



C.N.Ar.

CONSEJOS ÚTILES PARA EL ÁRBITRO



2012

Consejos útiles para el Árbitro

Por American Legion Baseball

1. **Cada partido es un juego nuevo.** No se inquiete si ha tenido un juego malo, repáselo, y trate de analizar sus equivocaciones, póngase listo para el próximo.
2. **La paciencia no sólo es una virtud, es esencial.** Los árbitros controlan el juego, si usted se enfada, pierde el control.
3. **Los árbitros trabajan como un equipo.** No deben de estar públicamente criticándose fuera del campo y deben apoyarse al uno al otro necesariamente.
4. **Una buena mecánica es necesaria.** Las decisiones se deben hacer firmemente y sin vacilación. Los árbitros que dudan empeoran el juego y esto no hace nada para mejorarlo.
5. **El árbitro puede ser requerido para explicar una decisión,** pero nunca debe volver a cambiar los argumentos.
6. **Los árbitros deben estar siempre alerta a las condiciones del campo, que exigirían reglas especiales.** Haga guardar el equipo no usado fuera del campo de juego y esté continuamente observante de los peligros para la seguridad del jugador.
7. **Tenga su vista en la pelota en todo momento.** Esté encima de la jugada y no se aparte nunca de ella.
8. **Sea competitivo.** Los jugadores dan su máximo esfuerzo, así debe ser usted.
9. **Tenga su cabeza atenta.** No piense que su uniforme le concede inmunidad para hacer la menor de las críticas. Es una parte de su oficio, céntrese en él, los árbitros exitosos saben cómo tomárselo.
10. **No grite airadamente.** Si a usted no le gusta que le griten, no grite a otro, sea firme con una voz normal y relajada. Gritar indica una pérdida de mando no sólo del propio ego, sino también del juego.
11. **Muestre confianza.** Su aspecto debe de inspirar respeto a los participantes. Como en cualquier aspecto de la vida, apariencia, manera, y voz determinan cómo se le acepta. Por tanto presente siempre la imagen adecuada.
12. **Olvide a los fanáticos.** Como en cualquier grupo, los exaltados normalmente exhiben tres características: ignorancia de las reglas, alteraciones emocionales y satisfacción por enfrentar a los compañeros.
13. **Permanezca siempre frío.** Su propósito es establecer un ambiente en calma para el juego. Aficionados, coachs y jugadores fácilmente alteran o ponen nerviosos a los árbitros.
14. **Diviértase.** Disfrute del deporte que ha escogido officiar.

15. **Llegue a tiempo y prepárese.** Nada es más grave que un compañero que llega dos minutos antes de juego y se viste por las bases. En general, uno debe llegar un mínimo de **1 hora antes** del juego. Independientemente de la posición asignada, siempre debe estar preparado para trabajar en home. Debe estar en el campo para conocer las reglas del terreno y listo para entrar **5 minutos antes** de la hora oficial del comienzo del juego. Y, no, usted no puede pedirme prestada mi gorra.
16. **Siempre ha de realizar el pre-juego con su compañero.** Ésta es una gran rutina que hay que establecer, siendo absolutamente necesario cuando se trabaja con un compañero poco habitual. Debo admitir que, a veces, se flojea en esta área cuando se trabaja con un compañero habitual, pero debe hacerse siempre, esto nos ayudará a hacer que el grupo enfoque el próximo juego. Si un compañero ha llegado tarde, hay de tener una breve conversación entre entradas.
17. **Permanezca atento y vestido adecuadamente.** Todos hemos oído que se juzga antes de tomar la primera decisión, ¡¡Esto es MUY cierto!! Gaste algunos de tus honorarios y reemplaza esos pantalones, chaquetas y camisas que has estado usando los últimos diez años. Lava tu uniforme CADA VEZ que se ensucie, guarda tus zapatos pulidos y trata con exquisitez tu gorra. La percepción es la realidad.
18. **SIEMPRE ponga la pelota en juego.** Con corredores en base, en cada ocasión que se concede "tiempo" o se infringen las reglas, hay que poner la pelota en juego, esto se puede acompañar o no de la mecánica verbal de "PLAY-BALL". El bateador debe estar en el cajón de bateo y el lanzador presentando la pelota en la goma. He visto numerosos intentos de "pick off" donde, el árbitro de base, no tenía ni idea de si la pelota estaba viva o no y esta no es una buena situación. Un lanzador avisado verá su señal e inmediatamente tirará a primera esperando coger al corredor dormido, si usted ha puesto la pelota viva, no cabe ninguna duda de que la jugada es válida.
19. **Aléjese de detrás del home.** A menos que una jugada en home sea inminente o un tiempo sea posible, no hace nada quedándose detrás de home. Esto sucede en cada batazo, intérnese siempre hacia primera, el montículo o hacia tercera, siguiendo la pelota, el batazo o una posible jugada. Piense que los jugadores y coachs no le avisarán de que usted está perezoso, pero si le criticarán si no llega a una jugada. Nada parece peor que tratar de tomar una decisión en la tercera a 5 pasos del home porque no pensó que la situación haría que el corredor de primera avanzaría. Si las circunstancias lo permiten, vaya hasta la mitad, sobre la línea de la primera base y ayude a su compañero o asista en un corre corre en progreso. Éstas son las cosas que demostraran que estamos activos y pendientes del juego y ...
20. **Sea humilde.** Nunca prueba a "correr" el juego como un coach o un jugador. No es su trabajo y cualquier jugador de nivel lo notará. Le entenderán como un egoísta sabe-lo-todo, y nadie querrá trabajar con usted.
21. **Siempre empujando.** Hay que estar vivo y acelerando el juego en los tiempos muertos entre entradas. esto te distingue de un árbitro pobre o medio.
22. **Siempre centrado en el juego.** Los problemas personales los hay que dejar en el vestuario y si quiere contar los espectadores o admirar el paisaje, hágalo entre turnos. Con su falta de atención, más pronto o más tarde usted hará una salida tarde o se equivocará en una jugada. Este lapso puede aparecer cuando menos se lo espere y en el lapso de unos segundos.

23. **Como árbitro de base NUNCA salga del cuadro interior con corredores en base.** Su principal responsabilidad son los corredores en las bases. Si sale de allí, nunca volverá a tiempo, y su compañero no podrá manejar a múltiples corredores en la base. Nunca salga del borde del césped del cuadro interior.
24. **Como árbitro de base SOLO salga del cuadro interior sin corredores en base.** Sin corredores en base es su responsabilidad cantar un "OUT/SAFE" o un "FOUL/FAIR" para decidir sobre la línea de primera o posibles problemas con las pelotas del exterior centro o derecho. Con corredores en base todo lo que ocurra es responsabilidad del árbitro de home. Si salimos y el bateador-corredor continúa para segunda, de ninguna manera puede volver al interior, es el árbitro de home quién debe de cubrir esa jugada. Dese la vuelta y compruebe que el árbitro de home continua con la jugada, entonces, usted, debe de encaminarse a home por si hay jugada. Si sale del cuadro interior, permita que su compañero lo sepa diciendo "VOY" o "SALGO".
25. **Reflexione antes de salir a cubrir un batazo o una jugada.** Si es el árbitro de la base, párese para tomar la decisión en las pelotas bateadas al exterior sin corredores en base. Nunca dos árbitros pueden cantar la misma jugada.
26. **Es conocido que la interpretación estricta y literal de las reglas de juego no es siempre la manera correcta de hacerlo.** Esto viene por experiencia, recuerde el nivel del juego que usted está trabajando y actúe en consecuencia.
27. **Use, dé y responda a las señales de su compañero.** No solamente en el "infield-fly", es muy importante que usted y su compañero estén en la misma onda. Debemos de usar las señales acordadas en cada momento preciso, son recordatorios que nos ayudan a mantenernos ágiles y despiertos en el juego
28. **NUNCA vuelve su cabeza lejos del campo cuando canten "bolas" y "strikes".** Ésto esté difícil de superar, pero más pronto o más tarde se equivocará en algo. Señale el "strike" tres que parezca brillante, pero no hay ninguna razón para volver su cabeza o darle la espalda al campo.
29. **POR FAVOR deje de bajar a hablar con el árbitro de home entre cada medio inning.** Póngase ausente en medio del campo del exterior derecho, es donde correctamente debe de estar. Si tiene algo relevante que discutir sobre el juego, espere, puede suavizarlo después del juego. Si las circunstancias lo permiten, me gusta hablar con mi compañero una vez o dos durante el juego sólo para ver qué está arriba, pero no en cada medio inning. Nunca vaya después de que se ha tomado una decisión polémica, espere al menos un medio inning (sobre todo para explicarlo) a menos que requiera ayuda médica. La razón por la que el árbitro de bases permanece fuera en el medio del campo del exterior derecho es el hecho de que no tiene a nadie cerca entre innings y así evitamos que alguien nos hable.
30. **Mire CADA paso por las bases de los corredores.** Normalmente, salvo excepciones, CADA "pisada" de 1ª y 2ª base es del árbitro de bases y CADA "pisada" por 3ª base es del árbitro de home. He visto a árbitros preguntados sobre una apelación de un corredor, y SÉ que no tienen ninguna pista, ya que no la vieron, esto también lo saben los miembros de los equipos. No pisar base o salir antes de tiempo ocurre, pero y usted debe verlo. Nunca señale "out" a un corredor a menos que esté SEGURO de que no pisó una base o salió antes de tiempo.

31. **No diga "Strike tres, out" o "Bola cuatro, tome su base" o señale al bateador corredor hacia primera.** El "Strike tres" y la "Bola cuatro", deben de estar en la cabeza de los jugadores, nosotros no podemos dar pistas o aclarar el juego. Además, después de la bola cuatro, si apunta al corredor hacia la primera se puede interpretar fácilmente como un "strike".
32. **Para solicitar un "check swing", señale con su mano izquierda al árbitro de bases.** Pregúntele ¿LO PASO? o ¡¡JUAN!! ¿LO PASO?, este le contestará, con el gesto del "out" ¡¡LO PASO!! o del "safe" ¡¡NO LO PASO!!; OJO si es el "tercer strike" también cantará el "OUT". Nunca se hará la consulta con la mano derecha ya que se pueda interpretar como un "strike".
33. **No indique con la mano por donde fue el lanzamiento cuando cante "bola".** Veo árbitros que constantemente están verbalizando o haciendo ademanes y gestos sobre la situación del lanzamiento. No es necesario, es impropio y trae problemas.
34. **No señale "tiempo" hasta que los corredores toquen su base.** La jugada no acaba hasta que los corredores lleguen a sus respectivas bases. Cualquier cosa podría pasar.
35. **No señale "tiempo" cada vez un jugador defensivo se lo pida.** No es necesario y hace que el juego sea más largo y más largo, y permite tomar una ventaja potencial sobre el equipo ofensivo.
36. **NUNCA señale "tiempo" para cambiarse usted de posición.** He visto árbitros que cantan "tiempo" en cada caso que se tienen que volver del área de tercera base o ir a cualquier otra posición del cuadro interior. De nuevo, se demora el juego sin ninguna razón y la pelota podría quedar suelta, dejando ausente a su compañero.
37. **No sostenga la pelota de juego en el montículo esperando que el lanzador llegue.** No es un portero, no es su trabajo y parece tonto; eche la pelota hacia el montículo de tierra y váyase a la zona correcta. Además, permaneciendo allí será un blanco que disgustará a los jugadores que calientan en el cuadro.
38. **Aminore su "timing".** No hay nada más penoso que ver a un árbitro de bases cantar "out" y que la pelota este por el suelo o que su brazo derecho se esté moviendo antes de señalar "safe" a un corredor. Detrás del home la pelota deba pegar en el guante del catcher, un segundo o así debe pasar y entonces debe de señalar su decisión; esto le da la verdaderamente oportunidad de ver el lanzamiento.
39. **Trabaje su posición en el hueco del home y mantenga su barbilla elevada por encima de la cabeza del catcher.** El árbitro de home debe de ver todo el recorrido de la pelota hasta el guante del catcher. Si está directamente detrás el catcher o su cabeza está al mismo nivel, de NINGUNA MANERA podrá ver la pelota en el guante. La mayoría de árbitros que trabajan así no puede observar adecuadamente el lanzamiento bajo y muchos lanzamientos que están en la zona externa y baja de la "zona de strike" que deberían ser señalados como "strike". Normalmente es síntoma de un árbitro pobre o no ejercitado, o de ambas cosas.
40. **Un "foul ball" no es nunca un "foul tip" y un "foul tip" no es nunca un "foul ball".** En un "foul ball" la pelota es muerta, en un "foul tip" es viva. Repita conmigo "un foul ball es muerta, un foul tip es viva"... "un foul ball es muerta, un foul tip es viva"...

41. **Mantenga su cabeza inmóvil.** Debe bloquear la posición de su cabeza, intentar acertar con precisión al señalar las “bolas” y los “strikes” mientras su cabeza se mueve, es casi imposible. Los coachs y los jugadores experimentados se darán cuenta de esto y también se expone a ser golpeado por la pelota en una zona sin protección. Esto puede ser también un hábito difícil de romper, pero se debe corregir.
42. **Deje de mirar constantemente su marcador de bolas/strikes.** Esto también parece mal, no es necesario y parecerá que su memoria dura menos de 15 segundos.
43. **NUNCA señale una decisión estando en carrera.** Siempre se ha de parar antes de indicar CUALQUIER decisión, usted debe de tener fijada una referencia en un punto concreto para señalar adecuadamente una jugada. Recuerde, el ángulo es MUCHO más importante que la distancia, haga el movimiento adecuado, ciérrese lo que razonablemente pueda y DETÉNGASE, permanezca parado y desde esa posición cante y efectúe la señal adecuada.
44. **No lleve reloj.** Guárdelo en su bolsillo si tiene ninguna razón para llevarlo consigo.
45. **No solicite ayuda para su decisión después de que haberla hecho.** Hay ocasiones en que puede preguntar a su compañero para asumir una decisión después de haberla hecho, pero sólo en muy raras ocasiones, y nunca permita que aparezca alguien a su lado cuando habla de ello. Si está inseguro de un tocado o pisado de base debido a las limitaciones del sistema de dos árbitros, pregunte ANTES de señalar la jugada. Si necesita hablar con su compañero, hágalo en privado y posteriormente ambos acabarán la reunión cantando a la vez la jugada.
46. **NUNCA meta las manos en sus bolsillos.** Asimismo, no esté de pie con sus brazos cruzados, ambos son ejemplos de un mal lenguaje corporal. Ponga un par de guantes si sus manos están frías y permanezca en una posición fija.
47. **SIEMPRE consulte con su compañero antes de aceptar una protesta.** La peor pesadilla de un árbitro es repetir el partido por una apelación después del juego. SIEMPRE hágale saber con su compañero, la meta principal es TOMAR LA DECISIÓN CORRECTA, incluso aunque tenga que rectificar.
48. **No confraternice con managers, coachs o jugadores.** Éstos tienen un enorme potencial de distorsionar la percepción, sea agradable, cortés y amistoso, pero no extremadamente familiar. En principio puede parecer bien salir de copas después del juego con algún integrante de algún equipo, pero no lo es, ya que estos hechos van a todas partes más rápido de lo que usted se cree.
49. **SIEMPRE entre y salga del campo con su compañero.** Es un equipo, y debe siempre parecerlo, también hay que tener la cuenta que la unión hace la fuerza.
50. **No sostenga su máscara por la correa y quítela SIEMPRE con su mano izquierda.** Caminar mientras su máscara gira por la correa está mal y parece un hábito tonto que algunos árbitros tienen. Sostenga su máscara firmemente por el lado izquierdo más bajo. Necesita su mano derecha para indicar la decisión, y cambiarla de manos es innecesario y además no parece bien. Practique a sacarse su máscara sin tirar la gorra, ciertamente su gorra no ha de estar demasiado floja y su máscara tampoco ha de estar demasiado rígida o apretada.

51. **Tenga siempre cuidado con lo que dice.** No sabe quien le escucha, simplemente hable lo necesario. Abundan numerosos cuentos y comentarios que tratan de estúpido al árbitro en esta faceta.
52. **Lea el apropiado manual del árbitro y el libro de las reglas regularmente.** Nadie es tan bueno que no pueda usar un refresco habitualmente.