

**2025-2029 CAMBIOS REGLAS DE JUEGO LANZAMIENTO RÁPIDO
APROBADOS POR EL COMITÉ EJECUTIVO DE LA WBSC
POR RECOMENDACIÓN DE LA COMISIÓN TÉCNICA DE SOFTBOL
Borrador/3 noviembre 2025**

Introducción

Hay dos tipos de cambios de las Reglas de Juego para el periodo 2025-2029: modificaciones sustanciales de las Reglas de Juego, y adaptación de la redacción.

1. Las modificaciones sustanciales de las Reglas de Juego se exponen a continuación.
2. Los cambios de adaptación aparecen a lo largo de las Reglas de Juego. Entre ellos se incluyen los siguientes, con una referencia a las Reglas de Juego a modo de ejemplo: “banca del equipo”, “área de equipo”, “dugout o área de equipo”, “banca de jugadores” and “área del dugout” pasa a ser “dugout” (1.2.2 g), 1.2.6 a) ii); “el Árbitro” es cambiado a “un Árbitro” (5.5.1 e)); “nómina de equipo” pasa a “roster” (1.2.8 c); “Árbitro de Home” y ciertas referencias a Árbitro pasan a “Árbitro de Home” (1.2.2 c), 1.1.12, 3.2.6. b) and d)); “representante de equipo” y “representante oficial” pasa a ser “coach o manager” (3.2.6 d)); referencias a “entrenador” o “coach” cambian a “coach o manager” (3.2.8 c), 3.3 a)); “anotador” pasa a “anotador oficial” (3.2.8 c)); y cambios gramaticales, que incluyen eliminación del lenguaje duplicado, la relación entre singular y plural y la eliminación de expresiones innecesarias. (1.2.2 b), d), 1.2.9, 2.3.2, 2.4.1 d)).

Modificaciones de Reglas

1.1.4 EQUIPO LOCAL Y VISITANTE

- a) El equipo local puede ser determinado de varias maneras, incluyendo el tiro de moneda, de acuerdo mutuo, **o por asignación de la competición** o de la liga.

1.1.8 REUNIÓN PREVIA AL JUEGO

La reunión en el de home en un tiempo predeterminado incluyendo a los árbitros, coaches y managers de ambos equipos. En esta reunión, se confirman las tarjetas de alineación, hay intercambio entre equipos y el Árbitro de Home revisa cualquier regla especial.

1.1.9 PROTESTA

The action of a defensive or offensive team, other than an appeal, objecting to:

- b) **la elegibilidad de un jugador incluido en el roster que haya jugado en un partido.**

1.2.1 JUEGO REGLAMENTARIO

- c) Un juego terminado por el Árbitro de Home será un juego reglamentario si cinco o más entradas completas han sido jugadas, o si el segundo equipo al bate ha anotado más carreras que el otro equipo en cinco o más entradas completas, o si se aplica la regla de la ventaja de carreras. El Árbitro de Home está facultado **para suspender o** terminar un juego en cualquier momento por causa de oscuridad, **climatología (incluida** la lluvia), fuego, pánico u otra causa, la cual ponga en peligro, o daño físico a los miembros de los equipos u otras personas.

- e) Estas estipulaciones no se aplican en ningún acto por parte de jugadores o espectadores, que pueda dar motivo para la confiscación del juego. El Árbitro de Home puede confiscar el juego, a favor del equipo no infractor, si cualquier miembro de un equipo o espectador agrede físicamente a cualquier árbitro.

1.2.2 JUEGO CONFISCADO

- b) un equipo en el campo se niega a comenzar el juego a la hora programada o asignada, o dentro del tiempo establecido para confiscaciones en el juego o competición en la que el equipo está jugando;
- g) la orden para la retirada o expulsión de un jugador, o de cualquier persona autorizada a sentarse en el dugout, no sea obedecida dentro de un minuto;

1.2.3 REGLA DE CARRERAS DE VENTAJA

- a) Esta regla aplica a cualquier juego en un Torneo o Campeonato, cuando un equipo aventaja a otro por: 15 carreras o más después de tres (3) entradas; 10 carreras o más después de cuatro (4) entradas; o 7 carreras o más después de cinco (5) entradas.

1.2.5 CARRERAS ANOTADAS

- c) Una carrera no es anotada si el tercer y/o último out de la entrada es resultado de:
- iii) un corredor dejando una base antes que el pie no pivote del lanzador toca el suelo durante su movimiento de lanzar el lanzamiento sea soltado; or

1.2.8 MOTIVOS PARA UNA PROTESTA

- a) Una protesta será recibida y considerada cuando se refiera solo a lo siguiente y el ejemplo de la Regla 1.2.9, pero no sea un asunto de la Regla 1.2.10:
- i) la interpretación equivocada de una Regla;
- ii) el error de un Árbitro en aplicar la Regla correcta en una situación dada; o
- iii) imponer la sanción incorrecta a una infracción dada;
- b) Después que un lanzamiento haya sido hecho (legal o ilegal), ninguna decisión de un Árbitro puede ser apelada o cambiada.
- c) En cualquier momento, una protesta puede ser sometida a la autoridad adecuada, distinta al Árbitro de Home, para la elegibilidad de un jugador en el roste.

1.2.9 PROTESTAS

Una protesta puede implicar tanto un asunto de apreciación como la interpretación de una Regla. Un ejemplo de una situación de este tipo:

Con un out y corredores en segunda y tercera bases, el bateador batea una bola fly fair que fue cogida. El corredor de tercera repisó la base después de la cogida, pero el jugador en segunda no lo hizo. El corredor de tercera base tocó home antes que la bola fue jugada en segunda base para el tercer out. El Árbitro no permitió que la carrera contara. Las preguntas de si los corredores dejaron sus bases antes de la cogida y si la apelación en segunda base fue hecha antes de que el jugador de tercera base tocó home son solamente cuestiones de apreciación y no pueden ser protestadas. El hecho de que el Árbitro no diera validez a la carrera anotada fue una interpretación errónea de una Regla y era un asunto apropiado para una protesta.

1.2.11 DANDO AVISO DE UNA PROTESTA

- a) Otra diferente a elegibilidad de un jugador, el aviso de protesta debe ser dado claramente al Árbitro de Home: (i) inmediatamente antes del siguiente lanzamiento, legal o ilegal; (ii) si es al final de una entrada, antes que todos los defensores dejen el territorio fair en su camino al dugout; o (iii) si es la última jugada del juego, antes que los Árbitros hayan dejado el campo de juego.
- b) Cualquier aviso de protesta dado de acuerdo con esta Regla significa que el resto del juego es jugado bajo protesta.
- c) El manager o **head coach** del equipo que protesta podrá dar dicha notificación. El Árbitro de Home debe notificarlo al manager **o head coach** oponente y al anotador oficial.
- d) Todas las partes interesadas deben tomar nota de las condiciones que rodean la toma de la decisión, lo que ayudará a la correcta resolución del problema.

1.2.12 FECHA LÍMITE PARA PRESENTAR UNA PROTESTA OFICIAL

Una protesta oficial escrita debe ser presentada **al Árbitro de Home** dentro de un tiempo razonable.

- a) En ausencia de una regla para una liga o **competición**, que limite el tiempo para presentar una protesta, una protesta deberá ser considerada si es presentada dentro de un tiempo razonable, dependiendo de la naturaleza del caso y de la dificultad para obtener la información sobre la que se basa la protesta.
- b) Generalmente, se considera razonable un plazo de **24 horas tras el momento del incidente o el final del partido en cuestión, lo que haya ocurrido más tarde.**

1.2.14 RESULTADO DE LA PROTESTA OF PROTEST

La decisión sobre un juego protestado **deberá ser tomada por el Árbitro de Home solamente después de que se cumplan las condiciones de la Regla 1.2.13**, y deberá dar lugar a una de las siguientes situaciones:

- a) La protesta es encontrada inválida, y el **resultado y** marcador del juego quedan inalterados.
- b) Cuando una protesta es aceptada por la mala interpretación de una regla de juego, el juego se reanuda desde el punto en el cual la decisión incorrecta fue tomada, con la decisión corregida.
- c) Cuando una protesta es permitida por inelegibilidad de un **jugador del roster** del equipo, el juego es confiscado en contra del equipo ofensor.

2.1.1 ALTERED BAT

Un bate se considera alterado cuando ha sido cambiada la estructura física de un bate legal. Ejemplos de alteración de un bate: Reemplazar el mango de un bate de metal por un mango de madera o de otro tipo; insertar material dentro del bate, pintar un bate en la parte superior o inferior, para propósitos diferentes que no sean de identificación; grabado de una marca "ID" sobre el extremo del barril de un bate de metal; Reemplazar el agarre con otro agarre legal, no es considerado una alteración al bate. Una marca grabada "ID" solo en el extremo del pomo de un bate de metal o una marca láser para fines de "Identificación" en cualquier parte del bate, no es una alteración.

2.1.4A BULLPEN

Es el área designada para un lanzador no abridor para calentar. El bullpen puede estar localizado en territorio foul o fuera del campo de juego. Se deben asignar áreas similares separadas tanto para el equipo local como para el equipo visitante. Si se ubica en territorio foul:

- a) **El bullpen del equipo local estará ubicado en territorio foul por la línea de tercera base, más allá de los límites del infield, con el lanzador lanzando hacia la cerca del outfield.**

- b) El bullpen del equipo visitante estará ubicado en territorio foul por la línea de primera base, más allá de los límites del infield, con el lanzador lanzando hacia la cerca del outfield.

2.1.6 TERRITORIO DE BOLA MUERTA

El área del terreno de juego que no es territorio fair o territorio foul y en la que están ubicados los dugouts de los equipos.

2.1.6A DUGOUT

El área en territorio de bola muerta designada solo para miembros de equipo. No se podrá fumar en este área; ni podrá haber consumo de alcohol o uso de tabaco de mascar en el dugout. Fumar incluye la inhalación de productos de tabaco, cigarros electrónicos y vapeo.

2.1.7A POSTES DE FOUL

Los postes que se extienden por encima de la cerca del exterior, que son territorio fair y deben ser de un color que contraste con el de la bola oficial y sean claramente visibles.

2.1.8 TERRITORIO FOUL

Cualquier parte del campo de juego que no es territorio fair, excluyendo el territorio de bola muerta.

2.2.1 REQUISITOS DEL CAMPO DE JUEGO

- c) No hay requisitos para cortar una zona de advertencia en la superficie permanente del exterior (grama u otra forma), cuando se usa una cerca o valla temporal (ej.: cuando se juega un partido de lanzamiento rápido o lanzamiento rápido modificado en un campo diseñado principalmente para lanzamiento lento).

2.2.3 REGLAS DE TERRENO O ESPECIALES

Las reglas de terreno o especiales que establecen los límites del campo de juego para un partido o competición, pueden ser acordadas antes del comienzo de un juego o competición y son usadas siempre y cuando, los backstops, cercas, gradas, vehículos, espectadores u otras obstrucciones, estén dentro del área prescrita, o las circunstancias lo dicten.

- a) Cualquier obstrucción en territorio fair que se encuentre a una distancia inferior que las distancias mínimas establecidas en el Apéndice 1.F (Tabla de Distancia), deberá estar claramente marcada para información del Árbitro.
- b) Si se está usando un campo de béisbol, el montículo del lanzador debe ser retirado, el campo alineado para lanzamiento rápido o lanzamiento rápido modificado y el backstop ajustado a la distancia prescrita desde home.

2.4.1 GUANTES Y MASCOTINES

- d) Un guante o mascotín con blanco, gris o con círculos de óptica amarilla en la parte de afuera que den apariencia de una bola, no son implementos oficiales y no deben ser usados. (Apéndice 4: Especificaciones para Guantes).

2.4.3 IMPLEMENTOS DE PROTECCIÓN

(final de b)): Un jugador defensivo que utilice una careta/protector facial tiene la opción de utilizar gorra.

2.5.1 UNIFORMES DE JUGADORES

d) NÚMEROS. Un número Arábigo de color contrastante de por lo menos **y de no más** de 15.2 cm (6 pulgadas) de altura debe ser usado en la parte de atrás de todas las camisetas de uniformes. Nadie del **Roster** de un equipo puede usar **el mismo** o números idénticos (números 1 y 01 son ejemplos de números idénticos). Solo se pueden usar números enteros del 01 al 99. No se permitirá jugar a un jugador sin número.

2.6 UNIFORMES DE COACHES Y MANAGERS

Un coach/**manager** debe estar vestido de forma adecuada, incluyendo el uso de calzado adecuado, o vestir el uniforme del equipo de acuerdo con el código de color del equipo. Si un coach o **manager** escoge usar una gorra, ésta debe estar en conformidad con la Regla 2.5.1 a).

3.1.2 COACH Y MANAGER

Un **coach o manager** es responsable de las acciones de su equipo **y de cada persona en el roster durante un juego**. Un jugador puede ser coach **o manager**, ya sea como un reemplazo por un coach ausente, **retirado o expulsado**, o como un coach-jugador

3.1.4 EXPULSIÓN

La acción de cualquier Árbitro ordenando a una **persona jugador**, oficial o cualquier miembro del equipo a dejar el juego y el campo, por el resto del juego, por infracción de una regla.

3.1.10 JUGADOR INELEGIBLE

Un jugador que no puede participar más en el juego como un jugador, porque ha sido sacado del juego por un Árbitro. Un jugador inelegible puede continuar en el juego como coach **o manager**.

3.1.13 TARJETA DE ALINEACIÓN

La lista de jugadores originales, sustitutos y **head** coach o **manager**, que es dada al Jefe de Árbitros y/o al Árbitro de Home y al anotador oficial antes del comienzo del juego. El Árbitro de Home conserva la tarjeta de alineación por la duración del juego.

3.1.14 ALINEACIÓN

Los Jugadores que en el momento están en el juego en ataque y defensa, incluyendo el DP y el FLEX.

3.1.17 RETIRAR DEL JUEGO

Cuando un Árbitro declara a un jugador inelegible para la participación posterior en el juego, como resultado de una infracción de una regla. Cualquier persona retirada del juego puede continuar sentada en el dugout, pero no puede participar más en el juego, excepto como coach **o manager**.

3.1.22 MIEMBRO DE EQUIPO

Una persona autorizada a sentarse en el **dugout** del equipo.

3.2.1 TARJETAS DE ALINEACIÓN

b) Un nombre de un jugador original/abridor no puede estar en la tarjeta de alineación, a menos que el jugador esté presente en uniforme y en el **dugout**.

3.2.3 JUGADORES ABRIDORES/ORIGINALES

- a) Un jugador abridor es oficial una vez que la tarjeta de alineación es confirmada por el **coach o manager** and the Plate Umpire at the pre-game meeting at home plate.
- c) En caso de lesión o enfermedad, el **nte coach o manager** del equipo puede hacer cambios en la tarjeta de alineación en la reunión en home, antes que la alineación sea declarada oficial. Un sustituto listado puede tomar el lugar de un jugador abridor lesionado o herido, cuyo nombre esté en la alineación original/abridora de su equipo. Éste sería considerado como un jugador original/abridor, y el otro jugador puede ser un sustituto.

3.2.6 EL JUGADOR REEMPLAZANTE

d) Un **coach o manager** debe notificar al **Árbitro de Home** todos los cambios en la tarjeta de alineación. Una apelación apropiada por no hacerlo, que sea confirmada, resultará en que ese jugador sea declarado una sustitución no comunicada.

3.2.7 CORREDOR TEMPORAL

Un corredor temporal es legal para un receptor **y/o** lanzador que esté listado en la alineación original abridora, en la parte alta de la primera entrada, o es el receptor **y/o** lanzador registrado de la media entrada anterior que está en base con dos (2) outs. Se aplican las siguientes provisiones:

3.2.8 ENTRANDO AL JUEGO (SUSTITUCIONES)

- c) Una sustitución debe tener lugar solo cuando la bola está muerta. El coach o **manager** debe notificar inmediatamente al Árbitro de Home, antes que la sustitución sea hecha. El sustituto no está legalmente en el juego hasta que se haya realizado un lanzamiento o una jugada haya sido hecha. El Árbitro de Home notificará al anotador **oficial** el cambio.
- e) No hay infracción si el manager, coach, o el jugador infractor notifica al Árbitro de **Home** antes que apele el equipo ofendido.

3.3 APELACIONES

a) Una apelación debe ser hecha por un manager o coach antes que un Árbitro pueda considerar y tomar una decisión sobre:

3.4 COACHES Y MANAGERS

3.4.1 EN GENERAL

- a) Un coach o **manager** es responsable de notificar al Árbitro de Home, cuando ocurre un cambio en la alineación.
- b) Un **jugador**, coach **o manager** no puede usar lenguaje **o gestos** que reflejen negativamente en jugadores, árbitros, o espectadores, **o a los jugadores, coach o manager de otro equipo**.
- c) Ningún equipo de comunicación deberá ser usado **durante un juego** entre:
- i) coaches **o managers** en el campo **de juego**;
 - ii) un coach **o manager** y el dugout;
 - iii) Un coach **o manager** y cualquier jugador; o

- iv) el área de espectadores y el **campo de juego**, incluyendo el dugout, un coach, **manager** y un jugador.
- d) Un coach **o manager** de un equipo defensivo puede ser un coach que no esté jugando y que permanece en el dugout, o un coach **o manager** jugando, que entra al juego como jugador.
- e) Un coach **o manager** jugando en un partido puede dar dirección y asistencia a su equipo durante el juego, **verbalmente o mediante señas, pero no con equipos de comunicación.**
- f) Un coach **o manager** solo deberá dirigir a los miembros de su propio equipo.

EFFECTOS

Regla 3.4	Infracción de responsabilidades de Coach.
Efecto	Debe ser emitida una advertencia por la primera ofensa. Cualquier infracción siguiente por un coach <u>o manager</u> del mismo equipo, debe resultar en la expulsión de <u>ese coach o manager.</u>

3.5.1 EN GENERAL

- b) Durante un juego **o cuando un lanzador está calentando**, una persona que de otra manera tiene permitido estar en el dugout, debe permanecer dentro del dugout **o en el bullpen**, excepto cuando estas reglas lo permitan o cuando un Árbitro lo considere justificado. Esto incluye a los jugadores diferentes al bateador en espera (quien debe permanecer en el círculo de espera) al comienzo del juego, entre entradas o cuando un lanzador está calentando. No se permitirá fumar, consumir alcohol o el uso de tabaco de mascar en el área designada.
 - i) **Si el bullpen está dentro del campo de juego, se permite un máximo de cuatro personas, un lanzador, un receptor, un vigilante y un coach.**
 - ii) **Mientras esté presente en el bullpen:**
 - a. **el coach solo podrá entrenar a los jugadores del bullpen; y**
 - b. **ni el coach ni los jugadores podrán interactuar con los participantes activos del juego ni dirigirlos en el campo de juego.**
- c) Un miembro de equipo no podrá:
 - i) hacer o permitir que otra persona haga o provoque que se haga un comentario despectivo o insultante hacia o sobre un jugador, **coach o manager**, oficial o espectador; o
 - ii) cometer cualquier acto que sea considerado una conducta antideportiva.

EFFECTOS

Regla 3.5.1 b)	Discutiendo el juicio de un Árbitro y conducta en el dugout
Efecto	b) Una ofensa repetida resultará en la expulsión de esa <u>persona</u>
<u>Regla 3.5.1 b) ii)</u>	<u>La primera ofensa es una advertencia. Una segunda infracción resultará en la expulsión del coach o jugador infractor.</u>

Regla 3.5.1 c)	Conducta antideportiva
Efecto	d) Un Árbitro oficial puede expulsar a un miembro de un equipo por conducta ofensiva, lenguaje, <u>comportamiento</u> o abuso físico, en cualquier momento durante o después que un juego ha sido finalizado, en cuyo caso <u>la persona involucrada</u> comparecerá ante la organización bajo la cual se disputa el juego o <u>competición.</u>

3.6.1 PODERES Y DEBERES

Los Árbitros son representantes de la **WBCS**, liga u organización por la cual ellos han sido asignados a un juego en particular, y como tal, están autorizados y requeridos a hacer cumplir cada sección de estas Reglas. Ellos tienen la facultad de ordenar a un jugador, coach o manager, de hacer **o no** cualquier acto que a su juicio sea necesario para dar fuerza y efecto a una o todas estas Reglas, e imponer las sanciones aquí prescritas. El Árbitro de Home tiene la autoridad para tomar una decisión sobre cualquier situación que no esté específicamente cubierta en estas Reglas.

3.6.6 APRECIACIÓN/JUICIO DEL ÁRBITRO

- a) No habrá apelación de ninguna decisión de ningún Árbitro sobre la base de que no fueron correctas en su conclusión, tales como si una bola bateada fue fair o foul, un corredor safe o out, una bola lanzada es una bola o un strike, o sobre cualquier jugada que involucre precisión de juicio/apreciación. Ninguna decisión emitida por un Árbitro será cambiada, excepto cuando el Árbitro esté convencido que hay una infracción de una de estas reglas. En caso de que el coach o manager o cualquiera de los equipos, busque cambiar una decisión basada solamente sobre un punto de las Reglas, el Árbitro cuya decisión está en cuestión, si está en duda, debe hablar con sus colegas antes de tomar cualquier acción. Solo el coach o manager de un equipo están legalmente facultados para protestar una decisión y solicitar su revocación, alegando que está en conflicto con estas reglas.
- c) Los Árbitros, en consulta, pueden rectificar cualquier situación en la que la revocatoria de una decisión de árbitro, o una decisión demorada por un árbitro, pone a un bateador-corredor o corredor en peligro, o pone al equipo defensivo en desventaja. Esta corrección no es posible después de que se haya hecho un lanzamiento legal o ilegal, o si todos los jugadores del equipo defensivo han dejado el territorio fair.

4.1.1 CONFERENCIA DEFENSIVA CARGADA

Cuando un Árbitro otorga tiempo al equipo defensivo o una suspensión de juego para permitir que:

- a) un miembro del equipo defensivo entre al campo de juego para comunicarse con cualquier defensor; o
- b) un defensor vaya al dugout y le da al Árbitro razones para creer que recibió instrucciones.

4.2.1 CONFERENCIA DEFENSIVA CARGADA

- e) Una conferencia defensiva cargada finaliza cuando el coach o manager miembro del equipo defensivo cruza la línea de foul regresando al dugout, o cuando un defensor regresa al campo.

4.2.2 QUÉ NO ES UNA CONFERENCIA DEFENSIVA CARGADA

No es una conferencia defensiva cargada cuando:

- a) un manager o coach del equipo defensivo comunica al Árbitro de Home un cambio de lanzador antes o después de comunicarse con el lanzador;
- b) desde el dugout, un manager o coach comunica al Árbitro de Home una sustitución y, después de hacer el cambio, cruza la línea de foul para hablar con el lanzador o cualquier defensor;

- e) un manager o coach jugando en el juego conferencia con un defensor. El árbitro puede controlar las reuniones entre el manager o coach jugando y un lanzador, emitiendo una advertencia y si esto continúa, expulsando al manager o coach jugando; o

4.3.2 COMENZANDO EL LANZAMIENTO THE PITCH

- b) El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma de lanzar antes de comenzar el lanzamiento. Levantar el pie pivote fuera de la goma del lanzar y luego regresarlo a la goma, o creando un movimiento de mecedora, es un acto ilegal.
(Solo Lanzamiento Modificado – Debe mantener ambos pies en contacto con la goma del lanzar antes del comienzo del lanzamiento. Levantar el pie pivote fuera de la goma del lanzador y luego regresarlo a la goma, creando un movimiento de mecedora, es un acto ilegal).

4.3.3 LANZAMIENTO LEGAL

LANZAMIENTO RÁPIDO

- e) En la acción de lanzar la bola el lanzador puede dar un paso hacia delante con el pie de paso (no pivote) simultáneamente con el lanzamiento. El paso debe ser hacia home y dentro de los 61 cm (24 pulgadas) de la goma de lanzar. No se considera un paso si el lanzador desliza cualquiera de sus pies sobre la goma de lanzar, siempre que mantenga contacto con la goma y no retroceda.

LANZAMIENTO RÁPIDO MODIFICADO

- h) En el acto de lanzar la bola, el lanzador debe dar un paso de forma simultánea al soltar la bola. El paso debe ser hacia home y dentro de los 61 cm (24 pulgadas) de la goma de lanzar. El pie de paso (no pivote) debe apuntar hacia home y no debe tocar el suelo delante o sobre una línea recta entre el pie pivote y el home. No se considera un paso si el lanzador desliza cualquiera de sus pies sobre la goma de lanzar, siempre que mantenga contacto con ella. Levantar el pie pivote fuera de la goma de lanzar y regresarlo a la goma, creando un movimiento mecedor, es una infracción de la regla 4.3.2 b).

4.3.5 SUSTANCIA EXTRAÑA

- a) Ningún miembro del equipo defensivo puede en ningún momento durante el juego, usar una sustancia extraña en una bola. Un lanzador que se humedece o lame los dedos de su mano de lanzar, debe secarlos antes de hacer contacto con la bola.

4.5 LANZAMIENTO NULO

Se produce "lanzamiento nulo", se declara bola muerta y el Árbitro cancela todas las acciones posteriores a ese lanzamiento, cuando:

- c) un corredor es eliminado por dejar una base antes de que el pie no pivote del lanzador toque el suelo durante su movimiento de lanzar;
- d) el lanzador comienza el lanzamiento antes que un corredor haya retocado la base, después que una bola de foul haya sido declarada;
- e) un manager, coach o jugador en el juego declara o solicita "Tiempo", usa cualquier otra palabra o frase, o realiza cualquier otra acción mientras la bola está viva y en juego con el propósito evidente de tratar que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal. En este caso, se da una advertencia al equipo infractor y

cualquier repetición de este tipo de acto, por cualquier miembro del equipo amonestado, resultará en que esa persona sea expulsada del juego; o

- f) **el bateador contacta con el guante del receptor con su bate en un swing de práctica o un swing hacia atrás antes de hacer swing al lanzamiento.**

5.1.10 CONFERENCIA OFENSIVA CARGADA

Cuando el equipo ofensivo solicita una suspensión del juego o demora del juego para permitir al **coach**, manager o a un miembro del equipo, conferenciar con cualquier miembro de su equipo. Esto incluye al bateador, corredor, bateador en espera y los coaches **o manager** entre ellos.

5.1.16 BOLA FAIR

Es una bola viva legalmente bateada **que**:

- a) **que** se aloja o es tocada en, o sobre territorio fair, entre home y primera base, o entre home y tercera base;
- b) **que** bota después de primera o tercera base en o sobre territorio fair, sin importar donde golpee la bola después de pasar sobre la base;
- c) **que** toca primera, segunda o tercera base;
- d) **que** toca el cuerpo o la ropa de un árbitro o jugador mientras está en territorio fair;
- e) **que** cae primero en territorio fair, más allá de primera y tercera base;
- f) **que** sale del campo de juego, más allá de la cerca sobre territorio fair;
- g) **que** que golpea el poste de foul mientras está en vuelo;
- h) **que** se considera una bola fly fair según la posición relativa de la bola y la línea foul, incluyendo el poste de foul, y no porque el defensor se encuentra en territorio fair o foul al momento de tocar la bola. No importa si la bola toca primero territorio fair o foul, siempre que no toque nada ajeno al terreno natural en territorio foul y cumpla con todos los demás requisitos de una bola fair. La posición de la bola al momento de la interferencia determina si la bola es fair o foul, independientemente de si la bola rueda sin ser tocada a territorio foul o fair.

5.1.17 JUGADA FINGIDA – FAKE PLAY

Una forma de obstrucción en la que un defensor que no está en posesión de la bola, impide el progreso de un corredor que está avanzando o regresando a una base. El corredor no tiene que detenerse o deslizarse; simplemente reducir la velocidad cuando se hace un amago de toque, **atrapada, tiro, seña o gesto que impide o supone un peligro para el corredor** constituye una obstrucción.

5.1.32 OBSTRUCCIÓN

El acto de:

- b) un defensor que impide **de alguna manera** el avance de un corredor o bateador-corredor, que está corriendo las bases legalmente mientras:

5.1.34 JUGADA DE OPCIÓN

Una jugada en la cual al manager **o** coach del equipo a la ofensiva se le da la opción de aceptar la sanción por una acción ilegal o el resultado de la jugada:

5.1.38 JUGADA

Cuando la bola está viva:

- d) después de que ***el pie no pivote del lanzador toca el suelo durante su movimiento de lanzar*** un corredor intenta robar una base o avanzar en una bola bateada, un pasbol o lanzamiento descontrolado; o

5.4.2 REQUISITOS DE BATEO

- a) Un bateador tiene que usar un casco aprobado ***en todo momento***.

5.4.3 BOLAS Y STRIKES

- b) Una bola es declarada y la bola es muerta:

- ii. cuando el ***coach o*** manager elije no aceptar el resultado de la jugada después que la bola ha sido bateada; o

- d) vi. 2. cuando el coach, ***manager*** o miembro del equipo que no juega borra las líneas, será declarado un strike al siguiente bateador programado (o su sustituto) en la alineación. No es necesario hacer un lanzamiento.

5.7 USANDO UN GUANTE O MASCOTÍN ILEGAL

Cuando un defensor hace una jugada sobre un bateador-corredor o corredor usando un guante ilegal, el ***coach o*** manager del equipo ofensivo tiene la opción de:

5.8 QUITARSE EL CASCO

- a) Cuando la bola está viva, ***o durante una jugada de bola viva, que no sea un jonrón sobre la cerca***, un bateador, bateador-corredor o corredor será eliminado si intencionalmente usa un casco de manera inapropiada o si intencionalmente se quita el casco. Eliminar a un bateador-corredor o corredor por quitarse su casco intencionalmente, no anula ninguna situación de jugada forzada. Sin embargo, si un casco se desprende accidentalmente de su lugar en el bateador, bateador-corredor o corredor, no hay sanción.

5.9 TOCANDO LAS BASES Y HOME EN ORDEN LEGAL

- a) El bateador-corredor y todos los otros corredores deben tocar las bases en orden legal (ej. primera, segunda, tercera y ***después*** home) a menos que sean obstruidos en una base, impidiéndoles tocar esa base o estén ubicados en segunda base bajo la Regla de Desempate.

5.10.1 UN CORREDOR PUEDE AVANZAR CON EL RIESGO DE SER ELIMINADO MIENTRAS LA BOLA ESTA VIVA

Un corredor puede avanzar con el riesgo de ser eliminado mientras la bola está viva:

- a) ***cuando después que el pie no pivote del lanzador toca el suelo durante su movimiento de lanzar;***

5.10.2 BASES OTORGADAS AL (LOS) CORREDOR(ES) POR OBSTRUCCIÓN

Cuando ocurre una obstrucción, incluyendo en un corre-corre:

b) al corredor obstruido y a cada uno de los corredores afectados por la obstrucción se les concederá la base o bases que podrían haber alcanzado, a juicio del Árbitro, si no hubiera ocurrido la obstrucción. Si el Árbitro lo considera justificado, un defensor que hace una **jugada** fingida puede ser expulsado del juego;

5.10.3 UN CORREDOR ES OUT

- a) xi) abandona una base y entra al **dugout**, o deja el campo de juego, mientras la bola está viva;
- b) i) no usa un casco de bateo aprobado, cuando el Árbitro **de Home** se lo ordena;
- b) ii) no mantiene contacto con la base a la que tiene derecho, hasta que **el pie no pivote del lanzador toque el suelo durante su movimiento de lanzar**. Se declara “lanzamiento nulo” el resto de corredores deben regresar a la última base que ocupaban legalmente al momento del lanzamiento;
- c) vi) uno o más miembros del equipo ofensivo se paran o se agrupan alrededor de una base a la que avanza un corredor, confundiendo así a los defensores y aumentando la dificultad de hacer una jugada. **Esto incluye** a cualquier persona que esté autorizada a sentarse en el dugout del equipo;
- c) vii) el coach de tercera base corre en dirección a home sobre, o cerca de la línea de base, mientras un defensor está intentando hacer una jugada en una bola bateada o tirada, y de este modo provoca un tiro a home. El corredor que esté más cercano a home será eliminado;
- c) viii) un coach, mientras está dentro o fuera del cajón del coach, o cualquier **miembro del equipo a la ofensiva**, que no es un bateador, bateador-corredor, o corredor que interfiere intencionalmente con una bola tirada, o interfiere con la oportunidad del equipo a la defensiva de hacer una jugada sobre un corredor o bateador-corredor. El corredor más cercano a home en el momento de la interferencia es eliminado;

5.10.4 EL CORREDOR NO ES OUT

Un corredor no es out:

- k) cuando no se le da tiempo suficiente para regresar a una base. No será eliminado por estar fuera de la base antes que **el pie no pivote del lanzador haya tocado el suelo en su movimiento de lanzar, el pitcher suelta la bola** y podrá avanzar como si hubiera salido de la base legalmente;

EFFECTOS

5.11 EFECTOS CORRIENDO LAS BASES (EXCEPTO POR OBSTRUCCIÓN)

b) Concesión de Dos Bases

ii) cuando la bola es tirada y deja el campo de juego o es bloqueada, la concesión es desde el momento en que bola salió de la mano del defensor. Si dos corredores están entre las mismas dos bases, la concesión se basa en la posición del corredor más adelantado. Si un corredor toca la siguiente base y vuelve a su base original, se considera que la base original que había dejado **en el momento del lanzamiento** es la “última base tocada” para los propósitos de la concesión por un tiro descontrolado.

d) Concesión de Cuatro Bases

El bateador-corredor y corredores son premiados **con todas las bases** y con home y la bola es muerta en las siguientes circunstancias:

APÉNDICES

APÉNDICE 1:

F. TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA

CAJONES DEL COACH

Detrás de una línea de 4.57m (15 pies) de largo, trazada fuera del diamante. La línea corre paralela a y **4.57 m. (15 pies)** desde las líneas de primera y tercera base, y se extenderá desde las bases hacia home.

TABLA DE DISTANCIAS

CATEGORIA	LANZAMIENTO	Cercas del Outfield (mínimos)
Junior Femenino Sub <u>15</u>	12.19 m. (40 Pies)	60.96 m. (200 Pies)
Junior Femenino Sub <u>18</u>	13.11 m. (43 Pies)	67.06 m. (220 Pies)
Junior Masculino Sub <u>15</u>	14.02 m. (46 Pies)	67.06 m. (220 Pies)
Junior Masculino Sub <u>18</u>	14.02 m. (46 Pies)	76.20 m. (250 Pies)

CÍRCULO DEL BATEADOR PREVENIDO

Círculo de 1.52 m (5 pies) con un radio de 0.76m (2 pies y 6 pulgadas) situado junto al extremo del dugout más cercano a home.

APÉNDICE 2: ESPECIFICACIONES DEL BATE

A. BATE OFICIAL

- Un bate debe tener agarre de seguridad de material, cinta adhesiva (no cinta de plástico lisa) o material compuesto. El agarre de seguridad no debe tener menos de 25.4 cm. (10 pulgadas) de largo y no se extenderá más de 38.1 cm. (15 pulgadas) desde el extremo inferior del bate. Solo se permite aplicar resina, alquitrán de pino, o sustancias en aerosol para mejorar el agarre del bate. La cinta adhesiva aplicada a cualquier bate, debe ser una espiral continua. No es necesario que sea una capa solida de cinta adhesiva. **Cualquier accesorio, como un agarra de dedos, cono de ensanche o un dispositivo de sujeción, debe fijarse al bate con cinta de seguridad.**

APÉNDICE 3: ESTÁNDARES DE LA BOLA

B. DIMENSIONES Y ESPECIFICACIONES

4. Se utilizará una bola con cobertura blanca y costura blanca o roja, o con cobertura de óptica amarilla y costura roja, de 30.5 cm. (12 pulgadas) y un COR de .47 o inferior en las siguientes **competiciones** de la WBSC: Femenino y Masculino, Junior Femenino y Masculino. Las bolas tendrán un sello marcado con el Logotipo de la WBSC.

5. En las bolas balls usadas en las **competiciones** de la WBSC, la fuerza de carga requerida para comprimir la bola 0.64 cm. (0.25 pulgadas), no debe exceder los 170.1 kg (375 libras) cuando esas bolas se miden de acuerdo con el método de prueba ASTM, que mide la compresión-desplazamiento de las bolas de softbol, que está aprobado por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC.

APÉNDICE 5: ÁRBITROS

A. INFORMACIÓN PARA ÁRBITROS

- a. **Ningún El** Árbitro puede ser miembro de ninguno de los dos equipos. Ejemplos: jugador, coach, manager, oficial, anotador, **fisio** o patrocinador.
- c. 8. Una camiseta blanca **o azul marino** debajo de la camisa azul celeste.
- 9.** **Si se usa una camiseta interior de manga larga por motivos de protección solar, debe ser de compresión y de color azul marino.**
- f. Los Árbitros deben presentarse a los managers, coaches y anotadores **oficiales**.
- g. Los Árbitros deben inspeccionar los límites del terreno, útiles del juego y clarificar todas las reglas de terreno con ambos equipos y sus **managers y** coaches.
- m. El Árbitro **responsable de la llamada** eliminará a un bateador, bateador-corredor o corredor sin esperar a una apelación para tal decisión en todos los casos en los que ese jugador es retirado de acuerdo con estas Reglas.

APÉNDICE 6: ANOTACIÓN

A. LA HOJA DE ANOTACIÓN

- a) El nombre **completo** de cada jugador, **dorsal** y la posición, o posiciones que ocupará cada jugador, deben ser listados en el orden en que batearon o habrían bateado, a menos que el jugador sea legalmente sustituido, expulsado o retirado del juego, o el juego termine antes de su turno al bate. Cualquier estadística obtenida por el jugador reemplazante mientras está en el juego será acreditada a ese jugador, incluso si es un sustituto listado que finalmente no entra al juego como sustituto de otro jugador. Cualquier estadística obtenida por un corredor temporal se acumulará al jugador por el que está corriendo.

B. **CUÁNDO NO SE ANOTA UN HIT DE BASE**¹

¹ Solo cambio en el título.