



XIII JUEGOS SURAMERICANOS SANTA FE 2026

SOFTBOL FEMENINO

AGENDA

1. Bienvenida
2. Información del Comité Organizador
3. Información y Contactos
4. Calendario del Torneo
5. Reglas de Competencia
6. Reglas de Terreno/
Conducta de Juegos
7. Revisión de jugadas en Video
8. Protestas / Apelaciones/Multas
9. Salvaguarda de protección contra la discriminación, el acoso y el abuso.
10. Control Antidopaje
11. Ceremonias

1. BIENVENIDA

Director de campeonato

Paula A Meizoso [ARG]

Director de Árbitros

Manuel L. Tovar [VEN]

Director de Anotadores

Rafael A. Valle [USA]

Coordinador TC's

Jorge A. Roa [COL]

Oficial de Protocolo

Susana Romero [COL]

Prensa y Medios

Juan C. Herrera [COL]

Personal de Apoyo

Daniela Osaki [PER]

WBSC Américas

William Calvo [COL]

María A. Romero [COL]

1. BIENVENIDA

Árbitros – Manuel L. Tovar

Internacionales:

Agustina M. Urdaniz	[ARG]
Nicolás E. Deu	[ARG]
Maria L. Aren	[ARG]
Patricia Ogata	[BRA]
Luis M. Cavadía	[COL]
Roberto E. Vilorio	[COL]
Norma del P. Miño	[ECU]
Fernando A. Salinas	[URU]
Amelia Flamerich	[VEN]
Dwithian B. Zambrano	[PER]

Nacionales:

Emanuel I. Garbarino [ARG]

1. BIENVENIDA

Comisarios Técnicos – Jorge A. Roa

Internacionales:

Ramiro R. Escorcía	[COL]
Carlos E. Martínez	[COL]
César A. Romero	[COL]

Locales:

Víctor L. Centurión	[ARG]
---------------------	-------

Anotadores – Rafael A. Valle

Locales:

Sonia A. Revelli	[ARG]
Gabriela P. Martín	[ARG]
Jazmín A. Ganora	[ARG]

2. INFORMACION DEL LOC

- Información del Comité Organizador – Héctor F. Medina [ARG]
- Sistema Bornan / WBSC – Jorge A. Franco [ESP]

3. INFORMACION Y CONTACTOS

- WBSC Américas Comunicación Oficial vía **WhatsApp**
- Se solicita a cada equipo llenar el formulario de información de contacto, con el fin de poder recibir comunicación oficial durante el torneo.
- Se solicita que cada equipo nacional confirme el color claro para el equipo visitante y oscuro para el equipo de casa. Registrar información en el Congreso Técnico.
- Contacto de emergencia para ser dirigido al Enlace del Equipo.
- Fecha del Congreso Técnico: **14 de Septiembre a las 5 PM** en la Villa Sudamericana
- Traer sus documentos oficiales de identidad (pasaporte para equipos internacionales), póliza de seguro, relevo de responsabilidad firmado y formulario para TV al Congreso Técnico.
- Traer los bates y cascos a usarse en el torneo, a fin de ser revisados durante el congreso técnico
- Efectuar los pagos correspondientes a la participación en el torneo y los pagos de membresía correspondientes al Congreso Técnico.

4. CALENDARIO DEL TORNEO

- Los tiempos de juego / espacios / orden pueden estar sujetos a cambios debido a solicitud de la WBSC AMERICAS SOFTBALL / escenario especial

4. CALENDARIO DEL TORNEO

Seis(6) equipos competirán en los XIII Juegos Suramericanos 2026 del 15 al 19 de Septiembre.

Se jugará una Ronda Inicial, y una Ronda Final.

RONDA INICIAL

- En un solo grupo, los equipos jugarán una rueda de todos contra todos (formato Round Robin).
- En caso de empate, consultar el sistema de desempate.
- Equipo de casa (Local o Home) será asignado al dugout de tercera base (lado derecho de la programación)
- Equipo visitante (batea primero) será asignado al dugout de primera base (lado izquierdo de la programación)
- Los juegos se realizarán según el calendario programado
- Los equipos que tengan juegos continuos o seguidos podrán mantenerse en el mismo dugout del 1er juego.

RONDA FINAL

Los equipos disputarán la Ronda Final con el siguiente formato:

- El 1º y 2º clasificados de la ronda inicial disputarán la final del campeonato por la medalla de oro para el ganador y la de plata para el perdedor
- Los 3.º y 4.º clasificados de la ronda inicial disputarán el partido por la medalla de bronce.

4. CALENDARIO DEL TORNEO

PLAN DE CONTINGENCIA:

- Si la Ronda Inicial (round robin) no puede completarse debido al clima u otras circunstancias inevitables, la clasificación final se determinará por porcentaje de victorias (Juegos Ganados/Juegos ganados+juegos perdidos). En caso de empate en el porcentaje de victorias, se aplicarán los criterios de desempate establecidos en las Regulaciones del Torneo.
- Si la ronda final no puede jugarse, al haberse concluido la ronda inicial, se tomará en cuenta los resultados y colocación de la ronda inicial.
- Las reglas del desempate se aplicarán en la Ronda Inicial.
- Todos los juegos suspendidos serán jugados desde el momento de la suspensión. (Sujeto a evaluación de Comisión Técnica. Ver Generalidades en Conclusión y Suspensión de juegos)
- Cualquier situación no estipulada en este manual será determinada por la Comisión Técnica del torneo y no será motivo de apelación.

4. CALENDARIO DEL TORNEO

 					
ESTADIO MUNDIALISTA DE SOFTBOL - PARANÁ					
SOFTBOL FEMENINO					
DÍA	HORARIO	PARTIDO	VISITANTE	LOCAL	OBSERVACIÓN
MARTES 15	13:30	1	BRA #7	VEN #6	Ronda Preliminar
	15:30	2	COL #9	PER #8	Ronda Preliminar
	18:00	3	ARG #10	BOL #21	Ronda Preliminar
	20:30	4	ARG #10	COL #9	Ronda Preliminar
MIÉRCOLES 16	13:30	5	PER #8	BOL #21	Ronda Preliminar
	15:30	6	BOL #21	VEN #6	Ronda Preliminar
	18:00	7	COL #9	BRA #7	Ronda Preliminar
	20:30	8	ARG #10	BRA #7	Ronda Preliminar
JUEVES 17	13:30	9	BOL #21	BRA #7	Ronda Preliminar
	15:30	10	COL #9	VEN #6	Ronda Preliminar
	18:00	11	VEN #6	PER #8	Ronda Preliminar
	20:30	12	PER #8	ARG #10	Ronda Preliminar
VIERNES 18	15:30	13	BOL #21	COL #9	Ronda Preliminar
	18:00	14	BRA #7	PER #8	Ronda Preliminar
	20:30	15	VEN #6	ARG #10	Ronda Preliminar
SABADO 19	16:00	16	4to	3ro	Juego Por Medalla Bronce
	19:00	17	2do	1ro	Juego Por Medalla Oro

5. REGLAS DE COMPETENCIA

DESEMPATE RONDA INICIAL

Todos los empates se resolverán de la siguiente manera (en orden):

La posición de los equipos será de acuerdo con el récord de victorias y derrotas de todos los partidos jugados. Todos los empates de la Ronda Inicial se resolverán de la siguiente manera, en el orden de la siguiente lista. Digamos, si el criterio (1) no rompe el empate, entonces ya no se consideran los criterios capaces de desempatar, y se utilizará el siguiente criterio (2). Éste La lógica continúa a través de la lista, en orden, hasta que se rompe el empate:

1. Al equipo que ganó el (los) juego (s) entre los equipos empatados obtendrá la posición más alta.
2. Balance de calidad del equipo (TQB) y registros de victorias y derrotas en partidos entre los equipos empatados.
Nota: Si tres o más equipos están empatados y cuando el criterio 1 no rompe un empate, el equipo con el TQB más alto se colocará en el primer lugar. El TQB se calcula de la siguiente manera: (carreras anotadas / entradas jugadas al bate) – (carreras permitidas / entradas jugadas a la defensiva). Cuando hay tres equipos empatados y cuando el TQB es necesario para romper el empate, el TQB colocará a los tres equipos de mayor a menor colocación.
3. El equipo que tiene el mejor balance de calidad del equipo de carreras limpias (ER-TQB).
4. Promedio de bateo más alto en juegos entre los equipos empatados
5. Lanzar una moneda al aire.

5. REGLAS DE COMPETENCIA

Cuatro ejemplos de la aplicación de los criterios de desempate.

Escenario 1:

Juego 1: Equipo A – Equipo B 5 – 4

Juego 2: Equipo D – Equipo E 9 – 1

Clasificación después de la fase de todos contra todos:

Equipo A: 3 Ganados, 1 Perdido *

Equipo B: 3 Ganados, 1 Perdido *

Equipo C: 2 Ganados, 2 Perdidos

Equipo D: 1 Ganado, 3 Perdidos **

Equipo E: 1 Ganado, 3 Perdidos **

- Criterio 1: El equipo A termina más alto que el equipo B, debido al resultado del juego 1.
- Criterio 1: El equipo D termina más alto que el equipo E, debido al resultado del juego 2.

5. REGLAS DE COMPETENCIA

Escenario 2:

Juego 1: Equipo B – Equipo A 4 – 5 (6 1/3 entradas)

Juego 2: Equipo A – Equipo C 0 – 2 (7 entradas)

Juego 3: Equipo C – Equipo B 2 – 6 (7 entradas)

Clasificación después de la fase de todos contra todos:

Equipo A: 3 Ganados, 1 Perdido *

Equipo B: 3 Ganados, 1 Perdido *

Equipo C: 3 Ganados, 1 Perdido *

- Criterio 1: No hay decisión entre ninguno de los equipos A, B y C.
- Criterio 2: El equipo B tiene el TQB más alto, seguido por el equipo A y el equipo C. Por lo tanto, el equipo B es el 1er lugar, el equipo A es el 2do lugar y el equipo C es el 3er lugar

5. REGLAS DE COMPETENCIA

Equipo	Carreras anotadas	Entradas a la Ofensiva	Proporcion		Carreras Permitidas	Entradas Defensivas	Proporcion		TQB
A	5	13.33	0.3759		6	13	0.4615		-0.0856
B	10	13	0.7692		7	13.33	0.5263		0.2429
C	4	13	0.3077		6	13	0.4615		-0.1538

Equipo B: 10 carreras anotadas en 13 entradas ofensivas = 0.7692; 7 carreras permitidas en 13.33 defensivos entradas = 0.45263 TQB = 0.2429

Equipo A: 5 carreras anotadas en 13.33 entradas ofensivas = 0.3759; 6 carreras permitidas en 13 defensivos entradas = 0.4615 TQB = -0.0856

Equipo C: 4 carreras anotadas en 13 entradas ofensivas = 0.3077; 6 carreras permitidas en 13 entradas defensivas = 0,4615 TQB = -0.1538

5. REGLAS DE COMPETENCIA

Escenario 3:

Juego 1: Equipo C - Equipo D 4 - 3

Juego 2: Equipo C - Equipo E 8 - 5

Juego 3: Equipo D - Equipo E 3 - 7

Clasificación después de la Súper Ronda:

Equipo A : 5 Ganados, 0 Perdidos

Equipo B: 3 Ganados, 2 Perdidos

Equipo C: 2 Ganados, 3 Perdidos *

Equipo D: 2 Ganados, 3 Perdidos *

Equipo E: 2 Ganados, 3 Perdidos *

Equipo F: 1 Ganado, 4 Perdidos

.

5. REGLAS DE COMPETENCIA

Criterio 1: Basado en los partidos jugados entre los equipos C, D y E, el equipo C ganó ambos partidos (récord de 2-0), el equipo E tiene una victoria y una derrota (1-1) y el equipo D perdió ambos partidos (0-2). Por lo tanto, este empate de 3 equipos se puede romper con el criterio 1, ya que el equipo C ganó los juegos entre los 3 equipos. C ocupa el 3º lugar, E es el 4º lugar y D es el 5º lugar en este escenario

Escenario 4:

Juego 1: Equipo A – Equipo B 7 – 4 (7 entradas), en carreras limpias 3 – 4

Juego 2: Equipo B – Equipo C 7 – 4 (7 entradas), en carreras limpias 5 – 2

Juego 3: Equipo C – Equipo A 7 – 4 (7 entradas), en carreras limpias 5 – 1

Clasificación después de la fase de todos contra todos:

Equipo A: 3 Ganados, 1 Perdido *

Equipo B: 3 Ganados, 1 Perdido * **

Equipo C: 3 Ganados, 1 Perdido * ** *

Criterio 1: No hay decisión entre ninguno de los equipos A, B y C.

Criterio 2: No hay decisión entre ninguno de los equipos A, B y C.

5. REGLAS DE COMPETENCIA

Equipo	Carreras anotadas	Entradas a la Ofensiva	Proporcion		Carreras Permitidas	Entradas Defensivas	Proporcion		TQB
A	11	14	0.7857		11	14	0.7857		0.0000
B	11	14	0.7857		11	14	0.7857		0.0000
C	11	14	0.7857		11	14	0.7857		0.0000

Criterio 3: El equipo B termina más alto que el equipo C y el equipo A debido al TQB en los juegos 1, 2 y 3.

Equipo	Carreras Limpias anotadas	Entradas a la Ofensiva	Proporcion		Carreras limpias permitidas	Entradas Defensivas	Proporcion		ER-TQB
A	4	14	0.2857		9	14	0.6429		-0.3571
B	9	14	0.6429		5	14	0.3571		0.2857
C	7	14	0.5000		6	14	0.4286		0.0714

5. REGLAS DE COMPETENCIA

Equipo B: 9 Carreras limpias anotadas en 14 entradas ofensivas = 0.6429; 5 Carreras limpias permitidos en 14 entradas defensivas = 0.3571 **TQB = 0.2857**

Equipo C: 7 carreras limpias anotadas en 14 entradas ofensivas = 0.5000; 6 carreras limpias permitidas en 14 entradas defensivas = 0.4286 **TQB = 0.0714**

Equipo A: 4 carreras limpias anotadas en 14 entradas ofensivas = 0.2857; 9 carreras limpias permitidas en 14 entradas defensivas = 0.6429 **TQB = -0.3571**

5. REGLAS DE COMPETENCIA

- Regulaciones del Torneo
 - WBSC – Aplicadas Reglas Oficiales de Softbol 2026-2029
 - Serán aplicadas Regulaciones y Código Técnico WBSC Softbol Américas para Campeonatos Panamericanos y Juegos Multideportivos
 - Bola Oficial de Competición WBSC Américas
 - Bates Aprobados
 - Lista actualizada a la fecha de Bates Oficiales de la WBSC de acuerdo con las Regulaciones de Torneos de la WBSC para Copas Mundiales
 - Todos los bates y cascos serán revisados por los árbitros durante la Reunión Técnica

5. REGLAS DE COMPETENCIA

Clima Inclemente

- Detención del juego debido a lluvia, será determinada por el Director del Torneo y comunicada al Comisionado Técnico en consulta con el árbitro de home.
- Si rayos ocurren, el Arbitro de Home en consulta con los Comisionado Técnico detendrán el juego y Ordenarán a los jugadores ir a un lugar seguro.
- El Comisionado Técnico decidirá el momento de la reanudación del juego.
- Se tomará en cuenta la regla de los 30/30 (menos de 30 segundos entre rayos y truenos) para detener el juego y se darán 30 minutos para reanudarlo.
- En caso de suspensiones de juegos por problemas climáticos, los juegos **podrían** ser reprogramados en cualquier fecha, hora o campo.
- En caso de que un juego sea declarado legalmente empatado, después de haberse disputado cinco (5) o más entradas completas, ya sea por condiciones climáticas u otros motivos técnicos, este deberá reanudarse desde el momento en que fue suspendido, si resultara necesario.

5. REGLAS DE COMPETENCIA

- **Conclusión y suspensión del Juego:**

Generalidades.- Cuando un juego sea interrumpido por lluvia, condiciones climáticas, falta de iluminación, Toque de queda u otra causa, la Comisión Técnica decidirá si el juego será **demorado, suspendido, o terminado**. Un juego reglamentario no necesariamente es un juego terminado. Un juego reglamentario significa que ha cumplido el número mínimo de entradas para que, si el árbitro decide darlo por terminado ("called game"), el resultado sea oficial. Sin embargo, si el juego es **suspendido** y no **declarado terminado**, continúa siendo un juego inconcluso y, de acuerdo con las Regulaciones del Torneo WBSC, debe reanudarse desde el punto exacto de la suspensión, siempre que el calendario del evento lo permita.

- Todos los juegos deben ir por lo menos a siete (7) entradas, excepto cuando sean confiscados o finalizados por la Regla de Carrera de Ventaja.
- Los juegos interrumpidos por lluvia, clima, iluminación u otras causas serán evaluados por la Comisión Técnica, el Árbitro en Jefe y el Árbitro de Home.
- Antes de ser un juego reglamentario, deberá reanudarse en el punto exacto de la suspensión.

5. REGLAS DE COMPETENCIA

- Los juegos suspendidos se reanudarán desde el punto de interrupción, siempre que el calendario del torneo lo permita.
- La Comisión Técnica dará prioridad a la programación de los juegos suspendidos.
- Si el tiempo del torneo es limitado, tendrán prioridad los juegos necesarios para definir las posiciones finales de los tres primeros equipos.
- En caso de falla de iluminación durante una jugada, el juego continuará desde la misma situación una vez restablecido el servicio

Regla de carreras de ventaja:

- 15 o más carreras después de 3 entradas
- 10 o más carreras después de 4 entradas
- 7 o más carreras después de 5 entradas

5. REGLAS DE COMPETENCIA

- Regla de Un pie en la Caja de Bateo
 - Entre lanzamientos, el bateador debe mantener un pie en la caja de bateo, para no retrasar el juego
 - El bateador puede dejar la caja del bateador en un hit, pasbol, en un intento de salir de la vía de un lanzamiento, jugada en un corredor, declaración de 3 bolas, etc.
- Se permitira 5 lanzamientos de calentamiento en la primera entrada o con un lanzador nuevo. 3 Lanzamientos o calentamiento de un minuto entre Entradas
- Los equipos deben enviar a un jugador para calentar a un lanzador entre entradas, si el receptor no está listo. Si no, es limitado a 1 lanzamiento.

5. REGLAS DE COMPETENCIA

- Con referencia al Bullpen, cuando no exista un bullpen en territorio muerto y se use un bullpen en territorio foul, se deberá tener un máximo de 4 miembros del equipo. El uso del vigilante es obligatorio dentro de los 4 miembros mencionados (Ejemplo: Lanzador, receptor, coach y vigilante).
- Las nuevas dimensiones para los cajones de coach serán: detrás de una línea de 4.57m (15 pies) de largo, trazada fuera del diamante. La línea corre paralela a 4,57 m. (15 pies) desde las líneas de primera y tercera base, y se extenderá desde las bases hacia home.
- Un corredor será declarado out si no mantiene contacto con la base a la que tiene derecho, hasta que *el pie no pivote del lanzador toque el suelo durante su movimiento de lanzar*. Se declara "lanzamiento nulo"; el resto de corredores deben regresar a la última base que ocupaban legalmente al momento del lanzamiento.
- Un jugador defensivo u ofensivo que utilice una careta/protector facial tiene la opción de utilizar una gorra. Aclaración: Si el jugador defensivo decide usar la gorra con la careta, la gorra tendrá que ser usada correctamente (con la visera hacia adelante), con excepción del receptor.
- Sigue en efecto la reglamentación del jugador temporal.

5. REGLAS DE COMPETENCIA

CARRIL DE LANZAMIENTO

El objetivo de esta revisión tiene la finalidad de reducir y prevenir los lanzamientos ilegales.

A partir de la fecha, se recomendará marcar dos líneas rectas paralelas al límite de la placa del lanzador de 24 pulgadas, iniciando en el borde interno de la placa de lanzar y en dirección hacia el plato de home, y deben tener una distancia mínima de 8 pies. Se verán dos líneas rectas que salen de la goma de lanzamiento. Eso se llamará "EL CARRIL DE LANZAMIENTO". Cuando el lanzador, después de realizar el brinco, se aleja de la goma hacia el home plate, su pie de aterrizaje (No Pivote) debe caer dentro de esas dos líneas rectas. Si cae completamente fuera del carril de lanzamiento, se declara un lanzamiento ilegal. Las líneas podrán ser marcadas a solicitud del árbitro responsable cuando así lo considere y sea posible.

5. REGLAS DE COMPETENCIA



6. REGLAS DE TERRENO

- Reglas de Terreno

6. REGLAS DE TERRENO/CONDUCTA DE JUEGOS

REGLAMENTACION DE LOS CALENTAMIENTOS PREVIOS AL JUEGO

- Los equipos coordinarán directamente con su transportista asignado, el traslado a los campos de práctica y/o al campo de juego. Se recomienda estar en el campo, una hora antes de la hora de sus juegos programados y se deberán entregar los line-ups una hora antes de los juegos programados a los Comisionados Técnicos.
- En el campo de juego podrán hacer uso solo de los jardines. Desde la mitad del jardín central hasta el jardín izquierdo lo usará el equipo local (Home) y desde la otra mitad del jardín central hacia el jardín derecho lo usará el equipo visitante.
- No se podrán realizar prácticas de bateo en ningún lugar del campo de juego.
- Ningún equipo podrá estar practicando en el campo cuando los árbitros llamen a conferencia en el plato (home) antes de iniciar el juego.
- Todos los tiempos programados son referenciales y podrían ser ajustados a diferentes tiempos, dadas las circunstancias que lo justifiquen.
- Se agradecerá desocupar los dugouts lo más pronto posible una vez terminados los juegos.
- Los equipos que tengan doble juego, podrán permanecer en el mismo dugout, ya sea visitante o local.

6. REGLAS DE TERRENO/CONDUCTA DE JUEGOS

INFIELD

- 5 minutos para práctica del infield serán permitidos a cada equipo, antes del juego (solo en el primer día de juegos y en los juegos por medallas). Si se toma, debe hacerse en el momento exacto permitido antes del comienzo de cada juego.
- Equipo visitante – 40 minutos antes del comienzo del juego, y el equipo local, 35 minutos antes del inicio del mismo.

Si los juegos han sido demorados por alguna razón, como mal clima o retraso en la finalización del juego anterior, los Comisionados Técnicos en el lugar determinarán si las prácticas para infielders en ese juego serán permitidas.

No se permitirá practicar bateo en los calentamientos en el campo de juego.

6. REGLAS DE TERRENO/CONDUCTA DE JUEGOS

Conducta de Juego

- Las tarjetas de alineación (line-ups) deben ser entregadas a los Comisionados Técnicos en el campo de competición, 60 minutos antes de la hora programada para el juego, y son oficiales en ese momento, además deben estar firmadas (nombre y apellido) por el manager del equipo o coach.
- Todos los jugadores, incluyendo sustitutos, deben estar listados adecuadamente con nombres completos y números de uniforme.
- Un jugador herido durante el calentamiento puede ser reemplazado en la alineación original por el manager en la conferencia en home, sin incurrir en una sustitución.

Miembros del equipo en el campo de juego o en el dugout

- Nadie, que no sea los miembros del equipo en uniforme, coaches y managers, será permitido en el campo de juego, excepto quien tenga permiso de los Comisionados Técnicos.
- El acceso al dugout está restringido a los miembros del equipo (16 jugadores y 5 miembros oficiales registrados) que figuran en la lista nominal del equipo. El oficial de medios no está permitido en el dugout.

6. REGLAS DE TERRENO/CONDUCTA DE JUEGOS

Uniformes

- Dos (2) equipos no deberán vestir uniforme del mismo/similar color en un juego
- El equipo de casa vestirá camiseta de color contrastante u oscuro.
- Equipo visitante usará camiseta de color claro/blanco

6. REGLAS DE TERRENO/CONDUCTA DE JUEGOS

- Los coaches deberán estar vestidos idénticamente cuando estén en el campo (ejemplos, si un coach usa gorra y/o pantalones cortos, ambos deberán usarlo en el campo)
- Toallas podrán ser usadas por jugadores defensivos únicamente y será consideradas como parte del uniforme y debe seguir las siguientes disposiciones:
- Toalla (12 x 24 pulgadas máximo) de un solo color, y deberá estar alojada en el bolsillo trasero o cinturón (parte trasera).
- Mangas de compresión podrán ser usadas en uno o en ambos brazos, y de acuerdo con las especificaciones de la regla 2.5.1.b)ii del nuevo reglamento.

6. REGLAS DE TERRENO/CONDUCTA DE JUEGOS

- GRABACIONES DE VIDEO
 - No es permitido por la WBSC Américas
 - Ningún equipo electrónico tal como teléfonos inteligentes, tabletas o computadoras será permitido en el dugout.
 - Cada equipo puede configurar una cámara de video con un trípode para grabar juegos con fines de entrenamiento. La cámara deberá estar ubicada y etiquetada a no menos de 25 pies del medio del jardín central. La cámara debe estar configurada por un miembro de la delegación identificado en áreas designadas
 - El acceso al área para la configuración comenzará 30 minutos antes y terminará 10 minutos antes del inicio del juego.
 - El miembro de la delegación debe dejar la cámara en el área designada durante todo el juego y salir del campo de juego a más tardar 10 minutos antes del inicio del juego.
 - No se permiten grabaciones de video detrás del home plate entre la primera y tercera base o en las gradas de los espectadores.

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

PROTOCOLO PARA USAR LA REVISION EN VIDEO DE LAS JUGADAS

1. Todo el equipo de vídeo debe ser probado antes de cada partido. En caso de un fallo en el equipo de vídeo, los equipos serán notificados inmediatamente y la revisión de jugadas se suspenderá temporalmente.
2. Cada equipo, por su head coach o mánager ("entrenador principal"), tendrá un (1) desafío por cada siete (7) entradas de juego.
3. En el caso de jugadas incluidas dentro del ámbito de la Regla 1.2.6 de las Reglas Oficiales de Softbol de la WBSC, antes de que el equipo solicite un desafío debe presentarse primero la apelación correspondiente.
4. Si la decisión impugnada es revocada, ese equipo mantendrá el desafío. Si se mantiene la decisión, ese equipo perderá el desafío.
5. Si el partido va a entradas extra, cada equipo tendrá un (1) desafío extra que no se añadirá a ninguno que no se haya utilizado en las siete (7) entradas reglamentarias.
6. A partir de la parte alta de la quinta entrada, el Árbitro de Home puede elegir revisar cualquier decisión revisable si un equipo ya no tiene desafíos. Excepción: una posible decisión de jonrón es revisable en todo momento.
7. Excepto en caso de una posible llamada de jonrón, el Árbitro de Plato no iniciará una revisión en vídeo de ninguna jugada o llamada si el entrenador principal que lo solicita tiene un desafío pendiente.

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

PROTOCOLO DE REVISION DE JUGADAS

1. Tras una sanción del arbitros y la finalización de una jugada, un manager que desee impugnar una jugada, tiene 10 segundos para solicitar al arbitros levantando la palma de la mano.
2. Solo el manager del equipo esta autorizado para solicitar un desafío para una revisión en video. Si el manager no puede cumplir con sus responsabilidades debido a lesión, enfermedad, expulsión u otra razón legitima, el manager reemplazante designado para asumir las responsabilidades tendrá el derecho exclusivo de hacer una solicitud de desafío.
3. El manager tendrá entonces 20 segundos para decidir si inicia el desafío o deja de hacerlo.
4. Para impugnar una jugada, el manager debe pedir TIEMPO, caminar hasta el plato de home y señalar al arbitros de home la decisión que se esta impugnando.
5. Si es revisable, el arbitro de home señalará que la decisión será revisada. El arbitro de home y el arbitro de la jugada desafiada se desplazarán entonces al área de revisión por video para comunicarse con la cabina de revisión. Si la decisión la tomo el arbitros de home, el arbitros mas cercano a la zona de la cabina irá con el arbitro de home.
6. Cuando el arbitros de home inicia una revisión, ambos managers serán informados de la decisión que se esta revisando.
7. En caso de una decisión tomada por un arbitros de base, este debe señalar al arbitro de home que quiere revisar la jugada.
8. El oficial de revisión de video, junto con el Director o Director asistente de Arbitros, evaluara la decisión y Tomara la decisión final en el menor tiempo posible tras confirmar cual decisión esta sujeta a decisión. La decisión se transmitirá entonces al arbitros de home.
9. Al finalizarla revisión, el arbitros de home indicara si la jugada se mantiene o es anulada.
10. La decisión del oficial de revisión de video será definitiva y no podrá ser seguida por ninguno de los equipos, ya sea mediante una solicitud de reconsideración, un nuevo desafío, apelación o protesta. Cualquier miembro del equipo (jugador, coach, manager o personal) que discuta, apele o proteste contra una decisión que haya sido revisada y sea definitiva, será expulsado automáticamente del juego.

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

11. El equipo defensivo debe permanecer en el campo después del tercer out de una entrada si el manager (head coach) del equipo contrario solicita un desafío levantando la palma de la mano.

Si se solicita el desafío, ese equipo permanecerá en el campo hasta que se revise la decisión.

EXCEPCIÓN: En caso de que la revisión de la jugada dure más de lo normal y las condiciones meteorológicas sean severas, el equipo defensivo puede esperar a que se resuelva en su dugout.

12. Para el equipo defensivo, el manager debe impugnar una decisión antes de señalar un posible cambio de pitcheo y/o una base por bolas intencional.

13. Para el equipo ofensivo, el manager debe impugnar una decisión antes de que el lanzador entre en la pista de advertencia o cruce la línea de foul. Excepción: El Árbitro de Home puede permitir un desafío si el manager del equipo defensivo señaló un cambio de pitcheo o una base intencionada de forma acelerada para evitar un desafío ofensivo del equipo.

14. Cualquier conferencia defensiva u ofensiva será cargada como en cualquier otra parte del partido.

15. La revisión de vídeo puede realizarse inmediatamente después de la jugada o antes de un lanzamiento legal o ilegal.

16. Una vez completada la revisión en vídeo, se informará al árbitro de home. El árbitro de home comunicará la decisión final al encargado del equipo.

17. Si el Árbitro de Home determina que la solicitud de desafío de un equipo es inoportuna o que no hubo levantado de la palma de la mano, la jugada no será revisada y la decisión del Árbitro se suspenderá. El equipo no tendrá que enfrentar un desafío. La decisión del árbitro de plato para determinar si un desafío es inoportuno o si no hubo levantada de la palma de la mano es definitiva y no puede ser apelada.

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

18. Si un equipo impugna una decisión que no es elegible para revisión, el árbitro de Home informará al manager que la decisión no es revisable y que el equipo no será sancionado. Si el Árbitro de Home no está seguro de si una decisión impugnada por un equipo es elegible para revisión, puede consultar con el Oficial de Revisión de Vídeo antes de tomar la decisión. El Oficial de Revisión de Vídeo puede contar con el apoyo del Director de Árbitros o del Director Asistente de Árbitros para decidir si una jugada es revisable o no. Si el equipo o el árbitro de home invocan una revisión por vídeo de una jugada que el oficial de revisión de vídeo determina que no está sujeta a revisión, informarán al árbitro de home que la jugada no es revisable y que el equipo no será sancionado.

19. En la medida en que las Reglas exijan al equipo defensivo apelar una jugada elegible para Revisión de Vídeo (por ejemplo, un corredor que omite en pisar una base), no se podrá iniciar una Revisión de Vídeo hasta que los Árbitros decidan sobre la apelación.

ESPECIFICACION DEL DESAFÍO

Al invocar un desafío de equipo o solicitar una revisión del árbitro de home, es responsabilidad del manager asegurarse de que el árbitro conozca la(s) decisión específica(s) para las que solicita la revisión de vídeo, pero no es necesario que el manager explique la razón de su creencia de que la decisión fue incorrecta. (Por ejemplo, para impugnar una llamada de "out" en una jugada forzada en primera base, el entrenador principal no tiene que decir que el tiro sacó al fildeador de la base, que el corredor llegó a primera base antes de que la pelota fuera atrapada, etc.). Además, el Oficial de Revisión de Vídeo no tendrá autoridad para revisar ninguna jugada que no sea la incluida en un desafío por equipos o las aceptadas por el Árbitro de home.

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

IRREVOCABLE Y DEFINITIVO

Una vez que un manager informe a un árbitro de que desea ejercitar desafío, no puede ser revocado. Un manager no debe iniciar una levantada de la palma de la mano y/o solicitar un desafío a menos que esté seguro de querer iniciar un desafío. La Regla 1.2.9 no tendrá aplicabilidad a estas Regulaciones de Revisión de Vídeo. No se puede apelar ni protestar ninguna decisión de un responsable de revisión de vídeo. La violación de cualquier disposición de estos Reglamentos constituirá una base para apelación o protesta.

En circunstancias en las que la revisión en vídeo no esté disponible (por ejemplo, la sanción o jugada no es revisable, no hay desafío al manager ni revisión del árbitro de home disponible, o después del inicio de la quinta entrada el árbitro de placa ha comunicado que ha rechazado iniciar la revisión en vídeo), y si un manager, asistente, jugador o miembro del equipo hace referencia a haber observado una revisión en vídeo que supuestamente contradice la decisión en disputa, dicha persona está sujeta a expulsión inmediata del juego.

OBRAS NO REVISABLES

Las siguientes obras NO estarán sujetas a revisión.

El juicio del árbitro sobre si un corredor recorría la primera base intentando avanzar a segunda.

El juicio del árbitro sobre si un corredor fue empujado fuera de una base.

El juicio del árbitro sobre si un corredor abandonó su esfuerzo por avanzar conforme a la Regla 5.10.3 a) xi

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

JUGADAS SUJETAS A REVISION

CORRIENDO LAS BASES

- Corredor que adelanta al corredor que tiene delante de el/ella.
- Corredor que no pisa una base mientras avanza. (La defensa debe apelar antes de la revisión).
- Corredor(es) que se salen antes durante una jugada de "pisa y corre". (La defensa debe apelar antes de la revisión).
- Corredor(es) que no retocan una base cuando es necesario. (La defensa debe apelar antes de la revisión).
- Salir antes de un lanzamiento. (NO INICIADO POR LOS ÁRBITROS, SOLO POR LOS MANAGERS)
- Corredor usando la doble base de la manera correcta.

BOLA ATRAPADA / BOLA NO ATRAPADA

- Cualquier jugada intentada por uno de los jardineros.
- Cualquier jugada intentada por un jugador de cuadro si se ve obligado a ir a los jardines para hacer la jugada.
- Cualquier elevado en territorio de foul es revisable. En el cuadro NO es revisable.

Nota: El límite de infield queda a juicio del árbitro

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

FAIR / FOUL

- La bola debe caer en o más allá (detrás) de la posición establecida del árbitro de primera o tercera base.
- Una bola foul que cae delante del árbitro de plato NO es revisable. Excepción: Una bola que se golpea o toca con un toque de bola, sancionada fair justo delante del árbitro, es revisable para ver si la bola ha golpeado al bateador. La decisión podría revertirse a un out o foul. Los corredores no estarían en peligro.

Aclaracion: Bola declarada fair en el infield puede ser revisable.

JUGADA FORZADA O DE TOCAR AL JUGADOR

Cualquier jugada forzada en cualquier base es revisable.

Que un corredor pueda ser empujado fuera de la base NO es revisable.

GOLPEADO POR LANZAMIENTO

Cualquier golpe por lanzamiento es revisable.

Si el golpe por lanzamiento ocurre en un check swing, este swing debe ser apelado antes de solicitar una revisión.

POSIBLE JONRÓN

- Cualquier posible decisión o de Home Run puede ser impugnada.

Nota: El manager puede solicitar una revisión al Árbitro de home (los árbitros pueden revisar por sí mismos, solo si el manager no dispone de ningún desafío).

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

OBSTRUCCIÓN E INTERFERENCIA (INCLUYENDO COLISIONES)

- Cualquier situación de obstrucción y/o interferencia entra en posibilidad de impugnación.
- Las sanciones de safe/out se revisarán mientras se analice la posibilidad de infracciones de las reglas.

Nota: Si hay varias jugadas, el manager debe indicar a la vez cuáles se están impugnando.

LÍMITE DE NO JONRÓN

- Cualquier bola o jugador que entre en territorio de bola muerta.
- Interferencia del espectador en una jugada (de todo tipo).
- Reglas específicas de torneo (por ejemplo, bola golpeando la pasarela en una maquinaria).
- Bola atascada durante una jugada (ejemplo, bola atascada en una cerca temporal).
- Nota: La bola atascada es revisable incluso si un jugador va a por ellas e intenta recuperarla.
- Reubicación de corredores tras una jugada que no se dio como un jonrón. La jugada que motivará el desafío también será revisado para colocar a los corredores según los resultados de la revisión en vídeo.

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

REGLA DE DESLIZAMIENTO

Cuando un corredor obstaculizó o impide realizar una jugada al fildeador y hace un deslizamiento legítimo en un intento de doble play:

- Si ambas decisiones favorecen la ofensiva (seguro/seguro), la defensa puede impugnar.
- Si ambas llamadas favorecen a la defensa (fuera/fuera), la ofensiva puede impugnar.
- Si una decisión favorece al ataque y otra a la defensa (out/safe, safe/out), ambos equipos pueden desafiar.

Excepción: la jugada no es revisable si la jugada es el tercer out.

Nota: El jugador de cuadro debe intentar lanzar la bola para que la jugada sea revisable.

Los árbitros determinarán si hubo un intento de doble play si no hubo tiro. Si ambas decisiones son impugnadas, el manager debe declararlas inmediatamente o elegir cuál impugnar.

Las decisiones originales dictarán si la jugada requiere una o dos revisiones. Un equipo afectado por una revisión aún puede impugnar si el cambio en la decisión inicial hace relevante otra jugada previa. El desafío del manager o la revisión del árbitro de home debe solicitarse inmediatamente después del anuncio de la decisión oficial de video

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

DESAFIO DE UNA JUGADA REVISABLE POR AMBOS MANAGERS

- Ambos managers pueden impugnar diferentes decisiones revisables en la misma jugada, ya sea mediante un desafío o una solicitud de revisión del árbitro de home.
- El Oficial de Revisión de Video analizará las impugnaciones en el orden en que ocurrieron. Si una decisión anterior hace irrelevante una jugada posterior, esta no será revisada, y la impugnación correspondiente no contará como utilizada.
- Si un equipo impugna después del otro, debe hacerlo antes de que el árbitro de home se comuniqué con el oficial de revisión de video.
- Si una decisión revisada afecta adversamente a un equipo, este puede impugnar otra jugada de la misma acción, siempre que lo haga **inmediatamente** después del anuncio del resultado de la revisión.
- Si la decisión inicial es revertida, puede afectar la relevancia de una jugada posterior.
- Un equipo perjudicado por la reversión no tiene razones para solicitar la revisión previa y solo podrá hacerlo tras el cambio de la decisión.

PROTOCOLO DE REVISION INICIADO POR EL ARBITRO DE HOME:

- A partir de la 5ª entrada: Se pueden revisar las jugadas específicas mencionadas en el capítulo Jugadas sujetas a revisión.
- En cualquier momento: jonrones potenciales (si no hay ningún desafío disponible) y revisiones de las protestas de las reglas.
Puedes comprobar si una jugada es revisable o revisar las reglas del campo.

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

DESAFIO A DISCRESION DEL ARBITRO (después de la 5ª entrada):

- El árbitro de Home puede iniciar una revisión por su cuenta.
- Si un árbitro de base toma la decisión, debe informar al árbitro del Home antes de la revisión.

Cuando se inicie una revisión, se notificará a ambos managers.

RESPONSABILIDADES DEL OFICIAL DE REVISION DE VIDEO

- Confirmar si la jugada es revisable.
- Evaluar la decisión con el apoyo del Director o Asistente de Árbitros y comunicar el resultado final al Árbitro de Home. El responsable de revisión por vídeo solo analizará lo que se señale en el desafío. Una vez solicitado, el desafío no puede retirarse.

7. REVISION DE JUGADAS DE VIDEO

DURACION Y PROCEDIMIENTO DE LA REVISION DE VIDEO

- El Oficial de Revisión de Video tomará una decisión lo más rápido posible.
- Si la jugada es revertida, se determinará la ubicación de los corredores según las Reglas Oficiales de Softbol, considerando factores como la profundidad de la bola, fly velocidad y posición de los corredores, número de outs y posible impacto de la decisión incorrecta.
- Al final, el oficial de revisión de video informará al Árbitro de Home el resultado (decisión mantenida o anulada) y la ubicación de los corredores si aplica.

GENERALIDADES:

- De haber interrupciones técnicas en los videos, se les comunicará a los equipos y se jugará sin revisiones de jugadas hasta que se restablezcan las transmisiones
- Los check swings no serán motivo de revisión.
- La decisión final de una protesta de juego, no es revisable.
- Si la revisión de la jugada no ofrece una evidencia amplia para revertirla, la jugada decretada por el árbitro se mantendrá.
- Cualquier circunstancia que no se encuentre establecida o que demande dudas sobre su revisión, no podrá ser argumentada por la decisión final de los oficiales de juego.

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

- Protestas (1)

- Una solicitud para clarificación de una regla, no es una protesta oficial y puede ser hecha al Director de Árbitros del campo en cualquier punto durante un juego.
- Cuando una protesta es hecha por un Manager de Equipo, sobre una mala aplicación o mala interpretación de las Reglas Oficiales de Softbol, esta deberá ser hecha al Árbitro de Home, de acuerdo con las Reglas Oficiales de Softbol vigentes.
- Cuando dicha protesta es hecha, el árbitro de home deberá detener el juego, informar al manager del equipo del equipo oponente, al/los comisionado(s) técnico(s) asignado(s) a trabajar ese juego, y a la audiencia de que una protesta ha sido establecida.

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

- Protestas (2)
 - Una cuota de protesta de USD \$200 debe ser otorgada al Comisionado Técnico al momento exacto con el fin de proceder y luego:
 1. Los árbitros en el campo consultarán y tratarán de resolver.
 2. El Comisionado Técnico y el Director de Árbitros irán a la cerca, discutirán con arbitro(s) y/o equipos.
 3. El TC discutirá con el Director de Árbitros en el Campo y presentará la decisión al árbitro de home, quien la transmitirá a los equipos.

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

- Protestas (3)

- Si la protesta ocurre en la jugada que termina el juego, el deseo de someter una protesta debe ser anunciado por el Manager del Equipo o el Líder de delegación, a la Comisión Técnica asignada al juego. Ellos informarán al equipo oponente, árbitros y a otras partes necesarias de que una protesta ha sido establecida.
- Después de consultar con los Árbitros y Director de Árbitros del Campo, será tomada inmediatamente la decisión por la Comisión Técnica asignada a trabajar ese juego.
- El equipo oponente debe esperar la decisión antes de dejar el campo de juego.

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

- **Protestas (4)**

- Cualquier decisión de los Comisionados Técnicos, relacionada con las reglas de juego, es la decisión final y no estará sujeta a apelación.
- Cuando una Delegación participante protesta la participación de cualquier atleta; la protesta deberá ser presentada a la Comisión Técnica y de disciplina de la Competencia antes de la conclusión de la competencia..
- Si la protesta no se refiere a una acción del juego, esta debe ser sometida por escrito a la Comisión Técnica y de disciplina, junto con el depósito correspondiente, explicando las razones establecidas para esto y las disposiciones debidas que supuestamente aplican a esto.

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

INFRACCIONES Y MULTAS

La infracción de las reglas específicas del Torneo WBSC Américas incurrirá automáticamente en una multa en dólares US y se facturará a la Federación Nacional en cuestión al concluir el torneo. Si bien los equipos, jugadores y federaciones serán notificados sobre las multas durante el torneo por el Director Técnico, la oficina de la WBSC Américas se encargará de que dichos pagos se cumplan en un tiempo determinado. En última instancia, es responsabilidad de las Federaciones Nacionales garantizar que se hayan pagado estas multas. De lo contrario, los equipos no podrán participar en el próximo evento internacional, y podrán establecerse multas adicionales. A ningún equipo se le permitirá jugar en eventos oficiales de la WBSC Américas si no se han pagado multas pendientes.

A continuación se muestra la lista de niveles de infracción y multas y suspensiones asociadas. Se puede dar una suspensión un período de tiempo o varios juegos, o ambos:

Multas de Nivel A: Mínimo \$1000 USD

Multas de Nivel B: De \$500 a \$999 USD

Multas de Nivel C: \$100 a \$499 USD

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

Infracciones de nivel A:

Las infracciones de las reglas que se consideran cruciales para el éxito de la competencia, aquellas que causan graves efectos negativos en el softbol internacional. La multa por una infracción de nivel A es de un mínimo de \$1000.

Los siguientes son ejemplos de infracciones de nivel A:

1. Sustancia extraña / adulteración a la bola de sóftbol;
2. Comportamiento físicamente agresivo o peleas;
3. Comportamientos físicamente agresivos contra los funcionarios de la WBSC Américas;
4. Comportamientos físicamente agresivos contra un aficionado;
5. Bate Alterado
6. No presencia de un equipo en el torneo después de confirmar la participación;
7. Lanzamiento intencional a un bateador;
8. Lanzar equipo en dirección al árbitro.

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

Infracciones de nivel B:

El nivel B son infracciones de las reglas que se consideran importantes para las operaciones de los juegos y/o también es un comportamiento que se considera antideportivo. La multa por una infracción de nivel B es de \$500 - \$999.

Los siguientes son ejemplos de infracciones de nivel B:

- No salir del banquillo después de la expulsión;
- Ponerse en contacto con un árbitro;
- Expulsión

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

Infracciones de nivel C:

El nivel C son infracciones de las reglas logísticas y/o rutinarias por naturaleza. La multa por una infracción de nivel C es de \$100 - \$499. Los siguientes son ejemplos de infracciones de nivel C:

- Retraso o ausencia en la reunión técnica sin previo aviso;
- Incumplimiento de las normas relativas al color uniforme y las normas conexas;
- Incumplimiento por parte del anfitrión de las pautas sobre el uso y mantenimiento del estadio ;
- El hecho de que el anfitrión no notifique a todos los participantes sobre las reglas básicas en cada sitio de competencia ;
- Incumplimiento por parte del anfitrión de las normas de protección y seguridad de los jugadores en el campo de juego; y-
- Cuando el personal no autorizado entre o no salga del banquillo después de haber sido instruido por los TC.

Los siguientes incidentes son ejemplos de posibles infracciones y multas. Estos incidentes servirán de pauta para los tipos de multas y/o suspensiones que el Director Técnico y la Comisión Técnica y de Justicia utilizarán al emitir sentencias:

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

Nivel de Infracción	Acción	Fine	Suspension
C	Retraso o ausencia en la reunión técnica sin previo aviso	\$300	
C	Incumplimiento de las normas relativas al color del uniforme y las normas conexas	\$350	
C	Incumplimiento por parte del anfitrión de las pautas sobre el uso y mantenimiento del estadio	\$350	
C	Falta de notificación por parte del anfitrión a todos los participantes sobre las reglas básicas en cada sitio de competencia	\$350	
C	Incumplimiento por parte del anfitrión de las normas de protección y seguridad de los jugadores en el campo de juego	\$400	
C	Incumplimiento por parte del anfitrión de las directrices de la Comisión Técnica con respecto a la programación de juegos	\$400	
C	No presentar las alineaciones iniciales a tiempo	\$450	
C	Fracaso por parte del anfitrión para usar la bola oficial de la WBSC	\$450	
C	Discusiones prolongadas	\$500	
C	El personal no autorizado entra/no sale del dugout después de haber sido instruido por los TC	\$500	

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

B	Comunicación entre banquillo y gradas detectada durante los partidos	\$500	
B	Comentarios inapropiados dirigidos a un árbitro	\$500	
B	Uso de bates no aprobados	\$500	
B	Arrojo violento de equipamientos.	\$500	
B	Gestos inapropiados a un árbitro	\$500	
B	Restringir la confrontación a un árbitro / jugador	\$500	
B	Acciones que hacen que los dugouts se vacíen	\$600	
B	Expulsión del personal del equipo	\$600	
B	Incumplimiento por parte del anfitrión de proporcionar personal y recursos adecuados para el mantenimiento de la puntuación	\$650	
B	Acciones durante el desalojo del dugout (no violencia física)	\$650	Hasta 3 juegos
B	Arrojar equipos/escombros al campo desde el dugout	\$700	Hasta 6 juegos
B	Ir agresivamente el área del lanzador	\$750	Hasta 3 juegos
B	No salir del dugout después de la expulsión	\$800	De 1 a 3 juegos
B	Ponerse en contacto con un árbitro	\$800	De 1 a 6 juegos

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

A	Peleando	Minimo \$1000	De 3 a 8 juegos
A	Lanzamiento de equipo en dirección al árbitro	Minimo \$1000	De 1 a 6 juegos
A	Uso de un bate alterado	Minimo \$1,000	De 7 a 8 juegos
A	Sustancia extraña / softbol adulterado	Minimo \$1,000	Hasta 10 juegos
A	Lanzando intencionalmente a un bateador	Minimo \$1,000	De 1 a 6 juegos
A	Comportamiento físicamente agresivo o peleando con un aficionado, un Oficial de la WBSC, un jugador , entrenador, gerente o un fanático, u otras personas involucradas en un juego.	Minimo \$2,000	Desde 3 juegos a suspensión hasta 2 años
A	Causar un juego de pérdida	Minimo \$1,000	Hasta 6 juegos

8. PROTESTAS / APELACIONES/MULTAS

En caso de que algún participante del torneo sea acusado de una conducta que requiera sanciones más severas que las anteriores, el Delegado Técnico y el Presidente de la WBSC Américas o el Secretario General podrán imponer una sanción y/o suspensión que consideren apropiada y justificada. Cualquier apelación de la decisión será asumida por el Comité Ejecutivo WBSC Américas Conducta dentro o fuera del campo: daños causados por cualquier miembro de una Delegación a la instalación donde se aloja, a las instalaciones de competición o unidades de transporte, o a cualquier otra área, será responsabilidad directa de la Federación que representan.

El país anfitrión y la WBSC Américas no serán responsables de la situación financiera de ninguna Delegación o equipo. El Presidente de la WBSC Américas o el Secretario General puede imponer cualquier sanción que considere apropiada y justificada. Cualquier apelación de la decisión será asumida por el Jurado de Apelación, que tomará la decisión final.

9. SALVAGUARDA DE PROTECCION CONTRA LA DISCRIMINACION, EL ACOSO Y EL ABUSO

DIRECTRICES #SAFECALL WBSC

Comportamiento

Objetivo

Garantizar un ambiente **seguro, respetuoso e inclusivo** para todos los participantes de los eventos WBSC.

1. Respeto

- Tratar a todas las personas con dignidad.
- Respetar las diferencias culturales y personales.
- Promover el trabajo en equipo y la buena convivencia.

2. Conductas de Riesgo

Evitar cualquier comportamiento que pueda afectar la seguridad o el bienestar de otros, como:

- Acoso o intimidación.
- Discriminación.
- Violencia física o verbal.
- Contacto físico inapropiado.
- Difusión de rumores o información privada.

9. SALVAGUARDA DE PROTECCION CONTRA LA DISCRIMINACION, EL ACOSO Y EL ABUSO

3. Protección de Menores

- Mantener siempre una conducta profesional.
- Proteger la integridad física y emocional de los atletas jóvenes.
- Reportar de inmediato cualquier situación de riesgo.

4. Conducta en Línea

Utilizar las redes sociales y medios digitales con responsabilidad:

- Respetar la privacidad.
- Compartir contenido apropiado.
- No publicar información o imágenes sin autorización.

Mensaje Final

Todos somos responsables de mantener un entorno seguro. El respeto, la prevención y la comunicación son la base del programa #SafeCall de la WBSC.

9. SALVAGUARDA DE PROTECCION CONTRA LA DISCRIMINACION, EL ACOSO Y EL ABUSO

- Para reportar cualquier incidente de cualquier forma de acoso por discriminación, acoso físico o acoso sexual, por favor contacte a la WBSC.

WORLD BASEBALL SOFTBALL CONFEDERATION (WBSC)

M.S.I. | Av. de Rhodanie 54 | CH-1007 Lausanne

Tel. +41 21 318 8240 | Fax +41 21 318 8241

Email: safeguarding@wbsc.org | www.wbsc.org

- Un Oficial dedicado a la Salvaguarda de la WBSC Américas estará presente en el evento:

9. SALVAGUARDA DE PROTECCION CONTRA LA DISCRIMINACION, EL ACOSO Y EL ABUSO

■ Información Confidencial

- Todas las materias pertinentes a un incidente alegado de acoso (bullying, cyberbullying, etc.) y abuso, en particular reportes de acoso y abuso, información personal de las personas concernientes, otra información reunida durante investigaciones y resultados de investigaciones, deberán ser resguardadas como confidenciales.

10. CONTROL ANTIDOPAJE

CONTROLES ANTI-DOPAJE

- Los Controles de Dopaje se llevarán a cabo de conformidad con las Reglas Antidopaje de la WBSC Américas, las cuales se aplican en cumplimiento del Código Mundial Antidopaje.
- En cualquier momento de la competencia podrá efectuarse el control antidopaje.
- La WBSC Américas nombrará un comisario antidopaje, para supervisar el programa antidopaje
- Se proporcionará un sistema de selección por sorteo.
- Si se selecciona a un jugador por cada equipo, todos los jugadores serán incluidos en el sorteo y un jugador de reserva será seleccionado. Si se tienen que seleccionar dos jugadores de cada equipo, la primera selección será a partir de la alineación inicial y la segunda de la lista completa de los jugadores. Las selecciones de las reservas se harán del roster completo.
- Un jugador puede estar sujeto a control de dopaje en más de una ocasión,
- Los nombres de los jugadores seleccionados no se comunicarán a los equipos antes del final del juego.

10. CONTROL ANTIDOPAJE

Como deportista, el juego limpio y la integridad son tan importantes como la fuerza muscular, la habilidad y la velocidad.

Fomentar el deporte limpio es tan importante como tus logros deportivos. Competir limpio es una prioridad, y estamos aquí para trabajar contigo y ayudarte a entender tus derechos y responsabilidades.

Recomendamos a los participantes que completen la formación ADEL para deportistas de nivel internacional (<https://adel.wada-ama.org/learn/public/catalog/view/42>)

El aprendizaje electrónico dura aproximadamente 60 minutos, y recibirá un certificado una vez finalizado el curso. Proporciona una visión general del programa antidopaje e incluye información importante como las funciones y responsabilidades y el proceso de solicitud de AUT.

El curso está disponible en veintinueve idiomas diferentes

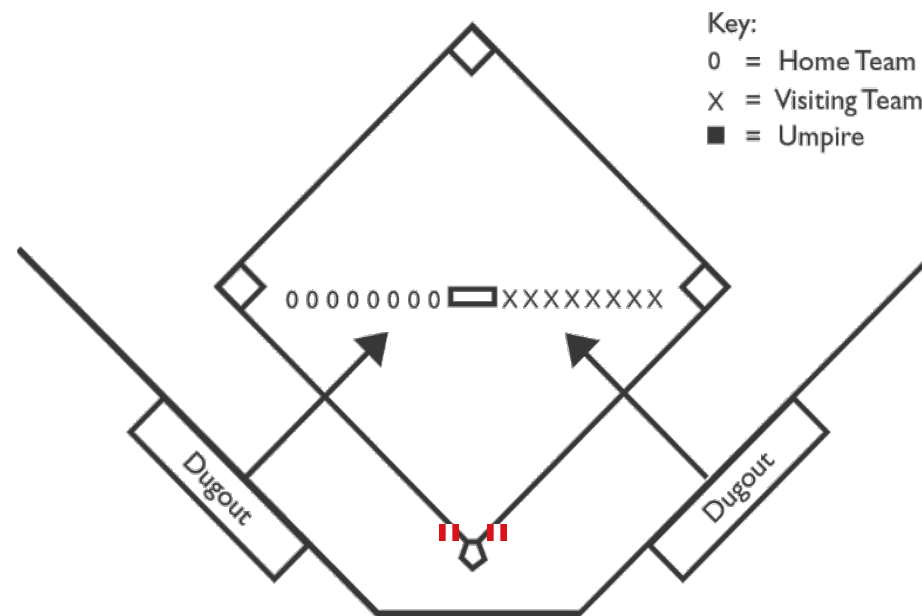


11. CEREMONIAS

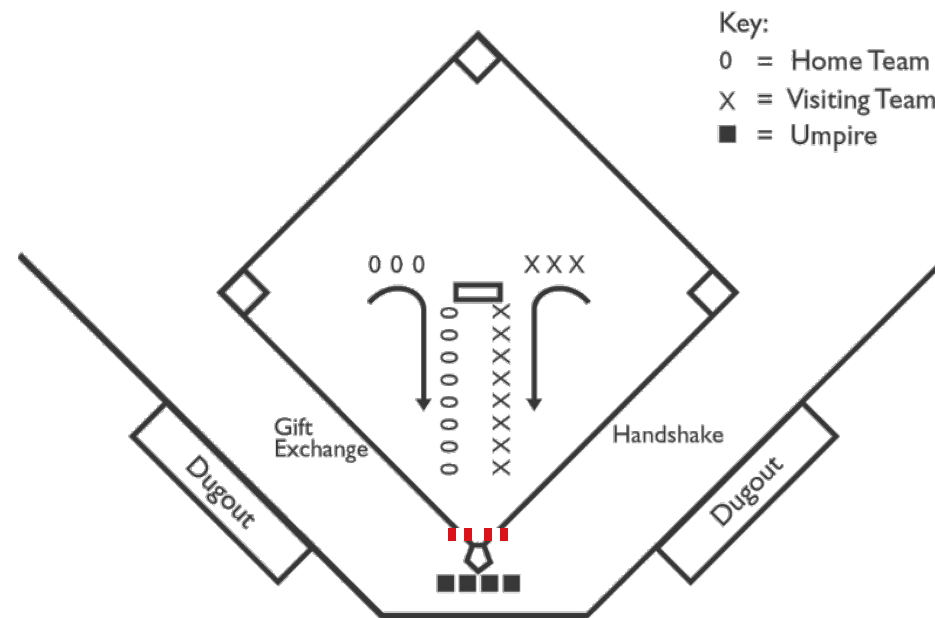
- **Ceremonia de Inauguración**
 - Se realizará en fecha y horas a determinar.
 - Desfile de todos los equipos debidamente uniformados.
- **Ceremonia de Medallas (Clausura)**
 - Se realizará inmediatamente finalizado el juego final por la medalla de oro
 - Se otorgarán medallas al campeón del torneo, asimismo a los equipos que ocupen el 2do y 3er puesto

11. CEREMONIA

- Pre-Game Protocol Diagram



11. CEREMONIA



GRACIAS