



REGLAMENTO OFICIAL DE BASEBALL5 WBSC 2026

#playeverywhere

REGLAMENTO OFICIAL DE BASEBALL⁵ WBSC

TABLA DE CONTENIDOS

El Campo	03
Preliminares del Juego	07
Reglas del Juego	09
Fin del Juego	14
Anexo	15



INTRODUCCIÓN

El Baseball5™ o B5 es una versión urbana de los juegos clásicos de béisbol y softbol. Es una disciplina rápida, joven y dinámica que sigue los mismos principios fundacionales de sus disciplinas principales.

El Baseball5™ se puede jugar en todas partes y solo requiere una pelota de goma.

EL CAMPO

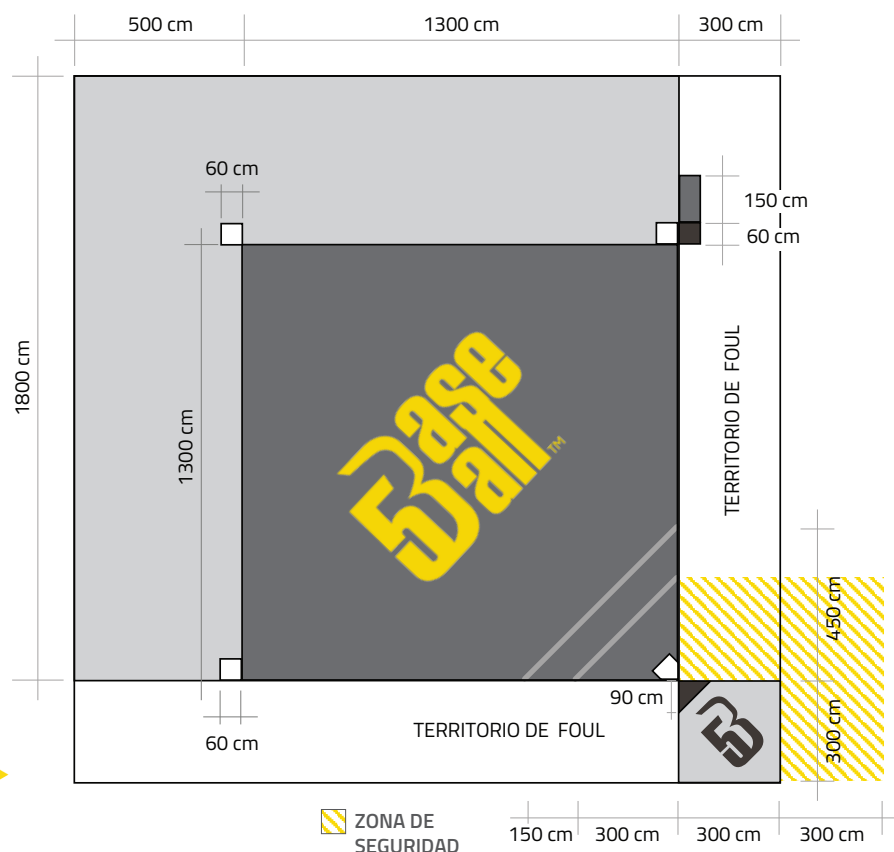
CUADRO INTERIOR Y CUADRO EXTERIOR

El cuadro interior tiene forma cuadrada, con una base en cada esquina. La distancia entre bases es de 13 m (área gris oscuro en la Figura 1). El cuadro exterior es el resto del territorio válido entre el cuadro interior y la cerca del cuadro exterior (área gris claro en la Figura 1).

Comenzando desde la caja de bateo, detrás del plato de home (Figura 1), las bases están numeradas en sentido antihorario (primera, segunda y tercera).

 **Zona de seguridad:**
La zona de seguridad es un área que debe mantenerse libre de cualquier peligro potencial (como mesas, sillas, cámaras, etc.) para proteger a los jugadores.

Figura 1 ►



TERRITORIO VÁLIDO

El territorio válido (áreas gris oscuro y gris claro en la Figura 1) tiene forma cuadrada y mide 18 m por lado, de manera que una de sus esquinas coincide con el plato de home. La zona de no-hit, ubicada frente al plato de home, no forma parte del territorio válido (Figura 5), excepto por la línea diagonal que delimita dicha zona. Las líneas que marcan el campo tendrán una anchura de 5 cm, excepto la línea que delimita la zona de no-hit, que tendrá una anchura de 10 cm.

ZONA DE NO-HIT

Se trazará una línea recta a 4,5 m del plato de home sobre la línea de foul de primera base hasta el punto equivalente sobre la línea de foul de tercera base. Para la categoría Sub-15, la zona de no-hit se marcará a 3 m. La línea tendrá un espesor de 10 cm.

CAJA DE BATEO

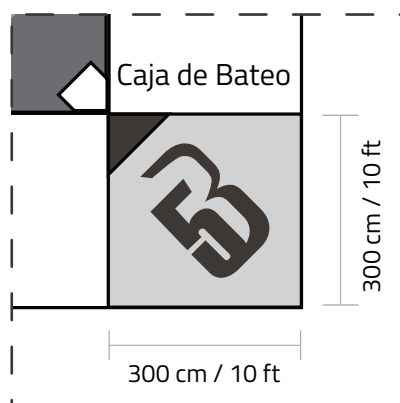


Figura 2 ►

La caja de bateo tiene forma cuadrada, con 3 m por lado. Está situada fuera del territorio válido y se construye sobre la prolongación de las dos líneas de foul que se cruzan en la esquina del plato de home. (Véase la Figura 2).

BASES

La forma y el tamaño ideal de la primera, segunda y tercera base es un cuadrado de 60 cm por lado. Las bases estarán simplemente marcadas sobre el suelo. La primera, segunda y tercera base se ubican en el cuadro exterior; el plato de home se sitúa en la zona de no-hit y la primera base está dividida entre el cuadro exterior y el territorio de foul.



PRIMERA BASE

Para evitar colisiones, la primera base está "doblada" (Figura 3). Esto garantiza que la jugada defensiva pueda realizarse en territorio válido (utilizando la base blanca de la Figura 3, denominada "primera base") mientras que el objetivo del bateador-corredor es alcanzar/tocar la primera base situada en territorio de foul (base gris oscuro de la Figura 3, denominada "base de seguridad"). El bateador-corredor deberá correr a través de la base de seguridad, excepto en las siguientes situaciones, en las que podrá utilizar la base situada en territorio válido:

1. No se realiza ninguna jugada en primera base.
2. Un tiro desviado obliga al jugador defensivo a entrar en territorio de foul más allá de la primera base para atrapar la pelota antes de que el corredor toque la primera base. El jugador defensivo podrá utilizar la base exterior para evitar una colisión.

Una vez que el bateador-corredor haya sobrepasado la primera base o el área de seguridad y muestre intención de avanzar hacia segunda base, únicamente podrá regresar a la base situada en territorio válido, salvo que mantenga contacto continuo con el área de seguridad.

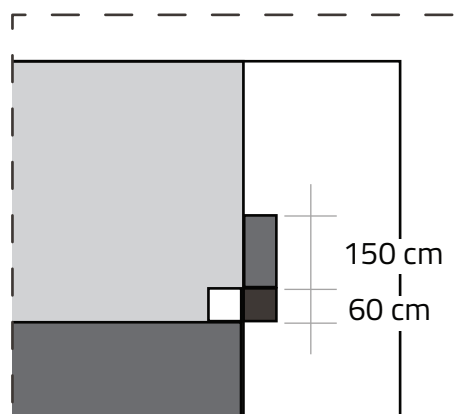


Figura 3 ►

Para permanecer a salvo, el bateador deberá mantenerse dentro del área comprendida por la base y el área de seguridad de 1,5 m adyacente a ella (área gris medio en la Figura 3). Si el bateador pierde el contacto con dicha área de seguridad, podrá ser puesto out mediante toque mientras permanezca fuera de ella.

PLATO DE HOME

** Si un jugador defensivo, mientras espera un lanzamiento, pisa o permanece sobre el plato de seguridad o delante de él en territorio de foul y sin estar en posesión de la pelota, el Oficial del Juego deberá sancionar obstrucción.*

El plato de home es un cuadrado de 60 cm, con dos de sus esquinas recortadas de forma que el lado superior mantiene 60 cm de longitud, dos lados adyacentes miden 30 cm, y los dos lados restantes miden 42,42 cm cada uno y forman un ángulo que termina en punta.

Para evitar colisiones, el plato de home está "doblado" (Figura 4). Esto garantiza que la jugada defensiva pueda realizarse en territorio válido (utilizando la base blanca de la Figura 4, denominada "plato de home"), mientras que el objetivo del bateador-corredor es alcanzar/tocar la base situada dentro de la caja de bateo (base gris oscuro de la Figura 4, denominada "plato de seguridad", un triángulo de 90 cm por lado).

El corredor deberá pasar por el plato de seguridad, excepto en las siguientes situaciones, en las que podrá utilizar el plato de home:

1. No se realiza ninguna jugada en el plato de home.
2. Un tiro desviado obliga al jugador defensivo a entrar en territorio de foul para atrapar la pelota. El jugador defensivo podrá utilizar el plato de seguridad para evitar una colisión.*

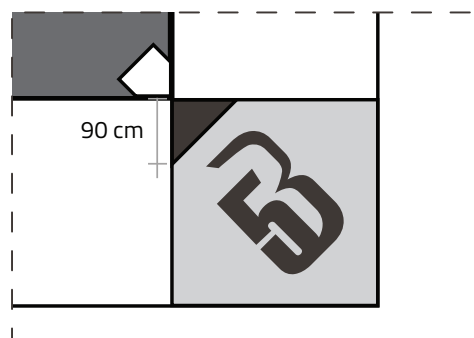


Figura 4 ►

CERCAS

La altura ideal de las cercas es de 100 cm. Sin embargo, cada organización de liga o torneo podrá decidir otras formas de delimitar el terreno de juego, como utilizar paredes existentes o marcar el terreno. En estos casos, deberán establecerse reglas locales específicas que serán comunicadas a todos los participantes.



FUNDAMENTOS DE GOBERNANZA DEL BASEBALL5

El Baseball5 es una disciplina deportiva oficial regida por la Confederación Mundial de Béisbol y Softbol (WBSC). Por lo tanto, el Baseball5 está sujeto al Estatuto y a todas las normas y reglamentos y principios de gobernanza de la WBSC.

Resumen sobre competiciones internacionales (ver art. 19 completo del Estatuto de la WBSC aquí)

Cualquier competición, partido, juego, torneo internacional de Baseball5 entre equipos y/o clubes que estén bajo la jurisdicción y/o auspicios de uno o más Miembros y/o que incluyan uno o más jugadores que estén bajo la jurisdicción y/o auspicios de uno o más Miembros, quedarán bajo la jurisdicción de la WBSC y estarán sujetos al Estatuto, Código de Divisiones, normas, reglas y reglamentos establecidos por la WBSC.

Los Miembros en Pleno Derecho de la WBSC son las únicas autoridades en cada país que seleccionan su Equipo Nacional y tienen el derecho exclusivo de representar el nombre, la bandera y los colores del país o territorio.

Resumen sobre activos (ver art. 24 completo del Estatuto de la WBSC aquí)

Los activos de Baseball5 de la WBSC consisten en:

1. El nombre "Baseball5", cualquier publicación de la WBSC como boletines, revistas, anuarios, documentales, etc. y los acrónimos «WBSC», «B5» y los logotipos y marcas predominantes de la organización y todos aquellos que se puedan crear en el futuro.
2. El ranking mundial de Baseball5 para todas las categorías
3. Todas las competiciones oficiales de Equipos Nacionales que estén bajo la jurisdicción de la WBSC.
4. El nombre de la Copa Mundial de Baseball5, así como todas sus diversas categorías de edad y todas las demás competiciones registradas (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit...).
5. Las competiciones y torneos oficiales de Baseball5 y otros que se puedan crear con esta denominación.
6. Cualquier logotipo, aparición oficial y marca relacionada con el Baseball5 y sus competiciones, actividades y eventos.

PRELIMINARES DEL JUEGO

PELOTA

Las competiciones oficiales de Baseball5 de la WBSC se juegan con las pelotas de Baseball5 aprobadas por la WBSC.

- La WBSC, siendo el organismo rector mundial de Baseball5, tiene derecho a la certificación, homologación y concesión de licencias de las pelotas y equipamientos.
- Las competiciones sancionadas por la WBSC se jugarán con pelotas certificadas de Baseball5 que han pasado el proceso de homologación de la WBSC.

ENTRADAS

Una entrada es una división de un juego de Baseball5™ que consiste en un turno ofensivo para cada equipo. Un juego de Baseball5 consta de cinco entradas.

Podrá desarrollarse un formato alternativo en el que un partido se dispute al mejor de tres sets (donde cada set consiste en un juego de cinco entradas), para eventos como, entre otros, Copas Mundiales, Juegos Olímpicos de la Juventud, etc.

JUGADORES

El número de jugadores activos por equipo durante un juego es de 5 en todo momento. Si un equipo no puede cumplir con el número mínimo requerido de jugadores en el campo, el equipo perderá por forfait y el partido terminará.

El número máximo de jugadores en la lista es de 8 (5 titulares y 3 reservas).

Los jugadores deben estar registrados en la tarjeta de alineación con un número que se pueda elegir libremente de 0 al 99; dicho número debe aparecer claramente en la camiseta. Consulte los documentos del reglamento del torneo para la especificación del uniforme.

EQUIPOS MIXTOS

En las competiciones mixtas, el equipo defensivo deberá tener siempre un mínimo de dos deportistas de cada género en el terreno de juego. El mismo requisito se aplica a la alineación oficial.

ATUENDO

Los jugadores de cada equipo deben usar vestimenta deportiva urbana apropiada y a juego cuando participen en Baseball5. La WBSC se reserva el derecho de establecer requisitos adicionales de uniforme y equipo para sus competiciones oficiales. Dichos requisitos se especificarán en el manual del torneo correspondiente.

Solo se permiten rodilleras y coderas como equipo de protección. En circunstancias excepcionales, se puede permitir el uso de cintas protectoras únicamente con fines de prevención de lesiones. Cualquier uso de este tipo de cinta debe ser declarado y aprobado por el Oficial del Juego antes del inicio del partido y se considerará caso por caso.

ALINEACIÓN (ANEXO 1)

El entrenador de cada equipo deberá presentar la tarjeta de alineación, debidamente rellena y firmada, al Oficial de Mesa, 15 (quince) minutos antes del inicio del juego. Un organizador de eventos puede exigir la presentación de una tarjeta de alineación hasta 90 (noventa) minutos antes del partido. En ausencia de entrenador, el director del equipo o el capitán será el responsable de presentar la tarjeta de alineación. Se debe presentar una copia de la tarjeta de alineación al equipo contrario antes del comienzo del juego.

TARJETA DE ALINEACIÓN OFICIAL

WBSC

Baseball5

TITULARES

1

M/F

N°

2

3

4

5

RESERVAS

M/F

N°

COMPETICIÓN

LUGAR

FECHA

JUEGO #

SET #

VISITANTE

LOCAL

EQUIPO

MÁNAGER

FIRMA

REGLAS DEL JUEGO

El equipo local comienza el juego a la defensa y el equipo visitante a la ofensiva.

El objetivo del equipo defensivo es eliminar (hacer "outs") a tres jugadores del equipo ofensivo para cambiar de posición. Cuando los equipos cambian de lado, el equipo defensivo se convierte en el equipo ofensivo y viceversa.

El objetivo del equipo ofensivo es anotar carreras (hacer puntos). Una carrera se anota cuando un jugador ofensivo puede completar la carrera tocando todas las bases en orden y regresando al plato a salvo, sin ser eliminado por la defensa.

DEFENSA/EQUIPO DEFENSIVO

Los cinco jugadores del equipo defensivo deberán estar todos en territorio válido para poder iniciar una nueva jugada.

Posiciones:

- 1ª Base
- 2ª Base
- 3ª Base
- Campocorto
- Jardinero

En la figura 5 verá una formación típica.

Sin embargo, los jugadores defensivos pueden cambiar su posición antes de cada acción de acuerdo con la táctica de su equipo.

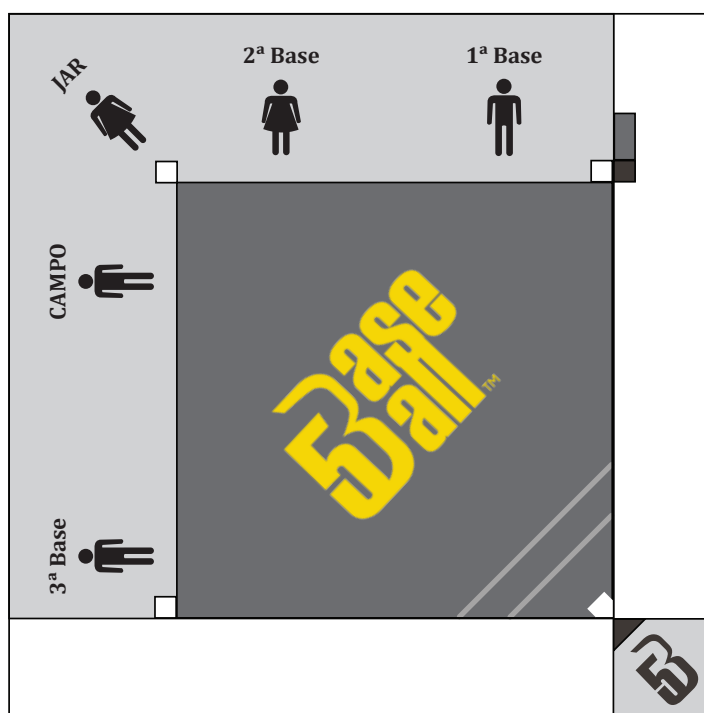


Figura 5 ►

OFENSIVA/EQUIPO OFENSIVO

En la tarjeta de alineación, los equipos deben enumerar a los 5 jugadores activos que batean del 1 al 5 y las reservas. El orden de bateo se seguirá durante todo el juego a menos que un jugador sea sustituido por otro. En ese caso, el sustituto tomará el lugar del jugador reemplazado en el mismo orden al bate.

HACER HIT/BATEAR

El acto de golpear/batear debe tener lugar mientras el bateador está completamente dentro de la caja de bateo. El bateador deberá mantener el contacto y permanecer completamente dentro de estas líneas hasta que la pelota se aleje de su mano.

El jugador ofensivo ingresará a la caja de bateo y levantará la mano que pretende usar para golpear la pelota.

La pelota debe ser golpeada/abofeteada con la palma de la mano o con el puño.

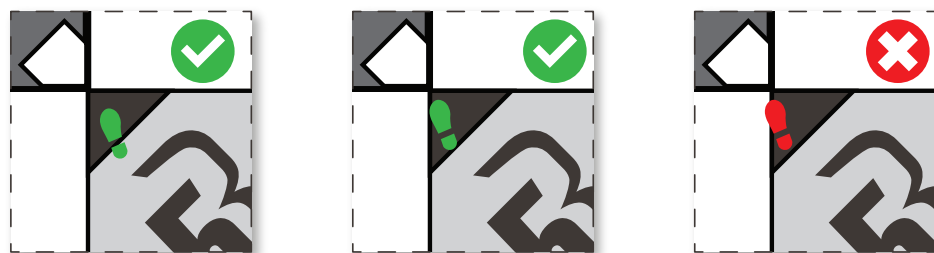
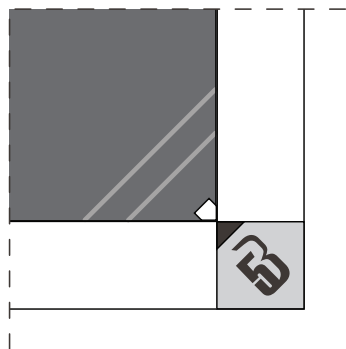


Figura 6 ▶

GOLPES ILEGALES

NOTA:

En la categoría Sub-15 y otras categorías de grupos de edad menores, los jugadores tendrán una segunda oportunidad en el caso de un golpe ilegal o foul.



El primer bote debe ser después de la línea de la zona de no-hit y la pelota debe poder rodar hasta la cerca del campo exterior si no es tocada por ningún jugador defensivo.

Figura 7 ▶

PUNTOS/CARRERAS

Se anotará una carrera cada vez que un corredor avance legalmente y toque primera, segunda, tercera base y home en orden antes de que tres jugadores ofensivos sean out para terminar la entrada.

EXCEPCIÓN: No se anota una carrera si el corredor avanza al home durante una jugada en la que se hace el tercer out:

- por el bateador-corredor antes de que toque la primera base;
- por cualquier corredor que sea declarado out forzado; o
- por un corredor precedente que es declarado out porque no tocó una de las bases.

En el caso de ser out con un elevado, los corredores deben regresar o permanecer en su base inicial hasta que se atrape la pelota. Se puede declarar out a un corredor si el equipo defensivo toca esa base mientras está en posesión de la pelota antes de que el corredor regrese antes del inicio de la siguiente jugada.

OUTS

**Si un corredor que regresa ya ha pasado la(s) siguiente(s) base(s), deberá retocar la(s) base(s) en orden inverso.*

*** Definición de 'fingir': declarar una mano y golpear con la otra o iniciar el movimiento de golpe, luego PARAR y reiniciar*

****Si el jugador golpea erróneamente fuera de turno, la acción resultará un out para el equipo ofensivo. El bateador legítimo se eliminará y el orden de bateo se reanudará con el siguiente jugador. El equipo defensivo es responsable de notificar a cualquiera de los Oficiales de Juego antes del próximo bateador.*

***** Al correr hacia una base, un jugador será declarado out si corre más de 1 m fuera de su camino de base para evitar ser tocado, a menos que su acción sea para evitar interferir con un fildeador que está fildando una bola bateada. El camino de base de un corredor se establece cuando ocurre el intento de toque y es una línea recta desde el corredor hasta la base que intenta alcanzar de manera segura.*

****** Los jugadores ofensivos tienen prohibido deslizarse/zambullirse en Baseball5.*

NOTA:
Los corredores deben hacer todo lo posible para evitar una colisión con los defensores. Si un Oficial de Juego decide que un corredor podría haber evitado una colisión, el corredor será "eliminado".

El equipo defensivo eliminará a 3 oponentes en cada entrada para cambiar turno y convertirse en el equipo ofensivo.

Cómo la defensa hace "outs":

- Al tocar la base (mientras está en posesión de la pelota) en la que un corredor está "obligado" a correr;
- Al atrapar una bola bateada antes de que toque el suelo (out por elevado);
- Tocando la base (mientras está en posesión de la pelota) donde el corredor está "obligado" a regresar después de un out por elevado;*
- Al etiquetar a un corredor cuando él/ella no está en una base; etiquetar = tocar al corredor con la pelota en las manos;
- Si un bateador llega a salvo a la primera base, pero no permanece en el área segura y un defensor le toca fuera de dicha área.

Cómo se eliminan los jugadores ofensivos debido a comportamientos/ acciones ilegales:

- Al cruzar (pasar) una de las líneas de la caja de bateo antes o mientras se golpea la pelota (las líneas son parte del campo, en este caso de la caja de bateo) (Ver Imagen 6);
- Al salir de la caja de bateo antes de que la pelota entre en territorio válido;
- Al hacer que el primer bote de la pelota bateada sea en territorio foul;
- Si, después de rebotar en territorio válido, la pelota llega a territorio foul antes de pasar la primera o tercera base, y sin haber sido tocada previamente por un jugador defensivo, el bateador será declarado out;
- Al ser golpeado por una pelota legalmente bateada, sin que ningún jugador defensivo la haya tocado previamente;
- Al fallar completamente en el intento de golpear la pelota;
- Al fingir intencionalmente que se va a golpear la pelota;**
- Al no hacer que una pelota bateada toque el territorio válido al menos una vez antes de tocar la cerca o pasar por encima de ella, sin que ningún jugador defensivo la haya tocado previamente;
- Al no lograr que la pelota bateada llegue hasta la cerca del outfield, sin que ningún jugador defensivo la haya tocado previamente;
- Al no respetar el orden de bateo y golpear en lugar de un compañero de equipo;***
- Cuando un corredor abandona la base antes de que el bateador golpee la pelota; en este caso, el corredor será declarado out;
- Al pasar a un compañero de equipo mientras se corre entre bases;
- Al ser tocado (etiquetado) mientras dos o más corredores están en la misma base (el jugador que aparezca después en el orden de bateo será declarado "out" si no se trata de una jugada forzada);
- Al desviarse un corredor más de 1 m de su camino de base para evitar el intento del defensor de hacer un toque;****
-
- Al deslizarse o lanzarse (hacer "diving") en el intento de alcanzar una base de forma segura o para evitar una etiqueta.*****

BOLA MUERTA

**Si un jugador defensivo, en posesión sólida de la pelota, mientras está en territorio válido, sale del campo de juego, la pelota permanece viva.*

Fildeo = el intento del jugador defensivo de obtener posesión de la pelota después de un hit.

Atrapar = el intento del jugador defensivo de obtener posesión de la pelota después de que un compañero de equipo se la haya lanzado.

Si después de un golpe válido la pelota sale del terreno de juego y la defensa ya no puede jugarla, la acción se detiene. En tales casos, se aplicará uno de los siguientes puntos:

- No se otorga base extra si la pelota sale del campo de juego mientras un jugador defensivo está intentando fildear el hit.*
- Las bases extra se otorgan solo por errores defensivos.
- Si una pelota sale del campo de juego debido a un lanzamiento errado o a una recepción fallida en un tiro, la pelota queda muerta y se evalúa/asigna un error al equipo defensivo.
- En caso de un error defensivo, cada corredor avanza una base más que la que estaba tratando de alcanzar en el instante en que el jugador defensivo tiró la pelota.

BASES LLENAS, 2 OUTS – CASO ESPECIAL

En una situación con las bases llenas y dos outs donde el corredor de 3ª base es el siguiente bateador (según el orden al bate), cada corredor avanza una base: el corredor de 3ª base va a batear, el corredor de 2ª base va a 3ª base y el corredor en 1ª base pasa a 2ª. Un corredor emergente (jugador de banca) se coloca en la 1ª base para que se respete el orden al bate. En competiciones mixtas, al seleccionar al corredor emergente, siempre se respetará el equilibrio de género.

En equipos con sólo cinco jugadores, en cualquier situación en la que el siguiente jugador al bate esté en base, el segundo jugador eliminado en esa entrada deberá correr como emergente a la base ocupada por el que está al bate. Siempre se respetará el orden al bate.

COMPORTAMIENTO ANTIDEPORATIVO

NOTA:

Durante los torneos, cualquier expulsión resultará en una suspensión mínima de un juego.

Si un Oficial de Juego detecta un comportamiento antideportivo de cualquier miembro de la delegación (jugadores, entrenador y equipo mánager) dentro o fuera del campo, la persona responsable puede ser expulsada del partido.

Si un miembro de la delegación, durante el partido, protesta abiertamente una decisión del Oficial de Juego, se le podrá amonestar verbalmente o por escrito. Una segunda advertencia al mismo miembro de la delegación resultará automáticamente en una expulsión.

El uso de sustancias extrañas como alquitrán de pino o pegamento para mejorar el agarre de la pelota está prohibido y se considera un comportamiento antideportivo. Si se descubre que un jugador utiliza sustancias extrañas, será expulsado automáticamente del partido.

INTERFERENCIA

Si un Oficial de Juego considera que un corredor ha interferido con la jugada defensiva, la pelota queda muerta. El corredor que cometió la interferencia será eliminado. Si la interferencia ocurre durante el intento de fildear o lanzar la bola golpeada, también se debe eliminar al bateador/corredor. Todos los demás corredores (si los hay) vuelven a su base inicial.

OBSTRUCCIÓN

Si el Oficial considera que un corredor es obstruido por un defensor sin la pelota mientras corre hacia una base, se concederá tiempo al completarse la jugada inmediata, y todos los corredores avanzan a las bases que habrían alcanzado si no hubiera habido obstrucción.

TIEMPO

Un jugador puede solicitar tiempo levantando las manos mientras está en posesión de la pelota y se completa una jugada. La pelota estará viva hasta que el Oficial del Plato conceda la solicitud.

En cada juego/set, cada equipo puede solicitar un tiempo de 30 segundos. La solicitud debe ser realizada por el entrenador al Oficial del Plato de Home y será concedida antes de la siguiente jugada.

SUBSTITUCIONES

Substitución Táctica: Las sustituciones tácticas pueden tener lugar solo cuando un equipo cambia de ataque a defensa. (¡No cuando cambia de defensa a ataque!) Los jugadores de reserva pueden ingresar al juego solo una vez, por lo tanto, una vez que son sustituidos, no pueden volver a ingresar. Un jugador titular solo puede volver a ingresar al juego para recuperar su lugar original en el orden de bateo una vez, por lo tanto, no puede volver a ingresar al juego cuando es sustituido por segunda vez.

Substitución por Lesión: Si un jugador sufre una lesión, puede ser sustituido en cualquier momento. El jugador lesionado no puede volver a entrar. Si el partido se juega durante una serie de 3 juegos, el jugador lesionado estará fuera durante toda la serie.

Substitución temporal por hemorragia/lesión: Por razones de salud y seguridad, cualquier jugador que esté sangrando o necesite tratamiento debido a una colisión deberá salir del campo para ser atendido. Para volver a ingresar, deberá esperar a que finalice la mitad de la entrada. La sustitución temporal será autorizada por los Oficiales del Juego, no solicitada por el equipo. Las sustituciones temporales no cuentan; por lo tanto, el jugador designado como sustituto no pierde su derecho a ingresar al juego posteriormente.

FIN DEL JUEGO

El juego termina al final de la quinta entrada si un equipo ha anotado más carreras que el oponente.

Si el equipo local se adelanta en el marcador después de que el equipo visitante haya completado su quinta media entrada ofensiva, el juego ha terminado y el equipo local gana.

En los partidos jugados en una serie de 3 juegos, el equipo que gana 2 juegos es el ganador.

REGLA DE DESEMPATE

En caso de empate, los equipos jugarán y completarán entradas adicionales hasta que un equipo anote más carreras que el oponente.

- La primera entrada extra comenzará con un corredor en la primera base (el último bateador de la entrada anterior).
- La segunda entrada extra comenzará con corredores en la primera y segunda base (el último bateador y el penúltimo bateador de la entrada anterior).
- Los corredores comenzarán en todas las bases a partir de la tercera entrada extra (el último bateador, el penúltimo bateador y el antepenúltimo bateador de la entrada anterior).
- Los corredores deben colocarse en la(s) base(s) sin modificar el orden de bateo.

REGLA DE DIFERENCIA DE CARRERAS

Un juego termina si un equipo gana por 15 carreras al final de la tercera entrada o por 10 al final de la cuarta. Si un equipo alcanza una ventaja de 10 carreras o más durante la parte superior de la quinta entrada, el juego terminará jugando la parte inferior de la 5ª (quinta) entrada.

APLICACIÓN Y AVISO LEGAL

Todos los derechos son reservados. Ninguna parte del Reglamento Oficial de Baseball5 WBSC puede ser reproducida o transmitida de ninguna forma o por ningún medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias, grabaciones o cualquier sistema de almacenamiento y recuperación de información ahora conocido o por inventar, sin permiso por escrito de la Confederación Mundial de Béisbol y Softbol.

ANEXO 1

TARJETA DE ALINEACIÓN OFICIAL

TARJETA DE ALINEACIÓN OFICIAL

TITULARES

1

M/F

N°

2

M/F

N°

3

M/F

N°

4

M/F

N°

5

M/F

N°

RESERVAS

M/F

N°

M/F

N°

M/F

N°

COMPETICIÓN

LUGAR

FECHA

JUEGO #

SET #

VISITANTE

LOCAL

EQUIPO

MÁNAGER

FIRMA

ANEXO 2

TARJETA DE ANOTACIÓN OFICIAL

TARJETA DE ANOTACIÓN OFICIAL

ALINEACIÓN VISITANTE

1

SUB

2

SUB

3

SUB

4

SUB

5

SUB

ALINEACIÓN LOCAL

1

SUB

2

SUB

3

SUB

4

SUB

5

SUB

Competición

Lugar

Fecha

Juego #

Set #

Visitante

Local

Oficial del Plato

1er Oficial de Campo

2º Oficial de Campo

3.er Oficial de Campo

Oficial de Mesa

X

Jugador ofensivo eliminado

#

Bateador a salvo con un hit

+

Bateador a salvo

+

Corredor en base en entrada

+

Corredor en base en entrada

+

Fin de la entrada ofensiva

+

Sustitución

+

Carrera anotada

TIEMPOS FUERA

VISITANTE

LOCAL

ERRORES

TOTAL

VISITANTE

LOCAL

1

2

3

4

5

6

7

8

9

TOTAL

VISITANTE

LOCAL

1

2

3

4

5

6

7

8

9

TOTAL

Hora inicio

:

Hora fin

:

REGLAMENTO OFICIAL DE BASEBALL5 WBSC 2026



PUBLICADO JULIO 2026