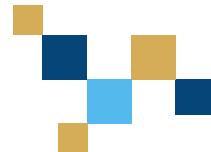


**OFICIAL  
REGLAS DE  
SÓFTBOL  
LANZAMIENTO RÁPIDO**



**WBSC**

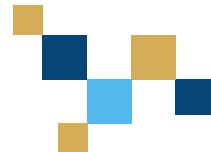




**2026-2029** OFFICIAL  
RULES OF  
SOFTBALL  
FAST PITCH

Lanzado en diciembre de 2025





## 2026-2029

### REGLAS DE JUEGO DE SOFTBOL DE LANZAMIENTO RÁPIDO (INCLUYENDO LANZAMIENTO RÁPIDO MODIFICADO)

© 2025 Confederación Mundial de Béisbol y Softbol. Todos los derechos reservados.

Este Reglamento contiene las Reglas Oficiales de Softbol (“Reglas Oficiales” o “Reglas”), adoptadas por y de la Confederación Mundial de Béisbol y Softbol (“WBSC”). El Reglamento rige el juego de Softbol de Lanzamiento Rápido y Lanzamiento Rápido Modificado en cualquier juego, torneo o competencia, sea o no una Competencia de la WBSC. Se aplican además de las Regulaciones del Torneo aplicables.

Las Reglas Oficiales incluyen Reglas, Efectos y Apéndices. Los términos utilizados en estas Reglas se definen aquí o en el Apéndice de Definiciones en los Estatutos de la WBSC.

Los Apéndices y Efectos forman parte de la(s) Regla(s) en las que se citan y tienen la misma fuerza y efecto que la Regla misma. La Tabla de Contenidos, donde se encuentran las Reglas, y el Índice, una palabra clave y una referencia de tema a las Reglas, son para referencia y no forman parte de las Reglas.

Se espera que toda persona involucrada en un juego o competencia para la cual se aplican estas Reglas participe de una manera adecuada y ética, acorde con altos niveles de deportividad.

Cualquier uso indebido o reimpresión de estas Reglas Oficiales sin el consentimiento previo por escrito de la WBSC está prohibido.

La WBSC niega y no acepta responsabilidad por defectos o incumplimiento de las instalaciones o el incumplimiento de las personas involucradas en un juego jugado bajo estas Reglas por no seguir estas Reglas Oficiales y no es responsable de ninguna consecuencia resultante del juego de Softbol o el uso indebido de las Reglas Oficiales.

Las nuevas reglas y/o cambios están en negrita, cursiva y subrayado.



# ÍNDICE

<b>1</b>	<b>EL JUEGO</b>	<b>8</b>
1.1	DEFINICIONES	8
1.2	REQUISITOS DEL JUEGO REGLAMENTARIO	9
<b>2</b>	<b>TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO</b>	<b>16</b>
2.1	DEFINICIONES	16
2.2	EL TERRENO DE JUEGO	19
2.3	EQUIPO DE JUEGO	20
2.4	EQUIPO DEL JUGADOR	20
2.5	UNIFORMES	22
2.6	UNIFORMES DE ENTRENADOR Y MÁNGER	23
2.7	EQUIPAMIENTO	23
<b>3</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	<b>24</b>
3.1	DEFINICIONES	24
3.2	ALINEACIÓN Y LISTAS	27
3.3	APELACIONES	31
3.4	ENTRENADORES Y MÁNGERS	34
3.5	PERSONAL DEL EQUIPO	35
3.6	ÁRBITROS	36
3.7	ANOTADORES/LLEVADORES DE ACTAS	39
<b>4</b>	<b>LANZAMIENTO</b>	<b>39</b>
4.1	DEFINICIONES	39
4.2	CONFERENCIA DEFENSIVA	41
4.3	REQUISITOS LEGALES DE LANZAMIENTO	42
4.4	LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO	48
4.5	NO HAY LANZAMIENTO	48
4.6	BOLA CAÍDA	49
4.7	REGRESO DEL LANZADOR	49
4.8	LANZADOR ILEGAL	49
<b>5</b>	<b>BATEO Y CARRERA DE BASES</b>	<b>50</b>
5.1	DEFINICIONES	50
5.2	CONFERENCIA OFENSIVA CARGADA	59
5.3	BATEADOR EN CÍRCULO DE ESPERA	59



5.4	BATEO	61
5.5	BATEADOR-CORREDOR	66
5.6	DOBLE BASE	71
5.7	USO DE UN GUANTE O MANOPLA ILEGAL	72
5.8	RETIRO DEL CASCO	72
5.9	TOCAR LAS BASES Y EL PLATO DE HOME EN ORDEN LEGAL	73
5.10	CORREDORES	74
5.11	EFEKTOS DE CARRERA DE BASE (QUE NO SEAN POR OBSTRUCCIÓN)	82
<b>APÉNDICE 1: CAMPO DE JUEGO Y DISEÑO DEL DIAMANTE</b>		<b>86</b>
A.	DIMENSIONES OFICIALES DEL CAMPO DE JUEGO	86
B.	DIMENSIONES OFICIALES DEL DISEÑO DEL DIAMANTE	87
C.	DIMENSIONES OFICIALES DE LAS BASES	88
D.	DIMENSIONES OFICIALES DE LAS CAJAS DEL BATEADOR Y DEL RECEPTOR	88
E.	DIMENSIONES OFICIALES DEL PLATO DE HOME Y LA PLACA DEL LANZADOR	89
F.	TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA	89
G.	DISEÑO DE UN DIAMANTE	91
<b>APÉNDICE 2: ESPECIFICACIONES DEL BATE</b>		<b>92</b>
A.	BATE OFICIAL	92
B.	EL BATE DE CALENTAMIENTO	94
<b>APÉNDICE 3: NORMAS DE LA BOLA</b>		<b>94</b>
A.	UNA BOLA DE SOFTBOL OFICIAL	94
B.	DIMENSIONES Y ESPECIFICACIONES	95
<b>APÉNDICE 4: ESPECIFICACIONES DEL GUANTE</b>		<b>96</b>
<b>APÉNDICE 5: ÁRBITROS</b>		<b>97</b>
A.	INFORMACIÓN GENERAL PARA LOS ÁRBITROS	97
B.	SEÑALES	99
<b>APÉNDICE 6: PUNTUACIÓN</b>		<b>100</b>
A.	LA HOJA DE ANOTACIÓN	100
B.	CUÁNDO NO SE REGISTRA UN HIT	102
C.	BOLA DE SACRIFICIO	103
D.	CARRERAS IMPULSADAS	103
E.	LANZADOR ACREDITADO CON UNA VICTORIA	103
F.	LANZADOR CARGADO CON UNA DERROTA	104
G.	RESUMEN DEL JUEGO	104
H.	BASES ROBADAS	105
I.	REGISTROS DE JUEGOS PERDIDOS	105
<b>REFERENCIAS</b>		<b>106</b>



# 1. EL JUEGO

## 1.1 DEFINICIONES

### 1.1.1 APELACIÓN – BOLA VIVA O BOLA MUERTA

Una apelación de bola viva o muerta es una jugada o situación en la que un árbitro no puede tomar una decisión a menos que lo solicite un mánager, entrenador o jugador del equipo no infractor.

### 1.1.2 EQUIPO DEFENSIVO

El equipo en el campo.

### 1.1.3 FORFAIT

Cuando el árbitro principal dictamina que el juego ha terminado declarando ganador al equipo no infractor.

### 1.1.4 EQUIPO LOCAL Y VISITANTE

- a) El equipo local puede determinarse de varias maneras, incluyendo el lanzamiento de una moneda, acuerdo mutuo o competencia o liga asignación.
- b) El equipo local comienza el juego a la defensiva, batea en la parte baja de la entrada y ocupa el dugout de la tercera base. c) El equipo visitante comienza el juego a la ofensiva, batea en la primera mitad de cada entrada y ocupa el dugout de la primera base.

### 1.1.5 ENTRADA

Ese segmento de un juego cuando ambos equipos batean o fildean y permanecen bateando o fildeando hasta que ocurren tres outs. Una nueva media entrada comienza inmediatamente después del out final de la media entrada anterior.

### 1.1.6 EQUIPO OFENSIVO

El equipo al bate.

### 1.1.7 “JUGAR A LA BOLA”

Cuando el árbitro principal señala y declara “JUGAR A LA BOLA” al comienzo del juego o para reanudar el juego, siempre que: a) el lanzador sostenga la bola en el círculo del lanzador; b) el receptor esté en la caja del receptor; y

c) todos los demás fildeadores estén en territorio fair para poner la bola en juego.



### 1.1.8 REUNIÓN ANTES DEL JUEGO

La reunión en el plato de home en un momento predeterminado incluyendo a los árbitros, entrenadores y managers de ambos equipos. En esta reunión, las tarjetas de alineación se confirman e intercambian entre los equipos y el árbitro del plato revisa cualquier regla especial.

### 1.1.9 PROTESTA

La acción de un equipo defensivo u ofensivo, que no sea una apelación, que objete a:

- a) la interpretación errónea o la aplicación incorrecta de una regla de juego por parte de un Árbitro; o
- b) la elegibilidad de un jugador nombrado en una lista que jugó en un juego.

### 1.1.10 "TIEMPO"

El término utilizado por un árbitro para ordenar la suspensión del juego en un juego. Durante el tiempo, la bola está muerta.

## 1.2 REQUISITOS DEL JUEGO REGLAMENTARIO

### 1.2.1 JUEGO REGLAMENTARIO

Un juego reglamentario consta de siete entradas completas, excepto lo siguiente.

- a) No es necesario jugar siete entradas completas si el equipo local anota más carreras en seis entradas o antes del tercer out en la parte baja de la séptima entrada.
- b) Un juego que está empatado al final de siete entradas continuará jugando entradas adicionales hasta que un lado anote más carreras que el otro al final de una entrada completa o el equipo local anote más carreras antes de que se haga el tercer out en la parte baja de la entrada.
- c) Un juego cantado por el árbitro del plato será un juego reglamentario si se han jugado cinco o más entradas completas, o si el equipo que batea en segundo lugar ha anotado más carreras que el otro equipo ha anotado en cinco o más entradas o si se invoca la regla de ventaja de carreras. El árbitro del plato está facultado para suspender o cantar un juego en cualquier momento debido a la oscuridad, el clima (incluyendo lluvia), fuego, párico u otra causa, que ponga en peligro físico a los clientes o miembros del equipo. miembros en peligro físico.
- d) Se declarará un juego empatado reglamentario si el marcador es igual cuando el juego termina al final de cinco o más entradas completas, o si el equipo local ha igualado el marcador del equipo visitante en la entrada incompleta.

- 
- e) Estas disposiciones no se aplican a ningún acto por parte de los jugadores o espectadores que puedan exigir la pérdida del juego. El árbitro de home puede dar el juego por perdido al equipo no infractor si algún miembro del equipo o espectador ataca físicamente a un árbitro.
  - f) Un juego que no se considera un juego reglamentario o es un juego reglamentario empatado se volverá a jugar desde el inicio del juego. La alineación original puede cambiarse cuando se repite el juego.

### **1.2.2 JUEGO PERDIDO**

- Un juego se pierde a favor del equipo que no tiene la culpa cuando:
- a) un equipo no se presenta en el campo;
  - b) un equipo en el campo se niega a comenzar un juego para el que está programado o asignado a la hora programada o dentro de un tiempo establecido para las pérdidas para el juego o la competencia en la que el equipo está jugando;
  - c) después de que comience el juego, un equipo se niega a seguir jugando, a menos que el árbitro de home haya suspendido o terminado el juego;
  - d) después de que el árbitro de home suspende el juego, un equipo no reanuda el juego dentro de los dos minutos después de que el árbitro de home señale y grite "¡A JUGAR!";
  - e) un equipo emplea tácticas diseñadas para retrasar o acelerar el juego;
  - f) después de una advertencia del árbitro de home, cualquiera de estas reglas es violada deliberadamente, excepto si el lanzador continúa violando repetidamente una regla de lanzamiento, el lanzador será retirado de la posición de lanzamiento por el resto del juego y será declarado un lanzador ilegal;
  - g) la orden de destitución o expulsión de un jugador o cualquier persona autorizada a sentarse en el banquillo no se obedece en un minuto;
  - h) debido a la destitución o expulsión de los jugadores del juego por un árbitro o por cualquier otra causa, hay menos de nueve (9) o diez (10) mientras se usa un DP y FLEX disponible en la alineación en ambos equipos;
  - i) un jugador declarado inelegible vuelve a entrar en el juego y se lanza un lanzamiento; o
  - j) se descubre que un jugador, entrenador o mánager expulsado está participando de nuevo en el juego.

### **1.2.3 REGLA DE AVANCE DE CARRERAS**

- a) Esta regla se aplica a cualquier juego cuando un equipo lidera a otro por: quince (15) carreras después de tres (3) entradas; diez (10) carreras después de cuatro (4) entradas; o siete (7) carreras después de cinco (5) entradas.



b) Se juegan entradas completas a menos que el equipo local anote el número requerido de carreras mientras está al bate. Cuando el equipo visitante alcanza el número requerido de carreras en la primera mitad de la entrada, el equipo local batea en la segunda mitad de la entrada. Todo el juego debe haber terminado antes de que se declare ganador al juego por el marcador de la regla de ventaja de carreras. Si en la parte inferior de la entrada no hay puntajes por encima de la ventaja de carreras, el puntaje contará a menos que la jugada que finaliza el juego sea un jonrón y todas las carreras anotadas debido al jonrón contarán.

#### 1.2.4 DESEMPEATE; ENTRADA DE DESEMPEATE

- a) Comenzando con la parte superior de la octava entrada y para cada mitad entrada a partir de entonces hasta que termine el juego, el equipo ofensivo comienza su turno al bate con el jugador programado para batear noveno en esa respectiva media entrada colocado en segunda base como corredor.
- b) El corredor en segunda base puede ser sustituido de acuerdo con las Reglas de Sustitución.
- c) Un corredor incorrecto que se coloca en segunda base será declarado out si el equipo defensivo realiza una apelación adecuada después de un lanzamiento (legal o ilegal) o se realiza una jugada y se confirma. Se puede hacer una apelación adecuada en cualquier momento en que el corredor incorrecto esté en la base. Si el equipo ofensivo coloca al corredor correcto en la base antes de que se haga una apelación adecuada, no hay penalización.

#### 1.2.5 CARRERAS DE ANOTACIÓN

- a) Se anota una carrera cada vez que un corredor toca, en orden, las tres bases y el plato de home y antes del tercer out de esa media entrada.
- b) Cuando se usa el desempate, el corredor que comienza en segunda base no tiene que tocar la primera base para que se anote una carrera legal.
- c) Una carrera no se anota si el tercer y/o último out de la entrada es resultado de:
- i) un bateador-corredor siendo out antes de que toquen la primera base; ii) un corredor siendo forzado a salir, incluso en una jugada de apelación; iii) un corredor que abandona una base antes de que el pie no pivotante del lanzador toque el suelo durante su movimiento de lanzamiento; o
  - iv) un corredor precedente siendo out.
- d) Se pueden hacer apelaciones de out adicionales después del tercer out para eliminar una(s) carrera(s).

### **1.2.6 JUGADAS DE APELACIÓN**

En una jugada de apelación, el corredor no será out a menos que la apelación se haga legalmente.

a) Se puede hacer una apelación mientras la bola está viva o muerta, pero el

**equipo defensivo pierde la oportunidad de hacer una apelación si no se hace:** i)

- antes del próximo lanzamiento legal, excepto por un sustituto ilegal, jugador no anunciado, reingreso ilegal, reemplazo o jugador retirado y corredores cambiando de base;
- ii) antes de que todos los jugadores defensivos hayan abandonado el territorio fair en su camino al dugout. Si un fildeador hace la apelación, el fildeador debe estar en el infield al hacer la apelación;
  - iii) en el caso de la última jugada del juego, antes de que los Umpires hayan abandonado el campo de juego; o
  - iv) en cualquier momento en que un corredor incorrecto esté en base en un desempate entrada o como corredor temporal para el receptor o lanzador de registro.

b) Un corredor puede dejar su base durante una jugada de apelación con bola viva cuando:

- i) la bola sale del círculo del lanzador;
- ii) la bola sale de la posesión del lanzador; o
- iii) el lanzador hace un movimiento de lanzamiento indicando una jugada o tiro falso.

c) APELACIÓN DE BOLA MUERTA. Una vez que la bola ha sido devuelta al

infield y se ha cantado "TIEMPO" o la bola queda muerta, cualquier miembro del equipo defensivo en el infield, con o sin posesión de la bola, puede hacer una apelación sobre un corredor que no toque una base o que salga de una base demasiado pronto en una bola bateada de fly atrapada. Un entrenador o manager solo puede hacer una apelación de bola muerta después de pisar el campo de juego. El Umpire que administra debe

reconocer la apelación y luego tomar una decisión sobre la jugada. Ningún corredor puede dejar su base durante este período ya que la bola permanece muerta hasta el próximo lanzamiento.

**EXCEPCIÓN:** Un corredor que ha dejado una base demasiado pronto en una bola bateada de fly atrapada o que no ha tocado una base puede intentar regresar a dicha base mientras la bola está muerta.

- i) Si la bola sale fuera de juego, la apelación de bola muerta no se puede hacer hasta que el Umpire de Home coloque una nueva bola en el juego.
- ii) Si el lanzador tiene posesión de la bola y está en contacto con el plato del lanzador al hacer una apelación verbal, no se canta Lanzamiento Ilegal.
- iii) Si el Umpire ha declarado "JUGAR A LA BOLA" y el lanzador luego solicita una apelación, el Umpire nuevamente cantaría "TIEMPO"



y permitir el proceso de apelación.

- d) Se pueden hacer apelaciones adicionales después del tercer out siempre que se hagan correctamente y se hagan para eliminar una carrera o para restablecer el orden de bateo correcto.
- e) Estos son los tipos de apelación:
- i) perder una base;
  - ii) salir de una base en una bola de mosca atrapada antes de que la bola sea primero tocada;
  - iii) batear fuera de orden;
  - iv) intentar avanzar a la segunda base después de alcanzar la primera base;
  - v) sustituciones ilegales;
  - vi) el uso de un jugador no anunciado bajo la Regla de Jugador de Reemplazo; Jugador;
  - vii) Reingreso Ilegal;
  - viii) el uso de un jugador no anunciado bajo el Designado Regla del Jugador;
  - ix) corredores que cambian de posición en las bases que ocupaban;
  - o x) el uso de un corredor incorrecto en la segunda base en un entrada de desempate o como corredor temporal para el receptor o lanzador de registro.

### 1.2.7 GANADOR DEL JUEGO

El ganador del juego es el equipo que anota más carreras que el otro equipo anota en un juego reglamentario.

- a) El marcador de un juego reglamentario llamado es el marcador al final de la última entrada completa a menos que el equipo local anote más carreras que el equipo visitante en la mitad inferior de la entrada incompleta. En este caso, el marcador es el de la entrada incompleta.
- b) El marcador de un juego de empate reglamentario es el marcador de empate cuando el juego fue terminado.
- c) El marcador de un juego perdido es 7-0 a favor del equipo que no tiene la culpa.

### 12.8 MOTIVOS PARA UNA PROTESTA

- a) Una protesta que será recibida y considerada incluye solo lo siguiente y el ejemplo en la Regla 1.2.9, pero no un asunto en Regla 1.2.10:

- i) la mala interpretación de una Regla;
- ii) el fallo de un Árbitro al aplicar la Regla correcta a una situación dada;
- iii) el fallo al imponer el Efecto correcto para una violación dada;

- 
- b) Despues de que se haya lanzado un lanzamiento (legal o ilegal), ningun árbitro el fallo puede ser apelado o cambiado.
  - c) En cualquier momento, se puede presentar una protesta a la autoridad apropiada autoridad que no sea el árbitro del plato por la elegibilidad de un jugador en la lista.

#### **1.2.9 PROTESTAS**

Una protesta puede involucrar tanto una cuestión de juicio como la interpretación de una Regla. Un ejemplo de una situación de este tipo es el siguiente:

Con un out y corredores en segunda y tercera base, el bateador golpea una bola de fly válida que fue atrapada. El corredor en tercera se elevó después de la atrapada, pero el jugador en segunda no lo hizo. El corredor en tercera base tocó el plato antes de que la bola fuera jugada en segunda base para el tercer out. El árbitro no permitió que la carrera anotara. Las preguntas sobre si los corredores salieron de sus bases antes de la atrapada y si la jugada en segunda base se realizó antes de que el jugador en tercera base tocó el plato son únicamente cuestiones de juicio y no pueden ser protestadas. El hecho de que un árbitro no permita que la carrera anote fue una mala interpretación de una Regla y fue un tema apropiado para la protesta.

#### **1.2.10 PROTESTAS INVÁLIDAS**

No se puede recibir ni considerar ninguna protesta si se basa únicamente en una decisión que involucre la precisión del juicio de un árbitro o si el equipo que presenta la protesta ganó el juego.

Ejemplos de protestas que no serán consideradas son:

- a) si una bola bateada fue buena o mala; b) si un corredor estaba a salvo o fuera;
- c) si una bola lanzada fue strike o bola; d) si un lanzamiento fue legal o ilegal;
- e) si un corredor tocó o no una base;
- f) si un corredor salió de la base demasiado pronto en una bola de fly atrapada; g) si una bola de fly fue o no atrapada;
- h) si una bola de fly fue o no un infield fly; i) si hubo o no una interferencia; j) si hubo o no una obstrucción;
- k) si un jugador o una bola viva entró o no en una bola muerta territorio o tocar un objeto o persona en un territorio de bola muerta;
- l) si una bola bateada pasó o no una valla en vuelo;
- m) si el campo es apto para continuar o reanudar el juego;
- n) si hay suficiente luz para continuar el juego; o

o) cualquier otro asunto que involucre solo la precisión del criterio del árbitro.



#### 1.2.11 AVISO DE UNA PROTESTA

- a) Aparte de la elegibilidad del jugador, el aviso de protesta debe darse claramente al árbitro principal: (i) inmediatamente antes del siguiente lanzamiento, legal o ilegal; (ii) si es al final de una entrada, antes de que todos los jugadores de campo salgan del territorio fair en su camino hacia el dugout; o (iii) si es la última jugada del juego, antes de que los árbitros hayan abandonado el campo de juego.
- b) Cualquier aviso de protesta dado de acuerdo con esta Regla significa que el resto del juego se juega bajo protesta.
- c) El mánager o entrenador principal del equipo que protesta puede dar tal aviso. El árbitro principal debe notificar al mánager o entrenador principal opuesto y al anotador oficial.
- d) Todas las partes interesadas deben tomar nota de las condiciones que rodean la toma de la decisión que ayudará a la determinación correcta del problema.

#### 1.2.12 PLAZO PARA PRESENTAR UNA PROTESTA OFICIAL

Una protesta oficial por escrito debe presentarse ante el árbitro principal dentro de un tiempo razonable.

- a) En ausencia de una liga o competición regla que fije el tiempo límite para presentar una protesta, una protesta debe ser considerada si se presenta dentro de un tiempo razonable, dependiendo de la naturaleza del caso y la dificultad para obtener la información en la que basar la protesta.
- b) Generalmente, 24 horas después de lo último del momento del incidente o el final del juego en cuestión se considera un tiempo razonable.

#### 1.2.13 REQUISITOS PARA UNA PROTESTA FORMAL POR ESCRITO

Una protesta formal por escrito debe contener la siguiente información para ser válida:

- a) la fecha, hora y lugar del juego; b) el nombre(s) de los árbitros y anotador(es);  
c) la(s) Regla(s) o reglas locales bajo las cuales se hace la protesta; d) la decisión y las condiciones que rodean la toma de la decisión; y  
e) todos los hechos esenciales involucrados en el asunto protestado.

#### 1.2.14 RESULTADO DE LA PROTESTA

La decisión tomada en un juego protestado será tomada por el



El árbitro solo después de que se cumplan las condiciones de la \_\_\_\_\_  
Regla 1.2.13 y debe resultar en uno de los siguientes.

- a) Se determina que la protesta no es válida y el juego resultado y puntuación como jugado permanece inalterado.
- b) Cuando se permite una protesta por la interpretación errónea de una Regla, el juego se repite desde el punto en que se tomó la decisión incorrecta con la decisión corregida.
- c) Cuando se permite una protesta por inelegibilidad de un jugador de la lista, el juego es confiscado por el equipo infractor.

## 2.

### TERRENO DE JUEGO Y EQUIPO

#### 2.1 DEFINICIONES

##### 2.1.1 BATE ALTERADO

Un bate se altera cuando se ha cambiado la estructura física de un bate legal. Ejemplos de alteración de un bate son: reemplazar el mango de un bate de metal con un mango de madera u otro tipo; insertar material dentro del bate; aplicar cinta adhesiva excesiva; pintar un bate en la parte superior o inferior para fines que no sean de identificación; o grabar una "ID"

marcando en el extremo del cañón de un bate de metal. Reemplazar el agarre con otro agarre legal no se considera alterar el bate. Una marca de "ID" grabada solo en el extremo de la perilla de un bate de metal o una marca láser para propósitos de "ID" en cualquier lugar del bate no es una alteración.

##### 2.1.2 LÍNEA DE BASE

La línea directa entre dos bases consecutivas.

##### 2.1.3 CAJA DEL BATEADOR

El área a la que el bateador está restringido mientras está en posición con la intención de batear y ayudar al equipo ofensivo a anotar carreras. Las líneas se consideran dentro de la caja del bateador.

##### 2.1.4 CAJA DEL RECEPTOR

Esa área dentro de la cual el receptor debe permanecer hasta que se lance el lanzamiento. Las líneas se consideran dentro de la caja del receptor. Se considera que el receptor está en la caja del receptor, excepto cuando toca el suelo fuera de la caja del receptor.



#### 2.1.4A BULL PEN

El área designada para que un lanzador no titular caliente. El bull pen puede estar ubicado 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 encuentra en territorio foul:

- a) el bull pen del equipo local se ubicará en territorio foul abajo

la línea de la tercera base más allá de los límites del cuadro interior, con el lanzador lanzando hacia la valla del campo exterior; y

- b) el bull pen del equipo visitante se ubicará en territorio foul

abajo la línea de la primera base más allá de los límites del cuadro interior, con el lanzador lanzando hacia la valla del campo exterior.

#### 2.1.5 CAJA DEL ENTRENADOR

El área en territorio foul en los lados de la primera base y la tercera base del campo de juego en la que los entrenadores ofensivos deben posicionarse. (La caja del entrenador se ubicará y tendrá las dimensiones establecidas en el Apéndice 1.B (Dimensiones Oficiales del Diseño del Diamante) y 1.F (Tabla de Referencia Rápida)).

#### 2.1.6 TERRITORIO DE BOLA MUERTA

El área del campo de juego que no es territorio fair o territorio foul y en la que se ubican los dugouts del equipo.

#### 2.1.6A DUGOUT

El área en territorio de bola muerta designada solo para los miembros del equipo. No debe haber consumo de tabaco, alcohol o uso de tabaco de mascar en el dugout. Fumar incluye la inhalación de productos de tabaco, cigarrillos electrónicos y vapeo.

#### 2.1.7 TERRITORIO FAIR

Esa parte del campo de juego dentro e incluyendo las líneas de falta de la primera y tercera base desde el plato de home hasta la parte inferior de la valla del campo exterior y perpendicularmente hacia arriba.

#### 2.1.7A POSTES DE FOUL

Los postes que se extienden por encima de la valla del campo exterior que son territorio fair y deben ser de un color que contraste con el de la bola oficial y claramente visible.

#### 2.1.8 TERRITORIO FOUL

Cualquier parte del campo de juego que no sea territorio fair y que excluya territorio de bola muerta.

## **2.1.9 CASCO**

Un casco que esté agrietado, roto, abollado o alterado será declarado un casco ilegal y retirado del juego.

- a) Para un bateador en cubierta, bateador, corredor-bateador, corredor, juvenil entrenador o recogepelotas, un casco debe tener dos orejeras (una a cada lado) y debe ser del tipo que tenga características de seguridad iguales o mayores que las proporcionadas por la tapa de plástico completa con acolchado en el interior. Un forro que cubra solo las orejas no cumple con las especificaciones de un casco legal.
- b) Para un receptor o un jugador defensivo, un casco puede ser del tipo tipo sin orejeras.

## **2.1.10 BATE ILEGAL**

Un bate que no cumple con los requisitos de la Regla 2.3.1.

## **2.1.11 GUANTE O MANOPLA ILEGAL**

Un guante que no cumple con las especificaciones de un guante legal o el uso de una manopla por un fildeador que no sea un receptor o primera base.

## **2.1.12 INFIELD**

El área del campo en territorio fair normalmente cubierta por los jugadores de cuadro.

## **2.1.13 MANOPLA**

Una manopla consiste en una pieza sólida para la colocación de los dedos, sin ranuras para los dedos y un bolsillo más profundo que un guante. Un guante tiene ranuras para los dedos separadas en el exterior y en la parte posterior. (Ver Apéndice 4: Especificaciones del guante).

## **2.1.14 EQUIPO OFICIAL**

El equipo oficial es cualquier equipo (bate, guante, manopla, casco, etc.) en uso por el equipo defensivo u ofensivo en el curso del juego. El equipo defensivo (guantes, por ejemplo) que el equipo que juega a la ofensiva deje en el campo no sería equipo oficial.

## **2.1.15 CÍRCULO DE ESPERA**

El área a la que está restringido el bateador en cubierta mientras espera su turno al bate. (El Círculo de Espera se ubicará y tendrá las dimensiones establecidas en el Apéndice 1.B (Dimensiones Oficiales del Diseño del Diamante)).

## **2.1.16 JARDÍN**

Esa porción del campo de juego en territorio fair que está más allá del infield.



### 2.1.17 TERRENO DE JUEGO

El área dentro de la cual se puede jugar y fildear la pelota hasta e incluyendo la línea de pelota muerta.

## 2.2 EL TERRENO DE JUEGO

### 2.2.1 REQUISITOS DEL TERRENO DE JUEGO

- a) El terreno de juego debe tener un área despejada y sin obstrucciones dentro de las dimensiones mínimas establecidas en el Apéndice 1 (Diseño del campo de juego y del diamante) y debe incluir todas las características que se muestran.
- b) El terreno de juego debe tener una franja de advertencia. Si se utiliza una franja de advertencia debe ser un área dentro del terreno de juego y adyacente a cualquier valla permanente a lo largo del jardín y las líneas laterales.
- c) No es necesario cortar una franja de advertencia en la superficie permanente del jardín (césped o de otro tipo) cuando se utilizan vallas temporales (es decir, cuando se juega un juego de lanzamiento rápido o lanzamiento rápido modificado en un campo diseñado principalmente para lanzamiento lento).
- d) Una bola está fuera del terreno de juego cuando toca el suelo, una persona en el suelo o un objeto fuera del área de juego.

### 2.2.2 EL DIAMANTE OFICIAL

- a) El diseño oficial del diamante debe cumplir con las dimensiones y especificaciones del Apéndice 1.A (Diseño del campo de juego y del diamante) y debe incluir todas las características que se muestran (falta, un metro y líneas laterales; cajas de entrenador, bateador y receptor; círculo de espera; círculo del lanzador; y bases y plato de home).
- b) Si durante el juego la distancia de la base o la distancia de lanzamiento es incorrecta, el error debe corregirse al comienzo de la siguiente entrada completa después de la cual el juego se reanuda y continúa.

### 2.2.3 REGLAS ESPECIALES O DE TERRENO

Las reglas especiales o de terreno que establecen los límites del terreno de juego para un juego o competencia pueden acordarse antes del inicio de un juego o competencia y utilizarse siempre que los topes, vallas, gradas, vehículos, espectadores u otras obstrucciones se encuentren dentro del área prescrita, o las circunstancias lo dicten.

- a) Cualquier obstrucción en territorio fair a menos de la valla mínima distancias establecidas en el Apéndice 1.F (Tabla de distancias) deben estar claramente marcadas para información del árbitro.
- b) Si se utiliza un campo de béisbol, se debe quitar el montículo del lanzador, el campo alineado para lanzamiento rápido o lanzamiento rápido modificado y el tope colocado a la distancia prescrita del plato de home.



## **2.3 EQUIPAMIENTO DE JUEGO**

### **2.3.1 BATE OFICIAL**

Solo un bate oficial que cumpla con los estándares de la Comisión de Normas de Equipamiento de la WBSC y esté estampado con el logotipo de la WBSC o la antigua ISF 2005 que la Comisión de Normas de Equipamiento adoptó y aprobó debe ser utilizado en una Competición de la WBSC. La Lista de Bates Aprobados por la WBSC y el Logotipo Aprobado se pueden encontrar en el sitio web de la WBSC [www.wbsc.org](http://www.wbsc.org). Consulte el Apéndice 2 (Especificaciones del Bate) para conocer los estándares de bate aprobados.

### **2.3.2 BATE DE CALENTAMIENTO**

Solo se puede utilizar un bate de calentamiento que cumpla con las especificaciones del Apéndice 2 (Especificaciones del Bate) para los estándares de bate de calentamiento aprobados.

### **2.3.3 PELOTA DE SOFTBOL OFICIAL**

Solo una pelota de softbol oficial que cumpla con los estándares de la Comisión de Normas de Equipamiento de la WBSC y esté estampada con el marcaje adoptado y aprobado por la Comisión de Normas de Equipamiento de la WBSC debe ser utilizada en una Competición de la WBSC. Consulte el Apéndice 3 (Normas de Pelota Aprobadas).

## **2.4 EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR**

### **2.4.1 GUANTES Y MANOPLAS**

- a) Cualquier jugador puede usar un guante, pero solo el receptor y el primer jugador de base pueden usar una manopla.
- b) Ningún cordón superior, tela o dispositivo entre el pulgar y el cuerpo del guante o la manopla usada por un primera base o receptor o un guante usado por un fildeador puede tener más de 12.7 cm. (5 pulgadas) de longitud.
- c) El guante de un lanzador puede ser de cualquier color o combinación de colores, siempre que ningún color (incluido el cordón) sea del color de la pelota. Un guante usado por cualquier jugador que no sea el lanzador puede ser de cualquier color o combinación de colores.
- d) Un guante o manopla con círculos ópticos blancos, grises o amarillos en el exterior que da la apariencia de una pelota no es un equipo oficial y no debe ser utilizado. (Apéndice 4: Especificaciones del Guante).

### **2.4.2 ZAPATOS**

- a) Todos los miembros del equipo deben usar zapatos. Un zapato debe estar hecho



con parte superior de lona o cuero o materiales similares y estar completamente cerrados.

- b) Las suelas de los zapatos pueden ser lisas o tener goma blanda o dura tacos.
- c) Se pueden usar placas metálicas ordinarias en la suela y el talón si los clavos en las placas no están redondeados y no se extienden más de 1,9 cm. (3/4 pulg.) desde la suela o el talón del zapato.
- d) No se permiten clavos de plástico duro, nailon o poliuretano similares a un metal  
La placa de la suela y el talón está permitida en cualquier división en cualquier nivel de juego.
- e) Los zapatos con tacos desmontables que se atornillan al zapato no están permitido; sin embargo, se permiten los zapatos con tacos desmontables que se atornillan al zapato.
- f) Solo para jóvenes y lanzamiento rápido modificado, los tacos de metal no deben se usará en ninguna división en ningún nivel de juego.

#### **2.4.3 EQUIPO DE PROTECCIÓN**

- a) MÁSCARAS. Todos los receptores deben usar máscara, protector de garganta y casco. Un receptor (u otros miembros del equipo defensivo) debe usar una máscara, un protector de garganta y un casco mientras recibe lanzamientos de calentamiento desde el plato del lanzador, o en el área de calentamiento. Si la persona que atrapa el lanzamiento no usa la máscara, el protector de garganta y el casco, deben ser reemplazados por una persona que lo haga. Se puede usar una protección de alambre extendida unida a la máscara en lugar del protector de garganta. La máscara facial estilo portero de hockey sobre hielo está aprobada para su uso por un receptor. Si no hay un protector de garganta incorporado en la máscara, el accesorio de garganta debe agregarse a la máscara antes de usarla.
- b) MÁSCARAS FACIALES. Cualquier jugador defensivo u ofensivo puede usar un máscara/protector facial de plástico aprobado. Una máscara/protector facial que esté agrietada o deformada, o si el acolchado se ha deteriorado o falta, está prohibido su uso y debe retirarse del juego. Un receptor no puede usar la máscara/protector facial de plástico en lugar de la máscara normal con un protector de garganta.  
Un jugador defensivo que usa una máscara facial tiene la opción de usar una gorra.
- c) PROTECTORES CORPORALES. Un receptor (adulto y juvenil) debe usar un protector de cuerpo.
- d) ESPINILLERAS. Un receptor (adulto y juvenil) debe usar espinilleras protectores mientras está a la defensiva que ofrecerán protección a la rótula.
- e) PROTECTORES PROTECTORES DE PIERNAS/BRAZOS. Estos pueden ser usados por un bateador y un corredor-bateador.



## 2.5 UNIFORMES

### 2.5.1 UNIFORMES DE JUGADOR

Todos los jugadores de un equipo deben usar uniformes iguales en color, adorno y estilo. Un miembro del equipo en uniforme puede, por razones religiosas, usar una cubierta para la cabeza y vestimenta específica que no se ajuste a estas Reglas sin penalización. a) GORRAS

- i) Las gorras deben ser iguales, son obligatorias para todos los jugadores masculinos y deben usarse correctamente.
- ii) Las gorras, viseras y cintas para la cabeza son opcionales para las jugadoras y las jugadoras son libres de elegir cuál de estos desean usar. Cada uno debe ser del mismo color y estilo de los colores del uniforme del equipo. No se permiten viseras de plástico o duras.
- iii) Si un jugador defensivo usa un casco aprobado de un color similar al de la gorra del uniforme del equipo, no estará obligado a usar una gorra.

b) CAMISETAS INTERIORES

- i) Un jugador puede usar una camiseta interior de color uniforme (puede ser blanca). No es obligatorio que todos los jugadores usen una camiseta interior; sin embargo, si un jugador usa una, las que se usen deben ser iguales. Ningún jugador puede usar mangas desgarradas, deshilachadas o con aberturas en las camisetas interiores expuestas.
- ii) Un jugador puede usar una o dos mangas térmicas (compresión), siempre que cada una sea del mismo color sólido que sea un color del uniforme del equipo y que el color coincida con todas las demás camisetas interiores usadas por cualquier jugador de ese equipo.

c) PANTALONES/PANTALONES DESLIZANTES. Todos los pantalones de los jugadores deben ser largos

o cortos en estilo. Un jugador puede usar un par de pantalones deslizantes de color sólido uniforme. No es obligatorio que todos los jugadores usen pantalones deslizantes, pero si más de un jugador los usa, deben ser iguales en color y estilo, excepto las almohadillas deslizantes temporales, a presión o con velcro. Ningún jugador puede usar piernas desgarradas, deshilachadas o con aberturas en los pantalones deslizantes expuestos.

d) NÚMEROS. Un número arábigo de color contrastante de al menos \_\_\_\_\_ pero no más de 15.2 cm. (6 pulg.) de alto debe usarse en la parte posterior de todas las camisetas del uniforme. Nadie en una lista de equipo puede usar el mismo número o números idénticos (los números 1 y 01 son ejemplos de números idénticos). Solo se deben usar números enteros del 01 al 99. Un jugador sin número no podrá jugar.

- 
- e) **NOMBRES**. Los nombres individuales pueden llevarse encima de los números en la parte posterior de todas las camisetas del uniforme.
  - f) **YESOS**. Un yeso (yeso, metal u otras sustancias duras en su forma final) no puede usarse en un juego. Cualquier metal expuesto (que no sea un yeso) debe estar cubierto adecuadamente con un material blando, vendado y aprobado por el árbitro.
  - g) **ADORNOS QUE DISTRAEN**. Ningún artículo expuesto, incluyendo joyas, que el árbitro considere que distraen a los jugadores contrarios, pueden usarse o mostrarse. El árbitro debe exigir que se retire o cubra el artículo. Las pulseras y/o collares de alerta médica, si se consideran que distraen, deben pegarse al cuerpo de tal manera que la información de alerta médica sea visible.

## 2.6 UNIFORMES DE ENTRENADOR Y MÁNGER

Un entrenador y un mánager deben estar vestidos pulcramente, incluyendo el uso de calzado adecuado, o estar vestidos con el uniforme del equipo de acuerdo con el código de color del equipo. Si un entrenador o mánager elige usar una gorra, debe cumplir con la Regla 2.5.1 a).

## 2.7 EQUIPAMIENTO

Sin perjuicio de cualquier disposición de estas Reglas, la Comisión de Normas de Equipamiento de la WBSC se reserva el derecho de retener o retirar la aprobación de cualquier equipamiento que, a la sola determinación de la Comisión de Normas de Equipamiento de la WBSC, cambie significativamente el carácter del juego, afecte la seguridad de los participantes o espectadores o haga que el rendimiento de un jugador sea más un producto del equipamiento que la habilidad individual del jugador.

### EFFECTOS

Regla 2.4.2	Usar zapatos inadecuados
Regla 2.4.3 a)	Falla de un receptor al usar casco, máscara o protector de garganta
Reglas 2.4.3 c-d)	Falla al usar el equipamiento obligatorio
2.5.1	Uniforme inadecuado o uso inadecuado de un uniforme por un jugador
2.6	Vestimenta inadecuada por un entrenador
Efecto	Después de una advertencia del árbitro y una falla para cumplir o una repetición de la violación, un infractor será expulsado del juego.



## 3 PARTICIPANTES

### 3.1 DEFINICIONES

#### 3.1.1 COACH DE BASE

Una persona del equipo ofensivo que toma su posición en el campo y dentro del área del entrenador mientras su equipo está al bate.

#### 3.1.2 COACH Y MÁNGER

Un coach o mánger es responsable de las acciones de su equipo y de cada persona en la lista durante un juego. Un jugador puede ser un coach o mánger, como reemplazo de un coach ausente, removido o expulsado, o ser un coach jugador.

#### 3.1.3 JUGADOR DESIGNADO (JD)

Un jugador ofensivo titular que batea por el FLEX.

#### 3.1.4 EXPULSIÓN

El acto de cualquier árbitro de ordenar a una persona, oficial o cualquier miembro del equipo que abandone el juego y el campo por una violación de las reglas por el resto del juego.

#### 3.1.5 JUGADOR DE CAMPO

Cualquier jugador defensivo del equipo en el campo.

#### 3.1.6 JUGADOR FLEX (FLEX)

El jugador titular que figura en el puesto 10 ° en la tarjeta de alineación y por quien batea el JD. El FLEX puede jugar cualquier posición defensiva y puede entrar al juego en ofensiva solo en la posición de bateo del JD.

#### 3.1.7 REINGRESO ILEGAL

Se produce un reingreso ilegal cuando:

- a) un jugador titular regresa al juego en una posición diferente en la alineación;
- b) un sustituto vuelve a entrar en el juego, no como jugador de reemplazo;
- c) un jugador titular vuelve a entrar en el juego por segunda vez, no como un jugador de reemplazo;
- d) un jugador de reemplazo no elegible entra en el juego; o
- e) el FLEX entra al juego en ofensiva por un jugador que no sea el JD.



### 3.1.8 SUSTITUCIÓN NO REPORTADA

Una sustitución no reportada ocurre cuando un jugador entra al juego sin ser reportado al árbitro responsable como: a) un sustituto; b) un jugador elegible para entrar, regresar o permanecer en el juego bajo las disposiciones de la regla del jugador de reemplazo; c) un jugador declarado inelegible; o d) una reentrada ilegal.

### 3.1.9 JUGADOR NO ELEGIBLE

Un jugador que ya no puede participar en el juego como jugador porque ha sido removido por un árbitro. Un jugador inelegible puede continuar en el juego como entrenador o mánager.

### 3.1.10 JUGADOR DE REEMPLAZO NO ELEGIBLE

Un jugador de reemplazo inelegible es un jugador que no puede entrar al juego para reemplazar a un jugador retirado. Un jugador de reemplazo inelegible que entra al juego se considera una reentrada ilegal. Un jugador de reemplazo inelegible es aquel que:

- a) ha sido removido del juego por un árbitro por una Regla violación;
- b) está en la alineación actual; o
- c) no está en la alineación actual pero es elegible para volver a entrar al juego.

### 3.1.11 JUGADOR DE CUADRO

Un jugador defensivo, incluyendo al lanzador y al receptor, que generalmente se posiciona en cualquier lugar cerca o dentro de las líneas de las bases formando territorio fair. Un jugador que normalmente juega en los jardines puede ser considerado un jugador de cuadro si se mueve al área normalmente cubierta por los jugadores de cuadro.

### 3.1.12 TARJETA DE ALINEACIÓN

La lista de jugadores titulares, sustitutos y entrenador o mánager \_\_\_\_\_ que se le da al Árbitro en Jefe y/o al Árbitro de Plato y al anotador oficial antes del inicio del juego. El Árbitro de Plato retiene la tarjeta de alineación durante la duración del juego.

### 3.1.13 ALINEACIÓN

Los jugadores actualmente en el juego en ofensiva y defensiva, incluyendo al DP y al FLEX.



### **3.1.14 JUGADOR SÓLO OFENSIVO (JSO)**

Un jugador en el orden de bateo, que no sea el FLEX, para quien el DP está jugando a la defensa.

### **3.1.15 REINGRESO**

Cuando un jugador titular regresa al juego después de ser sustituido.

### **3.1.16 EXPULSIÓN DEL JUEGO**

Cuando un árbitro declara a un jugador inelegible para seguir participando en el juego como resultado de una violación de las reglas. Cualquier persona así expulsada puede seguir sentada en el banquillo, pero no puede participar más en el juego, excepto como entrenador o mánager.

### **3.1.17 JUGADOR SUSTITUTO**

Un jugador al que se le permite entrar en el juego por un jugador retirado.

### **3.1.18 LISTA**

La lista de todos los jugadores elegibles para ser incluidos en la tarjeta de alineación de un equipo.

### **3.1.19 JUGADOR TITULAR**

Un jugador que figura en la tarjeta de alineación que comienza el juego en el campo o al bate.

### **3.1.20 SUSTITUTO**

- a) Un jugador no titular que no ha estado en el juego que no sea como jugador de reemplazo.
- b) Un jugador titular que ha abandonado el juego una vez y que es elegible para regresar a la alineación.

### **3.1.21 MIEMBRO DEL EQUIPO**

Una persona autorizada a estar en el banquillo.

### **3.1.22 CORREDOR TEMPORAL**

Un jugador que puede correr por el receptor o el lanzador registrado que está en base con dos outs.

### **3.1.23 JUGADOR RETIRADO**

Un jugador que debe abandonar el juego debido a una lesión que está sangrando y no se puede detener en un tiempo razonable o cuando el uniforme del jugador se cubre de sangre.

### 3.2 ALINEACIÓN Y LISTAS



#### 3.2.1 TARJETA DE ALINEACIÓN

- a) La tarjeta de alineación contiene:
- i) el apellido, nombre, posición y número de uniforme de los jugadores titulares;
  - ii) el apellido, nombre y número de uniforme de cualquier sustituto disponible; y
  - iii) el apellido y nombre del entrenador principal.
- b) El nombre de un jugador no puede estar en la tarjeta de alineación a menos que el jugador esté presente en uniforme y en el dugout.
- c) Un jugador elegible de la lista puede ser agregado a la lista de sustitutos en cualquier momento durante el juego.
- d) Una lista masculina solo contendrá jugadores masculinos y una lista femenina solo jugadoras femeninas.
- e) Si un número de uniforme se da incorrectamente en la tarjeta de alineación, se puede hacer un cambio sin penalización. Si un jugador que usa un número incorrecto viola alguna Regla, esa violación de la Regla tiene precedencia y debe aplicarse. Si el jugador permanece en el juego después de la violación, el número debe corregirse antes de que pueda continuar el juego.

#### 3.2.2 JUGADORES

- a) Cada equipo debe tener un mínimo de nueve (9) jugadores en la línea en todo momento. Usando el DP, un equipo debe tener diez (10) jugadores listados en la alineación. El DP debe ser declarado en la tarjeta de alineación inicial.
- i) Las posiciones de los jugadores defensivos son lanzador (F1), receptor (F2), jugador de primera base (F3), jugador de segunda base (F4), tercera jugadora de base (F5), campocorto (F6), jardinero izquierdo (F7), centro jardinero (F8) y jardinero derecho (F9).
  - ii) Las posiciones de los jugadores defensivos con 10 jugadores son las mismas que un equipo de nueve (9) jugadores más el DP.
- b) Los jugadores del equipo en el campo pueden estar estacionados en cualquier lugar en territorio justo al comienzo de cada lanzamiento, excepto el receptor que debe estar en la caja del receptor y el lanzador que debe estar en una posición de lanzamiento legal o en el círculo de lanzamiento cuando el árbitro pone la bola en juego.
- c) Un equipo debe tener el número requerido de jugadores elegibles en la alineación en todo momento para continuar un juego.



### **3.2.3 JUGADORES INICIALES**

- a) Un jugador inicial es oficial una vez que la tarjeta de alineación ha sido confirmada por el entrenador o mánager del equipo y el árbitro de Plato en la reunión previa al juego en el plato de home.
- b) Los nombres, números de uniforme y posiciones pueden ingresarse en la tarjeta de alineación antes de la reunión previa al juego.
- c) En caso de lesión o enfermedad, el entrenador o mánager del equipo \_\_\_\_\_ puede realizar cambios en la tarjeta de alineación en la reunión en el plato de home antes de que las alineaciones se declaren oficiales. Un sustituto listado puede ocupar el lugar de un jugador inicial enfermo o lesionado cuyo nombre está en la alineación inicial de su equipo, y se le consideraría el jugador inicial y el otro jugador puede ser un sustituto.
- d) El jugador inicial así cambiado en la reunión en el plato de home puede entrar al juego como sustituto en cualquier momento posterior del juego.
- e) Todos los jugadores iniciales, incluidos el DP y el FLEX, pueden ser sustituidos y volver a entrar en la alineación una vez y deben permanecer en la misma posición de bateo siempre que estén en la alineación. Una violación de esta regla se considera una reentrada ilegal.

### **3.2.4 JUGADOR DESIGNADO (DP)**

- a) Un DP puede batear por cualquier jugador defensivo.
- b) El DP puede jugar a la defensa por cualquier jugador, incluido el FLEX.
  - i) Si el DP juega a la defensa por un jugador que no sea el Jugador Flex Player, ese jugador continúa bateando y se identifica como el OPO. El OPO no se considera que ha abandonado el juego y continúa bateando pero no juega a la defensa.
  - ii) Cuando el DP juega a la defensa por el FLEX, esto se trata como una sustitución para el FLEX o el sustituto del FLEX y debe informarse al árbitro. El DP puede jugar a la defensa para el FLEX cualquier número de veces.
  - iii) Cuando el DP juega a la defensa para el FLEX, la alineación vuelve a nueve (9) jugadores y el juego puede terminar legalmente con nueve (9) jugadores.
  - iv) La alineación de un equipo puede volver a diez (10) jugadores: 1) ingresando un sustituto en la posición FLEX; o 2) volviendo a ingresar el FLEX inicial original en el FLEX posición.
- c) El DP y el FLEX no pueden estar en el juego a la ofensiva al mismo tiempo.



### 3.2.5 FLEX

- a) Si un equipo declara el uso de un DP, el equipo debe nombrar un FLEX en la tarjeta de alineación.
- b) El FLEX se coloca en la posición de no bateo (10º) en la alineación inicial inmediatamente después de las primeras nueve (9) posiciones de bateo y puede jugar cualquier posición defensiva.
- c) El FLEX puede entrar al juego en ofensiva solo por el DP.
  - i) La alineación pasa a nueve (9) jugadores cuando el FLEX entra al juego en ofensiva. El equipo puede terminar el juego con nueve (9) jugadores en la alineación.
  - ii) El FLEX puede entrar en la alineación en la posición de bateo del DP cualquier número de veces. Esto se trata como una sustitución para el DP o los sustitutos del DP y debe informarse al árbitro del plato.
  - iii) La alineación de un equipo puede volver a diez (10) jugadores ~~respon~~ sustituto en la posición de DP y colocar el FLEX en la posición de FLEX; o
- 2. reingresar al DP inicial original y colocar el FLEX en la posición de FLEX.
- d) Un FLEX que entra al juego en ofensiva por un jugador que no sea el DP se considera una reentrada ilegal.

### 3.2.6 EL JUGADOR DE REEMPLAZO

- a) Un jugador de reemplazo puede entrar al juego por un retirado jugador.
- b) El jugador retirado no debe regresar al juego hasta que todo el sangrado cese, la lesión se limpie y se cubra y, si es necesario, se reemplace el uniforme, tenga o no la camisa del uniforme un número diferente. No hay penalización por usar un número diferente; sin embargo, el árbitro del plato debe ser informado del cambio de números.
- c) Un jugador de reemplazo puede jugar por el jugador retirado por el resto de la entrada en progreso y por la siguiente entrada completa. El jugador retirado puede regresar al juego en cualquier momento durante este período sin ser tratado como una sustitución. Un jugador de reemplazo no se considera un sustituto. Si el jugador retirado no puede regresar después del resto de la entrada y después de la finalización de la siguiente entrada completa, se debe hacer una sustitución legal.
- d) Un entrenador o mánager del equipo debe notificar al árbitro del plato de todas las sustituciones en la tarjeta de alineación. Una apelación adecuada del fracaso



hacerlo para que se mantenga resultará en que ese jugador sea declarado una sustitución no informada.

- e) Un jugador de reemplazo puede ser:
- i) un sustituto listado que aún no ha estado en el juego;
  - ii) un sustituto listado que ha estado en el juego pero posteriormente sustituido del juego; o
  - iii) un jugador titular que ya no está en la alineación y que ya no es ya no es elegible para volver a entrar al juego.

### **3.2.7 CORREDOR TEMPORAL**

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

- a) el uso de un corredor temporal es opcional para el ofensivo equipo;
- b) el corredor temporal puede usarse en cualquier momento después del segundo ocurre el out;
- c) el corredor temporal es el jugador programado para batear último y que no está en base en el momento en que se toma la opción.

Si se utiliza un jugador incorrecto como corredor temporal, el corredor será eliminado si el equipo defensivo realiza una apelación adecuada después de que se realice un lanzamiento o una jugada y la apelación se confirme. Se puede hacer una apelación adecuada en cualquier momento en que el corredor incorrecto esté en base. Si la ofensiva coloca al corredor correcto en base antes de que se haga una apelación adecuada, no hay penalización.

### **3.2.8 ENTRANDO AL JUEGO (SUSTITUCIONES)**

- a) Un sustituto nombrado en la tarjeta de alineación puede tomar el lugar de cualquier jugador en la alineación. Se pueden hacer múltiples sustituciones para el jugador que está listado en la alineación inicial, pero ningún sustituto puede regresar al juego después de ser sustituido excepto como jugador o entrenador de reemplazo. Un sustituto que reingresa al juego como jugador se considera una reentrada ilegal.
- b) Un jugador titular y sus sustitutos no pueden estar en el juego al mismo tiempo.
- c) Una sustitución debe tener lugar solo cuando la bola está muerta. El entrenador o mánager debe notificar inmediatamente al árbitro del plato antes de que se haga la sustitución. El sustituto no es legalmente



en el juego hasta que se haya realizado un lanzamiento o una jugada. El árbitro de home notificará al anotador oficial del cambio.

- d) Cualquier sustituto que haya entrado al juego pero no haya sido reportado al árbitro de home se convierte en una sustitución no reportada.
- e) No hay infracción si el mánager, el entrenador o el jugador infractor notifica al árbitro de home antes de la apelación del equipo ofendido.
- f) Si una lesión impide que un bateador, un corredor-bateador o un corredor avance a una base otorgada y la bola está muerta, el bateador-corredor o corredor puede ser sustituido. El sustituto podrá proceder a las bases otorgadas. El sustituto debe tocar cualquier base(s) otorgada(s) o base(s) omitida(s) no tocada(s) previamente.
- g) Un jugador inelegible no puede regresar al juego como jugador.

### 3.3 APELACIONES

- a) Una apelación debe ser hecha por un mánager o entrenador antes de que un árbitro pueda considerar y tomar una ~~decisión~~ sustitución no reportada;
- una reentrada ilegal; o
  - un jugador ilegible.
- b) Una apelación por lo anterior puede hacerse en cualquier momento mientras el jugador esté en el juego.

### EFFECTOS

Regla 3.2.2 a, 3.2.3 c y 3.2.6 c Fallo al completar un juego con el número requerido de jugadores.

Efecto El juego se declara perdido para el equipo no infractor.

Regla 3.1.9 a-b, 3.2.4 b ii, 3.2.5 c ii, 3.2.6 d y 3.2.8 a-e Sustitución no reportada de:  
a) un sustituto; o  
b) un jugador bajo la regla del jugador de reemplazo.

- 
- |               |   |
|---------------|---|
| <b>Efecto</b> | <p>a) Un sustituto no reportado puede serapelado.</p> <p>b) La apelación debe ser llevada a la atención del árbitro responsable mientras el sustituto no reportado está en el juego.</p> <p>c) Una vez que se ha lanzado un lanzamiento o se ha realizado una jugada y se ha descubierto al sustituto no reportado, el jugador es declarado jugador inelegible.</p> <p>d) Un sustituto legal debe reemplazar al jugador inelegible. Si el equipo en infracción no tiene un sustituto legal, el juego se pierde a favor del equipo no infractor.</p> <p>e) Si el sustituto no reportado esapelado correctamente mientras <b>está al bate, un sustituto legal asumirá la cuenta de bolas y strikes.</b> i. <small>Todo el juego completado antes del descubrimiento de la apelación exitosa de un sustituto no reportado es legal; sin embargo, si el sustituto no reportado batea, llega a la base o anota, luego es descubierto, una correcta apelación se hace y se confirma antes de que se lance un lanzamiento al siguiente bateador, o al final del juego y antes de que los árbitros abandonen el campo, todos los corredores regresarán a la base ocupada en el momento del lanzamiento y el sustituto no reportado es eliminado.</small></p> <p>ii. Cada out realizado mientras un sustituto no reportado está en el juego se mantendrá.</p> <p>f) Si se descubre un sustituto no reportado en la defensa y después de hacer una jugada o si el jugador es un lanzador lanza y se hace y se confirma una apelación adecuada, el jugador es declarado inelegible y el equipo ofensivo tiene la opción de 1) tomar el resultado de la jugada o 2) hacer que el bateador regrese a batear y asuma la cuenta de bolas y strikes del bateador antes del descubrimiento y la apelación exitosa del sustituto no reportado. Cada corredor regresaría a la base ocupada antes de la jugada o el lanzamiento.</p> <p>g) Despuéss de una apelación confirmada por un sustituto no reportado o una reentrada ilegal, el jugador original o su sustituto se considera que han abandonado el juego.</p> <p>h) Un sustituto que es una reentrada ilegal estará sujeto a la sanción por la infracción involucrada.</p> <p>i) Un sustituto que es un jugador inelegible declarado recibirá la sanción por esa infracción.</p> |
|---------------|---|
- 

**Regla 3.1.9,  
3.1.12, 3.2.5 d  
y 3.2.8** Reentrada ilegal

---

**Efecto**

1. Esto está sujeto a apelación, la cual puede hacerse en cualquier momento mientras el jugador reingresado ilegalmente esté en el juego y no tiene que hacerse antes del siguiente lanzamiento.
- El entrenador principal nombrado en la tarjeta de alineación y el jugador reingresado ilegalmente son expulsados.
  - Un sustituto legal debe reemplazar al jugador ilegal reingresado expulsado antes de que el juego pueda continuar.
  - Se debe nombrar un nuevo entrenador principal.
  - Si el reingreso ilegal es también un sustituto no reportado, ambos efectos deben ser aplicados.
  - Si un reingreso ilegal no esapelado y si esto resulta en que tanto el reingreso ilegal como el jugador original permanezcan en el juego con el resultado de que varios jugadores consecutivos en el orden de bateo se conviertan en **reingresos ilegales**, más reciente puede ser apelado y si la apelación es exitosa, este jugador y el entrenador principal serán expulsados;
  - los Efectos para una sustitución ilegal también aplican;
  - un sustituto legal debe ser ingresado al juego por el jugador expulsado y un nuevo entrenador principal nombrado; y
  - todos los otros reingresos ilegales que no son el sujeto directo de la apelación deben regresar a su posición original en el orden de bateo sin ser considerados un reingreso ilegal y todas las jugadas se mantienen, excepto como se indica.

Si el FLEX entra en ofensiva por un jugador que no sea el DP, es uno de dos o más reingresos ilegales y está en base al momento de la apelación, aunque el FLEX no sea el sujeto directo de la apelación, el FLEX será removido de la base y regresado a la 10<sup>va</sup> posición en la tarjeta de alineación.

Esto no es un out adicional. El FLEX que es removido de una base no es reemplazado por otro corredor.

**Regla del Jugador No Elegible 3.1.10 c y 3.1.11**

Jugador no elegible regresando al juego

**Efecto**

Cuando un jugador No Elegible declarado regresa al juego, se declara una pérdida en favor del equipo no infractor.



### **3.4 ENTRENADORES Y MÁNAGERS**

#### **3.4.1 EN GENERAL**

- a) Un entrenador o mánager es responsable de notificar al Árbitro de Plato cuando ocurre un cambio en la alineación.
- b) Un jugador, entrenador o mánager no puede usar lenguaje o gestos que reflejen negativamente a un jugador, Árbitro, espectador o a los jugadores, entrenador o mánager de otro equipo.
- c) No se utilizará ningún equipo de comunicación durante un juego entre o entre:
  - i) un entrenador o mánager en el campo de juego;
  - ii) un entrenador o mánager y el banquillo;
  - iii) un entrenador o mánager y cualquier jugador; o
  - iv) el área de espectadores y el campo de juego, incluyendo el banquillo, un entrenador, mánager y un jugador.
- d) Un entrenador o mánager del equipo defensivo puede ser un entrenador que no juega y que permanece en el banquillo o un entrenador o mánager que juega y que entra al juego como jugador.
- e) Un entrenador o mánager que juega en un juego puede dar dirección y asistencia a su equipo durante el juego, verbalmente y mediante señales, pero no con equipos de comunicación.
- f) Un entrenador o mánager solo se dirigirá a los miembros de su equipo.

#### **3.4.2 ENTRENADOR PRINCIPAL**

- a) El entrenador principal es responsable de firmar la tarjeta de alineación.
- b) En caso de que el entrenador principal sea expulsado de un juego, deberá presentar al Árbitro de Plato el nombre de la persona que

#### **3.4.3 ASISTENTES DE BASE**

- a) Se permite que hasta dos asistentes de base den palabras de asistencia y dirección a los miembros de su equipo mientras están al bate.
  - i) Cada asistente de base debe permanecer con ambos pies dentro de los límites del cuadro de su asistente. Uno debe estar estacionado cerca de la primera base y otro cerca de la tercera base.
  - ii) Un asistente de base puede salir del cuadro de su asistente para evitar a un fildeador o para indicarle a un corredor que se deslice, avance o regrese a una base, siempre y cuando no interfiera con el juego.
- b) Mientras está en el cuadro de su asistente, un asistente de base puede sostener un libro de anotaciones no electrónico ni reflectante, un bolígrafo, un lápiz y/o un indicador, todos los cuales se utilizarán solo para fines de llevar el puntaje o llevar registros.

- c) Un jugador de edad juvenil que entrena en la primera o tercera base las casetas de entrenador y un representante de edad juvenil que participa como recogepelotas mientras está en el campo o en el banquillo deben usar un casco aprobado.



## EFFECTOS

Regla 3.4	Violación de las responsabilidades del entrenador.
Efecto	Se debe emitir una advertencia por la primera infracción. Cualquier infracción posterior por parte de un mánager o <u>entrenador</u> de <u>el mismo equipo</u> debe resultar en la expulsión de ese <u>mánager o entrenador</u> .
Regla 3.4.3 c	Fallo del jugador de edad juvenil que entrena en la caja del entrenador para usar un casco.
Efecto	Después de una advertencia por una violación repetida, el juvenil el jugador debe ser expulsado.

## 3.5 PERSONAL DEL EQUIPO

### 3.5.1 EN GENERAL

- a) Ningún miembro del equipo puede disputar ninguna decisión de juicio de un Árbitro.
- b) Durante un juego o cuando un lanzador está calentando, una persona o miembro del equipo permitido en el banquillo debe permanecer dentro del banquillo o del bullpen, excepto cuando estas Reglas lo permitan o cuando lo considere justificado un Árbitro. Esto incluye a los jugadores que no sean el bateador en cubierta (que debe permanecer en el círculo en cubierta) al comienzo del juego, entre entradas o cuando un lanzador está calentando. No se permite fumar, consumir alcohol o usar tabaco de mascar en el banquillo o en el área designada.
- i) Si el bulpen está dentro del campo de juego, se permite un máximo de cuatro personal, un lanzador, un receptor, un observador y un entrenador.
- ii) Mientras esté presente en el bulpen:
- a) el entrenador solo puede entrenar a los jugadores en el bullpen; y
- b) ni el entrenador ni los jugadores pueden interactuar con o dirigir a los participantes activos del juego en el campo de juego.
- c) Un miembro del equipo no debe:



- i) hacer o permitir que otra persona haga o cause que se hizo un comentario despectivo o insultante a o sobre un jugador, entrenador o mánager contrario, oficial o espectador; o
- ii) cometer cualquier acto que se considere antideportivo conducta.

## EFFECTOS

---

Regla 3.5.1 a) 3.5.1 b)	Disputar el juicio del árbitro y la conducta en el banquillo
Efecto	a) La primera infracción es una advertencia al equipo. b) Una reincidencia resultará en la expulsión de esa persona. _____
Regla 3.5.1 b) ii) b)	La primera infracción es una advertencia. Una segunda violación resultará en la expulsión del entrenador o jugador infractor. _____
Regla 3.5.1 c)	Conducta antideportiva
Efecto	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Para una primera infracción, se puede advertir al infractor.<ul style="list-style-type: none"><li>i. Si la primera infracción es grave, el árbitro expulsará al infractor.</li><li>ii. Por una segunda infracción, el infractor es expulsado.</li></ul></li><li>b) Un miembro del equipo expulsado del juego deberá ir directamente al vestuario por el resto del juego o abandonar el campo.</li><li>c) El hecho de que una persona expulsada no abandone el juego inmediatamente justificará la pérdida del juego.</li><li>d) Un árbitro oficiante puede reportar a un miembro del equipo por conducta ofensiva, lenguaje, comportamiento o abuso físico en cualquier momento durante un juego o después de que un juego haya sido llamado, en cuyo caso la persona involucrada comparecerá ante la organización bajo la cual se juega el juego o la competencia.</li></ul> _____

## 3.6 ÁRBITROS

### 3.6.1 PODER Y DEBERES

Los árbitros son los representantes de la WBSC, liga u \_\_\_\_\_ organización por la cual han sido asignados a un juego en particular, y como tales están autorizados y obligados a hacer cumplir estas Reglas. Tienen el poder de ordenar a un jugador, entrenador o mánager que



hacer o no hacer cualquier acto que a su juicio sea necesario para dar fuerza y efecto a una o todas estas Reglas e imponer Efectos como aquí se prescribe. El Árbitro de Home tiene la autoridad para tomar una decisión sobre cualquier situación no cubierta específicamente por las Reglas.

### 3.6.2 EL ÁRBITRO DE HOME

El Árbitro de Home tiene las siguientes responsabilidades: a) decidir únicamente sobre la aptitud del campo de juego para un juego; b) tomar una posición detrás del plato de home y detrás del receptor; c) tener plena responsabilidad y ser responsable de la conducta adecuada del juego;

- d) cantar todas las bolas y strikes;
- e) por acuerdo y en cooperación con el(s) Árbitro(s) de Base, cantar jugadas, bolas bateadas, buenas o malas, bolas atrapadas legales o ilegales.

En jugadas que requieran que un Árbitro de Base abandone el cuadro interior, el Árbitro de Home asumirá las funciones normalmente requeridas del Árbitro de Base de acuerdo con el sistema de Árbitros relevante;

- f) determinar y declarar si:
- i) un bateador toca una bola; o
- ii) una bola bateada toca a la persona o la ropa del bateador; g) tomar decisiones de base cuando sea necesario; h) determinar cuándo se pierde un juego; e i) asumir todas las funciones cuando se le asigne como un solo Árbitro a un juego.

### 3.6.3 EL ÁRBITRO DE BASE

- a) Un Árbitro de Base tomará las posiciones en el campo de juego que se requieran de acuerdo con los sistemas de Árbitros relevantes.

- b) Un Árbitro de Base ayudará al Árbitro de Home en todo lo posible para hacer cumplir estas Reglas.

### 3.6.4 RESPONSABILIDADES DE UN ÁRBITRO ÚNICO

Si solo se asigna un Árbitro, sus deberes y jurisdicción se extenderán a todos los asuntos bajo estas Reglas. La posición inicial del Árbitro para cada lanzamiento será desde detrás del plato de home y detrás del receptor. En cada bola bateada o jugada que se desarrolle, el Árbitro se moverá desde detrás del plato hacia el cuadro interior para obtener la mejor posición para cualquier jugada que se desarrolle.

### 3.6.5 CAMBIO DE ÁRBITROS

Un Árbitro no puede ser cambiado durante un juego por el consentimiento de los equipos a menos que esté incapacitado por lesión o enfermedad.



### **3.6.6 DECISIÓN DEL ÁRBITRO**

- a) No se apelará ninguna decisión de ningún árbitro sobre el

motivo de que no fueron correctos en su conclusión sobre si una bola bateada fue buena o mala, un corredor a salvo o fuera, una bola lanzada un strike o bola o en cualquier jugada que implique precisión de juicio. Ninguna decisión tomada por un árbitro será revocada, excepto cuando el árbitro esté convencido de que viola una de estas Reglas. En caso de que el entrenador o el mánager de cualquiera de los equipos busque

una revocación de una decisión basada únicamente en un punto de las Reglas, el árbitro cuya decisión esté en cuestión, en caso de duda, consultará con sus asociados antes de tomar cualquier medida. Solo el entrenador o el mánager de un equipo está legalmente facultado para protestar una decisión y buscar su revocación alegando que está en conflicto con estas Reglas.

- b) Bajo ninguna circunstancia, ningún árbitro buscará revocar una decisión tomada por sus asociados o criticar o interferir con las funciones de sus asociados, a menos que se lo pidan.
- c) Los árbitros, en consulta, pueden rectificar cualquier situación en la que la revocación de la decisión de un árbitro o una llamada tardía de un árbitro pone en peligro a un bateador-corredor o corredor o coloca al equipo defensivo en desventaja. Esta corrección no es posible después de que se haya lanzado un lanzamiento legal o ilegal, o si todos los jugadores del equipo defensivo han abandonado el territorio válido.

### **3.6.7 SUSPENSIÓN DEL JUEGO**

- a) Un árbitro suspenderá el juego cuando, a su juicio, las condiciones justifiquen tal acción.
- b) El juego se suspenderá cuando el último árbitro abandone su posición para cepillar el plato o para realizar otras tareas no directamente relacionadas con el llamado de jugadas.
- c) El árbitro del plato suspenderá el juego siempre que un bateador o el lanzador se salga de posición por una razón legítima.
- d) Un árbitro no cantará "TIEMPO" después de que el lanzador haya comenzado el movimiento de lanzamiento.
- e) Un árbitro no cantará "TIEMPO" mientras haya una jugada en curso.
- f) En caso de lesión, excepto a juicio de los árbitros con una lesión grave lesión (que puede poner al jugador en peligro), no se cantará "TIEMPO" hasta que se hayan completado todas las jugadas en curso o los corredores hayan sido retenidos en su base.
- g) Los árbitros no suspenderán el juego a petición de un jugador, entrenador o el mánager hasta que se haya completado toda la acción en curso por parte de ambos equipos.

**EFFECTO**

Regla 3.6.7	Suspensión del juego. Tiempo muerto debido a una seria lesión que pone a un jugador en peligro.
Efecto	En caso de lesión, cuando se canta "TIEMPO", la bola está muerta y a un corredor(es) se le puede otorgar una base o bases que habrían hecho si, a juicio del árbitro, la lesión no hubiera ocurrido.

**3.7 ANOTADORES/LLEVADORES DE PUNTUACIÓN****3.7.1 RESPONSABILIDADES DEL ANOTADOR OFICIAL**

El anotador/llevador de puntuación oficial:

- a) preparar o hacer que se preparen y mantener registros de un juego como se estipula en estas Reglas;
- b) ser la única autoridad para todas las decisiones de puntuación que impliquen juicio;
- c) determinar si el avance de un bateador-corredor a primera base es el resultado de un hit o un error; y
- d) no tomar una decisión de puntuación que sea inconsistente o esté en conflicto con estas Reglas o la decisión de un Árbitro.

## 4 LANZAMIENTO

**4.1 DEFINICIONES****4.1.1 CONFERENCIA DEFENSIVA COBRADA**

Cuando un Árbitro concede tiempo al equipo defensivo o suspende el juego para permitir:

- a) un equipo defensivo miembro para entrar al campo de juego para comunicarse con cualquier fildeador; o
- b) un fildeador para ir al dugout y darle a un Árbitro una razón para creer que se recibieron instrucciones.

**4.1.2 SALTO DE CUERVO**

Dónde:

- a) el lanzador se impulsa desde un lugar que no sea la placa del lanzador para lanzar la bola; o
- b) el lanzador se baja de la placa del lanzador estableciendo una segunda



ímpetu (o punto de partida) y luego se impulsa desde el nuevo punto de partida y completa el lanzamiento.

#### **4.1.3 LANZADOR ILEGAL**

Un jugador legalmente en el juego pero que no puede lanzar como resultado de haber sido removido de la posición de lanzamiento por un Árbitro.

#### **4.1.4 SALTO**

¿Dónde:

- a) el lanzador se eleva en el aire en su movimiento inicial por un empujón desde la placa del lanzador sin involucrar un salto de cuervo;
- b) el pie de pivote del lanzador puede empujar y/o seguir adelante con esta acción continua y el movimiento hacia adelante del lanzador hace que todo su cuerpo (incluido el pie de pivote y el pie que no es de pivote) esté en el aire al mismo tiempo y se mueva hacia el plato de home; y
- c) el lanzamiento se completa cuando el lanzador aterriza y con un movimiento continuo entrega la bola al plato.

#### **4.1.5 BOLA PASADA**

Un lanzamiento que debería haber sido sostenido o controlado por el receptor con un esfuerzo ordinario.

#### **4.1.6 LANZAMIENTO**

Cuando el lanzador entrega la bola al bateador.

#### **4.1.7 PIE DE PIVOTE**

El pie con el que el lanzador se impulsa desde la placa del lanzador.

#### **4.1.8 LANZAMIENTO DE RETORNO RÁPIDO**

Un lanzamiento hecho con el intento obvio de atrapar al bateador desprevenido para el lanzamiento antes de que el bateador tome una posición deseada en la caja de bateo o mientras está desequilibrado como resultado del lanzamiento anterior.

#### **4.1.9 LANZAMIENTO DE HONDA**

Un lanzamiento donde el lanzador deja caer su brazo de lanzamiento hacia un lado y hacia atrás antes de comenzar una acción rápida de honda y acelerar con su movimiento hacia adelante. Para ser un lanzamiento legal, el lanzador debe soltar la bola en el primer movimiento hacia adelante que pase la cadera y no hacer una revolución completa del brazo de lanzamiento. Un lanzamiento de honda es legal en lanzamiento rápido pero no en lanzamiento modificado.



## 4.2 CONFERENCIA DEFENSIVA

### 4.2.1 CONFERENCIA DEFENSIVA SOLICITADA

- a) Un equipo defensivo tiene solo tres (3) defensivas solicitadas conferencias en un juego de siete entradas.
- b) Las conferencias defensivas solicitadas son acumulativas y no comienzan de nuevo cuando un nuevo lanzador entra al juego.
- c) Las conferencias defensivas solicitadas no tomadas en las siete entradas no se trasladan a los juegos de entradas adicionales.
- d) Solo hay una conferencia defensiva solicitada por cada entrada adicional en un juego de entradas adicionales. Una conferencia defensiva solicitada no tomada en una entrada adicional de un juego no puede ser transferida a ninguna entrada adicional posterior.
- e) Una conferencia defensiva solicitada termina cuando el equipo defensivo el entrenador o el mánager cruza la línea de falta y regresa al dugout o un jugador de cuadro regresa al campo.
- f) Una conferencia incluye a los jugadores en el campo que abandonan su posición y van al dugout para recibir instrucciones, ya sea que se haya solicitado o no "TIEMPO".

#### EFFECTO

Regla 4.2.1 a Conferencias Defensivas Excesivas.

Efecto

Para la cuarta y cada conferencia defensiva solicitada adicional en un juego de siete entradas o para cualquier conferencia defensiva solicitada en exceso de una por entrada en un juego de entradas adicionales, el lanzador en el juego durante la conferencia se declara un lanzador ilegal que no puede lanzar de nuevo por el resto del juego, pero puede jugar otra posición de fildeo.

### 4.2.2 ¿QUÉ NO ES UNA CONFERENCIA DEFENSIVA SOLICITADA?

- Una conferencia no es una conferencia defensiva solicitada cuando:
- a) un mánager o entrenador del equipo defensivo informa un lanzamiento cambio al árbitro principal antes o después de comunicarse con el lanzador;
  - b) un mánager o entrenador informa desde el dugout una sustitución al Árbitro Principal y después de hacer el cambio cruza el línea de falta para hablar con el lanzador o cualquier jugador de cuadro;
  - c) uno o más miembros del equipo defensivo y al menos un jugador de cuadro conferencian durante una conferencia ofensiva solicitada siempre y cuando todos

- 
- los fildeadores están en posición y listos para reanudar el juego cuando la ofensiva esté lista;
  - d) las instrucciones se comunican desde el dugout;
  - e) un mánager o \_\_\_\_\_entrenador que juega en el juego se reúne con un fildeador.
- El árbitro puede controlar las reuniones entre el mánager o \_\_\_\_\_entrenador\_en juego y un lanzador emitiendo una advertencia y si continúa, expulsando al mánager o entrenador en juego; o
- f) un árbitro ha suspendido el juego.

#### **4.3 REQUISITOS LEGALES DE LANZAMIENTO**

##### **4.3.1 ACCIÓN PRELIMINAR ANTES DE REALIZAR UN LANZAMIENTO**

- Antes de realizar un lanzamiento, deben ocurrir las siguientes acciones.
- a) Todos los jugadores deben estar colocados en territorio fair, y el receptor debe estar en la caja del receptor y en posición para recibir el lanzamiento.
  - b) El lanzador debe tener posesión de la bola y estar sobre o cerca de la placa del lanzador.
  - c) El lanzador debe tener el pie de pivote en contacto con la placa del lanzador y ambos pies dentro de los 61.0 cm. (24 pulgadas) de longitud de la placa del lanzador. Las caderas deben estar alineadas con la primera y la tercera base.  
(Solo MP: El lanzador debe tener ambos pies en contacto con la placa del lanzador y dentro de los 61.0 cm. (24 pulgadas) de longitud de la placa del lanzador. Los hombros deben estar en línea con la primera y la tercera base).
  - d) El lanzador debe tomar, o aparentar tomar, una señal del receptor mientras está legalmente en contacto con la placa del lanzador con las manos separadas y la bola en el guante o en la mano de lanzar.
  - e) El lanzador debe, después de tomar la señal, llevar todo su cuerpo a una parada completa con la bola en ambas manos frente al cuerpo. El pie de paso (no pivote) debe estar estacionario al inicio y durante la pausa. El pie de paso (no pivote) solo puede moverse hacia adelante con el inicio del lanzamiento. Cualquier movimiento hacia atrás del pie de paso no pivote durante o después de la pausa es una acción ilegal. Esta posición debe mantenerse durante no menos de dos (2) segundos y no más de cinco (5) segundos antes de soltar la bola. Mantener la bola en ambas manos a un lado del cuerpo se considera frente al cuerpo.  
(Solo MP: Esta posición debe mantenerse durante no menos de dos (2)

segundos y no más de diez (10) segundos antes de soltar la bola.)



#### 4.3.2 INICIO DEL LANZAMIENTO

a) El lanzamiento comienza cuando se quita una mano de la bola, o

el lanzador hace cualquier movimiento que sea parte del impulso del lanzador. El lanzador no puede usar un movimiento de lanzamiento en el que, después de estar en la posición de lanzamiento con la bola en ambas manos, hacen un balanceo hacia atrás y hacia adelante y devuelven la bola a ambas manos frente al cuerpo.

b) El pie de pivoté debe permanecer en contacto con la placa del

lanzador antes del inicio del lanzamiento. Levantar el pie de pivoté de la placa del lanzador y devolverlo a la placa, o crear un movimiento de balanceo, es un acto ilegal.

(Solo MP: Ambos pies deben permanecer en contacto con la placa del lanzador antes del inicio del lanzamiento. Levantar el pie de pivoté de la placa del lanzador y devolverlo a la placa, creando un balanceo, movimiento, es un acto ilegal.)

#### 4.3.3 ENTREGA LEGAL

##### LANZAMIENTO RÁPIDO

Todo lo siguiente debe ocurrir para que un lanzamiento sea un lanzamiento legal. a) El lanzador debe entregar inmediatamente la bola al bateador

al hacer cualquier movimiento para lanzar.

b) El lanzador solo debe hacer una revolución en el lanzamiento de

molino de viento. Sin embargo, el lanzador puede dejar caer el brazo de lanzamiento hacia el lado y hacia atrás antes de comenzar el movimiento de molino de viento o tirachinas. Esto permite que el brazo de lanzamiento pase la cadera dos veces usando el movimiento de molino de viento, pero solo una vez en un movimiento de tirachinas.

c) La entrega debe ser un movimiento por debajo del brazo con la mano debajo de la cadera, la muñeca no más lejos del cuerpo que el codo y sin detener o invertir el movimiento hacia adelante.

d) La liberación de la bola y el seguimiento de la mano y la muñeca deben ser hacia adelante y más allá de la línea recta del cuerpo.

e) En el acto de entregar la bola, el lanzador puede dar un paso

con el pie que pisa (no pivoté) simultáneamente con la liberación de la bola. El paso debe ser hacia adelante hacia el plato de home y dentro de los 61.0 cm. (24 in.) de longitud de la placa del lanzador. No es un paso si el lanzador desliza cualquier pie a través de la placa del lanzador, siempre que se mantenga el contacto con la placa y no haya movimiento hacia atrás fuera de la placa.

- 
- f) El pie de pivote debe permanecer en contacto con la placa del lanzador, impulsarse y alejarse de la placa del lanzador o estar en el aire antes de que el pie que avanza (no pivote) toque el suelo. El lanzador puede saltar desde la placa del lanzador, aterrizar y, con un movimiento continuo, lanzar la bola al bateador. El pie de pivote puede seguir con la acción continua del lanzador.
  - g) Todo movimiento del brazo de lanzamiento debe ser continuo mientras el lanzador pisa, empuja o salta desde la placa del lanzador.
  - h) El impulso del lanzador para arrastrar, saltar o brincar debe comenzar desde la placa del lanzador. El lanzador no debe saltar ni impulsarse desde ningún lugar que no sea la placa del lanzador.
  - i) El brazo del lanzador al soltar la bola puede seguir adelante, siempre que el movimiento de preparación no continúe.
  - j) El lanzador debe lanzar la bola al bateador de manera que no deje caer, ruede o bote deliberadamente la bola para evitar que el bateador la golpee.
  - k) El lanzador tiene veinte (20) segundos para lanzar el siguiente lanzamiento después de recibir la bola o después de que el árbitro indique "JUGAR A LA BOLA".

#### LANZAMIENTO RÁPIDO MODIFICADO

Todo lo siguiente debe ocurrir para que un lanzamiento sea un lanzamiento legal. a) El lanzador debe lanzar inmediatamente la bola al bateador

- al hacer cualquier movimiento para lanzar.
- b) El lanzador puede llevar la bola detrás de su espalda en el balanceo hacia atrás, siempre que no haya parada ni inversión del movimiento hacia adelante y el lanzador no use un lanzamiento tipo molino de viento o honda ni haga una revolución completa en la entrega.
- c) La bola debe estar dentro de la muñeca del lanzador en el movimiento hacia abajo y durante la entrega completa.
- d) La entrega debe ser un movimiento por debajo del brazo con la mano debajo de la cadera, y la palma puede estar apuntando hacia abajo.
- e) En el balanceo hacia adelante del brazo de lanzamiento:
  - i) el codo debe estar bloqueado en el punto de liberación; y
  - ii) los hombros y la cadera impulsora deben estar cuadrados hacia el plato cuando se suelta la bola.
- f) La liberación de la bola debe ser en el primer balanceo hacia adelante del brazo de lanzamiento y debe pasar la cadera. La liberación debe tener un seguimiento completo y suave sin una parada abrupta del brazo cerca de la cadera.
- g) Impulsarse con el pie de pivote desde un lugar que no sea la placa del lanzador antes de que el pie que avanza (no pivote) haya salido de la placa es un salto ilegal.



- h) Al realizar el lanzamiento, el lanzador debe dar un paso simultáneamente con la liberación de la bola. El paso debe ser hacia adelante hacia el plato de home y dentro de los 61.0 cm. (24 pulgadas) de la longitud de la placa del lanzador. El pie que pisa (no pivota) debe apuntar hacia el plato de home y no debe tocar el suelo delante de, o cruzar una línea recta entre el pie de pivote y el plato de home. No es un paso si el lanzador desliza cualquiera de los pies a través de la placa del lanzador, siempre que se mantenga el contacto con la placa del lanzador. Levantar el pie de pivote de la placa del lanzador y devolverlo a la placa del lanzador, creando un movimiento de balanceo, es una violación de la Regla 4.3.2(b).
- i) El brazo del lanzador al soltar la bola puede continuar, siempre que el movimiento de lanzamiento no continúe.
- j) El lanzador debe lanzar la bola al bateador de manera que no deliberadamente deje caer, rueda o bote la bola para evitar que el bateador la golpee.
- k) El lanzador tiene veinte (20) segundos para lanzar el siguiente lanzamiento después de recibir la bola o después de que el árbitro indique "JUGAR A LA BOLA".

#### 4.3.4 POSICIONAMIENTO DEFENSIVO

- a) Un jugador de campo no debe actuar con intención antideportiva de ninguna manera ni tomar una posición para distraer a un bateador.
- b) Con un corredor en tercera base intentando anotar por medio de un juego de apretón o robo, ningún jugador de campo puede pisar o delante del plato de home sin la bola ni tocar al bateador o al bate.

#### 4.3.5 SUSTANCIAS EXTRAÑAS

- a) Ningún miembro del equipo defensivo puede en ningún momento durante el juego usar una sustancia extraña en una bola. Un lanzador que humedece o lame los dedos de su mano de lanzar debe secarlos antes de hacer contacto con la bola.
- b) Bajo la supervisión y el control de un árbitro, una bolsa de resina en polvo puede usarse para secar las manos y debe mantenerse en el suelo detrás de la placa del lanzador, dentro del círculo de lanzamiento, cuando no esté en uso. Durante condiciones climáticas inclementes o condiciones de campo húmedo, la bolsa de resina puede colocarse en el bolsillo trasero del lanzador.
- c) Un paño manufacturado aprobado incrustado solo con resina está permitido para secar la mano y debe mantenerse en el bolsillo trasero o en el cinturón.
- d) Ningún jugador de campo puede aplicar resina a la bola o al guante y luego colocar la bola en contacto con esa resina.
- e) El lanzador no puede usar cinta en ninguno dedo, ni una banda para el sudor,



brazalete o artículo similar en la muñeca o el antebrazo del brazo de lanzar. Si un lanzador requiere una banda para el sudor o cinta en su brazo de lanzar como resultado de una lesión, ambos brazos deben estar cubiertos con una camiseta interior.

#### 4.3.6 EL RECEPTOR

- a) El receptor debe permanecer en la caja del receptor hasta que se lance la bola.  
lanzada.
- b) El receptor debe devolver la bola al lanzador rápidamente y
- directamente al lanzador después de cada lanzamiento,  
incluso después de una bola mala, excepto: i)
- después de un ponche;
- ii) cuando el bateador se convierte en corredor-bateador;
- iii) cuando hay un corredor en base;
- iv) cuando una bola mala es fildeada cerca de la línea de falta, y el receptor lanza a cualquier base para un posible out; o
- v) cuando, en un swing chequeado en una situación de tercer strike caído, el receptor lanza a primera base para retirar al corredor-bateador.

#### 4.3.7 LANZANDO A UNA BASE

Después de tomar la posición de lanzamiento, el lanzador no debe lanzar o fingir un lanzamiento a una base durante una bola viva mientras su pie está en contacto con la placa del lanzador. Si esto ocurre durante una jugada de apelación con bola viva, la apelación se cancela. El lanzador puede detenerse o desengancharse de la posición de lanzamiento retrocediendo fuera de la placa del lanzador antes de separar las manos. Avanzar o moverse lateralmente constituye un lanzamiento ilegal.

#### EFFECTOS (4.3.1 a 4.3.8)

Regla 4.3.3 k)	Un lanzador no lanza la bola en 20 segundos.
Efecto	Se le otorga una bola al bateador. La bola está muerta.
Regla 4.3.4 a)	Un jugador de cuadro actúa de manera antideportiva o se posiciona para distraer al bateador. No es necesario que se lance ningún lanzamiento.
Efecto	El jugador es expulsado del juego.
Regla 4.3.4 b)	Un jugador de cuadro se para frente al plato sin la bola o toca al bateador o al bate en una posible jugada de squeeze.
Efecto	La bola está muerta. Se le otorga la primera base al bateador por la obstrucción y todos los corredores avanzan una base por el lanzamiento ilegal.

<b>Regla 4.3.5</b>	Un miembro del equipo defensivo continúa colocando una sustancia extraña en la bola o continúa violando cualquier disposición de la Regla 4.3.5.
<b>Efecto</b>	Se declara un lanzamiento ilegal. Si la acción ilegal continúa, el lanzador es retirado del juego y declarado lanzador ilegal.
<b>Regla 4.3.6 b)</b>	Un receptor no devuelve la bola directamente al lanzador sin corredores en base.
<b>Efecto</b>	Se le otorga una bola al bateador.
<b>Regla 4.3.1 a 4.3.7</b>	Por una infracción de las Reglas 4.3.1 a 4.3.7 – Mecánica de lanzamiento incorrecta. (Excepto por los efectos establecidos anteriormente para las Reglas 4.3.3 k), 4.3.5 y 4.3.6 b) resulta en que se declare un lanzamiento ilegal.
<b>Efecto</b>	<p>Esta es una bola muerta demorada y se aplican las siguientes disposiciones y Efectos.</p> <p>a) Si el lanzamiento ilegal no es golpeado, se le otorga una bola extra al bateador (primera base si es bola cuatro), y cada corredor avanza una base. Si un corredor avanza legalmente en el lanzamiento ilegal, passed ball o lanzamiento descontrolado del receptor, cualquier base extra obtenida puede ser retenida. Si el corredor es puesto out después de avanzar una base, el corredor será declarado out.</p> <p>b) Si el bateador golpea el lanzamiento ilegal, el equipo ofensivo tiene la opción de tomar la concesión por el lanzamiento ilegal o el resultado de la jugada. Si el bateador golpea el lanzamiento ilegal y llega a la primera base y si todos los demás corredores avanzan al menos una base en la jugada, el lanzamiento ilegal se anula y todas las acciones como resultado de la jugada se mantienen y no se da ninguna opción. Si el bateador-corredor o un corredor comete un acto de interferencia antes de que ese bateador-corredor o corredor avance una base, el lanzamiento ilegal se anula y la interferencia se aplica.</p> <p>c) Si en una situación de tercer strike, el bateador hace swing pero no golpea el lanzamiento ilegal y es un tercer strike dropiado, pero el receptor lanza al bateador out en la primera base, y otros corredores avanzan al menos una base, el equipo ofensivo tiene la opción de tomar la concesión por el lanzamiento ilegal o el resultado de la jugada. En este caso, si el bateador-corredor llega a la primera base como resultado del tercer strike dropiado y si todos los demás corredores avanzan al menos una base, el lanzamiento ilegal se anula, toda acción como resultado de la jugada se mantiene y no se da ninguna opción.</p> <p>d) Si el manager del equipo ofensivo no toma el resultado de la jugada, la bola está muerta, el árbitro de home otorgará una bola al bateador (primera base si es bola cuatro) y todos los corredores avanzan una base.</p> <p>e) Si un lanzamiento ilegal golpea al bateador, la bola está muerta, al bateador se le otorga la primera base y todos los corredores avanzan una base. No se da ninguna opción.</p>



#### 4.4

##### CALENTAMIENTO DE LANZAMIENTOS

- a) Al comienzo de la primera entrada para ambos equipos o cuando un lanzador reemplaza a otro lanzador, el lanzador tiene un (1) minuto para realizar no más de cinco (5) lanzamientos de calentamiento al receptor u otro miembro del equipo defensivo. Al comienzo de cada media entrada (después de la primera entrada), el lanzador de la entrada anterior tiene un (1) minuto para realizar hasta tres (3) lanzamientos de calentamiento. Si ha transcurrido un minuto o está a punto de expirar, el árbitro restringirá al lanzador a un (1) lanzamiento de calentamiento. i)
- Si el lanzamiento de calentamiento es cancelado por el árbitro, el tiempo de espera y otro jugador defensivo no se utiliza como receptor de calentamiento, el lanzador está limitado a un (1) calentamiento lanzamiento, que no sea un nuevo lanzador.
- lanzamiento, que no sea un nuevo lanzador.
- ii) Esto no se aplica si el árbitro retrasa el inicio o la reanudación del juego debido a sustitución, conferencia, lesiones u otra razón citada por el árbitro.
- b) El juego se suspende durante los lanzamientos de calentamiento.
- c) Un lanzador que regresa a lanzar en la misma media entrada no tendrá derecho a lanzamientos de calentamiento.

##### EFFECTO

Regla 4.4	Lanzamientos de calentamiento excesivos
Efecto	Se otorgará una bola al bateador por cada lanzamiento extra tomado.

#### 4.5

##### NO HAY LANZAMIENTO

Se produce un no lanzamiento, se declara una bola muerta y toda acción posterior en ese lanzamiento es cancelada por un árbitro cuando: a) el lanzador lanza durante una suspensión del juego; b) el lanzador intenta un lanzamiento rápido de retorno:

- i) antes de que el bateador haya tomado su posición en la caja de bateo;  
o  
ii) cuando el bateador está desequilibrado como resultado de un lanzamiento anterior;
- c) se canta out a un corredor por salir de una base antes de que el lanzador pie no pivotante toque el suelo durante su movimiento de lanzamiento
- d) el lanzador comienza el lanzamiento antes de que un corredor haya retocado la base después de que se haya declarado una bola de foul;
- e) un mánager, entrenador o jugador en el juego pide o solicita "TIEMPO" usa cualquier otra palabra o frase o comete cualquier otro acto mientras



la bola está viva y en juego con el propósito obvio de tratar de hacer que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal. En este caso, se emite una advertencia al equipo infractor y cualquier repetición de este tipo de acto por parte de cualquier miembro del equipo advertido resultará en que esa persona

sea expulsada del juego; o

- f) el bateador hace contacto con el guante del receptor con su bate en un swing de práctica o un backswing antes de batear el lanzamiento.

#### 4.6 BOLA CAÍDA

Si la bola se resbala o se cae de la mano del lanzador durante la entrega: a) el árbitro de plato declara una bola al bateador; b) la bola permanece en juego; y

c) un corredor puede avanzar bajo su propio riesgo.

#### 4.7 REGRESO DEL LANZADOR

No hay límite en el número de veces que un jugador puede regresar a la posición de lanzamiento siempre y cuando el jugador no haya abandonado la alineación o haya sido declarado lanzador ilegal por un árbitro.

#### 4.8 LANZADOR ILEGAL

Un jugador que ha sido declarado lanzador ilegal como resultado de que el equipo excede el límite de conferencia defensiva cargada o haya sido removido de la posición de lanzamiento por un árbitro por violar repetidamente la regla de lanzamiento no puede regresar a la posición de lanzamiento en ningún momento por el resto del juego. El lanzador ilegal puede jugar otra posición defensiva y continuar a la ofensiva por el resto del juego.

#### EFFECTO

Regla 4.8 Lanzador Ilegal - Lanzador ilegal declarado que regresa a la posición de lanzamiento y ha lanzado un lanzamiento, ya sea legal o ilegal.

- Efecto
- a) El lanzador ilegal es expulsado.
  - b) Si el lanzador ilegal es descubierto antes del siguiente lanzamiento, el equipo ofensivo tiene la opción de:
    - i) tomar el resultado de la jugada; o
    - ii) anular la jugada, con el bateador regresando a batear y asumiendo el conteo de bolas y strikes que se tenía antes del descubrimiento del Lanzador Ilegal; y
    - iii) Cada corredor regresando a la base que tenía en el momento del lanzamiento.
  - Un lanzamiento no es una jugada.



## 5 BATEO Y CARRERA DE BASES

### 5.1 DEFINICIONES

#### 5.1.1 BASE POR BOLAS O CAMINATA

Cuando el árbitro de home juzga que cuatro lanzamientos son bolas, incluyendo lanzamientos ilegales. Al bateador se le otorga la primera base. La bola está viva.

#### 5.1.2 SENDA DE LA BASE

La línea directa entre una base y la posición del corredor en el momento en que un jugador defensivo está intentando (o a punto de intentar) tocar a un corredor.

#### 5.1.3 BOLA BATEADA

Cualquier bola que golpea el bate o es golpeada por el bate y cae en territorio bueno o malo. No es necesario tener la intención de golpear la bola.

#### 5.1.4 BATEADOR

Un jugador ofensivo que entra en la caja de bateo con la intención de ayudar a su equipo a anotar carreras. Continúan siendo bateadores hasta que un árbitro los declara out o se convierten en corredores-bateadores.

#### 5.1.5 CORREDOR-BATEADOR

Un jugador que ha terminado un turno al bate pero aún no ha sido puesto out o ha llegado a la primera base.

#### 5.1.6 ORDEN DE BATEO

La lista oficial de jugadores ofensivos en la alineación en el orden en que los miembros de ese equipo deben batir.

#### 5.1.7 BOLA BLOQUEADA

Una bola bloqueada es una bola bateada, lanzada o pitcheada:

- a) que se atasca en la valla o en la ropa del árbitro o equipo;
- b) que es tocada, detenida o manipulada por una persona no involucrada en el juego;
- c) que toca cualquier objeto que no sea parte del equipo oficial o territorio de juego;
- d) que es tocada por un jugador defensivo que está en contacto con el suelo que no forma parte del territorio de juego (las líneas se consideran parte del área de juego); o

- 
- e) Una bola lanzada que toca a un entrenador de base accidentalmente (dentro o fuera de la caja del entrenador) no es una bola bloqueada y permanece en juego.

#### 5.1.8 TOQUE DE BOLA

Una bola bateada no golpeada pero intencionalmente encontrada con el bate y golpeada lentamente dentro del campo de juego.

#### 5.1.9 ATRAPADA

Cuando un fildeador atrapa una bola bateada o lanzada con su(s) mano(s), guante o manopla.

- a) Al establecer una atrapada legal, el fildeador debe sostener la bola el tiempo suficiente para demostrar que la bola está sujetada de forma segura y/o que la liberación de la bola es voluntaria e intencional. Es una atrapada válida si el jugador deja caer la bola después de meter la mano en el guante para quitarla o mientras está en el acto de lanzar.
- b) Si la bola simplemente se sostiene en el(s) brazo(s) del fildeador o se impide que caiga al suelo por alguna parte del cuerpo, equipo o ropa del fildeador, la atrapada no se completa hasta que la bola esté en el agarre de la(s) mano(s), guante o manopla del fildeador.
- c) Para tener una atrapada legal, los pies del fildeador deben estar dentro del campo de juego, tocando la línea de bola muerta o estando en el aire después de salir del territorio de bola viva. Si el jugador tiene el control de la bola al regresar al territorio de 'bola muerta', es una atrapada legal. Un jugador que está en el territorio de bola muerta y regresa al territorio de bola viva debe tener ambos pies tocando el territorio jugable antes de tocar la bola para tener una atrapada válida. Es una atrapada legal y la bola está viva cuando un fildeador controla la bola en su(s) mano(s), guante o manopla mientras está de pie sobre una valla flexible colapsada.
- d) No es una atrapada si un fildeador (mientras gana el control) choca con otro jugador, un árbitro o una valla, o cae al suelo y deja caer la bola como resultado de la colisión o la caída al suelo.
- e) Una bola bateada que golpea cualquier cosa que no sea un jugador defensivo mientras está en vuelo se considera lo mismo que si golpearía el suelo.

#### 5.1.10 CONFERENCIA OFENSIVA SOLICITADA

Cuando el equipo ofensivo solicita una suspensión del juego o retrasa el juego para permitir que el entrenador, el mánager o un miembro del equipo se reúnan con cualquier miembro de su equipo. Esto incluye al bateador, corredor, bateador en cubierta y los entrenadores o el mánager entre ellos.



### **5.1.11 BOLA MUERTA**

Una bola que no está en juego y no se puede realizar ninguna jugada adicional.

### **5.1.12 BOLA MUERTA RETRASADA**

Una situación de juego en la que la bola permanece viva hasta la conclusión de una jugada; cuando se completa toda la jugada, y si es necesario, un árbitro dictaminará una bola muerta y aplicará la regla apropiada.

### **5.1.13 EQUIPO O UNIFORME DESPRENDIDO**

Cuando un fildeador intencionalmente contacta o atrapa una bola bateada, lanzada o pitcheada con su gorra, casco, máscara, protector, bolsillo, guante desprendido o cualquier parte de su uniforme que esté desprendida de su lugar apropiado en su persona.

### **5.1.14 BASE DESALOJADA**

Una base desplazada de su posición correcta.

### **5.1.15 JUGADA DOBLE**

Una jugada de la defensa en la que dos jugadores ofensivos son legalmente eliminados como resultado de una acción continua.

### **5.1.16 BOLA BUENA**

Una bola viva bateada legalmente es aquella que:

- a) se asienta o se toca en o sobre territorio bueno entre el plato de home y la primera base o entre el plato de home y la tercera base;
- b) rebota más allá de la primera o tercera base en o sobre territorio bueno, independientemente de dónde golpee la bola después de pasar por encima de la base;
- c) toca la primera, segunda o tercera base;
- d) toca a la persona o la ropa de un árbitro o jugador mientras está sobre territorio bueno;
- e) cae primero en territorio bueno más allá de la primera y tercera base;
- f) pasa fuera del campo de juego más allá de la valla del jardín mientras está sobre territorio bueno;
- g) golpea un poste de foul durante el vuelo;
- h) se juzga un fly bueno de acuerdo con la posición relativa de la bola y la línea de foul, incluyendo un poste de foul, y no en cuanto a si el fildeador está en territorio bueno o de foul en el momento de tocar la bola. No importa si la bola toca primero territorio bueno o de foul, siempre y cuando no toque nada ajeno al suelo natural en territorio de foul y cumpla con todos los demás aspectos de una bola buena. La posición de la bola en el momento

de interferencia determina si la bola es buena o mala, independientemente de si la bola rueda sin ser tocada a territorio foul o fair.



#### 5.1.17 JUGADA\_FALSA

Una forma de obstrucción donde un jugador de cuadro que no está en posesión de la bola impide el avance de un corredor que está avanzando o regresando a una base. El corredor no tiene que detenerse o deslizarse; simplemente reducir la velocidad cuando una etiqueta, captura, lanzamiento, señal o gesto falso que impide o constituye un peligro para el corredor constituye obstrucción.

#### 5.1.18 BOLA DE VUELO

Una bola bateada al aire.

#### 5.1.19 OUT FORZADO

Cuando un corredor pierde el derecho a la base que está ocupando porque el bateador se convierte en un corredor-bateador y antes de que el corredor-bateador o un corredor sucesor haya sido puesto out. En una jugada de apelación, el out forzado está determinado por la situación de fuerza en el momento en que se realiza la apelación y no en el momento de la infracción. Si la fuerza se ha roto por un out de un corredor sucesor antes de la apelación, esto ya no es un out forzado. Si un corredor forzado, después de tocar la siguiente base, se retira por cualquier razón hacia la base que ocupó por última vez, se restablece la jugada forzada.

#### 5.1.20 BOLA FOUL

Una bola bateada legalmente es aquella que:

- a) se asienta en territorio foul entre home y primera base o entre home y tercera base;
- b) rebota pasando la primera o la tercera en o sobre territorio foul;
- c) toca por primera vez en territorio foul más allá de la primera o tercera base;
- d) toca a la persona, equipo adjunto o separado o ropa de un árbitro o jugador, o cualquier objeto ajeno al terreno natural, mientras está en o sobre territorio foul;
- e) toca al bateador o al bate en la(s) mano(s) del bateador una segunda vez mientras el bateador está dentro de la caja del bateador;
- f) va directamente desde el bate, no más alto que la cabeza del bateador, a cualquier parte del cuerpo o equipo del receptor y es atrapada por otro jugador de cuadro;
- g) golpea la placa del lanzador y rueda sin ser tocada a territorio foul antes de llegar a la primera o tercera base;
- h) se juzga una bola foul, juzgada de acuerdo con la posición relativa



de la bola y la línea de falta, incluyendo el poste de falta, y no en cuanto a si el fildeador está en territorio fair o foul en el momento de tocar la bola. La posición de la bola en el momento de la interferencia determina si la bola es fair o foul, independientemente de si la bola rueda sin tocar a territorio foul o fair.

#### **5.1.21 TOQUE DE FALTA**

- a) Una bola bateada que:
- i) va directamente del bate a las manos o al guante del receptor;
  - ii) no supera la altura de la cabeza del bateador; y
  - iii) es atrapada legalmente por el receptor.
- b) No es una atrapada si es un rebote a menos que la bola toque primero la(s) mano(s), la manopla o el guante del receptor.

#### **5.1.22 GOLPEADO POR PITCH**

Cuando una bola toca cualquier parte de la persona del bateador, incluyendo sus manos o ropa, mientras el bateador está en la caja de bateo y una bola lanzada no es bateada o llamada strike. No importa si la bola golpea el suelo antes de golpear al bateador.

#### **5.1.23 BOLA BATEADA ILEGALMENTE**

Cuando el bateador contacta la bola:

- a) mientras un pie está completamente fuera de la caja de bateo y en el suelo cuando hacen contacto con la bola;
- b) mientras cualquier parte del pie del bateador está tocando el plato cuando hacen contacto con la bola;
- c) mientras contacta la bola con un bate ilegal, no aprobado o alterado; o
- d) después de que pisen con cualquier pie completamente fuera de la caja de bateo y luego regresen y hagan contacto con la bola mientras están dentro de la caja de bateo.

#### **5.1.24 BOLA ATRAPADA ILEGALMENTE**

Cuando un fildeador atrapa una bola bateada, lanzada o pitcheada con su gorra, máscara, guante, manopla o cualquier parte de su uniforme mientras ese artículo está separado de su lugar apropiado.

#### **5.1.25 EN VUELO**

Cualquier bola bateada, lanzada o pitcheada que aún no haya tocado el suelo o algún objeto que no sea un fildeador.



### 5.1.26 INFIELD FLY

Una bola bateada de manera justa (sin incluir una línea o un intento de toque de bola) que puede ser atrapada por un jugador de cuadro con un esfuerzo ordinario cuando la primera y segunda base, o la primera, segunda y tercera base están ocupadas, antes de dos outs. El lanzador, el receptor y cualquier jardinero que se posicione en el cuadro en la jugada serán considerados jugadores de cuadro a los efectos de esta regla.

### 5.1.27 EN PELIGRO

Cuando la bola está en juego y un jugador ofensivo puede ser puesto out.

### 5.1.28 BASE POR BOLAS INTENCIONAL O CAMINATA INTENCIONAL

Cuando el equipo defensivo solicita colocar al bateador en primera base sin lanzar cuatro bolas. La bola está muerta.

### 5.1.29 BOLA DE FLY DEJADA CAER INTENCIONALMENTE

Una bola de fly justa, incluyendo una línea o un toque de bola, con menos de dos outs y un corredor en primera base que puede ser atrapada por un jugador de cuadro con un esfuerzo ordinario y el jugador de cuadro intencionalmente deja caer la bola después de que se controla con una mano o un guante. Una bola atrapada o una bola de fly que se deja botar no se considera que se ha dejado caer intencionalmente. Si se dicta un infield fly, tiene precedencia sobre una bola dejada caer intencionalmente.

### 5.1.30 INTERFERENCIA

El acto de:

- a) un jugador ofensivo o miembro del equipo que impide, obstaculiza o confunde a un jugador defensivo que intenta ejecutar una jugada;
- b) un árbitro que impide el intento de un receptor de sacar a un corredor que está fuera de la base;
- c) un árbitro o corredor siendo golpeado con una bola bateada justa sin tocar:
  - i) antes de tocar a un fildeador, incluyendo al lanzador;
  - ii) antes de que pase a un jugador de cuadro, que no sea el lanzador; o
  - iii) después de pasar a un fildeador, excluyendo al lanzador y en el juicio del árbitro, otro fildeador tuvo la oportunidad de hacer un out; o
- d) un espectador que entra o se extiende hacia el campo de juego e impide que un fildeador juegue la bola o hace contacto con la bola que un fildeador está intentando jugar.



### **5.1.31 BATAZO TENSO**

Una bola en vuelo que se batea con fuerza y directamente al campo de juego.

### **5.1.32 OBSTRUCCIÓN**

El acto de:

- a) un jugador defensivo o miembro del equipo que dificulta o impide que un bateador golpee o bata una bola lanzada;
- b) un fildeador que impide de alguna manera el avance de un bateador-corredor o corredor que está corriendo legalmente las bases mientras:
  - 1) no está en posesión de la bola;
  - 2) no está en el acto de fildear una bola bateada;
  - 3) haciendo una finta de toque sin la bola;
  - 4) en posesión de la bola y que empuja a un corredor fuera de una base;
    - o
  - 5) en posesión de la bola, pero no en el acto de hacer una jugada sobre el bateador-corredor o corredor.

### **5.1.33 BATEADOR EN CÍRCULO DE ESPERA**

El jugador ofensivo cuyo nombre sigue al nombre del bateador en el orden de bateo.

### **5.1.34 JUGADA DE OPCIÓN**

Una jugada en la que el mánager o entrenador del equipo ofensivo tiene la opción de tomar la sanción de la acción ilegal o el resultado de la jugada. Tales jugadas de opción son: i) obstrucción del receptor; ii) uso de un guante o manopla ilegal; iii) una sustitución ilegal; iv) un lanzamiento ilegal; o v) un lanzador ilegal regresado al juego y lanzando.

### **5.1.35 SOBRE-DESLIZAMIENTO**

Cuando un bateador-corredor o un corredor se desliza más allá y pierde el contacto con una base que están intentando alcanzar, lo que hace que estén en peligro. Un bateador-corredor puede sobre-deslizarse en la primera base sin estar en peligro siempre que regrese inmediatamente a la primera base.

### **5.1.36 SOBRE-TIRO**

Cuando una bola es lanzada de un fildeador a otro y la bola va más allá de las líneas limítrofes del campo de juego o se convierte en una bola bloqueada.



### 5.1.37 JUGADA DE DESCONEXIÓN

Un intento del equipo defensivo de eliminar a un corredor que está fuera de su base como resultado de una bola lanzada.

### 5.1.38 JUGADA

Cuando la bola está en juego:

- a) un bateador golpea o batea un lanzamiento y corre a primera base; b) después de que el pie no pivotante del lanzador toque el suelo durante su movimiento de lanzamiento, un corredor intenta robar una base o avanzar en una bola bateada, una bola pasada o un lanzamiento descontrolado; o
- c) el equipo defensivo intenta eliminar a un bateador-corredor o a un corredor.

Un lanzamiento no es una jugada.

### 5.1.39 CORREDOR

Un jugador del equipo al bate que ha terminado un turno al bate, ha llegado a primera base y aún no ha sido eliminado.

### 5.1.40 GOLPE DE SLAP

Una bola bateada que no sea un toque de sacrificio que ha sido golpeada con un movimiento corto y controlado, en lugar de con un swing completo. Los dos tipos más comunes de golpes de slap son aquellos en los que el bateador:

- a) adopta su postura como si fuera a tocar la bola, pero luego impulsa la bola contra el suelo con un swing rápido y corto o golpea la bola por encima del cuadro interior; o
- b) da pasos corriendo (dentro de la caja del bateador) hacia el lanzador antes de hacer contacto con el lanzamiento con un swing rápido y corto o golpea la bola por encima del cuadro interior.

### 5.1.41 JUGADA DE APRIETE

Una jugada en la que el equipo ofensivo con un corredor en tercera base intenta anotar ese corredor mediante el contacto del bateador con la bola.

### 5.1.42 ROBO

Cuando un corredor intenta avanzar a la siguiente base o al plato durante o después de un lanzamiento al bateador.

### 5.1.43 ZONA DE STRIKE

El espacio sobre cualquier parte del plato de home entre la parte inferior del esternón (placa del pecho) del bateador y la parte inferior del bateador



rótula cuando asumen su postura natural de bateo.

(MP solamente: El espacio sobre el plato de home entre las axilas del bateador y la parte superior de las rodillas cuando asumen su postura natural de bateo.) La postura natural de bateo es la postura que adopta el bateador después del lanzamiento al decidir si balancearse o no al lanzamiento.

#### **5.1.44 ETIQUETA**

Una etiqueta legal es la acción de un fildeador al tocar:

a) a un bateador-corredor o corredor que no está en contacto con una base,

con la bola sujetada de forma segura en su(s) mano(s) o guante. La bola no se considera que ha sido sujetada de forma segura si es manipulada o dejada caer por el fildeador después de etiquetar al bateador-corredor o corredor a menos que ese jugador deliberadamente golpee la bola de la(s) mano(s) o guante del fildeador. El corredor debe ser etiquetado con la(s) mano(s) o guante con el que se sujetó la bola; o

b) una base con la bola sujetada de forma segura en su(s) mano(s) o guante. La base puede ser tocada con cualquier parte del cuerpo para ser una etiqueta legal (p. ej., el fildeador podría tocar la base con un pie, con una mano, sentarse en la base, etc.) Esto se aplicaría a cualquier situación de force out o apelación.

#### **5.1.45 ETIQUETANDO ARRIBA**

La acción de un corredor regresando a su base, o permaneciendo en su base, antes de que avancen legalmente en una bola bateada de fly que es tocada primero por un fildeador.

#### **5.1.46 REGLA DEL TERCER STRIKE (TERCER STRIKE DEJADO CAER)**

Cuando el receptor no atrapa el tercer strike antes de que la bola toque el suelo y:

a) hay menos de dos outs y la primera base está desocupada; o b) hay dos outs.

#### **5.1.47 LANZAMIENTO**

El acto de un fildeador lanzando la bola a otro fildeador.

#### **5.1.48 BOLA ATRAPADA**

a) Una bola de fly o línea bateada legalmente que golpea el suelo o una valla antes de ser atrapada.

b) Una bola de fly bateada legalmente que es atrapada contra una valla con el guante, manopla o mano.

- c) Una bola lanzada a cualquier base para un out forzado que se cubre con el guante o la manopla sobre la bola en el suelo en lugar de debajo de la bola.
- d) Una bola lanzada que toca el suelo en un strike antes de que el receptor la atrape.



#### **5.1.49 JUGADA TRIPLE**

Una jugada de acción continua por la defensa en la que tres jugadores ofensivos son eliminados.

#### **5.1.50 TURNO AL BATE**

Comienza cuando un jugador entra por primera vez en la caja del bateador y continúa hasta que el bateador está fuera o se convierte en corredor-bateador.

#### **5.1.51 LANZAMIENTO DESCONTROLADO**

Un lanzamiento que es tan alto, bajo o ancho del plato que el receptor, con un esfuerzo ordinario, no puede o no lo detiene o controla.

#### **5.1.52 TIRO DESCONTROLADO**

Un tiro en el que la bola lanzada de un fildeador a otro no puede ser atrapada o controlada y permanece en juego.

#### **5.2 CONFERENCIA OFENSIVA COBRADA**

a) No es una conferencia cobrada cuando un lanzador se pone una

chaqueta de calentamiento mientras está en la base o cuando la ofensiva confiere mientras el equipo defensivo está en conferencia o el juego está suspendido, siempre que la ofensiva esté lista para jugar cuando la defensa esté lista, o el árbitro reinicie el juego.

b) Solo se permite una conferencia cobrada por entrada.

#### **EFFECTO**

Regla 5.2 b	Segunda Conferencia Cobrada
Efecto	Expulsión del entrenador o mánager que insista en la segunda conferencia cobrada.

#### **5.3 BATEADOR EN CÍRCULO DE ESPERA**

- a) Al comienzo de una entrada, este es el primer bateador que debe permanecer en el círculo de espera hasta que se le llame a la caja de bateo.
- b) Una vez que ha comenzado una entrada, este es el jugador ofensivo que, en la alineación de bateo, es el siguiente jugador en entrar en la caja de bateo.

c) El bateador en cubierta:

- i) puede tomar una posición dentro de cualquiera de los círculos de espera para que estén detrás del bateador y no en el lado abierto del bateador. El primer bateador en cada media entrada debe usar el círculo de espera más cercano a su propio dugout;
- ii) debe usar un casco aprobado;
- iii) puede aflojarse con no más de dos bates de softbol oficiales, un bate de calentamiento aprobado o una combinación que no exceda los dos. Un bate con el que el bateador en cubierta se está aflojando no puede tener nada adherido que no sea un accesorio de bate aprobado por la WBSC;
- iv) puede salir del círculo de espera:
  1. cuando se convierten en el bateador;
  2. para dirigir a los corredores que avanzan de tercera al plato; o
  3. para evitar posibles interferencias en una bola elevada o lanzada;y
- v) no debe interferir con la oportunidad de un jugador defensivo de hacer una jugada.

#### EFFECTOS

---

Regla 5.3.c) ii	No usar un casco cuando se le ordene hacerlo
Efecto	Después de una advertencia, el jugador será expulsado.
Regla 5.3.c) iii	Equipo de calentamiento ilegal
Efecto	El equipo de calentamiento ilegal se retirará del juego. El uso continuado del equipo después de retirarlo del juego resultará en la expulsión del jugador que use dicho equipo.
Regla 5.3 c) v)	Interfiere con la oportunidad del jugador defensivo de hacer una jugada
Efecto	La bola está muerta y si la interferencia es: <ol style="list-style-type: none"><li>1. con el intento de un jugador defensivo de retirar a un corredor:<ol style="list-style-type: none"><li>a) el corredor más cercano al plato en el momento de la interferencia está out; y</li><li>b) otros corredores regresan a la base tocada por última vez en el momento de la interferencia a menos que se vean obligados a avanzar porque el bateador-corredor se convirtió en corredor;</li></ol></li><li>2. con un jugador defensivo que intenta atrapar una bola elevada, o con una bola elevada que un fildeador está intentando atrapar:<ol style="list-style-type: none"><li>a) el bateador-corredor será declarado out; y</li><li>b) los corredores regresan a la base que tenían en el momento del lanzamiento.</li></ol></li></ol>

## 5.4 BATEO

### 5.4.1 ORDEN DE BATEO

a) El orden de bateo debe seguirse durante todo el juego

a menos que un jugador sea reemplazado por un sustituto que ocupe el lugar del jugador al que reemplaza en el orden de bateo.

b) El primer bateador en cada entrada debe ser el bateador cuyo nombre

sigue al del último bateador que completó un turno al bate en la entrada anterior.

c) Cuando se hace el tercer out en una entrada antes de que el bateador haya

completado su turno al bate, ese bateador debe ser el primer bateador en la siguiente entrada. Se cancela el conteo de bolas y strikes.

d) Un jugador batea fuera de orden cuando no batea en la secuencia correcta como se indica en la tarjeta de alineación.

### EFFECTO

Regla 5.4.1 Batear fuera de orden

**Efecto** Esta es una jugada de apelación que puede hacer el mánager, el entrenador o un jugador del equipo defensivo únicamente. El equipo defensivo pierde su derecho a apelar por batear fuera de orden cuando todos los jugadores defensivos han abandonado el territorio fair en su camino hacia el dugout.

- a) Cuando se descubre el error mientras el bateador incorrecto está al bate el bateador correcto puede ocupar legalmente su lugar y asumir el conteo de bolas y strikes del bateador incorrecto; y
- i. cualquier carrera anotada o bases corridas mientras el bateador incorrecto bateador está al bate será legal.

- b) Cuando se descubre el error después de que el bateador incorrecto ha completado su turno al bate y antes de que se haya hecho un lanzamiento legal o ilegal a otro bateador: i. el jugador que debería haber bateado está out;
- ii. cualquier avance o anotación realizada como resultado de que el bateador incorrecto se convierta en corredor-bateador será anulado. Cualquier out que se haga antes de descubrir esta infracción permanece out;
  - iii. el siguiente bateador es el jugador cuyo nombre sigue al del jugador declarado out por no batear. Si el siguiente jugador era el bateador incorrecto, que fue declarado out, vaya a la siguiente persona en la alineación;



---

Effect	<ul style="list-style-type: none"> <li>iv. if the player who was the improper batter was called out, their turn at bat shall not take place in the same inning, unless all other batters in the batting order have completed their turn at bat. If their turn at bat occurs before this occurs, go to the next batter;</li> <li>v. if the batter declared out under these circumstances is the third out, the correct batter in the next inning will be the player who would have come to bat had the player been put out by ordinary play;</li> <li>vi. if the third out is made on a batter-runner or runner prior to the discovery of the infraction, an appeal may still be made in order to reinstate the correct batting order.</li> </ul> <p>c) if the error is discovered after the first legal or illegal pitch to the next batter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. the turn at bat of the incorrect batter is legal;</li> <li>ii. all runs scored and bases run are legal;</li> <li>iii. the next batter in order will be the one whose name follows that of the incorrect batter;</li> <li>iv. no one is called out for failure to bat;</li> <li>v. players who have not batted and who have not been called out have lost their turn at bat until reached again in the regular order.</li> </ul> <p>d) d) No runner will be removed from the base they are occupying to bat in their proper place. They merely miss their turn at bat with no penalty. The batter following in the batting order becomes the legal batter. This does not apply to a batter-runner who has been taken off the base by the Umpire as in b) ii) above.</p>
--------	---

---

#### 5.4.2 BATTING REQUIREMENTS

- a) A batter must wear an approved helmet at all times.
- b) A batter must take their position in the batter's box within 10 seconds after the Plate Umpire declares "PLAY BALL."
- c) No person may erase the batter's box lines at any time in the pre-game meeting or during a game.
- d) The batter must have both feet completely within the batter's box prior to the start of the pitch. The batter's feet may touch the lines, but no part of a foot may be outside the lines prior to the pitch.
- e) After the batter first enters the batter's box, they must keep at least one foot entirely inside the batter's box between pitches, unless:

- 
- i. después de una bola bateada buena o mala;
  - ii. un swing o un intento de swing que incluye un golpe o swing controlado y el impulso del swing o el intento de swing saca al bateador de la caja de bateo;
  - iii. forzado a salir de la caja por un lanzamiento;
  - iv. cuando ocurre un lanzamiento descontrolado o una bola pasada;
  - v. hay un intento de jugada;
  - vi. Se canta "TIEMPO";
  - vii. el lanzador sale del círculo del lanzador o el receptor sale la caja del receptor; o
  - viii. con una cuenta de tres bolas, el árbitro de plato canta un "STRIKE" y el bateador piensa que el lanzamiento fue una bola.

#### 5.4.3 BOLAS Y STRIKES

Cada bola lanzada legalmente que no es golpeada por el bateador se canta como bola o strike por el árbitro de plato.

- a) Se canta una bola y la bola está en juego a menos que la bola quede muerta por cualquier otra razón:
  - i. cuando un bateador no hace swing a una bola lanzada que no entra en la zona de strike, toca el plato de home o toca el suelo antes de llegar al plato de home;
  - ii. cuando el receptor no devuelve la bola directamente al lanzador como se requiere; o
- b) Se canta una bola y la bola está muerta:
  - i. por cada bola lanzada ilegalmente que no es golpeada por el bateador;
  - ii. cuando el entrenador o el mánager elige no tomar el resultado de la jugada después de que la bola ha sido golpeada; o
  - iii. por cada lanzamiento de calentamiento excesivo;
  - iv. cuando el lanzador no lanza la bola dentro de los veinte (20) segundos;
  - v. cuando un miembro del equipo defensivo borra las líneas de una caja de bateo, se cantará una bola al miembro del equipo ofensivo actualmente al bate o al próximo bateador ofensivo programado del equipo. No es necesario lanzar un lanzamiento.
- c) Se canta un strike, la bola está en juego y los corredores pueden avanzar con responsabilidad de ser eliminados:
  - i. cualquier parte de una bola lanzada entra en la zona de strike antes de tocar el suelo y el bateador no hace swing, (solo FP: 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);
  - ii. por cada bola lanzada legalmente golpeada e fallada por el bateador; o

- 
- iii. por cada toque de foul.
  - d) Se canta un strike, la bola está muerta y los corredores deben regresar a sus bases sin responsabilidad de ser eliminados, pero no necesitan tocar las bases intermedias; i. cuando una bola lanzada golpea al bateador mientras la bola está en la zona de strike;
  - ii. por cada bola lanzada que se intenta batear y se falla, que toca cualquier parte del bateador;
  - iii. por cada bola de foul cuando el bateador tiene menos de dos strikes;
  - iv. cuando cualquier parte de la persona o la ropa del bateador es golpeada con una bola bateada mientras están en la caja del bateador y la cuenta es menor de dos strikes;
  - v. cuando el bateador no entra en la caja del bateador dentro de los 10 segundos después de que el árbitro principal cante "PLAY BALL". Un lanzamiento no tiene que ser lanzado;
  - vi. cuando un miembro del equipo ofensivo borra deliberadamente las líneas de la caja del bateador. Si el bateador borra las líneas, el árbitro cantará un strike. Un lanzamiento no tiene que ser lanzado;
  - 2. cuando el entrenador, el mánager o un miembro del equipo que no está jugando borra las líneas, se cantará un strike al siguiente bateador programado (o su sustituto) en la alineación. Un lanzamiento no tiene que ser lanzado;
  - 3. si alguna persona continúa borrando deliberadamente una línea después de una primera infracción, esa persona será expulsada del juego;
  - vii. cuando el bateador sale de la caja del bateador con ambos pies y se demora, el juego y ninguna de las excepciones se aplican. Un lanzamiento no tiene que ser lanzado.

#### **5.4.4    CUANDO EL BATEADOR ESTÁ FUERA**

El bateador está fuera,

- a) la bola permanece viva y los corredores pueden avanzar con peligro de ser eliminados
  - cuando el receptor atrapa un tercer strike cantado, con swing o de foul; o
  - ii. se cantan tres strikes y la primera base está ocupada con menos de dos outs;
- b) la bola se declara muerta y un corredor debe regresar a la base que estaba ocupada en el momento del lanzamiento, pero no necesita tocar las bases intermedias cuando el bateador: i. hace swing para un tercer strike y falla y la bola toca cualquier



- parte de la persona del bateador o no se balancea, y la bola lanzada golpea al bateador mientras el lanzamiento está en la zona de strike;
- ii. no usa un casco de bateo cuando se lo ordena el Árbitro de Plato;
  - iii. entra al cajón de bateo o se descubre que está usando un bate alterado o un bate ilegal. En este caso, el bate se retira del juego. Si el bate es alterado, el bateador es expulsado del juego;
  - iv. tiene su pie completamente fuera de las líneas del cajón de bateo y tocando el suelo, o cualquier parte del pie está tocando el plato de home cuando hacen contacto con la bola;
  - v. sale del cajón para ganar un impulso, pero ha regresado al cajón cuando hacen contacto con la bola. Si no hay contacto con la bola lanzada, no hay penalización;
  - vi. se coloca directamente frente al receptor hacia el otro cajón de bateo mientras el lanzador está tomando la señal, o parece estar tomando una señal, desde la placa del lanzador o en cualquier momento posterior antes del lanzamiento; o
  - vii. golpea una bola buena con un bate por segunda vez sobre territorio bueno a menos que: éstén de pie en el cajón de bateo y se haga contacto mientras el bate está en sus manos. Se dictamina una bola foul; o
- 2. dejan caer el bate, la bola rueda contra el bate sobre territorio bueno y, a juicio de un árbitro, no hubo intención de interferir con el curso de la bola. La bola debe ser dictaminada buena o foul dependiendo de dónde llegue a descansar o sea tocada por primera vez por un jugador;
- c) la bola se declara muerta y un corredor debe regresar a la última base que, a juicio del árbitro, fue tocada en el momento de la interferencia cuando el bateador:
- i. impide que el receptor atrape o lance la bola saliendo del cajón de bateo;
  - ii. impide intencionalmente al receptor mientras está de pie dentro del cajón de bateo;
  - iii. interfiere con una jugada en el plato de home. Si a juicio de un árbitro la acción del bateador constituye interferencia intencional, el corredor que intenta anotar también está out; o
  - iv. interfiere intencionalmente con una bola lanzada mientras está dentro o fuera del cajón de bateo.



## 5.5 BATEADOR-CORREDOR

### 5.5.1 CUANDO EL BATEADOR SE CONVIERTA EN BATEADOR-CORREDOR

El bateador se convierte en bateador-corredor:

- a) cuando golpea legalmente una bola buena o mala. La bola está viva en una buena bola o en una bola de foul atrapada. La bola está muerta en una bola de foul bateada;
- b) bajo la regla del tercer strike. La bola está viva;
- c) y debe avanzar y tocar la primera base:
  - i. cuando el árbitro de home canta cuatro bolas y la bola está viva; o
  - ii. cuando el equipo defensivo elige caminar intencionalmente a un bateador por cualquiera de los lanzadores, receptores o entrenadores en jefe que notifiquen al árbitro de home y la bola está muerta.
    - 1) La notificación al árbitro de home se considerará un lanzamiento. La notificación puede ocurrir en cualquier momento antes de que el bateador comience y complete su turno al bate, independientemente del conteo.
    - 2) Si dos bateadores van a ser caminados intencionalmente, el segundo caminata intencional no puede ser administrada hasta que el primer bateador-corredor llegue a la primera base. Si el árbitro de home permite erróneamente dos caminatas a la vez y el primer bateador no toca la primera base, ninguna apelación por perder la primera base será honrada en el primer bateador.
    - 3) La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar a menos que forzado;
  - d) cuando el receptor o cualquier otro jugador defensivo obstruye, impide o evita que el bateador golpee o golpee una bola lanzada;
  - e) cuando una bola bateada justa e intacta golpea a la persona, adjunta equipo o ropa de un árbitro o un corredor;
  - f) cuando es golpeado por un lanzamiento. Las manos del bateador no se consideran parte del bate. La bola está muerta y el bateador tiene derecho a la primera base sin responsabilidad de ser puesto out. Si no se hace ningún intento de evitar ser golpeado, la bola está muerta, el árbitro de home cantará una bola y no otorgará la primera base;
  - g) cuando se declara un jonrón en las siguientes circunstancias y cuando una bola bateada justa:
    - i. pasa por encima de la cerca sobre territorio fair;
    - ii. sale directamente del guante o cuerpo del fildeador y sobre la cerca en territorio fair, o hace contacto con la parte superior de la cerca y pasa por encima de la cerca en territorio fair;



- iii. contacta el poste de foul por encima de la línea de la cerca; o
- iv. es contactada por un fildeador que está en territorio de bola muerta y la bola a juicio de un árbitro habría pasado por encima de la cerca en territorio fair. **No es un jonrón si:**
- 1. la bola bateada legalmente sale del campo a una distancia menor a la prescrita en la Regla 2 Apéndice 1.A (Dimensiones Oficiales del Campo de Juego) y Apéndice 1.F (Tabla de Referencia Rápida), que debe estar marcada para la guía del árbitro;
  - 2. una bola bateada de fly legal sale del guante o cuerpo de un fildeador y por encima de la cerca en territorio de foul;
  - 3. una bola bateada legalmente primero contacta la cerca, se desvía de un fildeador y luego pasa por encima de la cerca; o
  - 4. una bola bateada legalmente es contactada por un fildeador, que está en territorio de bola muerta y, a juicio de un árbitro, la bola no habría pasado por encima de la cerca en territorio de bola fair.
- h) cuando cualquier persona que no sea miembro del equipo entra en el campo de juego e interfiere con:
- i. una bola bateada de rodado legal;
  - ii. un fildeador a punto de fildear una bola bateada o lanzada;
  - iii. un fildeador a punto de lanzar una bola; o
  - iv. una bola lanzada por un fildeador.

## EFFECTOS

---

**Regla 5.5.1d)** Un jugador defensivo impide que el bateador golpee o golpee una bola lanzada.

---

- Efecto**
- 1) **Un** árbitro dará una señal de bola muerta demorada con la bola permaneciendo viva hasta el final de la jugada.
  - 2) El **entrenador** o **mánager** del equipo ofensivo tiene la opción de tomar la concesión por la obstrucción o tomar el resultado de la jugada.
  - 3) Si el bateador golpea la bola y llega a primera base a salvo y si todos los demás corredores han avanzado al menos una base en la bola bateada, la obstrucción se cancela. Una vez que un corredor ha pasado una base, incluso si la falla, se considera que ha llegado a esa base. Toda acción como resultado de la bola bateada se mantiene. No se da ninguna opción.
  - 4) Si el **entrenador** o **mánager** no toma el resultado de la jugada, la obstrucción del receptor se aplica otorgando al bateador la primera base y avanzando a todos los demás corredores solo si es forzado.
-




---

Regla 5.5.1e)	Una bola bateada buena sin tocar que golpea a la persona, adjunta equipo o vestimenta de un <u>árbitro</u> o un corredor.
Efecto	<p>1) Despu�s de tocar a un fildeador (incluido el lanzador), la bola est� en juego.</p> <p>2) Despu�s de pasar a un fildeador, que no sea el lanzador y ning�n otro fildeador tuvo la oportunidad de hacer un out, la bola est� en juego.</p> <p>3) Antes de pasar a un fildeador, excluyendo al lanzador, sin ser tocada, la bola est� muerta.</p>

---

### 5.5.2 EL BATEADOR-CORREDOR EST  FUERA

a) La bola permanece viva y un corredor puede avanzar bajo su propio

riesgo cuando:

i. el receptor dej  caer el tercer strike y el bateador-corredor es tocado legalmente con la bola mientras est  fuera de la base o es puesto out antes de llegar a la primera base;

ii. un fildeador atrapa legalmente una bola de aire antes de que toque el suelo o cualquier otro objeto o persona que no sea un jugador defensivo;

iii. despu s de golpear una bola buena, un bateador-corredor es tocado mientras est  fuera de la base o es puesto out antes de llegar a la primera base;

iv. no avanzan a la primera base y en cambio entran a su dugout:

1. despu s de que se golpea una bola buena;

2. despu s de que se emite una base por bolas; o

3. en cualquier momento en que deban avanzar legalmente a la primera base, a menos que est n lesionados y deban recibir tratamiento mientras la bola est  muerta;

v. se declara un infield fly;

vi. despu s de golpear una bola buena, tocan solo la porci n buena de la doble base en su primer intento en esa base y se realiza una jugada en la base. Esta es una jugada de apelaci n por perder la base. El equipo defensivo pierde el privilegio de poner out al bateador-corredor si, despu s de sobrepasar la base, la apelaci n no se realiza antes de que el bateador-corredor regrese a la porci n buena de la primera base;

vii corren m s de un (1) metro (tres (3) pies) desde la

l nea de base para evitar ser tocados por la bola en la(s) mano(s) de un fildeador; o

viii cuando alguien, que no sea otro corredor, ayuda f sicamente

a un corredor en una bola de aire, el bateador-corredor est  out si la bola de aire es atrapada;

- b) La bola se declara muerta, un corredor debe regresar a la última base tocada legalmente en el momento del lanzamiento, pero no necesita tocar las bases intermedias cuando el bateador-corredor:
- i. no usa un casco aprobado cuando se le ordena hacerlo por un Árbitro;
  - ii. corre fuera de la línea de un (1) metro (tres (3) pies) y, en un **juicio del árbitro, interfiere con:** 1. el fildeador que realiza un tiro a primera base; o
  2. la bola lanzada, impidiendo que un fildeador realice una jugada en primera base. Una bola lanzada que golpea a un bateador-corredor no necesariamente constituye interferencia;
  - iii. interfiere con un fildeador que intenta fildear una bola bateada. Un bateador-corredor puede correr fuera de la línea de un metro para evitar que un fildeador intente fildear la bola bateada;
  - iv. interfiere con un fildeador que intenta lanzar una bola;
  - v. interfiere intencionalmente con una bola lanzada;
  - vi. interfiere con una bola bateada justa (fuera de la caja del bateador) antes de llegar a la primera base;
  - vii. interfiere con un tercer strike dropado;
  - viii. lanza su bate después de batear la bola de tal manera que cause interferencia con la oportunidad de un fildeador de hacer un out;
  - ix. cuando el bateador en cubierta interfiere con un jugador defensivo que intenta atrapar una bola elevada o con una bola elevada que un fildeador está intentando atrapar;
  - x. un miembro del equipo al bate que no es el bateador, bateador-corredor, corredor o bateador en cubierta interfiere con un fildeador que intenta atrapar una bola de foul bateada sobre territorio foul o con una bola elevada bateada sobre territorio foul que un fildeador está intentando atrapar. Si, a juicio de un árbitro, la interferencia es un intento obvio de evitar un doble jugada, el corredor más cercano al plato en el momento de la interferencia también será declarado out;
  - xi. interfiere intencionalmente con una jugada en el plato para evitar un out obvio en el plato. Si, a juicio de un árbitro, la interferencia es interferencia intencional con una jugada en el plato, el corredor también está out;
  - xii. retrocede hacia el plato para evitar o retrasar un toque de un fildeador;
  - xiii. cuando están en una situación de jugada forzada, tocan solo la parte justa de la doble base y chocan con un fildeador que está





a punto de atrapar una bola lanzada y que también está usando la porción justa de la base;

xiv. con menos de dos outs y un corredor en primera base, un fildeador

intencionalmente deja caer una bola de vuelo válida (incluyendo una línea o un toque) que podría ser atrapada por un jugador de cuadro con un esfuerzo ordinario, después de que se controla con una mano o guante;

xv. toca la falta después del segundo strike a menos que un corredor interfiera

con un fildeador que intenta atrapar una bola de vuelo tocada en territorio foul o con una bola de vuelo foul que un fildeador está intentando atrapar. El bateador-corredor regresará a batir con un strike adicional en la bola foul si el bateador tenía menos de dos strikes cuando golpeó la bola. Si la bola tocada es atrapada, la bola permanece viva y en juego;

c) Un corredor debe regresar a la última base que, en el juicio de un árbitro,

**fue tocada en el momento de la interferencia y la bola está muerta cuando:** i.

El corredor inmediatamente anterior que aún no está out

interfiere intencionalmente, en el juicio de un árbitro, con un fildeador que intenta

1. atrapar una bola lanzada; o

2. lanzar una bola en un intento de completar la jugada;

ii. una persona que no es miembro del equipo entra al campo de juego

e interfiere con: 1.

un fildeador a punto de atrapar una bola de vuelo; o

2. una bola de vuelo que un jugador defensivo, a juicio del árbitro, puede atrapar.

## EFFECTOS

Regla 5.5.2 a) v Se declara un infield fly

### Efecto

La bola está viva y un corredor puede avanzar al riesgo de que la bola sea atrapada, o retocar y avanzar después de que la bola sea tocada, igual que en cualquier bola de vuelo. Si un infield fly declarado se convierte en una bola foul, se trata igual que cualquier bola foul.

Si un infield fly declarado se deja caer sin tocar al suelo y bota foul antes de pasar la primera o tercera base, es una bola foul.

Si un infield fly declarado cae sin tocar al suelo fuera de la línea de base y bota fair antes de pasar la primera o tercera base, es un infield fly.

<b>Regla 5.5.2 b) ii a xi</b>	El bateador-corredor causa interferencia
<b>Efecto</b>	<p><b>EXCEPCIÓN:</b> Si se realiza una jugada sobre un corredor antes de la interferencia y:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) se realiza un out sobre el corredor, el resultado de la jugada permanecerá;</li> <li>2) no se realiza ningún out sobre el corredor, el resultado de esa jugada permanecerá a menos que la interferencia del bateador-corredor sea el tercer out. Otros corredores que no hayan sido jugados deben regresar a la base legalmente mantenida en el momento del lanzamiento.</li> </ol>
<b>Regla 5.5.2 c) i</b>	El corredor inmediatamente anterior causa interferencia
<b>Efecto</b>	El corredor también está out.

## 5.6 DOBLE BASE

Lo siguiente se aplica cuando se utiliza la doble base.

a) El bateador-corredor está sujeto a lo siguiente.

- i) Una bola bateada que golpea la porción válida se declara válida y una bola bateada que golpea solo la porción de foul se declara foul.
- ii) Un jugador defensivo debe usar solo la porción válida de la base en todo momento, excepto en cualquier jugada de bola viva realizada desde el territorio de foul de la primera base. El bateador-corredor y el jugador defensivo pueden usar cualquier porción de la doble base. Cuando el jugador defensivo usa la porción de foul de la doble base, el bateador-corredor puede correr en territorio válido, y si es golpeado por un lanzamiento desde el lado de foul de la primera base, no sería interferencia. Si se dictamina interferencia intencional, el bateador-corredor estaría out. La línea de un metro se duplica a cada lado de la línea de foul en los lanzamientos desde el territorio de foul.
- iii) Si se realiza una jugada en la primera base con cualquier bola bateada o el bateador corre en un tercer strike caído, el bateador-corredor toca solo la porción válida y si la defensa apela antes de que el bateador-corredor regrese a la porción válida de la primera base, el bateador-corredor está out. Esto se trata de la misma manera que perder la base y es una apelación.
- iv) Despues de sobrepasar la base, el bateador-corredor debe regresar a la porción válida.





- v) En una bola golpeada al campo exterior cuando no hay jugada en curso en la base doble, el corredor-bateador puede tocar cualquiera de las partes de la base.
- b) Lo siguiente se aplica a un corredor.
  - i) Despues de sobrepasar la base, el corredor debe regresar a la parte justa.
  - ii) Al tocar en un elevado, se debe usar la parte justa. iii) En un intento de jugada de pick-off, el corredor debe regresar a la parte justa.
  - iv) Una vez que un corredor regresa a la parte justa, si luego se para en la parte de foul solamente, se considera que no est   en contacto con la base, y el corredor ser   declarado out si:
    - 1. es tocado con la bola; o
    - 2. se para en la parte de foul de la base, mientras que el lanzador tiene posesi  n de la bola dentro del c  rculo del lanzador.

### **5.7 USO DE UN GUANTE O MANOPLA ILEGAL**

Cuando un fildeador realiza una jugada sobre un corredor-bateador o corredor usando un guante illegal, el entrenador o m  nager del equipo ofendido tiene la opci  n de:

- a) aceptar el resultado de la jugada;
- b) en el caso del corredor-bateador, hacer que el jugador reanude el bateo, asumiendo el conteo de bolas y strikes anterior al lanzamiento, con otros corredores regresando a la \'ultima base legalmente tocada en el momento del lanzamiento; o
- c) en el caso de un corredor, hacer que la jugada sea anulada, con los corredores regresando a la \'ultima base legalmente tocada en el momento de la jugada. Si la jugada fue el resultado de la finalizaci  n del turno al bate del bateador, ese jugador reanuda el bateo con el conteo de bolas y strikes que ten  a antes de completar su turno al bate y los corredores regresan a las bases que ten  an en el momento del lanzamiento. Un lanzamiento del lanzador no se considera realizar una jugada.

### **5.8 RETIRO DEL CASCO**

- a) Cuando la bola est   viva o durante una jugada con bola viva, que no sea un jonr  n por encima de la cerca, un bateador, corredor-bateador o corredor ser   declarado out cuando deliberadamente use un casco incorrectamente o deliberadamente se quite el casco. Declarar out a un corredor-bateador o corredor por quitarse deliberadamente el casco no cancela ninguna situaci  n de jugada forzada; sin embargo, si un casco es



si se cae accidentalmente de su lugar adecuado sobre un bateador, corredor-bateador o corredor, no hay penalización.

- b) La bola está muerta y un corredor debe regresar a la última base tocada en el momento del contacto. ii. cuando una bola lanzada o bateada hace contacto con el casco retirado deliberadamente o un fildeador entra en contacto con el casco retirado deliberadamente mientras intenta hacer una jugada; o
- ii. cuando una bola lanzada o bateada entra en contacto con el casco desalojado accidentalmente y este contacto interfiere con la jugada que se está haciendo; o cuando un jugador defensivo entra en contacto con el casco mientras está en el suelo y este contacto les impide hacer una jugada y el corredor-bateador, o el corredor que llevaba el casco que fue accidentalmente desalojado está out, incluso si han anotado. La carrera es anulada.

## 5.9 TOCAR LAS BASES Y EL PLATO DE HOME EN ORDEN LEGAL

- a) El corredor-bateador y cualquier corredor deben tocar las bases en orden legal, es decir, la primera, segunda y tercera base, y luego el plato de home, a menos que sean obstruidos en una base impidiéndoles tocar esa base o sean colocados en la segunda base bajo la Regla del Desempate.
- b) Un corredor que regresa a una base mientras la bola está viva y mientras está en peligro de ser puesto out debe regresar
- a: i. la base dejada antes de que una bola de fly atrapada sea tocada por primera vez; o
- ii. la base omitida, deben tocar las bases en orden inverso.
- c) Cuando un corredor regresa a una base mientras la bola está muerta, no necesitan tocar las bases intermedias a menos que hayan omitido una base, en cuyo caso están sujetos a una apelación legal si no retocan la base omitida.
- d) Cuando un corredor o corredor-bateador adquiere el derecho a una base al tocarla antes de ser puesto out, tienen derecho a mantener la base hasta que hayan tocado legalmente la siguiente base en orden o se vean obligados a desocuparla para un corredor sucesivo. La bola está en juego, y los corredores pueden avanzar con peligro de ser puestos out.
- e) Cuando un corredor desaloja una base de su posición adecuada, ni ellos ni los corredores sucesivos en la misma serie de jugadas están obligados a seguir una base irrazonablemente fuera de posición. La bola está en juego y los corredores pueden avanzar o regresar con peligro de ser puestos out.
- f) Dos corredores no pueden ocupar la misma base al mismo tiempo.



El corredor que primero ocupó legalmente la base tiene derecho a ella a menos que se vea obligado a avanzar. El otro corredor puede ser puesto out al ser tocado con la pelota.

- g) El fallo de un corredor precedente al tocar una base en orden regular
  - o al salir de una base legalmente en una bola de fly atrapada y que es declarado out no afecta el estado de un corredor sucesor que toca las bases en el orden correcto. Si el fallo al tocar una base en orden regular o al etiquetar legalmente en una bola de fly atrapada es el tercer out de una entrada, ningún corredor sucesor puede anotar una carrera.
- h) Ningún corredor puede regresar a tocar una base omitida o una dejada ilegalmente, después de que un corredor siguiente haya anotado, o haya abandonado el campo de juego.
- i) Las bases dejadas demasiado pronto en una bola de fly atrapada deben ser retocadas antes de avanzar a las bases otorgadas.
- j) Las bases otorgadas deben ser tocadas en orden legal.

#### EFFECTO

Regla 5.9 b) g-j	Tocando bases
Efecto	El corredor será declarado out si la defensa hace una apelación legal por perder una base o salir de una base antes de que la bola sea tocada por primera vez en una bola de fly atrapada.

## 5.10 CORREDORES

### 5.10.1 UN CORREDOR PUEDE AVANZAR CON PELIGRO DE SER PUESTO OUT MIENTRAS LA BOLA ESTÁ VIVA

#### Un corredor puede avanzar con peligro de ser puesto out mientras la bola está viva: a)

después de que el pie no pivotante del lanzador toque el suelo durante su movimiento de lanzamiento;

- b) en una bola bateada lanzada o justa que no está bloqueada;
- c) en una bola lanzada que golpea a un árbitro, a un jugador ofensivo o a un entrenador de base;
- d) cuando una bola de fly legalmente atrapada se toca por primera vez;
- e) cuando una bola bateada justa e intacta:
  - i. golpea a un árbitro o corredor después de pasar a un fildeador que no sea el lanzador y siempre que ningún otro fildeador haya tenido la oportunidad de hacer un out;
  - ii. ha sido tocada por un fildeador, incluido un lanzador; o

- 
- iii. cuando la bola golpea a un fotógrafo, jardinero,  
policía, etc., asignado al juego, y la bola permanece viva;
  - f) cuando una bola viva se atasca en el uniforme de un jugador defensivo  
o equipo;
  - g) cuando en cualquier momento no tocan una base a la que tienen derecho  
antes de intentar hacer la siguiente base;
  - h) cuando, después de pasarse de la primera base, intentan continuar a  
segunda base;
  - i) cuando, después de desalojar una base, intentan continuar a la  
siguiente base;
  - j) cuando, en un lanzamiento ilegal no golpeado, y que también es un lanzamiento descontrolado o  
bola pasada, intentan avanzar más allá de la base a la que tienen  
derecho legalmente;
  - k) cuando, avanzando más allá de una base con derecho debido a:
    - i. un fildeador que intencionalmente contacta una bola lanzada con equipo separado; o  
equipo; o
    - ii. un fildeador que intencionalmente contacta una bola bateada justa con  
equipo separado;
  - l) cuando avanzan más allá de una base protegida cuando han  
sido obstruidos; o
  - m) Cuando avanzan más allá de la base a la que son forzados  
debido a una base por bolas otorgada al bateador.

**EFFECTO**


---

**Regla 5.10.1 g & h**      No tocar una base o continuar a segunda base

---

**Efecto**      El corredor será declarado out si la defensa hace  
una apelación legal.

---

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

Cuando ocurre una obstrucción, incluyendo una persecución:

- a) se señalará una bola muerta demorada con la bola permaneciendo viva  
hasta el final de la jugada;
- b) al corredor obstruido y a cada otro corredor afectado por la  
obstrucción se les otorgará la base o bases que habrían  
alcanzado si, a juicio de un árbitro, no hubiera habido  
obstrucción. Si ese árbitro siente que hay justificación, un jugador  
defensivo que haga una jugada falsa puede ser expulsado del juego;
- c) si el corredor obstruido es puesto out antes de alcanzar la base



habrían alcanzado si no hubiera habido obstrucción, se canta bola muerta. Al corredor obstruido y a cualquier otro corredor afectado por la obstrucción se les concederá la base, o bases; que habrían alcanzado, a juicio de un árbitro, si

la obstrucción no hubiera ocurrido;

- d) un corredor obstruido nunca puede ser puesto out entre las dos bases donde fueron obstruidos, a menos que:
- i) si el corredor obstruido comete un acto de interferencia después de que se dictamine la obstrucción, o el corredor sea legalmente apelado por:
    1. perder una base, a menos que el corredor haya sido obstruido en esa base y la obstrucción les impida tocar la base;
    2. salir de una base antes de que una bola bateada de aire sea tocada primero; o
    3. después de pasar la base que habrían alcanzado si no hubiera habido obstrucción, el corredor obstruido puede ser puesto out, y la bola permanece viva;
  - ii) si el corredor obstruido obtiene con seguridad la base que se les habría concedido, a juicio de un árbitro, y hay una jugada posterior sobre un corredor diferente, el corredor obstruido ya no está protegido entre las bases donde el corredor fue obstruido y puede ser puesto out. La bola permanece viva. Los corredores obstruidos aún deben tocar todas las bases en el orden correcto, o podrían ser puestos out en una apelación adecuada por el equipo defensivo a menos que el corredor haya sido obstruido para tocar esa base.

### **5.10.3 UN CORREDOR ESTÁ OUT**

- a) Un corredor está out y la bola permanece viva cuando:
- i) mientras corre a cualquier base en orden regular o inverso, ellos corren más de un (1) metro (tres (3) pies) desde la línea de base para evitar ser tocados;
  - ii) la bola está en juego, no están en contacto con una base y son tocados;
  - iii) en una jugada forzada, y antes de que el corredor haga contacto con la base a la que están obligados a avanzar, un fildeador mientras controla la bola en su(s) mano(s) hace contacto con la base o toca la bola a la base o toca al corredor. Si un corredor forzado, después de tocar la siguiente base, se retira por cualquier razón hacia la base que ocupó por última vez, la jugada forzada se restablece;
  - iv) no regresan para tocar la base previamente ocupada o perdida y se hace una apelación legal;



- v) alguien, que no sea otro corredor, ayuda físicamente a un corredor mientras la bola está en juego. Cuando la bola queda muerta después de un jonrón, una bola de foul no atrapada o una concesión de bases, la bola permanece muerta;
- vi) 1. mientras la bola está viva, pasan físicamente a un corredor precedente antes de que ese corredor haya sido declarado out. La bola permanece viva. El corredor que pasa no está out, siempre que el corredor que pasó toque la siguiente base antes del corredor que pasa y todos los corredores cumplan con todas las responsabilidades de correr las bases, incluyendo tocar las bases en orden legal; o
2. si el adelantamiento ocurre cuando se declara una bola muerta o está a punto de ser declarada, el corredor que adelanta no está out y la bola permanece muerta una vez que se declara una bola muerta.
- vii) abandonan su base para avanzar a otra base antes de que una bola de fly atrapada haya tocado a un fildeador;
- viii) no tocan la base intermedia, o las bases, en orden regular o inverso a menos que estén obstruidos para hacerlo;
- ix) el bateador-corredor se convierte en corredor al tocar la primera base, la pasa, luego intenta correr a la segunda base y es tocado, mientras está fuera de la base;
- x) al correr o deslizarse hacia el plato de home, no lo tocan, no hacen ningún intento de regresar a él y un fildeador controla la bola mientras toca el plato y apela a un árbitro para una decisión;
- xi) abandonan una base y entran a su dugout, o abandonan el campo de juego, mientras la bola está viva;
- xii) se colocan detrás, y no en contacto con, una base para obtener un impulso en cualquier bola de fly; o
- xiii) cuando los corredores cambian de posición en las bases.
- b) Un corredor está out y la bola está muerta cuando:
- no usan un casco de bateo aprobado cuando lo ordena el árbitro del plato; \_\_\_\_\_
  - no mantienen el contacto con la base a la que tienen derecho hasta que el pie no pivotante del lanzador toque el suelo durante su movimiento de lanzamiento. Se declara un "NO LANZAMIENTO" y otros corredores deben regresar a la última base legalmente mantenida en el momento del lanzamiento;
  - están legítimamente fuera de su base después de un lanzamiento, o como resultado de que un bateador complete su turno al bate y, mientras el lanzador tiene la bola dentro del círculo del lanzador, no regresan inmediatamente a su base, o intentan avanzar a la siguiente base;
  - una vez que el corredor regresa a una base por cualquier razón, ellos



## **serán declarados out si abandonan dicha base. Un corredor no será declarado out si:**

- se realiza una jugada sobre ellos a otro corredor (un lanzamiento falso se considera una jugada);
2. el lanzador ya no tiene la posesión de la bola dentro del círculo del lanzador; o
  3. el lanzador suelta la bola mediante un lanzamiento al bateador;
- v) Una base por bolas o un tercer strike caído en el que el corredor tiene derecho a correr se trata igual que una bola bateada. El bateador-corredor puede continuar más allá de la primera base, y tiene derecho a correr hacia la segunda base, siempre y cuando no se detenga en la primera base. Si se detienen después de redondear la primera base, deben regresar inmediatamente a la primera base o continuar inmediatamente a la segunda base;
- vi) el bateador o bateador-corredor es declarado out por interferir intencionalmente con una jugada en el plato de home en un intento de evitar un out obvio en un corredor que avanza en el plato. El corredor que avanza está out y los otros corredores deben regresar a la última base que tenían en el momento del lanzamiento.
- c) Un corredor está out, la bola está muerta y otros corredores deben regresar a la última base legalmente mantenida en el momento de la interferencia, la bola bloqueada o el out declarado, a menos que se vean obligados a avanzar porque el bateador se convierte en bateador-corredor cuando toca mientras están fuera de la base y, a juicio de un árbitro, cualquier fildeador tuvo una oportunidad de hacer un out;
- ii) patean intencionalmente una bola que un fildeador ha fallado; iii) interfieren con un fildeador que intenta fildear una bola bateada fair, independientemente de si la bola ha sido tocada primero por el fildeador o por otro fildeador, incluido el lanzador, o interfiere con un fildeador que lanza una bola, o interfiere intencionalmente con una bola lanzada;
- iv) interfieren con un fildeador que intenta atrapar una bola bateada de foul o con una bola de foul que un fildeador está intentando atrapar. Si esta interferencia es, a juicio de un árbitro, un intento obvio de evitar una doble jugada, el corredor inmediatamente siguiente será declarado out. El bateador-corredor regresa a batear con un strike adicional en la bola de foul, siempre que la cuenta antes de batear la bola fuera menor de dos strikes. Si esta interferencia es el tercer out, el bateador-corredor regresará como el primer bateador en la siguiente entrada, con la cuenta original de bola y strike cancelada;

- 
- v) el corredor más cercano al plato en el momento de se canta interferencia si después de que un corredor, bateador o corredor-bateador ha sido declarado out, o después de que un corredor ha anotado, el corredor, bateador o corredor-bateador interfiere con la oportunidad de un jugador defensivo de realizar una jugada sobre otro corredor. Un corredor que continúa corriendo y provocando un lanzamiento se considerará interferencia;
  - vi) uno o más miembros del equipo ofensivo se paran en, o se reúnen alrededor de una base a la que avanza un corredor, confundiendo así a los fildeadores y aumentando la dificultad de realizar la jugada. Esto incluye a cualquier persona autorizada a sentarse en el dugout del equipo;
  - vii) el entrenador cerca de la tercera base corre en dirección al plato en o cerca de la línea de base, mientras que un fildeador está intentando realizar una jugada sobre una bola bateada o lanzada y, por lo tanto, provoca un lanzamiento al plato. Se canta out al corredor que está más cerca del plato;
  - viii) un entrenador, ya sea dentro o fuera del cajón de entrenador, o cualquier ofensivo miembro del equipo que no sea un bateador, corredor-bateador o corredor interfiere intencionalmente con una bola lanzada o interfiere con la oportunidad del equipo defensivo de realizar una jugada sobre un corredor o un corredor-bateador. Se canta out al corredor más cercano al plato en el momento de la interferencia;
  - ix) un jugador defensivo tiene la bola y está esperando al corredor y el corredor permanece de pie y choca deliberadamente contra el jugador defensivo. Si se determina que el acto es flagrante, el infractor será expulsado;
  - x) corren las bases en orden inverso, o fuera de la línea de base, mientras no intentan avanzar, ya sea para confundir a los fildeadores o para hacer una parodia del juego;
  - xi) cuando el bateador en cubierta interfiere con un defensivo intento del jugador de retirar a un corredor, se cantará out al corredor más cercano al plato;
  - xii) el equipo ofensivo no oficial causa una bola bloqueada (y creando interferencia), y se está jugando al corredor. Si este jugador ha anotado antes de que se dictamine que la bola está bloqueada, se canta out al corredor más cercano al plato.
- d) cuando el árbitro del plato, o su ropa, interfiere con el intento del receptor de retirar a un corredor que roba, o en un intento de jugada de pickoff. Si, en una bola pasada o lanzamiento descontrolado, una bola lanzada por el receptor golpea al árbitro del plato, no es Interferencia del árbitro y la bola permanece viva.



## EFFECTOS

---

Regla 5.10.3 a) vii a x	Se va demasiado pronto en un batazo elevado, pierde una base o intenta llegar a segunda base o pierde el plato de home
Efecto	El corredor no será declarado out a menos que la defensa haga una apelación legal. EXCEPCIÓN: Un corredor que se ha ido de una base demasiado pronto en un batazo elevado atrapado, o que ha perdido una base, puede intentar regresar a dicha base mientras la bola está muerta.
Regla 5.10.3 a) xiii	Cambio de bases
Efecto	Esta es una jugada de apelación. Cuando se confirma la apelación, cada corredor descubierto que haya cambiado de posición en las bases será declarado out y el entrenador principal será expulsado por conducta antideportiva. El orden de los outs se determinará por la ubicación de los corredores inmediatamente después del cambio. El corredor que cambió de base y está más cerca del plato de home después del cambio será declarado out primero. El siguiente corredor que cambió de base y es el segundo más cercano al plato de home será llamado out en segundo lugar y así sucesivamente. La apelación se puede hacer en cualquier momento hasta que todos los corredores que cambiaron de posición estén en el banquillo o la entrada haya terminado. Si uno de los corredores que cambió de base está en una base, tanto ellos como todos los corredores que habían cambiado de base estarán out, incluso si habían anotado, y cualquier carrera(s) anotada(s) por corredores indebidos será anulada.
Regla 5.10.3 c a través de iii	Si esta interferencia, a juicio de un árbitro, es un intento obvio de evitar una jugada de doble matanza, el corredor inmediatamente siguiente también será declarado out.
Regla 5.10.3 d)	Interferencia del árbitro
Efecto	Se debe señalar una bola muerta demorada, con la bola permaneciendo viva hasta la conclusión de la jugada. i. Si el corredor sobre el que se está jugando es declarado out, el out se mantendrá y la bola estará viva. ii. Si se declara safe, la bola está muerta y todos los corredores regresan a la última base ocupada en el momento del lanzamiento.

---

#### 5.10.4 EL CORREDOR NO ESTÁ FUERA

El corredor no está fuera:

- a) cuando corren detrás o delante del fildeador y fuera de la línea de base para evitar interferir con un fildeador que intenta fildear la bola bateada en la línea de base;
- b) cuando no corren en línea directa a la base y siempre que el fildeador en la línea directa no tenga la bola en su posesión;
- c) cuando más de un fildeador intenta fildear una bola bateada y el corredor entra en contacto con el que, a juicio de un árbitro, no tenía derecho a fildear la bola;
- d) cuando son golpeados con una bola bateada justa, intacta, mientras están fuera de la base, y, a juicio de un árbitro, ningún fildeador tuvo la oportunidad de hacer un out;
- e) cuando son golpeados con una bola bateada justa, intacta, sobre territorio foul y, a juicio de un árbitro, ningún fildeador tuvo la oportunidad de hacer un out;
- f) cuando son golpeados con una bola bateada justa después de que toque, o sea tocada por, cualquier fildeador, incluido el lanzador, y no pudieron evitar el contacto con la bola;
- g) cuando son golpeados por una bola bateada justa, intacta, mientras están en contacto con su base, a menos que interfieran intencionalmente con la bola o un fildeador haciendo una jugada. La bola está muerta o permanece viva, dependiendo de la posición del fildeador más cercano a la base en el momento en que ~~la bola~~ ~~el contacto~~ ~~el corredor~~ ~~esta~~ ~~más cercano a la base~~ está posicionado delante de la base; o
  - 2. la bola está muerta si el fildeador más cercano a la base está posicionado detrás de la base.
- h) cuando son tocados mientras están fuera de la base:
  - 1. con una bola no sujetada de forma segura por un jugador defensivo; o
  - 2. con una mano o guante de un jugador defensivo y la bola está en la otra mano;
- i) cuando el equipo defensivo no solicita la decisión de un árbitro sobre una jugada de apelación hasta después del siguiente lanzamiento legal o ilegal, hasta después de que todos los jugadores defensivos hayan abandonado el territorio fair en su camino hacia el dugout o, en el caso de la última jugada del juego, antes de que los árbitros hayan abandonado el campo de juego;
- j) cuando un bateador-corredor se convierte en corredor, al tocar la primera base, pasándola y luego regresando directamente a la base;
- k) cuando no se les da tiempo suficiente para regresar a una base. No serán declarados out por estar fuera de la base antes del no lanzamiento del lanzador.





el pie de pivote toca el suelo durante su movimiento de lanzamiento, y pueden avanzar como si hubieran salido de la base legalmente;

- l) cuando hayan comenzado legalmente a avanzar. No pueden ser detenidos por el lanzador que recibe la bola mientras está en la placa del lanzador, ni por el lanzador que pisa la placa mientras sostiene la bola;
- m) cuando mantienen su base hasta que una bola de mosca toca a un fildeador y luego intentan avanzar;
- n) cuando se deslizan hacia una base y ésta se desprende de su posición correcta. posición. Se considera que la base ha seguido al corredor. Un corredor que llega a una base de forma segura no estará fuera por estar fuera de esa base si se desprende. Pueden regresar a esa base sin peligro de ser eliminados cuando la base ha sido reemplazada. Un corredor está en peligro si intenta avanzar más allá de la base desalojada antes de que vuelva a estar en la posición correcta;
- o) cuando un entrenador interfiere involuntariamente con una bola lanzada o bola bateada mientras está en la caja del entrenador; o
- p) cuando la bola entra en contacto con equipo ofensivo no oficial y no el juego aparente es obvio.

#### EFFECTOS

---

Regla 5.10.4 p	Contacto con equipo ofensivo no oficial y no juego obvio
Efecto	La bola está muerta y cada corredor debe regresar a la base última tocada en el momento en que la bola es declarada muerta, pero en al regresar no es necesario tocar las bases intermedias.

---

#### 5.11 EFECTOS DE CARRERA DE BASE (QUE NO SEAN POR OBSTRUCCIÓN)

#### EFFECTOS

---

Efecto	Regla u ocurrencia
a) Una Base Premio	i) Al bateador-corredor se le otorga la primera base, siempre que avancen, toquen la primera base y todos los demás corredores avancen una base, si son forzados, desde el momento del lanzamiento, en las siguientes circunstancias: 1) cuando el árbitro del plato ha cantado cuatro bolas; la bola está viva; 2) cuando se emite una base por bolas intencional; la bola está muerta;

---

**a) Una Base  
Premio**

- 3) cuando el bateador es obstruido, y el equipo ofensivo toma la opción de que se le conceda la primera base al bateador; la bola está muerta;
- 4) cuando una bola bateada es contactada por un árbitro o corredor antes de pasar a un fildeador, excluyendo al lanzador; la bola está muerta;
- 5) cuando un bateador es golpeado por un lanzamiento; la bola está muerta.
- ii) A un corredor se le otorga una base en las siguientes circunstancias; la bola está muerta excepto en 6 a continuación: 1) cuando en un lanzamiento ilegal, no golpeado por el bateador, o si es golpeado por el bateador, el entrenador o el mánager del equipo ofensivo elige tomar el premio en el lanzamiento ilegal en lugar del resultado de la jugada; la bola está muerta;
- 2) cuando la bola es lanzada y posteriormente sale del campo de juego o se aloja en el backstop, el premio es desde el momento del lanzamiento;
- 3) cuando un fildeador involuntariamente saca una bola fuera del campo de juego, el premio es desde el momento en que el fildeador salió del campo de juego; un fildeador que lleva una bola viva al dugout para tocar a un jugador se considera que la ha llevado allí involuntariamente;
- 4) cuando un jugador pierde la posesión de la bola durante una jugada y la bola entra en el territorio de bola muerta, el premio es desde la base tocada por última vez en el momento en que la bola entró en el territorio de bola muerta;
- 5) cuando el equipo defensivo causa una bola bloqueada, el premio es desde la base tocada por última vez en el momento del lanzamiento en una bola lanzada;
- 6) cuando el equipo separado entra en contacto con una bola lanzada. Si una bola lanzada elude al receptor y se recupera con equipo separado cuando los corredores no están avanzando, no es posible una jugada aparente o no hay ventaja. No se les otorga una base a los corredores, la bola permanece viva y el bateador solo puede avanzar a la primera base en la bola cuatro o bajo la regla del tercer strike. Pueden avanzar más bajo su propio riesgo.

**b) Dos Bases  
Premio**

- i) Al bateador-corredor y a los corredores se les otorgan dos bases desde el momento del lanzamiento en las siguientes circunstancias y la bola está muerta: 1) cuando una bola bateada justa sale del campo de juego a una distancia menor que las dimensiones de un campo reglamentario;
- 2) cuando una bola bateada justa golpea el guante o el cuerpo de un fildeador y cae sobre la cerca en territorio foul;
- 3) cuando una bola bateada justa toca la cerca, se desvía de un fildeador y cae sobre una cerca;



---

b) Dos Bases  
Premio

- 4) cuando un elevado bateado legal es tocado por un fildeador que está en territorio de bola muerta y, a juicio del árbitro, la bola no habría pasado por encima de la valla en territorio de bola buena;
  - 5) cuando una bola bateada legal bota por encima o rueda por debajo o a través de una valla o pasa la línea de bola muerta del campo de juego;
  - 6) cuando una bola bateada legal se desvía de:
    - a) un jugador defensivo; o
    - b) un corredor o árbitro después de pasar a un fildeador excluyendo al lanzador y siempre que ningún otro fildeador haya tenido la oportunidad de hacer un out, y la bola salga del juego en territorio foul.
- ii) Cuando la bola es lanzada y sale del campo de juego
- o es bloqueada, el premio es desde el momento en que la bola salió de la mano del fildeador. Si dos corredores están entre las mismas dos bases, el premio se basa en la posición del corredor principal. Si un corredor toca la siguiente base y regresa a su base original, la base original que dejó en el momento del lanzamiento se considera la "última base tocada" para los propósitos de un premio por lanzamiento desviado.
- iii) Cuando el equipo defensivo causa una bola bloqueada, el premio:
- 1) es desde la base tocada por última vez en el momento del lanzamiento; o
  - 2) es desde la base tocada por última vez en el momento del lanzamiento en una bola bateada legal.
- iv) Cuando una bola lanzada entra en contacto con equipo separado, esta es una bola muerta demorada. Las bases se otorgan desde el momento del lanzamiento.
- v) A un corredor solo se le otorgan dos bases y la bola está muerta cuando, a juicio de un árbitro, un fildeador intencionalmente lleva, patea, empuja o lanza una bola viva desde territorio jugable a territorio de bola muerta. El premio es desde el momento en que se lleva, patea, empuja o lanza o desde el momento en que la bola se lleva a territorio de bola muerta.
- 

c) Tres  
Premio de Base

Al bateador-corredor y a los corredores se les otorgan tres (3) bases y es una bola muerta demorada cuando el equipo separado entra en contacto con una bola bateada legal. Las bases se otorgan desde el momento del lanzamiento. Los corredores están protegidos hasta las bases otorgadas; sin embargo, si avanzan más allá de las bases otorgadas, están en peligro.

---



---

**d) Cuatro Bases  
Premios**

Al bateador-corredor y a los corredores se les otorgan bases \_\_\_\_\_ y el plato de home y la bola está muerta en las siguientes circunstancias: i) cuando un árbitro declara un jonrón; y \_\_\_\_\_ ii) cuando una bola bateada es contactada por equipo separado y a juicio de un árbitro, la bola habría pasado la cerca del jardín en vuelo.

---

**e) Árbitro  
Juicio  
Premios**

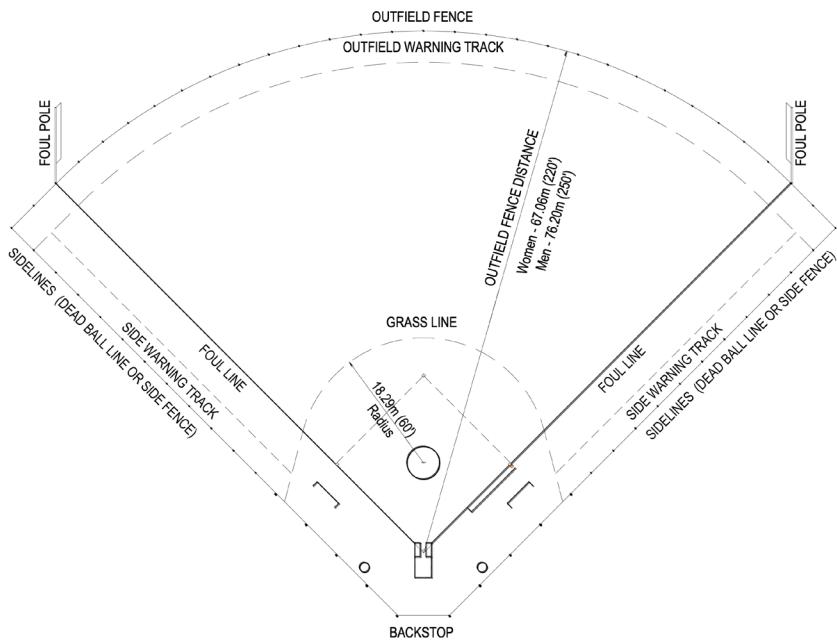
Al bateador-corredor y a los corredores se les otorga la base o las bases que habrían logrado a juicio de un árbitro si no hubiera ocurrido interferencia, y la bola está muerta: i) cuando una persona que no es miembro del equipo interfiere con una bola viva o un fildeador a punto de fildear una bola rodada, una bola lanzada o una bola elevada. Si, a juicio de un árbitro, el fildeador hubiera fildeado o atrapado la bola si no hubiera ocurrido la interferencia, el bateador-corredor está out y un corredor debe regresar a la base tocada por última vez en el momento de la interferencia; o ii) cuando la bola se atasca en el equipo del árbitro o en la ropa o vestimenta del jugador ofensivo.

---



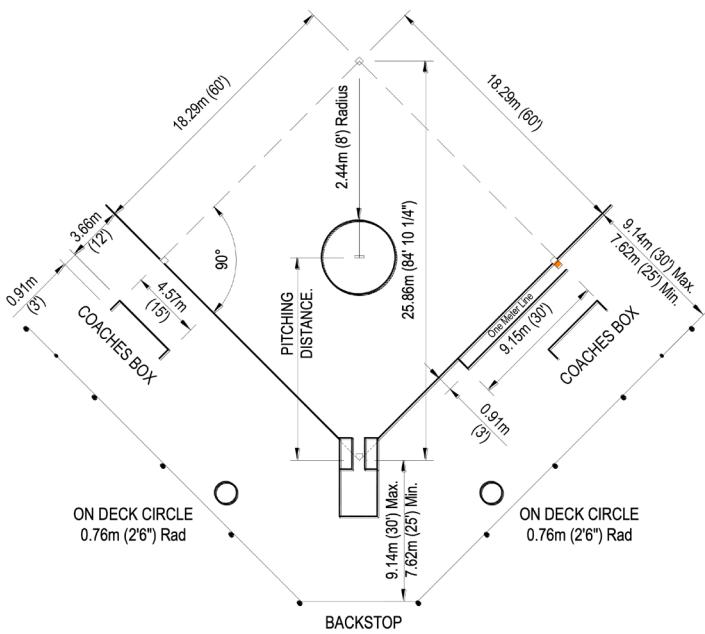
## APÉNDICE 1: CAMPO DE JUEGO Y DISEÑO DEL DIAMANTE

### A. DIMENSIONES OFICIALES DEL CAMPO DE JUEGO

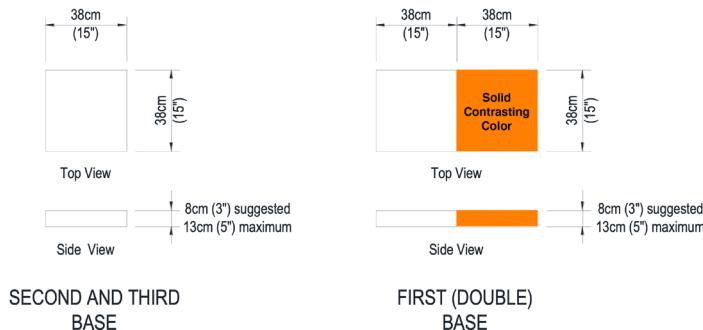




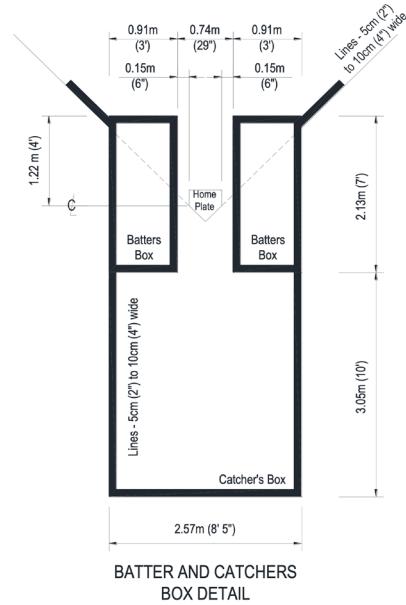
## B. DIMENSIONES OFICIALES DEL DISEÑO DEL DIAMANTE



### C. DIMENSIONES OFICIALES DE LAS BASES

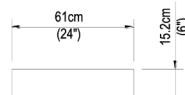
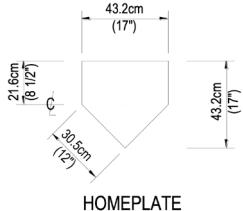


### D. DIMENSIONES OFICIALES DE LAS CAJAS DEL BATEADOR Y DEL RECEPTOR



BATTER AND CATCHERS  
BOX DETAIL

## E. DIMENSIONES OFICIALES DEL PLATO DE HOME Y LA PLACA DEL LANZADOR



## F. TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA

**TOPE TRASERO Y LÍNEAS LATERALES (LÍNEA DE BOLA MUERTA/VALLA LATERAL)**

Se colocará a un mínimo de 7.62 m (25 pies) a un máximo de 9.14 m (30 pies) fuera de las líneas de falta. El área entre las líneas de falta y el tope trasero y las líneas laterales debe estar despejada.

**BASES**

Desde el plato de home a la primera/tercera base, 18.29 m (60 pies) desde la parte posterior del plato de home hasta la parte posterior de la base. Desde el plato de home a la segunda base, 25.86 m (84 pies 10 1/4 pulg.) desde el punto posterior del plato de home hasta el centro de la base. Las bases estarán hechas de lona u otro material adecuado y firmemente sujetas en su posición.

La doble base estará asegurada y es parte del territorio fair, con la otra mitad de esta base (un color contrastante sólido diferente) asegurada y es parte del territorio foul.

**CAJONES DE BATEO**

Uno a cada lado del plato de home medirá 0.91 m (3 pies) por 2.13 m (7 pies). Las líneas interiores del cajón de bateo estarán a 15.2 cm (6 pulg.) del plato de home. La línea frontal del cajón estará a 1.22 m (4 pies) delante de una línea trazada a través del centro del plato de home. Las líneas se consideran dentro del cajón de bateo.



#### CAJA DEL RECEPTOR

3.05 m. (10 pies) de longitud desde las esquinas traseras exteriores de cada caja del bateador y tendrá 2.57 m. (8 pies 5 pulgadas) de ancho. Las líneas se consideran dentro de la caja del receptor.

#### CAJAS DE LOS ENTRENADORES

Detrás de una línea de 4.57 m. (15 pies) de largo trazada fuera del diamante. La línea es paralela y a 4.57 m. (15 pies) de las líneas de primera y tercera base, extendidas desde las bases hacia el plato de home.

#### TABLA DE DISTANCIAS

CATEGORÍA	LANZAMIENTO	VALLAS DEL JARDÍN EXTERIOR (mínimos)
Mujeres Júnior de 15 años o menos	12.19 m. (40 pies)	<u>60.96 m. (200 pies)</u>
Mujeres Júnior de 18 años o menos	13.11 m. (43 pies)	67.06 m. (220 pies)
Mujeres	13.11 m. (43 pies)	67.06 m. (220 pies)
Hombres Júnior de 15 años o menos	14.02 m. (46 pies)	76.20 m. (250 pies)
Hombres Júnior de 18 años o menos	14.02 m. (46 pies)	76.20 m. (250 pies)
Hombres	14.02 m. (46 pies)	76.20 m. (250 pies)

#### PLATO DE HOME

Será una figura de cinco lados de 43.2 cm. (17 pulgadas) de ancho, a través del borde que mira al lanzador. Los lados serán paralelos a las líneas interiores de la caja del bateador y tendrán 21.6 cm. (8 1/2 pulgadas) de largo. Los lados del punto que mira al receptor tendrán 30.5 cm. (12 pulgadas) de largo.

#### INFIELD

Porción descubierta de arco de 18.29 m. (60 pies) desde el centro frontal del plato del lanzador.

#### LÍNEAS

50 mm. a 100 mm. (2 a 4 pulgadas) de ancho.

#### CÍRCULO DE ESPERA

Círculo de 1.52 m. (5 pies) 0.76 m. (2 pies 6 pulgadas) de radio colocado adyacente al extremo del área del dugout más cercano al plato de home.



#### LÍNEA DE UN METRO

Trazada paralela a y a un (1) m. (3 pies) de la línea de base, comenzando en un punto a medio camino entre el plato de home y la primera base.

#### CÍRCULO DEL LANZADOR

Círculo de 4.88 m. (16 pies) trazado desde el centro del borde frontal de la placa del lanzador a 2.44 m. (8 pies) de radio. Las líneas se consideran dentro del círculo.

#### PLACA DEL LANZADOR

Hecha de goma de 61 cm. (24 pulgadas) de largo y 15.2 cm. (6 pulgadas) de ancho y la parte superior de la placa debe estar nivelada con el suelo.

#### PISTA DE AVISO

Tendrá un mínimo de 3.66 m. (12 pies) a un máximo de 4.57 m. (15 pies) desde el jardín exterior y/o las vallas laterales. Hecho de material (tierra, grava) que está nivelado con, pero diferente de, la superficie de juego. El material debe distinguirse de la superficie del jardín exterior, y debe haber una señal física clara para los jugadores cuando se acercan a la valla.

#### G. TRAZADO DE UN DIAMANTE

Esta sección sirve como ejemplo para el trazado de un diamante con 18.29 m. (60 pies) y una distancia de lanzamiento de 14.02 m. (46 pies).

1. Para determinar la posición del plato de home, trace una línea en la dirección en la que se desea colocar el diamante. Clave una estaca en la esquina del plato de home más cercana al receptor. Sujete un cordón a esta estaca y haga nudos o marque el cordón a 14.02 m. (46 pies), 18.29 m. (60 pies), 25.86 m. (84 pies 10 1/4 pulg.) y a 36.58 m. (120 pies).
2. Coloque el cordón (sin estirar) a lo largo de la línea de dirección y coloque una estaca en el marcador de 14.02 m. (46 pies). Esta será la línea frontal en el medio de la placa del lanzador. A lo largo de la misma línea, clave una estaca en el marcador de 25.86 m. (84 pies 10 1/4 pulg.). Esta será el centro de la segunda base.
3. Coloque el marcador de 36.58 m. (120 pies) en el centro de la segunda base y, tomando el cordón en el marcador de 18.29 m. (60 pies), camine a la derecha de la línea de dirección hasta que el cordón esté tenso y clave



una estaca en el marcador de 18.29 m. (60 pies). Esta será la esquina exterior de la primera base y la cuerda ahora formará las líneas hacia la primera y segunda base.

4. Nuevamente sosteniendo la cuerda en el marcador de 18.29 m. (60 pies), camine a través del campo y de la misma manera, marque la esquina exterior de tercera base. El plato de home, la primera base y la tercera base están completamente dentro del diamante.
5. Para verificar el diamante, coloque el extremo del plato de home de la cuerda en la estaca de la primera base y el marcador de 36.58 m. (120 pies) en la tercera base. El marcador de 18.29 m. (60 pies) ahora debería verificar en el plato de home y la segunda base.
6. Verifique todas las distancias con una cinta de acero siempre que sea posible.

## APÉNDICE 2: ESPECIFICACIONES DEL BATE

### A. BATE OFICIAL

1. El bate debe ser de construcción de una sola pieza, de varias piezas ensamblado permanentemente o de dos piezas intercambiables construcciones.
2. Cuando el bate está diseñado con componentes intercambiables, debe cumplir con los siguientes criterios:
  - a) los componentes de acoplamiento deben tener una llave de bloqueo única para evitar combinaciones de equipos no certificados en el campo; y
  - b) todas las combinaciones de componentes deben cumplir con los mismos estándares que cuando era un bate de una pieza cuando se combinaba o una porción de un bate de una pieza cuando se separaba.
3. Un bate puede estar hecho de una pieza de madera dura o formado a partir de un bloque de madera que consta de dos o más piezas de madera unidas con un adhesivo de tal manera que la dirección de la fibra de todas las piezas sea paralela a la longitud del bate.
4. Un bate puede ser de metal, bambú, plástico, grafito, carbono, magnesio, fibra de vidrio, cerámica o cualquier otro material compuesto aprobado por la Comisión de Normas de Equipos de la WBSC.
5. Un bate puede estar laminado pero debe contener solo madera o adhesivo y tener un acabado transparente (cuando esté terminado).
6. La porción del cañón del bate (desde el inicio del cono hasta



- la tapa del extremo) debe ser redonda y lisa con una ligera textura permitida.
7. Ningún bate debe medir más de 86.4 cm. (34 pulgadas) de largo o mayor que 1077.0 g. (38 onzas) de peso.
  8. Ningún bate debe medir más de 5.7 cm. (2 1/4 pulg.) de diámetro en su parte más grande. Se permite una tolerancia de 0.80 mm (1/32 pulg.) para permitir la expansión.
  9. Un bate no debe tener remaches expuestos, clavijas, bordes ásperos o afilados o cualquier sujetador exterior que sea o presente un peligro. Un bate debe estar libre de rebabas y grietas.
  10. Un bate no de madera no debe tener un mango de madera.
  11. Un bate debe tener un agarre de seguridad de corcho, cinta (no lisa, plástico cinta) o material de composición. El agarre de seguridad no debe ser menor de 25.4 cm. (10 pulgadas) de largo y no debe extenderse más de 38.1 cm. (15 pulgadas) desde el extremo pequeño del bate. Resina, brea de pino o spray las sustancias colocadas para mejorar el agarre solo están permitidas en el agarre. La cinta aplicada a cualquier bate debe ser una espiral continua. Eso no tiene que ser una capa sólida de cinta. Cualquier accesorio tal como un agarre de dedo modelo, cono ensanchado o dispositivo de estrangulamiento debe ser adjunto al agarre con cinta de seguridad.
  12. Cuando no es de madera y no está hecho de una sola pieza con el extremo del cañón cerrado, un bate debe tener un inserto de goma o plástico de vinilo u otro material aprobado por la Comisión de Normas de Equipos de la WBSC, firmemente asegurado en el extremo grande del bate.
    - a) El inserto de la tapa del extremo del bate debe estar firme y sellado permanentemente para que no pueda ser removido por nadie más que el fabricante sin dañar o destruir la tapa del extremo o el cañón.
    - b) El bate debe estar libre de traqueteos. Un bate que no esté libre de traqueteos se considerará un bate ilegal.
    - c) El bate no debe tener signos de manipulación. Un bate que muestre signos de manipulación se considerará un bate alterado.
  13. Un bate debe tener una perilla de seguridad de un diámetro mínimo de 0.6 cm. (1/4 pulg.) que sobresale en un ángulo de noventa grados desde el mango y sin bordes afilados. La perilla de seguridad puede ser moldeada, torneada, soldada y sujetada permanentemente. La perilla puede ser cubierta con cinta de agarre o un potenciador de agarre.
  14. Cuando el aviso de aprobación del bate no se puede leer debido al desgaste en el bate, el bate sigue siendo un bate oficial y puede usarse si permanece en cumplimiento con estas Reglas en todos los demás aspectos según lo determine un Árbitro con certeza razonable.

- 
15. El peso, la distribución del peso o la longitud del bate deben ser fijados permanentemente en el momento de la fabricación y no podrán ser alterados de ninguna manera a partir de entonces, excepto que se disponga específicamente lo contrario en esta Regla o en una especificación aprobada por la Comisión de Normas de Equipamiento de la WBSC.

#### B. EL BATE DE CALENTAMIENTO

Un bate que no sea un bate oficial que debe ser de una sola pieza de construcción y cumplir con el agarre de seguridad y el pomo de seguridad requisitos de un bate oficial. Debe estar marcado como "calentamiento" en 3.2 cm. (1 1/4 pulg.) letras en el extremo del cañón. El extremo del cañón debe estar en exceso de 5.7 cm. (2 1/4 pulg.).

## APÉNDICE 3: NORMAS DE LA BOLA

#### A. UNA BOLA DE SOFTBOL OFICIAL

- Una bola de softbol oficial debe ser una bola regular, de costuras lisas, cosida oculta o plana superficie;
2. debe tener un núcleo central hecho de fibra larga No. 1 de calidad kapok, una mezcla de corcho y goma, una mezcla de poliuretano u otros materiales aprobados por las Normas de Equipamiento de la WBSC Comisión;
  3. puede ser enrollado a mano o a máquina con un hilo torcido de buena calidad y cubierto con látex o cemento de goma;
  4. debe tener su cubierta cementada mediante la aplicación de cemento a la parte inferior de la cubierta y cosida con hilo encerado de algodón o lino, o una cubierta moldeada unida al núcleo o moldeada integralmente con el núcleo, y tener un facsímil auténtico de las costuras, como aprobado por la Comisión de Normas de Equipamiento de la WBSC; y
  5. debe tener una cubierta de la mejor calidad No. 1 curtida al cromo cuero de caballo o cuero de vaca, hecho de material sintético, o hecho de otros materiales aprobados por las Normas de Equipamiento de la WBSC Comisión.

**B. DIMENSIONES Y ESPECIFICACIONES**

- 
1. La bola completa de 30.5 cm. (12 pulg.) estará entre 30.2 cm. (11 7/8 pulg.) y 30.8 cm. (12 1/8 pulg.) de circunferencia y pesará entre 178.0 g. (6 1/4 onzas) y 198.4 g. (7 onzas). El estilo de costura plana tendrá no menos de 88 puntadas en cada cubierta, cosidas con el método de dos agujas.
  2. La bola completa tendrá un coeficiente de restitución y estándar de compresión según lo determinado y establecido por la WBSC Comisión de Normas de Equipamiento.
  3. El COR significa el Coeficiente de Restitución de una pelota de softbol cuando se mide con el método de prueba ASTM (Sociedad Americana para Pruebas y Materiales) para medir el Coeficiente de Restitución de pelotas de softbol.
  4. La cubierta blanca, puntada blanca o roja o cubierta óptica amarilla, roja-puntada de 30.5 cm. (12 pulg.) con un COR de .47 o menos se utilizará en las siguientes Competiciones de la WBSC: Masculino y Femenino; Junior Masculino y Junior Femenino. Las bolas tendrán un logo de la WBSC.
  5. En las bolas utilizadas en las Competiciones de la WBSC, la fuerza de carga requerida para comprimir la bola 0.64 cm. (0.25 pulg.) no debe exceder 170.1 kg (375 libras) cuando tales bolas se midan de acuerdo con el método de prueba ASTM para medir la compresión-desplazamiento de pelotas de softbol, que está respaldado por la WBSC Comisión de Normas de Equipamiento.

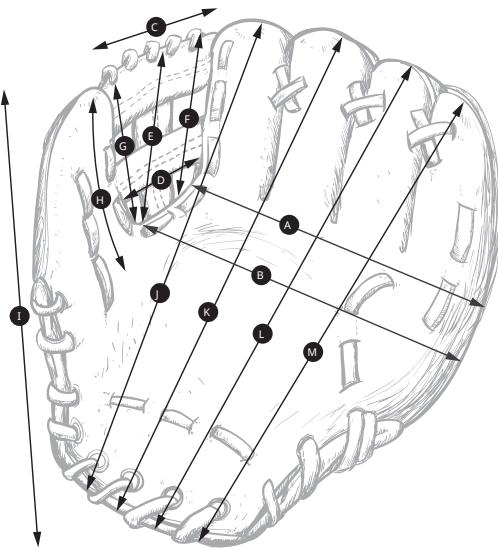
A continuación, se enumeran los estándares establecidos para cada bola:

---

SOFTBOL	30.5 cm. (12")
MARCADO DE COLOR DE BOLA	Blanco o Amarillo Óptico LOGO WBSC
COLOR DEL HILO	Puntada Blanca o Roja
TAMAÑO MÍN.	30.2 cm. (11-7/8")
TAMAÑO MÁX.	30.8 cm. (12-1/8")
PESO MÍN.	178.0 g. (6 1/4 oz.)
PESO MÁX.	198.4 g. (7 oz.)

---

## APÉNDICE 4: ESPECIFICACIONES DEL GUANTE



### ESPECIFICACIONES DE DIMENSIONES:

<b>A</b>	Ancho de la palma (superior)	20.3 cm. (8 pulg.)
<b>B</b>	Ancho de la palma (inferior)	21.6 cm. (8 1/2 pulg.)
<b>C</b>	Apertura superior de la membrana	12.7 cm. (5 pulg.)
<b>D</b>	Apertura inferior de la membrana	11.5 cm. (4 1/2 pulg.)
<b>E</b>	Membrana de arriba a abajo	18.4 cm. (7 1/4 pulg.)
<b>F</b>	1 <sup>ra</sup> costura de la entrepierna del dedo	19.0 cm. (7 1/2 pulg.)
<b>G</b>	Costura de la entrepierna del pulgar	19.0 cm. (7 1/2 pulg.)
<b>H</b>	Costura de la entrepierna	44.5 cm. (17 1/2 pulg.)
<b>I</b>	Borde superior a inferior del pulgar	23.5 cm. (9 1/4 pulg.)
<b>J</b>	1 <sup>ra</sup> borde superior a inferior del dedo	35.6 cm. (14 pulg.)
<b>K</b>	2 <sup>da</sup> borde superior a inferior del dedo	33.7 cm. (13 1/4 pulg.)
<b>L</b>	3 <sup>ra</sup> borde superior a inferior del dedo	31.1 cm. (12 1/4 pulg.)
<b>M</b>	4 <sup>ta</sup> borde superior a inferior del dedo	27.9 cm. (11 pulg.)

## APÉNDICE 5: ÁRBITROS



### A. INFORMACIÓN GENERAL PARA ÁRBITROS

- a. Todo árbitro no debe ser miembro de ninguno de los equipos. Ejemplos son jugador, entrenador, mánager, oficial, anotador, fisioterapeuta o patrocinador.
- b. El árbitro debe asegurarse de la fecha, hora y lugar del juego y debe llegar al campo de juego 20-30 minutos antes de tiempo, comenzar el juego a tiempo y salir del campo cuando el juego ha terminado.
- c. El árbitro masculino y femenino debe usar lo siguiente.
  1. Una camisa azul celeste de manga larga o corta.
  2. Calcetines azul marino oscuro.
  3. Pantalones azul marino oscuro.
  4. Gorra azul marino oscuro con letras WBSC blancas y azules en el frente.
  5. Bolsa de bolas azul marino oscuro (solo árbitro de plato).
  6. Chaqueta y/o suéter azul marino oscuro.
  7. Zapatos y cinturón negros.
  8. Una camiseta blanca o azul marino usada debajo del azul celeste camisa.
  9. Si se usa una camiseta interior de manga larga debido a problemas con el sol, debe ser de estilo de compresión y azul marino. \_\_\_\_\_  
debe ser de estilo de compresión y azul marino. \_\_\_\_\_
- d. Los árbitros no deben usar joyas expuestas que puedan representar un peligro. EXCEPCIÓN: Pulseras y/o collares de alerta médica.
- e. El árbitro de plato en lanzamiento rápido debe usar una máscara negra con relleno negro o tostado y un protector de garganta negro y un protector de cuerpo y espinilleras con protección para las rodillas. Se puede usar un protector de alambre extendido en lugar de un protector de garganta en la máscara. protector en la máscara.
- f. Los árbitros deben presentarse a los mánagers, entrenadores y anotadores oficiales.
- g. Los árbitros deben inspeccionar los límites del campo de juego, el equipo y aclarar todas las reglas básicas a ambos equipos y sus mánagers y entrenadores.
- h. Cada árbitro tiene el poder de tomar decisiones sobre las violaciones cometidas en cualquier momento durante el tiempo de juego o durante la suspensión del juego hasta que termine el juego.

- 
- i. Ningún árbitro tiene la autoridad para anular o cuestionar decisiones tomadas por otro árbitro dentro de los límites de sus respectivas funciones según lo establecido en estas Reglas.
  - j. Un árbitro puede consultar a su(s) asociado(s) en cualquier momento. Sin embargo, la decisión final recaerá en el árbitro cuya exclusiva autoridad era tomar la decisión y quien solicitó la opinión del/de los otro(s).
  - k. Para definir sus respectivas funciones, el árbitro que juzga bolas y strikes será designado como el "Árbitro de Plato" y el/los árbitro(s) que juzgan las decisiones de base como el "Árbitro(s) de Base".
  - l. El árbitro de plato o el árbitro de base tendrán la misma autoridad para:
    1. cantar out a un corredor por salir de una base demasiado pronto;
    2. cantar "TIEMPO" para la suspensión del juego;
    3. retirar o expulsar a un jugador, entrenador o mánager del juego por violación de las reglas;
    4. cantar todos los lanzamientos ilegales;
  - m. determinar y cantar un infield fly. Cuando parezca evidente que una bola bateada será un infield fly, un árbitro declarará inmediatamente, "INFIELD FLY, SI ES FAIR EL BATEADOR ESTÁ OUT" para el beneficio de los corredores.
  - n. El árbitro responsable de la llamada declarará a un bateador, bateador-corredor o corredor out sin esperar una apelación por tal decisión en todos los casos en que dicho jugador sea retirado de acuerdo con estas Reglas.
  - o. A menos que se apele, un árbitro no canta out a un jugador o lo penaliza por no haber tocado la base, salir de una base demasiado pronto en una bola de fly atrapada, batear fuera de orden, ser un sustituto no reportado, ser una reentrada ilegal, el jugador de reemplazo o el jugador retirado que regresa que no es reportado, ser un corredor que cambió de posición en las bases con otro corredor o hacer un intento de ir a segunda base después de llegar a la primera base, como se establece en estas reglas.
  - p. Un árbitro no penalizará a un equipo por una infracción de una Regla cuando imponer la penalización sería en beneficio del equipo infractor.
  - q. El incumplimiento por parte de un árbitro del Apéndice 5 no es motivo de protesta. Estas son pautas para los árbitros.

**B. SEÑALES**

- 
- a. Para indicar que el juego comenzará o se reanudará, el Árbitro de Plato deberá decir “JUEGUEN” y, al mismo tiempo, indicar al lanzador que lance la bola.
  - b. Un STRIKE se indicará levantando la mano derecha hacia arriba por encima del hombro, a un ángulo de 90 grados y, al mismo tiempo, diciendo “STRIKE” con una voz clara y decisiva.
  - c. Para indicar una BOLA, no se utiliza ninguna señal con el brazo.
  - d. Para indicar el CONTEO total de bolas y strikes, las bolas se cantan primero.
  - e. Para indicar un FOUL, un Árbitro dirá “BOLA FOUL” y extenderá ambos brazos verticalmente por encima de la cabeza.
  - f. Para indicar una BOLA BUENA, un Árbitro extenderá un brazo hacia el centro del diamante, usando un movimiento de bombeo.
  - g. Para indicar que un bateador o corredor está FUERA, un Árbitro levantará la mano derecha hacia arriba por encima del hombro derecho, con el puño cerrado.
  - h. Para indicar que un jugador está SAFE, un Árbitro extenderá ambos brazos horizontalmente hacia los lados del cuerpo, con las palmas hacia el suelo.
  - i. Para indicar la suspensión del juego, un Árbitro dirá “TIEMPO” y, al mismo tiempo, extenderá ambos brazos por encima de la cabeza. Los otros Árbitros deberán reconocer inmediatamente la suspensión del juego, con una acción similar.
  - j. Para indicar una BOLA MUERTA RETRASADA, un Árbitro extenderá el brazo izquierdo horizontalmente, con el puño cerrado.
  - k. Para indicar una BOLA ATRAPADA, un Árbitro extenderá ambos brazos horizontalmente hacia los lados del cuerpo, con las palmas hacia el suelo.
  - l. Para indicar un DOBLE POR REGLA DE TERRENO, un Árbitro extenderá la mano derecha por encima de la cabeza y, al mismo tiempo, indicará con dos dedos, el número de bases otorgadas.
  - m. Para indicar un HOME RUN, un Árbitro extenderá la mano derecha, con el puño cerrado por encima de la cabeza y girará el brazo en un movimiento en el sentido de las agujas del reloj.
  - n. Para indicar un INFIELD FLY, un Árbitro dirá “INFIELD FLY, SI ES BUENA, EL BATEADOR ESTÁ FUERA” y extenderá un brazo por encima de la cabeza.
  - o. Para indicar NO LANZAR, el Árbitro de Plato debe levantar una mano, con la palma mirando al lanzador. Se declarará “NO PITCH” si el lanzador lanza mientras el Árbitro tiene su mano en dicha posición.



## APÉNDICE 6: PUNTUACIÓN

### A. LA HOJA DE PUNTUACIÓN

a) El nombre completo, el número y la posición, o posiciones, de cada jugador

que se jugarán, deben figurar en el orden en que batearon, o habrían bateado, a menos que el jugador sea sustituido legalmente, expulsado, retirado del juego o el juego termine antes de su turno al bate. Cualquier estadística acumulada por el jugador de reemplazo mientras está en el juego se acredita a ese jugador, incluso si es un suplente listado que no entra eventualmente en el juego como sustitución de otro jugador. Cualquier estadística acumulada por un corredor temporal se acumulará al jugador por el que está corriendo. 1.

El DP es opcional, pero si se usa, debe darse a conocer

antes del inicio del juego y debe figurar en la alineación tarjeta en el orden de bateo regular. Diez (10) nombres serán listados, siendo el décimo (10) nombre el FLEX para quien el DP está bateando.

El registro de bateo y fildeo de cada jugador debe ser tabulado.

2. La primera columna mostrará el número de veces al bate por cada jugador, pero un tiempo al bate no se cargará contra el jugador cuando ese jugador:
  - a) golpea un elevado de sacrificio que anota una carrera;
  - b) se le otorga una base por bolas;
  - c) se le otorga la primera base debido a obstrucción;
  - d) golpea un toque de sacrificio; o
  - e) es golpeado por una bola lanzada.
3. La segunda columna mostrará el número de carreras por cada jugador.
4. La tercera columna mostrará el número de hits realizados por cada jugador. Un hit es una bola bateada que permite al bateador llegar a la base de forma segura.
  - a) Cuando un bateador-corredor llega a la primera base, o cualquier base siguiente, de forma segura en una bola justa que se asienta en el suelo, supera la valla o golpea la valla antes de ser tocada por un fildeador.
  - b) Cuando un bateador-corredor llega a la primera base de forma segura en una bola justa bola que se golpea con tal fuerza, o tal lentitud, o que toma un rebote antinatural, haciéndolo imposible



para fildear con un esfuerzo ordinario a tiempo de retirar al bateador-corredor.

- c) Cuando una bola bateada, que no ha sido tocada por un jugador de cuadro, se convierte en bola muerta por tocar a la persona, o la ropa, de un corredor o árbitro.
  - d) Cuando el jugador de cuadro intenta sin éxito retirar a un corredor precedente y, a juicio del anotador oficial, el bateador-corredor no habría sido retirado en primera base por un fildeo perfecto.
  - e) Cuando el bateador termina el juego con un hit que impulsa un número suficiente de carreras para darle a su equipo la ventaja, el bateador será acreditado con tantas bases como avanzó el corredor que anotó la carrera ganadora, siempre que el bateador corra un número similar de bases. EXCEPCIÓN: Cuando el bateador termina el juego con un jonrón fuera del parque, se le acreditará un jonrón y a todos los corredores, incluido él mismo, se les permitirá anotar.
5. La cuarta columna mostrará el número de oponentes puestos out por cada jugador.
- a) Se le acredita un out a un jugador de cuadro cada vez que:
    - 1) atrapa una bola bateada de aire o una línea;
    - 2) atrapa una bola lanzada que retira a un bateador o corredor;
    - 3) toca a un corredor con la bola cuando el corredor está fuera de la base a la que tiene derecho;
    - 4) está más cerca de la bola cuando un corredor es declarado out por ser golpeado por una bola bateada o interferir con el jugador de cuadro;
    - 5) está más cerca del sustituto no reportado, que es declarado out de acuerdo con la Regla 3.2.8 Efecto d iii; o
    - 6) está más cerca de un corredor, que es cantado out por correr fuera de la línea de base.
  - b) Se le acredita un out al receptor cuando:
    - 1) se canta un tercer strike;
    - 2) el bateador no batea en el orden correcto;
    - 3) el bateador interfiere con el receptor;
    - 4) el bateador es cantado out, por batear ilegalmente;
    - 5) el bateador es cantado out, por un intento de toque en el tercer strike;
    - 6) el bateador es declarado out, por usar un bate ilegal o alterado; o
    - 7) el bateador es cantado out por cambiar de caja de bateo.



6. La quinta columna mostrará el número de asistencias realizadas por cada jugador. Se acreditará una asistencia de la siguiente manera.
  - a) A cada jugador que maneje la pelota en cualquier serie de jugadas que resulten en el out del corredor. Solo se dará una asistencia y no más a ningún jugador que maneje la pelota en cualquier out. Un jugador que haya ayudado en una escapada u otra jugada de este tipo puede ser acreditado con una asistencia y un out.
  - b) A cada jugador que maneje o lance la pelota de tal manera que hubiera resultado un out, excepto por un error de un compañero de equipo.
  - c) A cada jugador que, al desviar una bola bateada, ayude en un out.
  - d) A cada jugador que maneje la pelota en una jugada que resulte en que un corredor sea declarado out por interferencia, o por salirse de la línea de base.
7. La sexta columna mostrará el número de errores cometidos por cada jugador. Se registra un error en las siguientes situaciones.
  - a) Para cada jugador que comete una mala jugada que prolonga el turno al bate del bateador, o la vida del corredor presente.
  - b) Para el fildeador, que no toca la base después de recibir la pelota para retirar al corredor en un force-out, o cuando un corredor se ve obligado a regresar a la base.
  - c) Para el receptor, si a un bateador se le otorga la primera base por obstrucción.
  - d) Para el fildeador, que no completa una jugada de doble play debido a que se le cae la pelota.
  - e) Para el fildeador, si un corredor avanza una base, debido a su falta de detener, o intentar detener, una bola lanzada con precisión a una base, siempre que haya habido ocasión para el lanzamiento. Cuando más de un jugador pueda recibir el lanzamiento, el anotador oficial debe determinar qué jugador recibe el error.  
recibe el error.

#### B. CUÁNDO NO SE REGISTRA UN HIT

No se anotará un hit en los siguientes casos, a:  
Cuando un corredor es forzado a salir por una bola bateada, o habría sido forzado a salir, excepto por un error de fildeo.

- 
- b. Cuando un jugador que fildea una bola bateada retira a un corredor precedente con esfuerzo ordinario.
  - c. Cuando un fildeador falla en un intento de retirar a un corredor precedente y, a juicio del anotador, el bateador-corredor podría haber sido retirado en primera base.
  - d. Cuando un bateador-corredor llega a primera base a salvo, como resultado de que un corredor precedente es puesto out por interferir con una bola bateada o un jugador defensivo.  
**EXCEPCIÓN:** Si, a juicio del anotador oficial, el bateador habría llegado a primera base a salvo si la interferencia no hubiera ocurrido, un hit seguro será acreditado al bateador.

#### C. BATES DE SACRIFICIO

Un fly de sacrificio se anota cuando, con menos de dos outs:

- a) el bateador anota un corredor con un fly que es atrapado; o b) la bola, o la línea, manejada por un jardinero (o un infielder corriendo en el jardín) se cae, y un corredor anota y, a juicio del anotador oficial, el corredor podría haber anotado después de la atrapada, si el fly hubiera sido atrapado.

#### D. CARRERAS IMPULSADAS

Una carrera impulsada es una carrera anotada debido a una de las siguientes razones. a) Un hit seguro.

- b) Un toque de sacrificio o golpe suave (SOLO FP), o fly de sacrificio (FP y SP).
- c) Un fly de foul atrapado.
- d) Un out en el infield, o elección del fildeador.
- e) Un corredor forzado a home debido a obstrucción, el bateador siendo golpeado por una bola lanzada, o recibiendo una base por bolas.
- f) Un jonrón y todas las carreras anotadas como resultado.

#### E. PITCHER ACREDITADO CON UNA VICTORIA

Un lanzador será acreditado con una victoria en las siguientes situaciones.

- a) Cuando son el lanzador abridor, lanzaron al menos cuatro entradas



y su equipo no solo estaba en la delantera cuando son reemplazados, sino que permanece en la delantera durante el resto del juego.

- b) Cuando un juego termina después de cinco entradas de juego, el titular el lanzador ha lanzado al menos tres entradas y su equipo anota más carreras que el otro equipo cuando el juego termina.

#### F. LANZADOR CARGADO CON UNA DERROTA

Un lanzador será acusado de una derrota, independientemente del número de entradas que haya lanzado, si es reemplazado cuando su equipo está detrás en el marcador y su equipo no logra empatar el marcador, o tomar la delantera.

#### G. RESUMEN DEL JUEGO

- El resumen enumerará los siguientes elementos en este orden. a) El marcador por entradas y el marcador final. b) Las carreras impulsadas y por quién golpeadas. c) Hits de dos bases y por quién golpeados. d) Hits de tres bases y por quién golpeados. e) Jonrones y por quién golpeó. f) Elevados de sacrificio y por quién golpeó.
- g) Jugadas dobles y jugadores que participan en ellas.
- h) Jugadas triples y jugadores que participan en ellas.
- i) Números de bases por bolas otorgadas por cada lanzador.
- j) Números de bateadores ponchados por cada lanzador.
- k) Números de hits y carreras permitidas por cada lanzador.
- l) El nombre del lanzador ganador.
- m) El nombre del lanzador perdedor.
- n) La hora del juego.
- o) Los nombres de los árbitros y oficial anotadores.
- p) Bases robadas y por quién.
- q) Toques de sacrificio.
- r) Los nombres de los bateadores golpeados por una bola lanzada y el lanzador que los golpeó.
- s) El números de lanzamientos descontrolados realizados por cada lanzador.
- t) El números de passed balls realizados por cada receptor.

## H. BASES ROBADAS



Las bases robadas se acreditan a un corredor siempre que avance una base sin la ayuda de un golpe, un out, un error, un force-out, una elección del fildeador, una bola pasada, un lanzamiento descontrolado o un lanzamiento ilegal.

## I. REGISTROS DE JUEGOS PERDIDOS

Todos los registros de un juego perdido se incluirán en los registros oficiales, excepto el del récord de victorias y derrotas de un lanzador.

## REFERENCIAS

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
BATE ALTERADO	2	1	1
Especificaciones del bate		Apéndice 2 A	
Bateador en caja con	5	4	4 b) iii)
	5	4	4 b) iii)
Bateador es out por usar	5	1	23 c)
		Apéndice 6 A 5) b) 6)	
Accesorio de agarre tipo "Flare" o "Cono"	2	1	1
JUGADA DE APELACIÓN	1	2	6
Apelaciones	1	1	1
Apelaciones de out adicionales	1	2	6 d)
Puede no resultar en un out adicional	5	4	1 Efecto b) vi)
Después de tiempo muerto/apelación de bola muerta	1	2	6 c)
El corredor-bateador toca la base equivocada en primera base	5	5	2 a) vi)
Bateando fuera de orden	5	4	1 Efecto
Entrenador o mánager	5	4	1 Efecto
Apelación de bola muerta	1	2	6 c)
	3	1	8 Efecto
Reingreso ilegal	1	2	6 e) vii)
Se puede hacer para restablecer el orden de bateo correcto	5	4	1 Efecto
No se puede hacer	1	2	6 c) Excepción i)-iii)
	1	2	6 e)
Los miembros del equipo ofensivo pueden apelar	3	2	8 d)
	3	2	8 e)
	3	3	
El corredor puede dejar la base en la apelación de bola muerta	1	2	6 a)
El corredor puede dejar la base en la apelación de bola viva	1	2	6 b) i)-iii)
El corredor no puede regresar	5	9	g)
Corredor out	5	10	3 a) vii)-x)
Jugada de etiqueta (ejemplo)	1	2	9
Tipos de apelaciones	1	2	6 e)
BOLA			
Cantada por el árbitro	5	4	3
Llevada al territorio de bola muerta (intencional)	5	11	b) v)
Llevada al territorio de bola muerta (no intencional)	5	11	a) ii) 3)
Situaciones de bola muerta	1	2	6 c)
Situaciones de bola muerta demoradas	5	5	1 d) 1)-4)
Bola fair	5	1	16
Sin señal utilizada		Apéndice 5 B c)	
Oficial		Apéndice 3 A	

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Fuera de juego al perder la posesión	5	11	Efecto a) ii) 4
Puesta en juego	1	1	7
Tamaño de la bola		Apéndice 3 A&B	
Se desliza de la mano del lanzador	4	6	
Se puede usar cubierta óptica amarilla		Apéndice 3 B 4	
COMPRESIÓN DE LA BOLA		Apéndice 3 B	
COR DE LA BOLA		Apéndice 3 B	
Máximo para usar en bolas		Apéndice 3 B	
LÍNEA DE BASE	2	1	2
BASE POR BOLAS (WALK)	5	1	1
Bateador se convierte en corredor	5	5	1 c)
	5	1	28
Intencional (FP)	5	5	1 c) ii)
(MP)	5	5	1 c)
Tratada igual que la bola bateada	5	10	3 b) iii)
SENDA DE BASE	5	1	2
Corredor no está out	5	10	4 a)
Corriendo fuera de	5	5	2 a) vii
ÁRBITRO DE BASE		Apéndice 5 A) k)	
BASES		Apéndice 1 F	
Debe correrse en orden legal	5	9	
BATE (Especificaciones)		Apéndice 2 A	
Accesorio en el bate	5	3	c) iii) & Efecto
Golpea la bola una segunda vez	5	4	4 b) vii)
Puede ser grabado con "ID" personal	2	1	1
Retirado del juego	5	4	4 B) iii)
Bate de calentamiento		Apéndice 2 B	
PERSONA DEL BATE			
Debe usar casco	3	4	3 c)
BOLA BATEADA	5	1	3
Se convierte en una bola fair	5	1	16
Se convierte en una bola foul	5	1	20
Se asienta en el plato de home	5	1	16 a)
Toca una base	5	1	16 c)
BATEADOR	5	1	4
Se convierte en un corredor	5	5	1
Batea ilegalmente	5	4	4 b) iv)-v)
Toques de foul después de 2 strikes	5	5	2 b) xv)
Distraído deliberadamente por la defensa (FP)	4	3	4 a)
(MP)	4	3	5 a)



	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Borra deliberadamente las líneas de la caja del bateador	5	4	4 b) d) vi)
Expulsado del juego	5	4	4 b) iii) 5 4 3 d) vi)
Entra en la caja con un bate alterado	5	4	4 b) iii)
Entra en la caja con un bate ilegal	5	4	4 b) iii)
Golpeado por un lanzamiento legal (FP)	5	5	1 f)
Golpeado por un lanzamiento ilegal (FP)	4	3	1-4 3 7 Efecto e)
(MP)	4	3	1-4 3 7 Efecto e)
Golpeando la bola con el bate una segunda vez	5	4	4 b) vii)
Caminado intencionalmente (FP)	5	5	1 c)
Interfiere intencionalmente con una bola lanzada	5	4	4 c) iv)
Interfiere con la oportunidad del fildeador de hacer una jugada después de ser eliminado	5	10	3 c) v)
Interfiere con el juego en el plato (FP)	5	4	4 c) iii)
Interfiere con el receptor	5	4	4 c) i)-ii)
En juego ilegalmente	5	4	1 Efecto
Sale de la caja para tomar impulso antes de golpear bola	5	4	4 b) v)
Puede ser penalizado con un strike	5	4	3 d) v-vii)
No toma posición dentro de los diez (10) segundos	5	4	2 b)
	5	4	3 d) v)
Obstruido	5	5	1 d)
Bateador en cubierta	5	3	
Fuera	5	4	4
Fuera por no usar casco	5	3	Efecto 5 3 c) ii)
Posición en la caja del bateador	5	4	2 b)
Cruzando el plato mientras el lanzador está tomando la señal del receptor	5	4	4 b) vi)
Saliendo de la caja del bateador	5	4	2 d
	5	4	3 d) vii)
Toma impulso antes de golpear la bola	5	4	4 b) v)
Usando un bate alterado	5	4	4 b) iii)
Usando un bate ilegal	5	4	4 b) iii)
Cuando se hace un tercer out mientras está al bate	5	4	1 c)
CAJA DEL BATEADOR	2	1	3
Dimensiones	Apéndice 1 F		
CÍRCULO DE ESPERA DEL BATEADOR	Apéndice 1 F		
El bateador en cubierta puede salir	5	3	c) iv)
	5	5	1
BATEADOR-CORREDOR	5	1	5
No va directamente a primera base	5	5	2 a) iv)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
No logra tocar la porción correcta de la doble base	5	5	2 a) vi)
Guante ilegal usado en la jugada	5	7	a)-c)
Interfiere con el juego en el plato	5	5	2 b) xi)
Interfiere con una bola bateada legalmente	5	5	2 b) vi)
Interfiere con un tercer strike dropeado (FP)	5	5	2 b) vii)
Interfiere con el fildeador en primera base	5	5	2 b) ii)
	5	2	b) xiii)
Interfiere con un fildeador fildeando una bola bateada	5	5	2 b) iii)
Interfiere con un fildeador lanzando la bola	5	5	2 b) iv)
Interfiere con una bola lanzada	5	5	2 b) ii)
	5	5	2 b) v)
No está out cuando la defensa usa un guante ilegal	5	7	a)-c)
Obstruido	5	5	1 d)
Out	5	5	2
Out por quitarse el casco	5	8	a)
Out en tercer strike dropeado (FP)	5	5	2 b) vii)
Out por interferencia intencional al usar doble base	5	5	2 b) ii) 1)
Out cuando el corredor inmediatamente anterior interfiere	5	5	2 c) i)
Out cuando se declara Infield Fly	5	5	2 a) v)
Out cuando el fildeador intencionalmente deja caer una bola volada	5	5	2 b) xiv)
Out cuando un miembro del equipo al bate interfiere	5	5	2 b) x)
Out cuando un miembro no del equipo interfiere	5	5	2 c) ii)
Out cuando sobrepasa la primera base e intenta ir a segunda base	5	10	3 a) ix
Corre fuera de la línea de un metro	5	5	2 b) ii)
Retrocede hacia el plato de home	5	5	2 b) xii)
Toca la base equivocada al correr a primera base	5	5	2 a) vi)
ORDEN DE BATEO	5	1	6
	5	4	1
Cuando se usa un Jugador Designado	3	2	4 b) iii)
BATEANDO FUERA DE ORDEN	5	4	1 Efecto
Descubierto mientras está en base	5	4	1 Efecto b)
Se pueden lograr dos o más outs	5	4	1 Efecto b) ii)-iii)
BOLA BLOQUEADA	5	1	7
Concesión de bases	5	11	Efecto a) & b)
La bola se convierte en muerta	5	1	11
Causado por equipo ofensivo en el campo	5	10	3 c) xiii)
BLOQUEANDO UNA BASE			



	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
El jugador de cuadro no puede hacerlo sin la posesión de la bola	5	1	32 b) i)
El jugador de cuadro no puede hacerlo con la posesión de la bola	5	1	32 b) iv)-v)
PROTECTORES CORPORALES	2	4	3 c)
Para Árbitros		Apéndice 5 A	
Debe ser usado por todos los receptores en Fast Pitch	2	4	3 c)
ACTA DEL PARTIDO		Apéndice 6 A	
TOQUE DE BOLA	5	1	8
Bateador out por toque de falta con dos strikes	5	5	2 b) xv)
	5	5	2 b) xiv)
Intencionalmente dejada caer	5	5	2 b) xiv)
	5	1	29
No se trata como un fly dentro del cuadro	5	1	26
GORRAS	2	5	1 a) i)
YESOS	2	5	1 f)
ATRÁPADA	5	1	9
	5	5	2 b) xiv)
Deliberadamente dejada caer	5	1	29
	5	1	9
Bola legalmente atrapada	5	1	24
Cuando se completa	5	1	9
RECEPTOR			
No puede usar máscara/protector facial de plástico	2	4	3 b)
El receptor debe posicionarse para recibir el lanzamiento	4	3	1 a)
	4	3	6 a)
Debe devolver la bola directamente al lanzador	4	3	6 b)
(PM)	4	3	6 b)
Debe usar un protector corporal	2	4	3 c)
Debe usar un casco	2	4	3 a)
Debe usar espinilleras	2	4	3 d)
Obstruye al bateador	5	5	1 d)
ZONA DEL RECEPTOR	2	1	4
Dimensiones		Apéndice 1 F	
OBSTRUCCIÓN DEL RECEPTOR	5	5	1 d)
Crea una bola muerta demorada	5	5	1 d) Efecto
CAMBIO DE ÁRBITROS	3	6	5
CONFERENCIA COBRADA	5	1	10
La conferencia ha terminado	4	2	1 e)
Defensiva	4	2	1
Las conferencias defensivas son acumulativas	4	2	1 b)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Incluye a los fildeadores yendo al dugout	4	2	1 e)
Ofensiva	5	1	10
Segunda conferencia cobrada	5	2	b)
TACHONES (Zapatos)	2	4	2
ENTRENADOR	3	1	1
	5	5	2 a) viii)
Asiste al corredor	5	10	3 a) v)
Intenta crear un lanzamiento ilegal (FP) (MP)	4	5	e)
Entrenador del equipo defensivo	3	4	1 e)
Atrae el tiro del fildeador	5	10	3 c) vii)
	2	6	Efecto
Expulsado del juego	3	2	8 Efecto b)-d)
	3	4	2 b)
	5	10	3 a) xiii) Efecto
Interfiere con un tiro	5	10	3 c) viii)
Interfiere con la oportunidad de hacer una jugada	5	10	3 c) viii)
El mánager se conoce como Entrenador Principal	3	1	7
No puede usar equipo de comunicación	3	4	1 c)
	3	5	1 c)
No puede usar lenguaje ofensivo	3	5	1 c) Efecto
Entrenador del equipo ofensivo	3	4	3 a)
Los jugadores pueden ser designados como entrenador	3	1	2
Dos entrenadores pueden estar en el campo	3	4	3 a)
CAJA DEL ENTRENADOR	Apéndice 1 F		
	2	1	5
LANZAMIENTO DE MONEDA	1	1	4
EQUIPO DE COMUNICACIÓN			
No permitido	3	4	1 c)
CONDICIONES DEL CAMPO	3	6	2 a)
CONFERENCIAS	5	1	10
	4	2	1 a)
Defensiva	4	2	1 d)
No cobrado	4	2	2 a)-f)
Ofensiva	5	2	
CORREDOR DE CORTESÍA (ILEGAL)			
El corredor lesionado puede ser sustituido	3	2	8 g)
CROW HOP (FP)	4	1	2
Es un acto ilegal (FP)	4	3	3 f)
(MP)	4	3	3 g)
BOLA MUERTA	5	1	11



	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
CONFERENCIAS DEFENSIVAS	4	1	1
Limitado a tres por cada siete entradas	4	2	1 a)
	4	2	1 d)
EQUIPO DEFENSIVO	1	1	2
BOLA MUERTA RETRASADA	5	1	12
Obstrucción del receptor	5	5	1 d) y Efecto
Contacto con la bola con equipo separado	5	11	a) ii 6)
	4	3	1 a
Lanzamiento ilegal	4	3	1-7 y Efecto
Obstrucción	5	1	32
El árbitro de home interfiere con el tiro	5	10	3 d)
	5	5	1 d) Efecto
Señal	5	10	3 d) Efecto
	4	3	7 Efecto a)-e)
Apéndice 5.B j)			
CHOQUE DELIBERADO POR EL CORREDOR	5	10	3 c) ix)
JUGADOR DESIGNADO o JD	3	1	3
	3	2	4
El juego puede continuar con 9 o 10 jugadores	3	2	4 b) iii)
Puede ser reemplazado por el FLEX	3	2	5 c)
Puede jugar ofensiva y defensivamente	3	2	4 b) i)
Puede volver a entrar	3	2	3 e)
Número mínimo de jugadores al usar	3	2	2 a)
Reemplazar al FLEX en defensa no es una sustitución	3	2	5 c) ii)
Anotación	Apéndice 6		
DIMENSIONES DEL DIAMANTE (También consulte el dibujos )	Apéndice 1 A		
BASE DESALOJADA	5	1	14
El corredor puede ser puesto out	5	10	1 i)
	5	10	4 n)
El corredor no está out cuando desaloja la base	5	10	4 n)
No se requiere que los corredores siguientes toquen	5	9	e)
COMENTARIOS DESPECTIVOS	3	5	1 c) i)
Los entrenadores no pueden usar	3	4	1 b)
LLAMADAS DISPUTADAS	3	5	1 a)
	3	5	1 a) a) y b) Efecto
Adornos que distraen	2	5	1 g)
DOBLE BASE (SI SE USA)	5	6	
La bola bateada golpea la base	5	6	a) i)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Tercer strike caído (FP)	5	6	a) iii)
No se realiza jugada en la base	5	6	b) i)
Jugada realizada en la base con una bola bateada	5	5	2 a) vi)
Jugada realizada desde territorio foul de primera base	5	6	a) ii)
DOBLE, REGLA DE TERRENO	Apéndice 5 B l)		
JUGADA DOBLE	5	1	15
BOLA CAÍDA DURANTE EL WIND-UP DEL LANZADOR (FP) (MP)	4	6	
TERCER STRIKE CAÍDO			
Bateador está fuera (FP)	5	4	4 a) ii)
Bateador-corredor está fuera (FP)	5	6	a) iii)
Bateador-corredor puede usar cualquier porción de doble base (FP)	5	6	a) v)
BANQUILLO	2	1	5
Conducta en el banquillo	3	5	1 b)
REGLA DEL CÍRCULO DE OCHO PIES (FP)	5	10	3 b) iii)
EXPULSIÓN DEL JUEGO	3	1	4
Conferencia ofensiva cargada adicional	5	2	b) Efecto
Bateador usando bate alterado	5	4	4 b) iii)
Choque deliberado por el corredor	5	10	3 c) ix)
Empleando tácticas para crear lanzamiento ilegal (FP) (MP)	4	5	e) & Efecto
Fielder distrae al bateador (FP)	4	4	4 a) Efecto
(MP)	4	3	4 a)
Fielder obstruye con una etiqueta falsa	5	10	2 b)
Sustancia extraña colocada en la bola (FP)	4	3	5 Efecto
(MP) -	4	3	5 Efecto
El decomiso resulta de la expulsión	1	2	2 g) & h)
Lanzador ilegal regresa al juego	4	8	Efecto a) & b)
Del entrenador	3	4	Efecto
De los miembros del equipo	3	5	1 a) -c) Efecto
Bateador en cubierta no usa casco	5	3	c) ii) Efecto
El regreso después de la expulsión causa la pérdida	1	2	2 i)
Corredores cambiando de posición en las bases después de conferencia ofensiva	5	10	3 a) xiii) Efecto
Miembro del equipo borra las líneas de la caja del bateador	5	4	3 d) vi) 3
Los árbitros pueden expulsar por violaciones	Apéndice 5 A l) 3)		
Usando bate de calentamiento ilegal después de la advertencia	5	3	e) Efecto
LA ELEGIBILIDAD DEL JUGADOR PUEDE SER PROTESTADA	1	1	9 b)
Cuándo protestar	1	2	11 a)



	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Resultado	1	2	14 c)
EQUIPAMIENTO	2	3	
Dejado en el campo	5	10	3 c) xii)
Equipamiento oficial	2	1	12
Equipamiento separado	5	1	13
Contactos equipamiento ofensivo no oficial	5	10	4 p
ERROR (Anotación de)		Apéndice 6 A	
MÁSCARAS FACIALES	2	4	3 b)
Los receptores no pueden usar (FP)	2	4	3 b)
Máscaras faciales dañadas prohibidas	2	4	3 b)
BOLA BUENA	5	1	16
Contacta el poste de foul	5	1	16 h)
Interferida con	5	5	1 e)
Juzgado por la posición de la bola	5	1	16 h)
Señal		Apéndice 5 B f)	
Bateador-corredor interfiere con	5	5	2 b) vi
Golpea al corredor	5	5	1 e)
Golpea al árbitro	5	10	4 d) - g)
TERRITORIO FAIR	2	1	6
AMAGO DE TOQUE	5	1	17
Causa obstrucción	5	1	32 b) 3)
JUGADOR DE CUADRO	3	1	5
Causa obstrucción	5	1	32 b)
Desvía una bola bateada fuera de juego	5	11	Efecto b) i) 3)
	5	11	Efecto b) i) 6) a)
Deliberadamente patea la bola fuera de juego	5	11	Efecto b) v)
Distrae al bateador	4	3	4 a)
Intencionalmente lleva la bola fuera de juego	5	11	Efecto b) v)
En juego ilegalmente	3	3	8 a) & b)
Pierde la posesión de la bola en jugada de toque	5	11	Efecto a) ii) 4)
Posiciones en el diamante	3	2	2 a) & b)
Sin intención lleva la bola fuera de juego	5	11	Efecto a) ii) 3)
IDONEIDAD DEL TERRENO	3	6	2 a)
BOLA DE VUELO	5	1	18
Llevada al área de bola muerta	5	11	Efecto b) v)
Intencionalmente dejada caer	5	1	29
	5	3	c) iv) 3
Interferida con	5	3	c) v) Efecto
	5	5	2 b) ix) & x)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
JUGADOR FLEX	3	1	6
Listado en la décima posición en la tarjeta de alineación	3	2	5
Puede jugar ofensiva y defensa	3	2	5 c)
Puede volver a entrar al juego	3	2	3 e)
Puede reemplazar al DP en la ofensiva	3	2	4 b) ii)
OUT FORZADO	5	1	19
	5	10	3 a) iii)
Las carreras no se anotan	1	2	5 c) ii)
SUSTANCIA EXTRAÑA EN LA BOLA	4	3	5 a)
PERDER	1	1	3
Falla al completar el juego con el número requerido de jugadores	3	2	2 a) y Efecto
Jugador inelegible regresa al juego	1	2	2 i)
Miembro inelegible de la lista usado	3	2	8 Efecto f)
No hay sustituto disponible	3	2	8 Efecto d))
Reglas del árbitro de home	1	1	3
Razones para perder	1	2	2 a)-j)
Miembro del equipo removido o expulsado no se va juego	3	5	1 c) Efecto
Puntuación de	1	2	7 c)
Registros de puntuación			Apéndice 6 I
El equipo tiene insuficientes jugadores	3	2	2 a) Efecto
BOLA DE FALTA	5	1	20
Señal			Apéndice 5 B e)
TERRITORIO DE FALTA	2	1	7
TOQUE DE FALTA	5	1	21
Es un strike	5	1	21 b)
JUEGO LLAMADO POR EL ÁRBITRO	1	2	1 c)
GUANTES (referirse al dibujo del guante de softbol)	2	4	1; Apéndice 4
Uso de guante ilegal	2	1	10
	5	1	34 ii)
DOBLE POR REGLA DE TERRENO	5	11	b) ij 1)
Señal			Apéndice 5 B l)
REGLAS DE TERRENO			Apéndice 5 A g)
Discusión con los managers			Apéndice 5 A f)
Estableciendo límites del campo	2	2	3
LAS MANOS NO SON PARTE DEL BATE	5	5	22
BANDAS PARA LA CABEZA	2	5	1 a) ii)
ENTRENADOR PRINCIPAL	3	1	7
Debe proporcionar el nombre del nuevo entrenador en caso de expulsión	3	4	2 b)



	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
El nombre debe figurar en la tarjeta de alineación	3	2	1 a) iii)
Responsable de firmar la tarjeta de alineación	3	4	2 a)
CASCO	2	1	<u>9</u>
Desalojado accidentalmente	5	8	a) ii)
Son obligatorios (FP)	5	8	a)
No se requiere que el casco del receptor tenga orejeras	2	1	8 b)
Cascos dañados prohibidos	2	1	8
El jugador defensivo puede usar	2	1	8 b)
Retirado deliberadamente, contacto con la bola	5	8	<u>b</u> ) i)
Debe tener dos orejeras	2	1	8 a)
La bola lanzada hace contacto con el casco	5	8	b) i)
	5	8	b) ii)
GOLPEADO POR PITCH (Bateador)	5	1	22
La bola está muerta	5	11	Efecto a) i) 5)
PLATO DE HOME	Apéndice 1 E		
CARRERA DE HOME	5	5	1 g)
Retirar el casco en una carrera de home	5	8	a)
Señal	Apéndice 5 B m)		
EQUIPO LOCAL Y VISITANTE	1	1	4
BATE ILEGAL	2	1	<u>10</u>
Bateador en la caja con	5	4	4 b) iii)
El bateador está out por usar	5	4	4 b) iii)
Bola muerta	5	4	4 b)
GUANTE ILEGAL	2	1	<u>11</u>
Bateador-corredor no está out	5	7	<u>b</u> )
Corredor no está out	5	7	<u>c</u> )
PITCH ILEGAL	4	3	1 a 7 y Efecto
Golpea al bateador	4	3	1 Efecto e)
Es anulado	4	3	1 Efecto c)
En jugada de squeeze	4	3	4 b) Efecto
Opción dada	4	3	1 Efecto b) & c)
El lanzador lanza a la base desde el plato del lanzador	4	3	7
Lo que constituye	4	3	1-7 Efecto
LANZADOR ILEGAL	4	1	<u>3</u>
	4	8	
Declarado cuando la defensa excede la conferencia límite	4	2	1 a) Efecto
Regresa a la posición de lanzamiento	4	8	Efecto
REINGRESO ILEGAL	3	1	<u>Z</u>
DP batea en posición incorrecta	3	1	8 a)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Sanción por uso de	3	2	8 Efecto d)
Uso de Jugador de Reemplazo No Elegible	3	2	8 Efecto d)
BATES DE CALENTAMIENTO ILEGALES	2	3	2
Especificaciones	Apéndice 2 B		
Sanción por uso de	5	3	c) iii) Efecto
BOLA BATEADA ILEGALMENTE	5	1	23
La bola está muerta	5	4	4 b)
La bateadora está fuera	5	4	4 a)
Las corredoras deben regresar	5	4	4 b)
BOLA ATRAPADA ILEGALMENTE	5	1	24
Las corredoras pueden avanzar sin responsabilidad	5	10	1 j)
JUEGO INCOMPLETO	1	2	1 f
NÚMERO DE UNIFORME INCORRECTO EN LA ALINEACIÓN TARjeta	3	2	1 d)
JUGADOR NO ELEGIBLE	3	1	<u>9</u>
Cantado out	3	2	8 Efecto d) iii)
Causa la pérdida	3	2	8 Efecto d) i)
Retirado del juego	3	2	8 Efecto d)
JUGADOR DE REEMPLAZO NO ELEGIBLE	3	1	<u>10</u>
El uso se considera una reentrada ilegal	3	2	8 Efecto d)
EN VUELO	5	1	25
EN PELIGRO	5	1	27
EN JUEGO (Bola)	1	1	7 b)
Líneas fuera de juego	5	11	Efecto b) 5) y 6)
CUADRO INTERIOR	2	1	11
JUGADOR DE CUADRO INTERIOR	3	1	<u>11</u>
ELEVADO AL CUADRO INTERIOR	5	1	26
La bola permanece <u>viva</u>	<u>5</u>	<u>5</u>	2 a) v)
Bateador-corredor out	5	5	
Señal	Apéndice 5 B n)		
Tiene prioridad sobre la bola dejada caer deliberadamente	5	1	29
JUGADOR LESIONADO			
Puede ser reemplazado en la reunión previa al juego	3	2	3 c)
Puede ser sustituido antes de avanzar a una base otorgada	3	2	3 c)
El árbitro debe suspender el juego	3	6	7 f)
ENTRADA	1	1	5
COMENTARIOS INSULTANTES HACIA LOS JUGADORES O ÁRBITROS	3	5	1 c) i



	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
BASES POR BOLAS INTENCIONALES (BASE POR BOLAS)	5	1	28
	5	5	1 c) ii)
Bola muerta	5	1	28
BOLA DE ELEVACIÓN DEJADA CAER INTENCIONALMENTE	5	1	29
Bateador-corredor out	5	5	2 a) v)
Fly de infield tiene prioridad	5	1	29
Corredor regresa	5	5	2 b) xiv)
Bola atrapada no considerada como dejada caer	5	1	29
INTERFERENCIA	5	1	30
Acto de anula obstrucción	5	10	2 d) ii)
Bola muerta	5	3	c) iv) Efecto
Bola bateada golpeando al árbitro	5	5	1 e)
Bateador-corredor regresa a batear	5	10	3 c) iv)
Por entrenador de base	5	10	3 c) viii)
Por bateador	5	5	2 b) vii) y viii)
Por bateador-corredor	5	5	2 b) ii-xv)
Por corredor inmediatamente anterior	5	5	2 c) i) y Efecto
Por miembro del equipo al bate	5	5	2 b) x)
Por miembro ajeno al equipo	5	5	2 c) ii)
Por bateador en cubierta	5	5	2 b) ix)
Por árbitro de home	5	10	3 d) i-ii)
Por corredor	5	5	2 b)
Causado por equipo ofensivo	5	3	e Efecto
Golpear una bola bateada una segunda vez	5	4	4 b) vii)
Corredores regresan	5	4	4 b)
Corredores regresan a menos que sean forzados	5	3	c v Efecto 1) b)
Con un tercer strike caído	5	5	2 b) vii)
Con una bola viva	5	10	3 c) iv)
JOYAS	2	5	1 g)
Jugador retirado del juego	2	5	1 Efecto
DISPUTA DE DECISIONES DE CRITERIO	3	5	1 a)
LOS JUGADORES DE EDAD JUNIOR DEBEN USAR CASCO MIENTRAS ENTRENAN O ACTÚAN COMO RECOGEBATES	3	4	3 d Efecto
SALTO (FP)	4	1	4
ENTREGA LEGAL	4	3	3
TOQUE LEGAL (ETIQUETA)	5	1	42
Bateador-corredor está out	5	1	42 a)
Corredor está out	5	1	42 a)
BATES DE CALENTAMIENTO LEGALES	2	3	2 y Apéndice 2 B
El bateador en cubierta puede usar	5	3	c) iii)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
BOLA LEGALMENTE ATRAPADA	5	1	9 a)
BATAZO DE LÍNEA	5	1	31
Dejada caer deliberadamente	5	1	29
No es un elevado de infield	5	1	26
	3	1	13
ALINEACIÓN Y TARJETA DE ALINEACIÓN	3	1	12
	3	2	1
Orden de bateo a seguir	5	4	1
El entrenador principal debe firmar	3	4	2 a)
Número de uniforme incorrecto en la lista	3	2	1 d)
Expulsión del mánager/entrenador nombrado	3	2	8 Efecto d)
BOLA VIVA	1	1	1
Llevada a territorio de bola muerta	5	11	Efecto b) v)
DERROTA, CARGADA AL LANZADOR (Anotación)	Apéndice 6 F		
MÁNAGER EXPULSADO	3	2	8 Efecto b)
	5	2	b Efecto
MÁSCARAS Y PROTECTORES DE GARGANTA	2	4	3 a)-c)
El árbitro debe usar	Apéndice 5 A e)		
APARATO MÉDICO	2	5	1 g)
	2	4	1 a)
GUANTES	2	1	10
REGLAS DE LANZAMIENTO MODIFICADAS	4	3	3
GUANTES MULTICOLORES (Uso de)	2	4	1 c)
NO HAY LANZAMIENTO (FP) (MP)	4	5	
Señal	Apéndice 5 B o)		
NOMBRES (Uniforme)	2	5	1 e)
Debe estar en la tarjeta de alineación	3	2	3 b)
MIEMBRO NO DEL EQUIPO CREA INTERFERENCIA	5	5	2 c) ii)
La bola está muerta	5	5	1 h)
La bateadora-corredora está out	5	5	2 c) ii)
Causa una bola bloqueada	5	10	3 c) xii)
Corredoras tienen derecho a avanzar	5	11	e )i)
NÚMEROS (Uniforme)	2	5	1 d)
Número incorrecto en la tarjeta de alineación	3	2	1 d)
OBSTRUCCIÓN	5	1	32
El acto de interferencia tiene prioridad	5	10	2 d) ii)
Por el receptor	5	5	1 d) Efecto 4)
Equipo defensivo	5	10	2





	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
El fildeador no puede bloquear la base sin posesión de la bola	5	1	32 b) 5
El corredor no puede estar out	5	10	2 d)
El corredor puede estar out	5	10	2 d) i) 1) – 3)
En jugada de squeeze	4	3	4 b)
CONFERENCIAS OFENSIVAS	5	1	10
Jugador Ofensivo Solamente (OPO)	3	1	<u>14</u>
EQUIPO OFENSIVO	1	1	6
Intenta crear un lanzamiento ilegal	4	5	e)
SOFTBALL OFICIAL	2	3	3
BATE OFICIAL	2	3	1
No debe ser un bate alterado			Apéndice 2 A 12) iii)
EQUIPO OFICIAL	2	1	12
Bola bloqueada	5	1	7 c)
En el campo de juego	2	1	12
ANOTADOR OFICIAL	3	7	1
BATEADOR EN CÍRCULO DE ESPERA	5	1	33
Puede salir del círculo de espera	5	3	c) iv)
No puede interferir	5	3	c) iv) 4 & Efecto
Debe usar un casco	5	3	c) ii)
Usando bates de calentamiento ilegales	5	3	c) iii) Efecto
CÍRCULO DE ESPERA			Apéndice 1 F
El bateador en espera puede salir del círculo	2	1	13
El bateador en espera debe usar	5	3	c) i)
LÍNEA DE UN METRO (3 PIES)			Apéndice 1 F
El bateador-corredor puede correr fuera de la línea	5	5	2 b) iii)
Bateador-corredor out	5	6	a) ii)
JUGADAS DE OPCIÓN	5	1	34
Obstrucción del receptor	5	1	34 i)
Lanzamiento Ilegal (FP)	5	1	34 iv)
Lanzador ilegal regresa a lanzar (FP) (MP)	5	1	34 v)
Outs realizados usando guante ilegal	5	1	34 ii)
Sustituto no anunciado	5	1	34 iii)
OUT			
Bateador	5	4	4
Bateador-corredor	5	5	2
Bateando fuera de orden	5	4	1 Efecto
Señal			Apéndice 5 B g

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
JARDÍN EXTERIOR	2	1	13
SOBREPASAR LA PRIMERA BASE			
Corredor intenta ir a segunda base	5	10	1 h)
Corredor no está out	5	10	4 j)
SOBRE DESLIZAMIENTO	5	1	35
Jugada de apelación en el plato de home	5	10	3 a) x
El corredor no está out	5	10	4 n
El corredor está out	5	10	3 a) iv)
SOBRETIRO	5	1	36
Concesión de bases	5	11	Efecto b) ii)
Corredores con derecho a avanzar	5	11	Efecto b) ii)
BOLA PASADA (FP)	4	1	5
Se pueden retener bases extra en un lanzamiento ilegal	4	3	1 a 4 3 7 Efecto a)
Corredores con derecho a avanzar	5	10	1 j)
PERSONA ASIGNADA AL JUEGO			
Interfiere con el fildeador o la bola	5	10	3 d)
Golpeado por una bola viva	5	1	9 e)
JUGADA DE PICK-OFF	5	1	37
ALQUITRÁN DE PINO			
No permitido en la bola o en la mano del lanzador (FP)	4	3	5 a) y d)
Permitible en el agarre del bate		Apéndice 2 A 11	
LANZAMIENTO	4	1	6
Dejado caer o rodado deliberadamente (FP)	4	3	3 j)
(MP)	4	3	3 j)
Entregado con el receptor no en la caja del receptor	3	2	2 b)
Acciones ilegales	4	3	7 y Efectos
Base por bolas intencional	5	1	28
No se declara lanzamiento	4	5	
Lanzamiento de retorno rápido	4	5	b)
Debe ser devuelto directamente por el receptor	4	3	6 b)
Comienza	4	3	2
Se desliza de la mano del lanzador	4	6	
Se permiten lanzamientos de calentamiento	4	4	
	5	1	22
Golpea al bateador en la zona de strike	5	5	1 f)
Ilegal en jugada de squeeze	4	3	4 b) Efecto
El lanzamiento ilegal golpea al bateador	4	Efecto 4.3.1-4.3.7	
LANZADOR			
Se convierte en un lanzador ilegal	4	8	



	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
No se puede lanzar a la base estando en contacto con el plato	4	3	7
Cargado con una pérdida (anotación)		Apéndice 6 F	
Acreditado con una victoria (anotación)		Apéndice 6 E	
Crow Hop	4	1	2
No lanza dentro del tiempo permitido	5	4	3 a) iii)
Golpea al bateador en la zona de strike	5	1	22
	5	5	1 f)
Golpea al bateador con un lanzamiento legal	5	1	22
Golpea al bateador con un lanzamiento ilegal	4	3	1 Efecto e)
Lanzador ilegal regresa a lanzar	5	1	34 v)
Entrega legal	4	3	3
Puede retirarse legalmente del plato del lanzador	4	3	7
No puede continuar el movimiento después de la entrega	4	3	3 i)
Puede regresar a la posición	4	7	
Puede usar resina para secar las manos	4	3	5 b) - c)
Debe llevar el cuerpo a una parada total y completa	4	3	1 e)
Debe soltar el lanzamiento en 20 segundos	4	3	3 k)
Debe avanzar si pisa en la entrega	4	3	3 e)
Debe tomar la señal del receptor	4	3	1 d)
No se considera en posición	4	3	1 a)
No se acredita con victoria o derrota (anotación)		Apéndice 6 E	
Penalización por lanzamientos de calentamiento extra	4	4	Efecto
Lanza durante la suspensión del juego	4	5	a)
Jugadores corredores jugando desde el círculo del lanzador	5	10	3 b) iii) 1
Preliminares	4	3	1
Impide que el bateador golpee el lanzamiento (FP)	4	Efecto 4.3.1- 4.3.7	
Retirado después de un exceso de defensiva cargada conferencias	4	2	1 a) Efecto
Movimiento de balanceo ilegal	4	3	2 b)
Jugador titular (lanzador)	3	1	20
El pie que pisa debe apuntar al plato (MP)	4	3	3 h)
Banda para el sudor no permitida en la muñeca o el antebrazo de mano de lanzamiento	4	3	5 e)
Cinta en el dedo de la mano de lanzamiento	4	3	5 e)
Lanza desde el plato del lanzador	4	3	7
Sustancia extraña en la mano de lanzamiento	4	3	5 a)
Lanzamientos de calentamiento permitidos	4	4	a)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
CÍRCULO DEL LANZADOR (FP)		Apéndice 1 F	
PLATO DEL LANZADOR		Apéndice 1 E	
El lanzador debe mantener contacto con (FP) (MP)	4	3	1 c)
(FP)	4	3	3 e)
(MP)	4	3	3 h)
DISTANCIAS DE LANZAMIENTO		Apéndice 1 F	
POSICIÓN DE LANZAMIENTO (FP) (MP)	4	3	1
PIE DE PIVOTE	4	1	7
Debe permanecer en contacto con el plato del lanzador (FP)	4	3	2 b)
(MP)	4	3	2 b)
UMPIRE DE PLATO	3	6	2
Decide sobre la aptitud del terreno	3	6	2 a)
JUGAR	5	1	38
JUGADORES	3	2	2
Intento de crear un lanzamiento ilegal (FP) (MP) (SP)	4	5	e)
Convertirse en jugadores titulares	3	1	20
Posicionamiento defensivo	3	2	2 a) i)
Posicionamiento defensivo antes del lanzamiento	4	3	4
Expulsado por intentar causar un lanzamiento ilegal	4	5	e)
Expulsado por distraer al bateador	4	3	4 a)
Expulsado por obstrucción de etiqueta falsa	5	10	2 b)
Expulsado por reingreso ilegal	3	2	8 Efecto b)
Expulsado por usar un bate de calentamiento ilegal	5	3	e) Efecto
Entrando como jugador de reemplazo	3	1	19
Puede actuar como entrenador	3	1	11
Puede ser sustituido	3	2	1 c)
	3	2	3 e)
No puede usar joyas que distraigan	2	5	1 g)
Puede sentarse en el dugout después de ser retirado del juego	3	1	18
Puede usar máscaras / protectores faciales	2	4	3 b)
Puede usar cascos mientras está en defensa	2	1	8 b)
Puede usar uniforme no estándar	2	5	1
Número mínimo requerido para jugar	3	2	2 a) i) – ii)
Debe ser el número requerido para comenzar o continuar juego	3	2	2 c)
Debe abandonar el juego y el terreno cuando sea expulsado	3	5	1 c) b) Efecto
Oficialmente en el juego	3	2	3 a)
Sanción por infracciones	3	1	4



	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Retirado del juego tras ser declarado Jugador No Elegible	3	1	11
Retirado del juego por no retirar lo ilegal uniforme	2	5	1 Efecto
Obligado a cambiar el número de uniforme	3	2	6 b)
Sustituido del juego	3	2	6 e) ii
JUGAR A LA PELOTA	1	1	7
El bateador debe tomar posición después de que el árbitro llame	5	4	2 b)
El lanzador debe estar en posición de lanzamiento para poner la bola en juego	1	1	7 a)
Señal	Apéndice 5 B a)		
El equipo no reanuda el juego después de la llamada de	1	2	2 d)
JUGADA REALIZADA POR SUSTITUTO NO ANUNCIADO	3	2	8 Efecto c)
CAMPO DE JUEGO	2	1	14
2	2		
Aptitud para el juego	3	6	2 a)
Diseño del diamante	Apéndice 1 F		
Reglas de tierra que establecen límites	2	2	3
Usando el campo de béisbol	2	2	3 b)
Pista de advertencia	2	2	1 c)
1	1	8	
REUNIÓN PREVIA AL JUEGO	3	2	3 a)
	1	1	9
PROTESTA	1	2	8
	1	2	9
Efecto del resultado de la decisión de protesta	1	2	14
Información necesaria	1	2	13
Notificación de la intención de presentar	1	2	11
Eso será considerado	1	2	8 a)
Eso no será considerado	1	2	10
Plazo para presentar	1	2	12
LANZAMIENTO DE RETORNO RÁPIDO	4	1	8
Se convierte en un No Lanzamiento (FP) (MP)	4	5	b
REINGRESO	3	1	<u>15</u>
	3	2	8 b)
El Jugador Designado puede volver a entrar (FP)	3	2	3 e)
Reingreso ilegal	3	2	8 Efecto
NEGARSE A JUGAR O CONTINUAR EL JUEGO	1	2	2 b)
JUEGO REGLAMENTARIO	1	2	1 af
RETIRO DEL JUEGO	3	1	<u>16</u>

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
El bate alterado e ilegal debe ser retirado	5	4	4 b) iii)
El bate de calentamiento ilegal debe ser retirado	5	3	c) iii) Efecto
Jugador no elegible	3	1	11
Fallo del jugador al salir del juego en el tiempo requerido	3	5	1 c) Efecto c)
Fallo del jugador al quitarse las joyas	2	5	1 g)
Los árbitros pueden retirar jugadores por infracciones	3	1	18
RETIRO DE LA POSICIÓN DE LANZAMIENTO			
Por exceder el límite de conferencia defensiva	4	2	1 a) Efecto
JUGADOR DE REEMPLAZO	3	1	<u>17</u>
	3	2	6 e)
Puede batear y fildear	3	2	6
Debe ser reportado al árbitro	3	2	6 d)
No está sujeto a las disposiciones de la regla de sustituciones	3	2	6 c)
Requerido cuando el jugador está sangrando	3	2	6 b)
Estadísticas a ser acreditadas (anotación)			Apéndice 6 A a)
Para ser tratado como un sustituto	3	2	6 c)
Uso de jugador de reemplazo no elegible	3	1 12	
RESINA			
Puede ser usado en el bate			Apéndice 2 A 11
Uso por el lanzador (FP)	4	3	5 b)c)
(MP)	4	3	5 b)c)
REGRESO DEL LANZAMIENTO AL LANZADOR POR EL CATCHER	4	3	6 b)
LISTAS	3	2	
	3	1	<u>18</u>
Los miembros elegibles pueden ser agregados a la alineación en cualquier momento	3	2	1 c)
Debe ser solo masculino o femenino	3	2	1 d)
El uso de miembros de la lista no elegibles puede ser protestado	1	1	9 b)
CORREDOR	1	2	14 c)
	5	1	37
Abandona la base	5	10	3 a) xi)
Avanza en un lanzamiento ilegal	4	3	1 a 7 Efecto a)
Concesión de bases debido al contacto con desprendido equipo del jugador	5	11	Efecto c)
Concesión de bases en bola llevada fuera de juego	5	11	Efecto b) v)
Concesión de bases en bola lanzada fuera de juego	5	11	Efecto b) ii)
Puede robar bases (FP)	5	1	40
No puede salir hasta que la bola llegue al plato, toque el suelo o sea bateada	5	10	3 b) ii)
No puede salir de la base hasta que el lanzador suelte el lanzamiento	5	10	3 b) ii) & iii)





	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Lo más cerca de casa está fuera	5 5	3 5	c) v) Efecto 1 a) 2 b) x)
Interfiere con el fildeador que intenta fildear bola bateada legalmente	5	5	2 b) iii)
En juego ilegalmente	3	2	8 Efecto
Entra en contacto con el fildeador que no tiene derecho a fildear la bola	5	10	4 c)
Desvía una bola bateada legalmente	5	11	b) i) 6) b)
Deliberadamente choca con el fildeador con la bola	5	10	3 c) ix)
Desaloja una base	5 5	9 10	e) 1 i)
Entra en el dugout mientras la bola está viva	5	10	3 a) xi)
Tiene derecho a avanzar con la responsabilidad de ser eliminado	5	10	1
Tiene derecho a mantener la base	5	9	d)
Expulsado debido a un choque deliberado	5	10	3 c) ix)
No regresa a la base o no procede a la siguiente base cuando la bola está en el círculo (FP)	5	10	3 b) iii)
No regresa a la base mientras la bola está en juego	5	10	3 b) iv)
Pierde la exención de responsabilidad de ser eliminado	5	10	1 g)
Golpeado por la bola bateada	5 5	10 10	3 c) i) 1 e) i)
Guante ilegal usado en la jugada	5	7	b) y c)
Lesionado	3	6	7 f)
Intencionalmente patea la bola	5	10	3 c) ii)
Interfiere con la bola bateada	5	10	3 c) iii)
Interfiere con el fildeador que intenta fildear o lanzar una bola	5	10	3 c) iii )
Interfiere con el juego después de ser declarado out o después de anotar	5	10	3 c) v)
Interfiere con la bola lanzada	5	10	3 c) iii)
Abandona la base demasiado pronto	5 5	10 10	3 b) ii) 3 a) vii)
Puede abandonar la base en una jugada de apelación	1	2	6 b)
Puede abandonar la base cuando la bola de fly se toca por primera vez	5 5	10 10	1 d) 4 m)
No puede regresar a una base omitida después de que el corredor ha anotado	5	9	h)
Puede regresar a una base omitida cuando la bola está muerta	5	10	3 a) Efecto EXCEPCIÓN
Puede usar una máscara / protector facial de plástico	2	4	3 b)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Pierde una base	5	10	3 a) vii y Efecto
	5	10	2 d) i) 1)
Pierde el plato de home	5	10	3 a) x)
Debe regresar a la base	5	9	b) i)
Debe tocar las bases otorgadas en orden legal	5	9	j)
Debe usar un casco (FP)	5	10	3 b) 1)
No está out	5	10	4
Obstruido	5	1	32 b)
Obstruido pero no puede estar out	5	9	a)
Obstruido pero puede ser puesto out	5	10	2 d) ii)
Fuera de la base cuando el lanzador tiene la bola en el círculo del lanzador (FP)	5	10	3 b) iii)
Equipo ofensivo reuniéndose en una base para confundir defensa	5	10	3 c) vi)
Out	5	10	3 a)
Out después de una obstrucción	5	10	2 d) i) 1)3)
Out por quitarse el casco	5	8	a)
Out por cambiar de posición en la base después de conferencia ofensiva	5	10	3 a) xiii) y Efecto
Out en jugadas de apelación	5	10	3 a) vii) - x) Efecto
Out por interferencia del corredor-bateador	5	10	3 c) v)
Out en jugada forzada	5	10	3 a) iii)
Out cuando es asistido por alguien que no sea un corredor	5	10	3 a) v)
Pasa a otro corredor	5	10	3 a) vi)
Corre las bases en orden inverso	5	10	3 c) x)
Corre fuera de la línea de base	5	10	3 a) i)
	5	10	4 b)
Golpeado por una bola bateada de fair	5	10	4 d)
	5	5	1 e)
Golpeado por una bola bateada de fair en territorio foul	5	10	4 e)
Golpeado por una bola bateada de fair mientras toca una base	5	10	4 g)
Golpeado por una bola de foul	5	1	20 d)
Toma un inicio de carrera en una bola elevada	5	10	3 a) xii)
Dos ocupando la base al mismo tiempo	5	9	f)
REGLA DE AVANCE DE CARRERAS	1	2	3
CARRERAS IMPULSADAS (Anotación)	Apéndice 6 G b)		
LAS CARRERAS NO SE ANOTAN	1	2	5 c)
El corredor siguiente no puede anotar	5	9	g)
LAS CARRERAS ANOTAN LEGALMENTE	1	2	5 a)





	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
En jugada de apretón			Apéndice 6 D b)
FLY DE SACRIFICIO (Anotación)			Apéndice 6 C
SEÑAL DE SAFE			Apéndice 5 B h)
RESUMEN DEL ANOTADOR			Apéndice 6 G
ANOTACIÓN			Apéndice 6
Registros de juegos perdidos			Apéndice 6 I
LAS ESPINILLERAS DEBEN SER USADAS	2	4	<u>3 d)</u>
Para Árbitros			Apéndice 5 A e)
LOS ZAPATOS DEBEN SER USADOS	2	4	2 a)
RESPONSABILIDADES DE UN ÁRBITRO ÚNICO	3	6	4
GOLPE DE SLAP (FP)	5	1	<u>40</u>
No se considera un toque de bola	5	1	38
LANZAMIENTO DE TIRACHINAS	4	1	9
NO SE PERMITE FUMAR EN EL BANQUILLO	2	1	5
BOLA OFICIAL DE SOFTBOL			Apéndice 3 A
ESPECTADOR			
Abuso a	1	2	1 e)
Causa la pérdida	1	2	1 e)
Interferencia por	5	1	7 b)
	5	1	30 d)
TACOS (ZAPATOS)	2	4	2
SUSTANCIAS EN SPRAY			
Permitido en el agarre del bate			Apéndice 2 A 11)
JUGADA DE APRETÓN (FP)	5	1	<u>41</u>
	3	1	20
ALINEACIÓN INICIAL	3	1	14
	3	2	3 a)
Jugador Designado (FP)	3	2	2 a)
			Apéndice 6 A 1)
Orden de la alineación	3	2	3 e)
Reingreso de	3	2	3 e)
JUGADORES INICIALES	3	1	<u>19</u>
	3	2	3
No actualmente en la alineación puede ser un Reemplazo Jugador	3	2	6 e)
Deberá ser oficial	3	2	3
ROBO DE BASES	5	1	<u>42</u>
El árbitro interfiere con el intento del receptor de retirar al corredor	5	10	<u>3 b) ii-iii)</u>
EL LANZADOR PUEDE DAR UN PASO	4	3	3 e)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
SALIRSE DE LA CAJA DEL BATEADOR	5	4	3 d) vii)
	5	4	4 b) vi)
El bateador golpea la bola ilegalmente	5	1	23 a)
	5	1	23 d)
El bateador se mueve de una caja a la otra	Apéndice 6 4) b) 7)		
BASE ROBADA			
Anotación	Apéndice 6		
STRIKE	5	4	3
Salirse de la caja del bateador	5	4	3 d) vii)
La bola golpea al bateador al batir	5	4	3 d) ii)
La bola golpea al bateador en el tercer strike	5	4	4 b) i)
Cantado por el Árbitro	5	4	3 b) i) a x)
Señal	Apéndice 5 B b		
Regla del tercer strike (FP)	5	1	44
ZONA DE STRIKE (FP)	5	1	41
SUSTITUTOS	3	1	<u>20</u>
	3	2	1 a) ii)
No puede volver a entrar	3	1	18
Los miembros elegibles de la lista pueden añadirse a la lista de	3	2	1 c)
Para corredores lesionados	3	2	3 c)
Sustitutos considerados en el juego	3	2	8 c)
Puede ser usado como jugador de reemplazo	3	2	6 e i) y ii)
Puede entrar en la reunión previa al juego	3	2	3 c)
No puede participar más en el juego como jugadores	3	2	8 a)
Se permiten sustituciones múltiples	3	2	8 a)
Debe notificar al Árbitro Principal al entrar al juego	3	2	8 c)
No hay sustitutos disponibles	3	2	8 Efecto d) i)
El jugador de reemplazo no se considera un sustituto	3	2	6 c)
No reportado	3	1	9
	3	2	8 d)
El uso de la sustitución no reportada debe ser apelado	3	2	8 Efecto
SUSPENSIÓN DEL JUEGO	3	6	7
El equipo no reanuda el juego	1	2	2 c)
Señal	Apéndice 5 B i)		
TOQUE (TOQUE LEGAL)	5	1	42
El corredor-bateador está fuera	5	5	2 a) iii)
Toque ilegal	5	10	4 g)
El corredor está fuera	5	10	3 a) ii)
PISANDO LA BASE	5	1	<u>45</u>

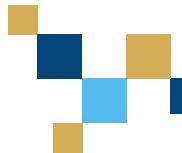


	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
El corredor no logra tocar la base en un elevado	5	9	g)
El corredor puede avanzar legalmente	5	1	43
Corredor no está out	5	10	41
	2	1	1
CINTA EN EL BATE		Apéndice 2 11	
CINTA EN LA MANO DE LANZAMIENTO	4	3	5 e)
EQUIPO	1	1	2
	1	1	6
Pérdidas	1	1	3
Número de jugadores necesarios para comenzar o continuar un juego	3	2	2 a)
MIEMBRO DEL EQUIPO	3	1	<u>21</u>
OFICIALES DEL EQUIPO EXPULSADOS	5	2	b) Efecto
Por una segunda conferencia ofensiva cobrada	5	2	b) Efecto
Por una reentrada ilegal	3	2	8 Efecto
Por intentar crear un lanzamiento ilegal	4	5	e)
Por infracciones de entrenamiento	3	4	Efecto
CORREDOR TEMPORAL	3	1	<u>22</u>
	3	2	7
REGLA DEL TERCER STRIKE	5	1	44
	5	5	1 b)
Corredor incorrecto usado	1	2	6 a) iv)
	1	2	6 e) x)
PROTECTORES DE GARGANTA (Máscara)	2	4	3 a)
Árbitros		Apéndice 5 A e)	
LANZAMIENTO	5	1	45
LANZAR A UNA BASE MIENTRAS EL PIE ESTÁ EN CONTACTO CON LA PLACA DEL LANZADOR			
(FP)	4	3	7
(MP)	4	3	7
DESEMPATE	1	2	4
Corredor incorrecto colocado en la base	1	2	4 c)
	5	9	
JUEGOS EMPATADOS	1	2	1 b) y f)
	1	2	7 b)
El juego continúa	1	2	1 b)
Juego de empate reglamentario declarado	1	2	1 d)
Deberá ser jugado de nuevo	1	2	1 f)
TIEMPO	1	1	10
Bola muerta	1	2	6 c)

	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
Señal		Apéndice 5 B i)	
Suspensión del juego	3	6	7 d) e)
BOLA ATRAPADA	5	1	46
No se considera dejada caer deliberadamente	5	1	29
Señal		Apéndice 5 B k	
JUGADA TRIPLE	5	1	47
TURNO AL BATE	5	1	48
El jugador pierde su turno	5	4	1 Efecto d)
Anotación		Apéndice 6 A a) & b)	
ÁRBITROS	3	6	1
La bola se aloja en el equipo o la ropa	5	11	e) i-ii)
Desvía una bola fuera de juego	5	11	b) i) 6)
Equipo, Uniforme		Apéndice 5 A c)e)	
La bola bateada legalmente golpea al árbitro	5	1	16 d)
	5	5	1 e)
La bola de foul golpea al árbitro	5	1	20 d)
Golpeado por bola lanzada	5	10	1 c)
Juicio	3	6	6
Puede consultar con su compañero	3	6	6
No puede anular una decisión	3	6	6 b)
No puede usar joyas expuestas		Apéndice 5 A d)	
Puede rectificar llamadas que pongan en peligro a los jugadores	3	6	6 c)
El árbitro de plato interfiere con el intento del receptor de lanzar (FP)	5	1	30 b)
Señales		Apéndice 5 B	
UNIFORMES			
Número incorrecto listado en la tarjeta de alineación	3	2	1 d)
Para entrenadores	2	6	
Se puede usar un uniforme y una cubierta para la cabeza no estándar	2	5	1
Jugadores	2	5	1
Árbitros		Apéndice 5 A c)	
Jugador retirado debe cambiar de uniforme número	3	2	6 b)
SUSTITUCIÓN NO REPORTADA	3	2	8 y Efecto
	3	1	<u>8</u>
VISERAS	2	5	1 a) ii))
BATES DE CALENTAMIENTO	2	3	2
LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO	4	4	



	REGLA	SECCIÓN	ARTÍCULO
CALENTAMIENTO DE LANZAMIENTOS PARA EL LANZADOR DE RELEVO O			
PENALIZACIÓN ENTRE ENTRADAS (FP) (MP)	4	4	Efecto
Ser tomado en el área de calentamiento	2	4	3 a)
TEJIDO BLANCO, CÍRCULO O FIGURA EN GUANTE	2	4	1 d)
LANZAMIENTO DESCONTROLADO (FP)	5	1	49
Sale fuera de juego	5	11	Efecto a) ii) 2)
TIRO SALVAJE	5	1	50
VICTORIA, ACREDITADA AL LANZADOR (Anotación)	Apéndice 6 E		
WINDUP (Del lanzador) (FP)	4	3	2 a)
(MP)	4	3	2 a)
GANADOR DEL JUEGO	1	2	7
JUGADOR RETIRADO	3	1	<u>23</u>
Disposiciones para el uso del Jugador de Reemplazo	3	2	6 a)c)
Obligado a cambiar el número de uniforme	3	2	6 b)
NO SE PERMITEN MUÑEQUERAS PARA EL LANZADOR	4	3	5 e)



**2026-2029** OFFICIAL  
RULES OF  
**SOFTBALL**  
FAST PITCH

SEDE DE LA WBSC Avenue  
Général-Guisan, 45 CH-  
1009 Pully | Suiza

OFICINA  
Teléfono: +41 21 318 8240  
Fax: +41 21 318 8241 Correo  
electrónico: office@wbsc.org



WBSC