de bolas.
- Los Árbitros de Home deben aprovechar la siguiente pausa natural (entre bateadores, durante la bola corriendo el cuadro en defensa o tras un “tiempo” ya solicitado) para acudir rápidamente al conducto de bolas y reponer la bolsa de bolas.

Mantener el Ritmo del Juego

Un buen control de la bola evita demoras innecesarias y mantiene el ritmo del turno al bate.

- El Árbitro de Home debe evitar pedir “tiempo” innecesariamente con el único fin de rellenar la bolsa de bolas.
- La previsión es esencial: hay que darse cuenta de cuándo se está agotando el suministro de bolas de repuesto y actuar con antelación.
- Una rotación eficiente de las bolas contribuye al ritmo general del juego y demuestra una buena gestión del mismo.

Según los protocolos de la WBSC, la bola en juego se mantiene en juego hasta que sale del terreno. Se debe entregar inmediatamente al receptor una bola nueva para se la dé al lanzador. No esperar hasta que la bola que sale a territorio de [bola muerta](#) (o las gradas) regrese ni permitir que el receptor vaya al conducto de bolas. Las bolas tienen costuras diferentes y algunas pesan más que otras, por lo que si al lanzador no le gusta la bola nueva que se le ha dado, se debe permitir que la cambie. Se puede ofrecer al receptor que elija entre las bolas que tiene en sus bolsas para dársela al lanzador.

Si no se han usado las bolas de juego en la primera mitad de la primera entrada, el lanzador en la parte baja de la primera entrada **DEBE** lanzar con la bola no usada. En cada mitad de entrada a partir de la primera, el lanzador puede elegir qué bola quiere usar.

10.8. Señal de ‘No Lanzar’

Hay algunos aspectos clave que rigen esta señal. La primera señal de “[no lanzar](#)” se transmite al lanzador solo si está en la goma de lanzar y está a punto de hacer un lanzamiento apresurado al bateador. La señal consiste en una mano abierta dirigida hacia la cara del lanzador con los dedos bien separados. Se **DEBE** utilizar siempre la más que esté **MÁS ALEJADA** del bateador (en la parte del cajón de bateo vacía). Si un lanzador presiona constantemente al árbitro o al bateador, avisar al receptor para que, por favor, demore la señal al lanzador. Si eso no funciona, se da un paso hacia delante y se le explica al lanzador que está presionando al bateador.

El segundo ejemplo de señal de “[no lanzar](#)” se utiliza si no se está listo para empezar o si se ha concedido “TIEMPO” al bateador antes que el lanzador haya roto la pausa. Hay que recordar que un bateador puede pedir tiempo, pero el Árbitro de Home no tiene por qué concederlo. Esta petición nunca debe concederse a un bateador si el lanzador ha separado las manos al iniciar el lanzamiento. El lanzamiento se canta bola o strike dependiendo de si

la bola ha pasado por la [zona de strike](#) o no. Si la seña de “[no lanzar](#)” está en alto y el lanzador lanza de todos modos (o lanza mientras se ha pedido “TIEMPO”), se sale de detrás del receptor hacia el cajón de bateo libre y gritar “TIEMPO – NO LANZAR”. Levantar ambas manos para indicar la [seña de bola muerta](#). Esperar hasta que sea seguro volver, ponerse la careta y volver a situarse detrás del receptor.

10.9. Dar la Cuenta

La frecuencia con la que se realiza el recuento depende de diversas circunstancias.

- Cuando sea solicitada.
- Después de una interrupción en el desarrollo normal del juego.
- Tras todas las situaciones de [bola muerta](#).
- Un robo o un avance de un corredor.
- Una jugada sobre un corredor durante el turno al bate.
- Una [consulta de swing](#).
- Una [infracción por tiempo](#).
- Siempre que el siguiente lanzamiento suponga un cambio (por ejemplo, tres bolas o dos strikes para el bateador) en una situación en la que, tras ese lanzamiento, se produzca una base por bolas o un strikeout. Esto simplemente avisa a los equipos defensivo y ofensivo de la situación del juego, además de indicar a los árbitros que estén preparados.

Se recomienda dar la cuenta hacia el centerfield y esperar (un tiempo razonable) hasta que el lanzador mire.

10.10. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Utilizar una comunicación clara y respetuosa para gestionar el entorno del juego.
- Mantener el control del juego mediante un arbitraje proactivo.
- Saber cuándo y cómo solicitar ayuda a los compañeros.
- Gestionar las situaciones de carreras que cuenta, rotación de la bola y los procedimientos de indicación de la cuenta.

11. MANEJO DE SITUACIONES DEL JUEGO

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Aplicar los procedimientos correctos para las apelaciones, consultas de swing, conferencias y decisiones con bola muerta.
- Juzgar las jugadas de atrapada/no atrapada, lanzamientos ilegales, y otros momentos clave de decisión de forma consistente.
- Aplicar las reglas más importantes en función de la situación, como el Infield Fly, interferencia y obstrucción.
- Gestionar eficazmente las bases por bolas intencionales, las situaciones de desempate y las responsabilidades de los corredores.
- Coordinarse con los compañeros para garantizar decisiones correctas y un desarrollo fluido del juego.

11.1. Jugadas de Apelación

Las [Jugadas de apelación](#) son jugadas en las que un árbitro no puede tomar una decisión, a menos que se lo solicite un jugador o un entrenador. Las apelaciones pueden realizarse mientras la bola está viva o muerta.

Los entrenadores/jugadores pueden apelar por:

- No tocar una base.
- Dejar una base en una bola atrapada antes de que la bola sea tocada por primera vez.
- Batear fuera de orden.
- Intentar avanzar a segunda base tras llegar a primera base.
- Sustituciones ilegales.
- Uso de un jugador no anunciado bajo la regla del Jugador Reemplazante.
- Reingreso ilegal.
- Uso de un jugador no anunciado bajo la regla del Jugador Designado.
- Corredores que cambian de posición en las bases que ocupaban.
- El uso de un corredor incorrecto en segunda base en una entrada de desempate o como corredor temporal por el receptor o el lanzador registrados.

Apelaciones con bola viva:

- Pueden hacerse sobre corredores que intentan ir a segunda base tras pasar primera base.
- Se pueden hacer por no tocar una base o salir demasiado pronto tras una bola de fly atrapada.
- Se hacen tocando al corredor que intenta llegar a segunda base. Se puede tocar al corredor o a la base si no se toca una base o se sale demasiado pronto en una bola de fly atrapada.

Los corredores pueden intentar avanzar durante una apelación con bola viva, y si la apelación se abandona para hacer una jugada sobre otro corredor, la apelación aún puede hacerse después de la jugada.

Apelaciones con bola muerta:

- Deben realizarse una vez que toda la jugada haya terminado y se haya concedido tiempo.
- Los jugadores pueden pedir tiempo para realizar una apelación.
- Pueden hacerse verbalmente con o sin la bola.
- Si se dirige al árbitro equivocado, remita al jugador al árbitro correcto señalándolo y diciendo su nombre: “(nombre), están apelando que el número 8 no ha tocado la segunda base”.

Todas las apelaciones deben ser hechas antes del siguiente lanzamiento y antes de que todos los jugadores defensivos hayan abandonado el [territorio fair](#) para dirigirse al dugout y, en el caso del receptor, antes de que este haya abandonado su posición. Cualquier jugador de campo puede apelar, siempre que se encuentre en el cuadro en el momento de hacerla. En el caso de la última jugada del juego, antes de que los árbitros abandonen el terreno de juego.

Se permiten [apelaciones para el cuarto out](#) en los casos en los que el tercer out se haga por una jugada o una apelación previa, y una [apelación por el cuarto out](#) válida anularía una carrera.

Se puede presentar una apelación por sustitución ilegal, uso de un jugador no declarado según la regla del Jugador Reemplazante, Reingreso ilegal, y uso de un jugador declarado por la regla del Jugador Designado en cualquier momento mientras el jugador esté en el juego.

Una apelación por cambio de posiciones de los corredores en las bases puede ser hecha en cualquier momento hasta que todos los corredores que hayan cambiado de posición estén en el dugout o haya terminado la entrada.

Apelaciones en Home

Si un corredor no toca home y el receptor no lo toca, el árbitro debe esperar un instante para permitir que los jugadores terminen la jugada, ya sea que el corredor se estire para tocar el home o que el receptor se estire para tocar al corredor. Si no se produce el toque el árbitro debe declarar al corredor “SAFE”. Si se hace una [apelación](#) correcta, el árbitro debe declarar al corredor “OUT”.

Hay tres razones por las que el programa de sóftbol de la WBSC defiende este procedimiento:

- El árbitro no quiere alertar a ninguno de los equipos de que la jugada puede no haber terminado, y
- Se considera que un corredor es SAFE hasta que sea puesto out. Si NO se hace una apelación correcta, el corredor es SAFE.
- Si se hace una apelación correcta, se trata de otra jugada y requiere otra decisión. Por lo tanto, si se toca la base o al corredor, el corredor sería OUT.

11.2. Atrapada

Para que una atrapada sea considerada legal, el jugador defensivo debe tener el control de la bola en cualquiera de sus manos y el control de su cuerpo. No hay límite de tiempo; sin embargo, el control de la bola y el cuerpo deben quedar demostrados a juicio del árbitro.

Si el defensor deja caer la bola mientras la pasa del guante a la mano para hacer un tiro, se sigue considerando una atrapada válida, siempre que todos los elementos de una atrapada válida estuvieran demostrados antes de pasar la bola.

Para que una atrapada sea considerada válida, el defensor debe tener posesión segura de la bola antes de pisar o caer al territorio de bola muerta. Un defensor puede estar pisando en la línea de bola muerta o en el aire y realizar una atrapada válida, pero ningún pie puede estar tocando el suelo o un objeto que se encuentre completamente en territorio de bola muerta en el momento de la atrapada.

11.3. Consulta de Swing

Si, ante una bola cantada por el árbitro, el receptor lo solicita o el árbitro tiene dudas, este podrá consultar con su compañero para determinar si el bateador pudo haber intentado batear la bola.

El Árbitro de Home debe salir de detrás del receptor, quitarse la careta, señalar al árbitro del lado abierto (U1 para bateadores derechos y U3 para bateadores zurdos), decir su nombre y preguntar: “¿Swing?”. La respuesta debe ser “Sí” con [seña de strike](#) o “No” con [seña de safe](#).

El árbitro al que se le pregunta debe asegurarse de si el bateador intentó batear el lanzamiento o no. Los aspectos a tener en cuenta son la posición del bate (sobre el home), el movimiento de las muñecas (muñecas dobladas), y la posición de la bola (¿estaba el bateador simplemente tratando de apartarse del lanzamiento?).

Los árbitros deben usar la mecánica de bateo para ayudarles a juzgar las [consultas de swing](#). ¿Hizo el bateador alguna de las siguientes cosas?

- Pasó el bate por la zona.
- Giró las muñecas y las caderas.
- ¿Estaba el bate delante de su cuerpo?
- ¿Pasó el bate por encima del home?
- ¿Te convenció de que intentó batear?
- ¿Seguía el bateador llevando el bate hacia la trayectoria de la bola mientras esta atravesaba la [zona de strike](#)?

Si es así es un strike. Señala con tu mano izquierda el lugar donde estaba el bate y di: “Sí”. Después haz la seña del [martillo](#) con la mano derecha. Si no estás seguro, canta “bola” y consulta con tu compañero quitándote la careta, saliendo de detrás del receptor, alejándote del bateador y dirigiéndote hacia el árbitro señalando a la vez que le preguntas: “¿Swing?”

Algunos árbitros son reacios a pedir ayuda; sin embargo, lo fundamental es que queremos acertar, así que no hay que dudar en consultar con el compañero, especialmente si lo piden. Sólo se consulta si se ha cantado “bola”.

Otro consejo es que si se está *demasiado concentrado* en una [consulta de swing](#), se puede perder de vista la trayectoria de la bola a través de la [zona de strike](#) y acabar cantando “bola” en un no swing. Es siempre recomendable consultar con el compañero.

Una vez que se ha cantado el lanzamiento strike, nunca se debe consultar con el compañero. Si se ha cantado, se debe asumir la decisión.

El Árbitro de Home debe dar el conteo después de una [consulta de swing](#). Ver [seña consulta de swing](#)

11.4. Conferencias

Las [Conferencias](#) deben anotarse en la tarjeta de alineación.

Acércate a la línea de base más cercana al equipo que está teniendo la [conferencia](#) e informa al entrenador de que la [conferencia](#) ha sido cargada.

Si un entrenador está comprobando una lesión, acompañarlo para asegurarse de que la lesión es el único asunto que está tratando. Si no se transmiten otros mensajes, no cargar una [conferencia](#).

Si un árbitro es la causa de una demora en el juego, no cargar una [conferencia](#) si el entrenador está hablando con un jugador. Reanudar el juego tan pronto como se esté listo. No es una [conferencia](#) ofensiva cuando un entrenador y un bateador hablan mientras el árbitro limpia el home o va a coger bolas de juego. Tampoco se considera [conferencia](#) defensiva si el entrenador se queda en el [círculo del lanzador](#) en el tiempo entre entradas.

No se considera una [conferencia](#) defensiva si el entrenador hace un cambio de lanzador.



Cargar las conferencias es un mecanismo para evitar demoras innecesarias. Si un entrenador no es la causa de la demora, no se le debe cargar una conferencia.

11.5. Bola Muerta y Situaciones de Bola Muerta en Home

El Árbitro de Home tiene la responsabilidad principal de decidir si la bola ha entrado en territorio de bola muerta. Si un Árbitro de Base sale, la responsabilidad entonces es suya.

Una vez que la bola entra en territorio de bola muerta, el árbitro debe cantar “Bola Muerta” y hacer la [seña](#) levantando ambos brazos con las palmas hacia delante. El árbitro debe acercarse lo más posible a la zona por donde la bola está a punto de entrar en territorio de bola muerta.

Los árbitros que no son responsables de la decisión de bola muerta, deben controlar la posición de los corredores en el momento del lanzamiento, del tiro o de cuando la bola se convirtió en bola muerta.

Los árbitros de base solo deben repetir la seña de bola muerta si es necesario para detener a los corredores.

En la concesión de bases, el árbitro debe indicar las bases concedidas, por ejemplo, Número 18, se le concede segunda y tercera base. Esto debería ayudar a evitar que los corredores se salten las bases concedidas.

Las situaciones de bola muerta en home incluyen:

- Golpeado por un lanzamiento.
- Batear el lanzamiento estando fuera del cajón de bateo o tocando el home.
- Ser golpeada por una bola bateada.
- Golpear dos veces una bola lanzada.
- Base por bolas intencional.
- Infracción en el cajón de bateo: debe provocar una demora en el juego. Declarar y hacer [seña de “bola muerta”](#), señalar al bateador, decir “infracción”, señalar y conceder un strike.
- Infracción del reloj de lanzamiento. Declarar y hacer una [seña de “bola muerta”](#), señalar al reloj, decir “infracción” y conceder una bola.

En situaciones de bola muerta en el home:

- Declarar “¡¡Bola Muerta!!”
- Actuar con convicción.
- El Árbitro de Home tiene la responsabilidad principal, pero puede pedir ayuda a sus compañeros si es necesario.

Batear la bola estando fuera del cajón o en el home - Elementos:

- Decisión del árbitro de home.
- Bola muerta.
- Out.
- Todo el pie está fuera del cajón y en el suelo en el momento del contacto.
- La bola puede ser buena o foul.
- Parte del pie toca el home.

Esta decisión corresponde exclusivamente al árbitro de home. Es bola muerta y out. El bate debe haber contactado con la bola, y no importa si la bola es buena o foul, ya que queda muerta en el momento del contacto. Para que se considere bola muerta y out, el pie del bateador debe estar tocando el suelo completamente fuera de las líneas del cajón de bateo, o alguna parte del pie debe estar tocando el home, incluso si parte de ese pie sigue sobre la línea del cajón de bateo.

Bateador golpeado por una bola bateada:

- Cualquier árbitro puede señalarlo.
- Si aún está en el cajón, es un foul ball.
- Si está fuera del cajón, el bateador es out.
- Si golpea el bate dos veces y el bate sigue en las manos del bateador y este sigue en el cajón, es un foul ball.

11.5.1 Responsabilidades del Árbitro de Base Durante las Bolas Muertas – Gestión del Bateador en Espera

- Durante una entrada en curso, cuando la bola está muerta y el Árbitro de Home está ocupado con sustituciones, cambios en la alineación u otras notificaciones, el **Árbitro o Árbitros de bases** son responsables de controlar la zona de espera y los lanzamientos de calentamiento de la defensa, si procede.
- Mostrar presencia en las líneas de base también puede indicar a los jugadores que el partido está detenido temporalmente.
- Esto incluye mantener un área de trabajo segura alrededor del home y evitar que jugadores no autorizados entren en dicha zona.
- Según las reglas, solo se permite **Un Bateador en la zona de espera**.
- Cuando otros jugadores aparezcan en la zona de espera, los árbitros deben actuar de forma preventiva y, cuando sea necesario, devolver a los jugadores al dugout, procurando mantener a los bateadores en espera y a los árbitros alejados de la zona de home y/o colaborar con el entrenador para controlar la situación y evitar lesiones.
- El Árbitro de Base más cercano al dugout de la ofensiva asumirá normalmente esta responsabilidad; si el bateador en espera se encuentra en el lado opuesto, los Árbitros de Base deben colaborar según sea necesario, ajustando su posición según sea necesario mientras la bola permanece muerta.

- Los árbitros de segunda base pueden simplemente esperar en su posición inicial habitual, sin dejar de estar atentos a lo que ocurre a su alrededor.
- En el caso de un nuevo lanzador, el Árbitro de Base puede controlar los lanzamientos de calentamiento.
- Los Árbitros de Base **pueden**, si el home está muy sucio, limpiarlo para ahorrar tiempo al Árbitro de Home a su regreso al plato.

11.6. Lanzamiento Ilegal

- Puede ser cantado por cualquier árbitro. Las infracciones relacionadas con la “Pausa” y las “manos” son responsabilidad del Árbitro de Home. Las infracciones relacionadas con los “Pies” son responsabilidad del Árbitro de Base.
- Las infracciones fuera de la anchura de 61,0 cm (24 pulgadas) de la goma de lanzar son responsabilidad del Árbitro de Home. Nota: Solo el pie de apoyo debe estar dentro de los 61,0 cm (24 pulgadas). El pie pivote puede estar fuera.
- Las decisiones de lanzamiento ilegal deben ser secundadas por el resto de árbitros.
- Se debe indicar al lanzador cuál fue la infracción, por ejemplo “no hizo pausa”
- Permitir que el entrenador entre al campo para explicar al lanzador cuál fue la infracción; asegurarse de que no se hable de estrategia. Esto no es una [conferencia](#) a menos que se hable de estrategia.
- Señalarlo en cuanto se vea.
- Dar al lanzador la oportunidad de corregirla.

11.7. Infield Fly

- Hacer la [seña de situación de infield fly](#) al resto de árbitros cuando se produce. El Árbitro de Home debe iniciar la seña.
- El criterio del Árbitro de Home o de Base sobre lo que constituye un “esfuerzo ordinario”. Nota: El Esfuerzo Ordinario puede tener en cuenta el nivel de juego, el estado del campo y las condiciones meteorológicas.
- Hacer [seña del final de situación de infield fly](#).

11.8. Base por Bolas Intencional

- Se puede conceder en cualquier momento.
- Puede ser solicitada por el lanzador, el receptor o el entrenador.
- Una base por bolas cada vez. El corredor debe tocar la primera base antes de conceder una segunda base por bolas intencional.

11.9. Interferencia y Obstrucción

- [Interferencia](#) es una acción ilegal de la ofensiva que impide, dificulta o confunde a un jugador defensivo que intenta ejecutar una jugada.
- [Obstrucción](#) es una acción ilegal por parte de la defensa que impide o dificulta que un bateador batee la bola o que un corredor avance.
- La decisión es responsabilidad del árbitro al que le llega la jugada.
- Sin embargo, si el árbitro responsable está ocupado con otra jugada, otro árbitro puede tomar la decisión. Hay que estar seguro de que el árbitro responsable no haya tomado ya una decisión sobre la jugada.
- [Interferencia](#) es una bola muerta (brazos arriba con las palmas extendidas) y un out.

- [Obstrucción](#) es una bola muerta demorada (brazo izquierdo extendido). Cuando la jugada haya finalizado, se puede conceder la base que habría alcanzado de no haber ocurrido la [obstrucción](#). El resto de corredores solo avanza si están forzados.

Algunas veces ocurrirán colisiones que no son ni [interferencia](#) ni [obstrucción](#). Los tres elementos deben estar en el mismo lugar al mismo tiempo: la bola, el jugador defensivo y el jugador ofensivo. Si no ocurre nada más que la coincidencia de los tres elementos al mismo tiempo, se trata de una colisión sin [interferencia](#) u [obstrucción](#). Una [seña de safe](#) en este momento mostrará a todos que se ha visto la jugada y que se ha juzgado que no se ha producido ninguna infracción de las reglas.

Chocar con un receptor o un defensor que tiene la bola es un acto de [interferencia](#) y, si es flagrante, debe dar lugar a un out y a una expulsión.

11.10. Regla del Desempate (Tie-Break)

Al final de la séptima entrada, se aplica la regla de desempate para determinar el ganador. El jugador que debe batear en noveno lugar en esa entrada (al inicio de la octava y en cada media entrada posterior) comienza en segunda base. (Es decir, si le toca batear al número 8, el número 7 comienza en segunda; si le toca batear al número 2, el número 1 comienza en segunda base).

11.11. El Círculo del Lanzador

El [círculo del lanzador](#) se incorporó al juego para agilizar el desarrollo del juego. No se diseñó para crear una jugada específica ni para el ataque ni para la defensa, pero ha acabado convirtiéndose en una jugada clave para ambos. La defensa realiza acciones dentro del círculo para intentar conseguir un out. El ataque recorre las bases para intentar anotar una carrera.

Es imprescindible que los árbitros:

- Siempre sepan dónde está la bola y si está dentro del círculo o no.
- Interpreten y apliquen de manera coherente lo que se puede y no se puede hacer en relación con el círculo.
- Conozcan el reparto de responsabilidades entre los árbitros para cubrir las jugadas que involucran al círculo.

La intención básica de la regla es: una vez que el lanzador tiene la bola en el círculo, los corredores deben avanzar o retroceder inmediatamente. El lanzador no tiene la obligación de hacer nada. El cumplimiento recae en los corredores.

11.12. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- La aplicación de las reglas y los procedimientos para las apelaciones, las atrapadas y las consultas de swings.
- La gestión de las conferencias, lanzamientos ilegales, interferencia y obstrucción.
- El manejo de situaciones de desempate y la aplicación de las reglas del círculo del lanzador.
- Responder de manera eficiente a situaciones de juego inusuales o complejas.

Módulo 12 - MANEJO DE LA TARJETA DE ALINEACIÓN

Objetivos de Aprendizaje:

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Anotar correctamente las sustituciones, conferencias y cambios en las alineaciones
- Aplicar las reglas relativas al DP/Flex, reingresos, sustituciones.
- Comunicar con precisión los cambios en las alineaciones a anotadores y entrenadores.

12.1. Manejo de la Tarjeta de Alineación

La gestión de la tarjeta de alineación es una de las responsabilidades más visibles del árbitro. Comienza antes del juego y continua con cada sustitución, lo que contribuye a la equidad, el control y la profesionalidad en el campo. **Si se lleva a cabo correctamente, evita confusiones sobre las reglas**, infunde confianza en los entrenadores y jugadores, y refuerza la credibilidad del equipo arbitral y la imagen de la WBSC en todo el mundo.

Los árbitros no son solo encargados de hacer cumplir las reglas, sino facilitadores de una competición justa y fluida. Gestionar las sustituciones de forma clara y coherente mantiene el ritmo del juego, **protege su integridad y evita apelaciones o expulsiones evitables**. Los errores o las sanciones evitables que dan lugar a un out, una expulsión o una protesta debido a una mala comunicación **no se consideran un buen arbitraje: representan oportunidades perdidas** para la participación y el liderazgo.

Cada partido es una actuación ante el mundo. Con la retransmisión en directo y las redes sociales, cada interacción se refleja en nuestro deporte. **Por lo tanto, una gestión sólida de la alineación es esencial** para defender la equidad, mantener la calma y promover un ambiente positivo tanto para los jugadores como para los entrenadores y los espectadores. A continuación, se indican algunas cosas que puedes hacer mientras te ocupas del papeleo y que pueden hacerte parecer sereno e infundir confianza en los demás.

Debes registrar y/o informar de **todo** lo siguiente:

- [Conferencias](#) defensivas.
- [Conferencias](#) ofensivas.
- Cambios de posición defensiva
- Sustituciones.
- Reingresos.
- Cambios relacionados con el DP/Flex/OPO, Corredor Temporal o Jugador Reemplazante.

Los árbitros deben estar seguros de que la alineación es correcta:

1. Antes del juego:
 - Saber dónde están los anotadores y el procedimiento para comunicar los cambios.
 - Comunicarse con los anotadores sobre cómo anunciará los cambios durante el juego.
 - Pedir al anotador que confirme los cambios, especialmente las sustituciones.
 - Llevar las tarjetas de alineación en un soporte y utilizarlo como un pequeño soporte de notas.

- Llevar un lápiz o bolígrafo de repuesto. Tener que pedir un lápiz porque se le ha roto la mina o se le ha secado el bolígrafo da la impresión de que no está preparado.
2. Reunión previa al juego en Home:
- Asegurarse de que la alineación sea correcta durante la reunión previa al partido.
 - Comprobar el número de jugadores titulares en la tarjeta de alineación. Si se usa DP, habrá 10 jugadores. Si no se usa DP, habrá 9 jugadores.
 - Si se usa DP, asegurarse de que el Jugador Flex está en el 10º puesto.
 - Preguntar si hay algún cambio en los jugadores titulares. Los cambios en los jugadores titulares solo se permiten en casos de emergencia, como lesiones o enfermedades que se produzcan justo antes del partido, tras haber entregado la tarjeta de alineación. No se aceptan los cambios según los siguientes ejemplos:
 - Cambio en el uso o no de DP.
 - Cambio en el orden al bate.
 - Cambio en la posición de bateo del DP en el orden al bate.
 - Cambio de varios jugadores titulares.
 - Comprobar si hay alguna sustitución (no cambio de jugadores titulares por lesión o enfermedad). Informar de cualquier sustitución a los anotadores.
 - Declarar que la alineación es “oficial.” Si hay algún cambio legal en los jugadores titulares después de que la alineación sea oficial, informar de ello a los anotadores.
 - Para ahorrar tiempo, se puede pedir a los entrenadores que vayan con usted a una zona cercana al anotador oficial. (Tener en cuenta que los cambios se deben comunicar al Árbitro de Home, no directamente al anotador).
3. Durante el juego:
- Quitarse la careta para aceptar los cambios. Un entrenador que comunica un cambio merece esta cortesía.
 - Hacer un gesto al entrenador para que se acerque a una zona cercana al anotador oficial para ahorrar tiempo. (Tener en cuenta que los cambios se deben comunicar al Árbitro de Home, no directamente al anotador).
 - No ponerse la careta entre las piernas. Colocarla debajo del brazo.
 - No inclinarse y anotar los cambios sobre la pierna. Un entrenador de pie frente a un árbitro inclinado transmite un mensaje sutil pero indeseado.
 - No ponerse el lápiz en la boca. Esto no da una imagen profesional.
 - Anotar con precisión todos los cambios y colaborar con el entrenador para evitar errores, incluso si se está apurado.
 - Anotar lo necesario en el momento en que ocurra, aunque esto pueda ralentizar el ritmo del partido. No agobiarse pensando en que hay que acordarse de hacer algo en el siguiente descanso.
 - Asegurarse de que los anotadores reciben toda la información sobre los cambios.
 - Alejarse de home para anotar los cambios. No volver a situarse detrás del receptor hasta no haber guardado las alineaciones y el lápiz y haberse puesto la máscara.

Para prevenir problemas:

- **No** aceptar cambios que se sabe que son ilegales.
- Si se observa algún problema que se pueda evitar, tratarlo con discreción para mantener la integridad del juego.
- No aceptar cambios como los siguientes: «El número 8 fuera, el número 18 dentro. El número 8 volverá a entrar”.

- Aceptar del entrenador solo un cambio ofensivo por cada bateador que vaya a batear.
- Aceptar los cambios del entrenador solo justo antes de que el jugador o el suplente entre o reingrese en el juego.
- Adoptar un sistema y usarlo de forma consistente.
- Usar siempre los dorsales de la camiseta, no los nombres de los jugadores, las posiciones defensivas ni las posiciones de bateo.
- Anotar los cambios en la alineación a la vista del entrenador y repasarlos con él antes de informar a los anotadores.
- Llevar un registro claro de todos los cambios y reingresos, haciendo coincidir las marcas del jugador que SALE y del que ENTRA. Tachar con un trazo de lápiz los nombres de los jugadores que ya no pueden jugar.
- Si hay algún cambio que implique que el DP o FLEX dejen o regresen al juego, confirmar con el entrenador y el anotador si el equipo “jugará con nueve” o “jugará con diez”.

12.2. Qué Deben Registrar los Árbitros

Sustituciones (incluyendo Reingresos):

1. Escribir el dorsal del jugador que ENTRA junto al dorsal del jugador que SALE.
2. Poner una marca al dorsal del jugador que ENTRA en la lista de sustitutos. **Tachar el nombre o el dorsal del jugador suplente para indicar que no puede volver a utilizarse**, con el fin de dejar claro que el jugador ha entrado al juego.
3. Tachar el nombre o el dorsal del jugador suplente para indicar que no puede volver a ser utilizado.

Cambios de Posición Defensiva:

- Escribir el número de la nueva posición defensiva junto al número de la posición defensiva anterior.

Cambios de DP/FLEX/OPO:

- Si el FLEX SALE y el DP juega en defensa por el FLEX:
 - Poner una marca que indique que el FLEX SALIÓ del juego cerca de su dorsal.
 - Escribir el número de la nueva posición defensiva del DP al lado del lugar donde figura la posición DP como posición defensiva.
- Si el DP SALE y el FLEX batea por el DP:
 - Poner una marca indicando que el DP SALIÓ del juego al lado de su dorsal.
 - Poner una marca indicando que el FLEX batea por el DP cerca del número de la posición defensiva que ocupa el FLEX.
- Si el DP juega en defensa por otro jugador que no sea el FLEX, y ese jugador se convierte en OPO (el FLEX sigue en el juego):
 - Escribir el número de la nueva posición defensiva del DP al lado del lugar donde figura la posición del DP como posición defensiva.
 - Escribir OPO al lado del número de la posición defensiva del jugador que se convierte en OPO.

Cambios del Jugador Reemplazante:

- Poner una marca indicando el Jugador Reemplazante que entra por el jugador extraído.

12.3. Cómo dar los cambios a los anotadores - ejemplos

Pauta Recomendada para los eventos de la WBSC:

- EQUIPO → 2. SALE → 3. ENTRA
- Hablar con claridad y despacio para los anotadores puedan oír y entender.
- Asegurarse de que los anotadores reciban toda la información sobre los cambios. Acordar con los anotadores cómo serán las señas durante el juego.

Sustituciones (incluidos Reingresos):

- “Equipo A. (Dorsal) Dorsal 1 SALE. Dorsal 11 ENTRA”
- “Equipo A. Dorsal 1 Reingresa”
- “Equipo A. Dos sustituciones”
 - “Dorsal 1 SALE, Dorsal 11 ENTRA. Dorsal 9 SALE, Dorsal 99 ENTRA. Cambios de posición defensiva: El 1 Lanzador va al 9, el 9 va al 1 Lanzador.

Cambios en Posiciones Defensivas:

- “Equipo B. Cambio de Posición. El Lanzador va a Primera Base. El Primera Base va a Lanzar”
- “Equipo B. Cambio de Posición. (Dorsal) Dorsal 1 va a Primera Base. Dorsal 3 va a Lanzar”
- “Equipo B. Cambio de Posición. El Tercera Base va a Lanzar. El Lanzador va al Exterior Izquierdo. El Exterior Izquierdo va a Tercera Base.”

Cambios de DP/FLEX/OPO:

- Si el FLEX SALE y el DP juega en la defensa por el FLEX:
 - “Equipo C. Dorsal 4, FLEX, SALE. Dorsal 5, DP, Lanzador”
 - “Ahora el Equipo C, está con 9 jugadores”
- Si el DP SALE y el FLEX batea por el DP:
 - “Equipo D. Dorsal 6, DP, SALE. Dorsal 7, FLEX batea por el DP.”
 - “Ahora el Equipo D, está con 9 jugadores”
- Si el DP juega en defensa por un jugador distinto al FLEX, y ese jugador se convierte en OPO (el FLEX sigue en el juego):
 - “Equipo E. Dorsal 8, DP, juega en defensa por el Dorsal 9, Lanzador. El Dorsal 9 pasa a ser OPO”
 - “Equipo E. Dorsal 10, DP, juega en defensa por el Dorsal 13, (juega) Interbase/Posición 6. El Dorsal 13 pasa a ser OPO”
 - “Equipo E. Sigue con 10 jugadores”

Jugador Reemplazante:

- “Equipo F. Dorsal 20 es Jugador Extraído. Dorsal 30 entra como Jugador Reemplazante”

12.4. Árbitro Fuera del Campo (En casi de ser usado)

Protocolo – Uso del Árbitro Fuera del Campo para llevar las tarjetas de alineación y sustituciones.

Justificación: Para agilizar el juego, se podrá asignar a cada partido un árbitro fuera del campo cuya única responsabilidad será gestionar las tarjetas de alineación, incluidas las sustituciones. Se aplicarán las siguientes directrices al árbitro fuera del campo:

1. El árbitro fuera del campo vestirá el uniforme de árbitro y, en la reunión previa al partido en el home, se situará junto al árbitro de home. Durante esta reunión, el árbitro de home presentará al árbitro fuera del campo como el árbitro encargado de las sustituciones. Una vez que el árbitro de home haya verificado las alineaciones, este conservará las alineaciones originales y el árbitro fuera del campo trabajará con una copia exacta de la alineación.
2. El árbitro fuera del campo se situará en una zona visible detrás de la valla. Los cambios en la alineación deberán ser comunicados por los entrenadores del equipo en la puerta de acceso más cercana. Una vez que los cambios hayan sido comunicados al árbitro fuera del campo, este indicará al árbitro de home que reanude el partido.
3. Los entrenadores están obligados a comunicar todos los sustitutos al árbitro fuera del campo. Esto cumple con todos los requisitos para informar al árbitro de home de cualquier cambio, ya sea ofensivo o defensivo, incluyendo jugadores sustitutos y corredores temporales. Todas las demás reglas aplicables a las sustituciones, reingresos, etc., siguen vigentes.
4. El árbitro fuera del campo informará inmediatamente a los anotadores de todos los cambios comunicados. Entre entradas, si el tiempo lo permite, el árbitro fuera del campo informará al árbitro de home de las sustituciones que se hayan producido. El árbitro de home llevará un registro de todas las [conferencias](#).
5. Todas las apelaciones por bateo fuera de turno, sustituciones ilegales, reingresos ilegales, etc., deben dirigirse al árbitro de home. El árbitro de home consultará con el árbitro fuera del campo y luego tomará una decisión lo antes posible.

12.5. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- La gestión profesional y precisa de las tarjetas de alineación.
- El registro de sustituciones, cambios de jugadores y casos especiales.
- La comunicación clara de los cambios a los anotadores y compañeros.
- El uso de los protocolos del árbitro fuera del campo cuando se le asigne.

Módulo 13 - PROTOCOLO DEL RELOJ DE VEINTE (20) SEGUNDOS

13.1. Propósito del Reloj de Veinte Segundos

El reloj de veinte segundos es usado por la WBSC en competiciones internacionales, y por algunas regiones en torneos de élite, para ayudar a mantener un ritmo de juego constante. Su objetivo principal es reducir las demoras innecesarias entre lanzamientos y garantizar que el juego se desarrolle con fluidez. Cuando los árbitros aplican la regla de forma correcta y coherente, el reloj anima a ambos equipos a estar preparados, facilita la gestión del juego y contribuye a que la competición resulte más atractiva y eficiente para los jugadores, los entrenadores, los espectadores y la retransmisión en directo.

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo, los árbitros deben ser capaces de:

- Comprender el propósito y el funcionamiento del reloj de 20 segundos en los partidos sancionados por la WBSC.
- Aplicar los procedimientos de control de tiempo correctos para lanzadores y bateadores de acuerdo con el protocolo.
- Identificar cuándo y cómo indicar “TIEMPO” en relación con el reloj.
- Reconocer qué aspectos del protocolo del reloj de 20 segundos no están sujetos a revisión, apelación o protesta.

13.2. Reloj

El reloj de veinte (20) segundos comenzará cuando el árbitro de home dé la señal de “JUEGO” para poner en marcha el reloj.

- Cuando un nuevo bateador se encuentre cerca del cajón de bateo, el lanzador tenga la posesión de la bola en el [círculo del lanzador](#), y el receptor se encuentre cerca del cajón del receptor.
- Después de que se haya señalado un foul ball, cuando el bateador se encuentre cerca del cajón de bateo, el lanzador tenga la posesión de la bola en el [círculo del lanzador](#), y el receptor se encuentre cerca del cajón del receptor.
- Después que se haya declarado una [bola muerta](#), cuando el bateador se encuentre cerca del cajón de bateo, el lanzador tenga la posesión de la bola en el [círculo del lanzador](#), y el receptor se encuentre cerca del cajón del receptor.
- Después que se haya declarado “TIEMPO”, cuando el bateador se encuentre cerca del cajón de bateo, el lanzador tenga la posesión de la bola en el [círculo del lanzador](#), y el receptor se encuentre cerca del cajón del receptor.
- En una consulta de swing, una vez que haya terminado toda la jugada, y cuando bateador se encuentre cerca del cajón de bateo, el lanzador tenga la posesión de la bola en el [círculo del lanzador](#), y el receptor esté en una posición de devolver la bola al lanzador.
- En un [pasbol](#), una vez que haya terminado toda la jugada, y cuando bateador se encuentre cerca del cajón de bateo, el lanzador tenga la posesión de la bola en el [círculo del lanzador](#), y el receptor esté en una posición de devolver la bola al lanzador.
- Cuando ya no hay oportunidad de que el receptor haga una jugada o intente hacerla, y

todos los corredores han regresado a su base, y cuando bateador se encuentre cerca del cajón de bateo, el lanzador tenga la posesión de la bola en el [círculo del lanzador](#), y el receptor esté en una posición de devolver la bola al lanzador.

- Después de que el bateador sale del cajón de bateo como resultado de una de las Excepciones que figuran en la sección “El Bateador” más abajo, y una vez que haya terminado toda la jugada, y cuando bateador se encuentre cerca del cajón de bateo, el lanzador tenga la posesión de la bola en el [círculo del lanzador](#), y el receptor esté en una posición de devolver la bola al lanzador.

13.3. El Lanzador

1. El lanzador dispone de veinte (20) segundos para iniciar su movimiento de lanzamiento una vez que comience a correr el reloj de veinte (20) segundos. El lanzamiento comienza cuando el lanzador inicia cualquier movimiento asociado al movimiento de lanzar.
2. Si el reloj de veinte (20) segundos expira antes de que el lanzador inicie el lanzamiento o su movimiento de lanzar, se declarará [bola muerta](#) y se concederá una bola al bateador.
3. Normalmente, el árbitro de segunda base o el árbitro de tercera base es el responsable de gestionar las infracciones del reloj de lanzamiento, cantando y [señalando “bola muerta”](#), [apuntando](#) al lanzador con la mano abierta y diciendo “infracción del reloj”.
4. El Árbitro de Home concederá una bola al bateador y anunciará el nuevo conteo.

13.4. El Bateador

1. Una vez que haya comenzado el reloj de veinte (20) segundos, el bateador dispone de diez (10) segundos para entrar en el cajón de bateo y debe mantener un pie dentro del mismo entre lanzamientos.
 - Si el bateador no entra en la caja de bateo en un plazo de diez (10) segundos, se declarará [bola muerta](#) y se le cantará un strike.
2. Si el bateador no mantiene un pie dentro de la caja de bateo y retrasa el juego, se declarará [bola muerta](#) y se cantará un strike al bateador.
 - El Árbitro de Home es responsable de la gestión de las infracciones en el cajón de bateo. Debe cantar y [señalar “bola muerta”](#), [apuntar](#) al cajón de bateo con la mano abierta y decir “infracción en el cajón de bateo”, además de cantarle un strike al bateador y anunciar el nuevo conteo.
3. El bateador solo podrá salir del cajón de bateo con los dos pies en estas situaciones:
 - Cuando la bola es bateada.
 - Al hacer un swing, siempre que sea el impulso del swing lo que le saque del cajón de bateo.
 - Si se ve obligado a salir del cajón de bateo para esquivar un lanzamiento.
 - En un [lanzamiento descontrolado](#).
 - En un intento de jugada en home por parte del receptor, o de un corredor que avanza, o por cualquier otro jugador.
 - Si se ha declarado tiempo, o el Árbitro de Home deja su posición para realizar otras tareas no directamente relacionadas con la decisión de jugadas.
 - Si el lanzador abandona el [círculo del lanzador](#).
 - Con una cuenta de 3 bolas cuando cree que el lanzamiento fue una bola.
4. Si, a juicio del Árbitro, no se produce una demora en el juego por el hecho de que el bateador no mantenga un pie en el cajón de bateo entre lanzamientos, no se impondrá ninguna penalización.

- No se considera una demora en el juego si:
 - el bateador sale del cajón de bateo y vuelve a entrar inmediatamente.
 - el bateador sale del cajón de bateo, hace un swing y vuelve a entrar inmediatamente.
- Se considera una demora del juego si:
 - el bateador sale del cajón de bateo y se gira para recibir una señal del entrenador.
 - el bateador sale del cajón de bateo y se aleja del home (4 o 5 pasos).
 - el bateador sale del cajón de bateo y no regresa inmediatamente cuando se lo solicita el árbitro.

13.5. Cantar “TIEMPO”

- Si el árbitro declara “Tiempo” durante el periodo de veinte (20) segundos, el reloj se detendrá (no se reiniciará).
- Tras asegurarse de que tanto el bateador como el lanzador están listos, el árbitro de home hace la señal de “juego” con un movimiento de la mano para poner en marcha el reloj, y este continuará desde el momento en que se detuvo.
- No se concederá «Tiempo» en los últimos cinco (5) segundos de los veinte (20) segundos de cuenta atrás del reloj. Si el árbitro concede «Tiempo» por error en los últimos cinco (5) segundos, el reloj se reiniciará a veinte (20) segundos.

13.6. No Sujeto a Revisión, Apelación o Protesta

La decisión del árbitro de señalar o no una infracción del reloj o una infracción en el cajón de bateo **no** está sujeta a revisión, apelación o protesta.

13.7. Resumen del Módulo

En este módulo, hemos tratado:

- Comprender cuándo comienza y se reinicia el reloj de lanzamiento.
- Hacer cumplir las reglas de tiempo para lanzadores y bateadores.
- Gestionar las infracciones y aplicar las sanciones correctamente.
- Coordinarse con los compañeros en las responsabilidades relacionadas con el reloj.

Módulo 14 - Apéndice 1 MECÁNICA 1

ÁRBITRO – MECÁNICA DE CAMPO

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo los árbitros deben ser capaces de:

- Cumplir con las responsabilidades del área de home y bases cuando trabaja solo.
- Utilizar una posición óptima para cubrir todas las jugadas de forma independiente.
- Gestionar todo el partido sin la ayuda de un compañero.

Módulo 15 - Apéndice 2 MECÁNICA 2

ÁRBITROS – MECÁNICA DE CAMPO

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo los árbitros deben ser capaces de:

- Aplicar las responsabilidades de U1 y U2 en todas las situaciones de juego.
- Realizar las rotaciones, coberturas, y pautas de movimiento de forma eficaz.
- Comunicarse con claridad con el compañero para repartirse las responsabilidades.

Módulo 16 - Apéndice 3 MECÁNICA 3

ÁRBITROS – MECÁNICA DE CAMPO

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo los árbitros deben ser capaces de:

- Llevar a cabo rotaciones avanzadas con tres árbitros y pautas de cobertura.
- Gestionar las responsabilidades en jugadas de fly, pisa y corre y situaciones con varios corredores.
- Coordinar los movimientos y la comunicación con los dos compañeros.

Módulo 17 - Apéndice 4 MECÁNICAS AVANZADAS Y FILOSOFÍA PARA ÁRBITROS DE ÉLITE Y FORMADORES

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo los árbitros deben ser capaces de:

- Aplicar movimientos, posicionamiento y decisiones de nivel de élite.
- Utilizar principios avanzados que respalden un desempeño arbitral de élite.

Módulo 18 - Apéndice 5 MECÁNICA TRES, CUATRO, CINCO Y SEIS ÁRBITROS – MECÁNICA DE CAMPO

Objetivos de Aprendizaje

Al final de este módulo los árbitros deben ser capaces de:

- Aplicar los mecanismos tanto para las mecánicas de tres como de cuatro árbitros.
- Gestionar áreas de cobertura ampliadas y rotaciones complejas.
- Coordinar los movimientos, las responsabilidades y la comunicación de todo el equipo.