

Reglas Oficiales De Sófbol Edición 2014 - 2017



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BÉISBOL Y SÓFBOL

Derechos de Autor del Comité de Reglas del Juego de la Federación Internacional de Softbol "ISF"

Revisadas 2014

Las reglas nuevas y/o los cambios están impresos en letras negritas y cursivas en cada sección. Referencias hechas a (LANZAMIENTO LENTO SOLAMENTE "SP") también incluyen al Lanzamiento Lento Mixto "Co-ed - SP". Dondequiera que en las Reglas Oficiales aparezca "LANZAMIENTO RAPIDO SOLAMENTE "FP", estas reglas también se aplican al Lanzamiento Modificado "MP" con excepción de la regla del lanzamiento.

"El permiso para la traducción e impresión de las REGLAS OFICIALES ha sido concedido por el COMITÉ DE REGLAS DE JUEGO DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE SÓFBOL"

La traducción al español y adaptación del reglamento ha sido realizada por Luis Ignacio Pardo Lozano, del Colegio Nacional de Árbitros de Béisbol y Sófbol.

Dondequiera que en este libro de reglas pueda aparecer "el" o "le", o sus pronombres personales relacionados, ya sean como palabras o partes de palabras, éstos han sido usados para propósitos literarios y tienen su significado en el sentido genérico (es decir para incluir toda la raza humana, o ambos sexos, masculino y femenino).

REGLA 1. DEFINICIONES

Sec.1. BATE ALTERADO – “ALTERED BAT”: Se considera que un bate es alterado cuando la estructura física de un bate legal ha sido cambiada. Ejemplos de alteración de un bate son: Reemplazar el mango de un bate de metal por uno de madera u otro tipo de mango; introducir material en el bate; aplicar en exceso cinta adhesiva (más de dos capas) sobre el mango del bate; o, pintar el bate en la cabeza o en el pomo, excepto para propósitos de identificación. Reemplazar el agarre por otro agarre legal, no es considerado como alterar el bate. Un agarre acampanado o cónico fijado al bate, es considerado un bate alterado.

Marca “ID” grabada solamente en el pomo de un bate de metal no es considerado como un bate alterado. Marca “ID” grabada en la parte superior de la maza de un bate de metal es considerado como alterar el bate. Marca de láser para propósitos de identificación en cualquier parte del bate no es considerado como alterar el bate.

Sec. 2. JUGADA DE APELACION – “APPEAL PLAY”.

Una jugada de apelación con bola viva o con bola muerta es una jugada o situación en la cual un árbitro no puede tomar una decisión a menos que sea solicitado por un manager, coach o jugador del equipo que no ha cometido la falta.

NOTA: Un coach o manager solamente puede hacer la apelación con bola muerta, y solo después de estar dentro del terreno de juego.

Si es hecha por un defensor, el defensor debe estar en el cuadro “infield” cuando hace la apelación. No se podrá hacer la apelación después de que haya ocurrido cualquiera de lo siguiente:

a. Un lanzamiento legal ha sido lanzado o un lanzamiento ilegal ha sido declarado.

EXCEPCIÓN:

1. Una apelación por el uso de un Sustituto Ilegal, un Reingreso Ilegal, un Jugador Reemplazante o un Jugador Extraído (ya sea saliendo o regresando a la alineación bajo la Regla del Jugador Reemplazante) y de no ser anunciado al árbitro, puede ser hecha en cualquier momento mientras tal jugador todavía está en el juego.
2. Una apelación por corredores cambiando de posiciones en las bases que ocupaban, puede ser hecha en cualquier momento hasta que todos esos corredores estén en el dugout o la media entrada haya terminado.

b. El lanzador y todos los jugadores defensivos han abandonado el territorio fair; o

c. Los árbitros han abandonado el terreno de juego después de la última jugada del partido.

Estos son los tipos de apelaciones:

- a. Omitir una base
- b. Salir de una base en una bola de fly atrapada, antes de que la bola sea tocada por primera vez.
- c. Batear fuera de turno
- d. Intentar avanzar a segunda base después de dar la vuelta en primera base
- e. Sustituciones ilegales
- f. El uso de jugadores no anunciados bajo la Regla de Jugador Reemplazante
- g. Reingreso ilegal
- h. El uso de jugadores no anunciados bajo la Regla del Jugador Designado
- i. Corredores cambiando de posiciones en las bases que ellos ocuparon.

Sec. 3. COMPRESION DE LA BOLA – “BALL COMPRESSION”.

Compresión de la bola es la “Fuerza de Carga” en kilogramos (libras) requerida para comprimir una bola de softbol 6.5mm (0.25 pulgadas) cuando es medida de acuerdo con el método de prueba de la ASTM (American Society for Testing and Materials) para medir el desplazamiento de compresión de bolas de softbol.

Sec. 4. CDR DE LA BOLA – “BALL COR”.

El Coeficiente De Restitución de una bola de softbol cuando es medido con el método de prueba de la ASTM (American Society for Testing and Materials) para medir el Coeficiente De Restitución de bolas de softbol.

Sec. 5. LINEA DE BASE – “BASE LINE”.

Una línea de base es una línea recta entre las bases.

Sec. 6. BASE POR BOLAS - “BASE ON BALLS”.

(FP Y SP) Una base por bolas ocurre cuando cuatro lanzamientos son juzgados bolas por el árbitro de home, incluyendo lanzamientos ilegales. Se le concede la primera base al bateador. Esto algunas veces es referido como un Pasaje Libre “walk”. (FP la bola está viva; SP la bola está muerta).

Sec. 7. PASO HACIA LA BASE – “BASE PATH”.

El paso hacia la base es una línea recta entre una base y la posición del corredor en el momento que un jugador defensivo está intentando (o, a punto de intentar) tocar a un corredor con la bola.

Sec. 8. BOLA BATEADA – “BATTED BALL”.

Una bola bateada es cualquier bola que da contra el bate, o que es golpeada por el bate y cae o en territorio fair o en territorio foul. No es necesario que haya habido intención de golpear la bola.

Sec. 9. BATEADOR – “BATTER”: Un bateador es un jugador ofensivo que entra al cajón del bateador con la intención de ayudar a su equipo a obtener carreras. Él continúa siendo un bateador hasta que es declarado out por el árbitro o se convierte en bateador-corredor.

Sec. 10. CAJON DEL BATEADOR – “BATTER’S BOX”.

El cajón del bateador es el área dentro de la cual está limitado el bateador, mientras se encuentra en posición con la intención de ayudar a su equipo a obtener carreras. Las líneas son consideradas como parte interna del cajón del bateador.

Sec. 11. BATEADOR-CORREDOR – “BATTER-RUNNER”.

Un bateador-corredor es un jugador que ha finalizado un turno al bate, pero que aún no ha sido puesto out, ni ha pisado la primera base.

Sec. 12. ORDEN AL BATE – “BATTING ORDER”.

El orden al bate es el alistamiento oficial de los jugadores del equipo a la ofensiva, en el orden en que los miembros de ese equipo deben presentarse a batear. Cuando la hoja de alineación es entregada deberá incluir también la posición de cada jugador.

Sec. 13. BOLA BLOQUEADA – “BLOCKED BALL”.

Una bola bloqueada es una bola bateada, tirada o lanzada que:

- a. Se convierte en una bola incrustada en la cerca, o
- b. Es tocada, parada o manejada por una persona que no está participando en el juego, o
- c. Toca cualquier objeto que no forma parte de los útiles oficiales del juego o del área de juego, o,
- d. Es tocada por un jugador defensivo que está en contacto con una parte del terreno que no forma parte del área de juego.

Una bola tirada que toca a un coach de base accidentalmente (dentro o fuera del cajón del coach) no es una bola bloqueada.

Sec. 14. TOQUE DE BOLA (FP SOLAMENTE) - "BUNT" (FP ONLY).

Un toque de bola es una bola bateada sin movimiento de abanico, pero tocada intencionalmente con el bate y golpeada levemente *dentro del terreno de juego*.

Sec. 15. ATRAPADA – "CATCH".

Una atrapada es una bola legalmente cogida, que ocurre cuando el defensor controla una bola bateada o tirada con su(s) mano(s) o guante.

- a. Para establecer una atrapada válida, el defensor debe sostener la bola el tiempo suficiente para probar que tiene la bola firmemente agarrada y/o que la acción de soltar la bola es voluntaria e intencional. Si el jugador deja caer la bola después de alcanzar en el guante para sacarla, o mientras está en el acto de tirarla, esto es una atrapada válida.
- b. Si la bola está meramente sostenida en el(los) brazo(s) del defensor, o el defensor evita con cualquier parte de su cuerpo, útiles del juego o su vestimenta que la bola caiga al suelo, la atrapada no se completa hasta que la bola esté agarrada con la(s) mano(s) o el guante del defensor.
- c. Para que sea una atrapada legal los pies del defensor deben estar dentro del terreno de juego, tocando la línea que lo delimita, o estar en el aire después de salir del terreno de juego. Si el jugador tiene el control de la bola cuando cae en "territorio de bola muerta", la atrapada es válida. Un jugador que está en "territorio de bola muerta" y regresa a terreno de juego, debe tener ambos pies tocando terreno de juego antes de tocar la bola, a fin de que sea una atrapada válida.
- d. No es una atrapada, si un defensor (mientras está recobrando el equilibrio), choca con otro jugador, árbitro o contra una cerca, o se cae al suelo y deja caer la bola como consecuencia del choque o de la caída al suelo.
- e. Una bola bateada que mientras está en vuelo golpea cualquier cosa, excepto a un jugador defensivo, es determinada de la misma manera como si hubiera tocado el suelo.

Sec. 16. CAJON DEL RECEPTOR – "CATCHER'S BOX".

El cajón del receptor es esa área dentro de la cual el receptor debe permanecer hasta que:

- a. (FP) La bola es soltada en el lanzamiento. Las líneas deben ser consideradas dentro del cajón del receptor;
- b. (SP) El lanzamiento es bateado, hace contacto con el suelo, el "home", o el bateador, o alcanza el cajón del receptor. Las líneas deben ser consideradas dentro del cajón del receptor. Se considera que el receptor está dentro del cajón, a menos que esté tocando el suelo fuera del cajón del receptor.

Sec. 17. CONFERENCIA CARGADA – "CHARGED CONFERENCE".

Una conferencia cargada ocurre cuando:

- a. Conferencia Ofensiva: El Equipo a la ofensiva solicita una suspensión del partido para permitir que el manager u otro representante del equipo conferencien con cualquier miembro de su equipo.
- b. Conferencia Defensiva: El equipo a la defensiva solicita una suspensión del partido para permitir a un representante del equipo a la defensiva entrar al terreno de juego para comunicarse con cualquier jugador defensivo, o un defensor abandona su posición y va al dugout y le da al árbitro motivo para creer que él ha recibido instrucción.

Nota: Sec. 17b. No es una conferencia cargada si el coach/manager anuncia al árbitro de home un cambio de lanzadores, sea antes o después de comunicarse con el lanzador.

Sec. 18. BOLA DE HACHAZO - "CHOPPED BALL".

Una bola bateada de hachazo es a la que el bateador golpea hacia abajo con un movimiento de hachazo con el bate, de modo que la bola rebota alto hacia arriba.

Sec. 19. COACH.

- a. Un coach es una persona que es responsable de las acciones del equipo en el terreno y el representa al equipo en la comunicación con el árbitro y con el equipo contrario. Un jugador puede ser designado como coach en el caso que el coach esté ausente, o ese jugador es un coach-jugador.
- b. Para el propósito de estas reglas, se considera que el manager de un equipo es el Coach Principal.

Sec. 20. - SALTO DEL CUERVO (FP SOLAMENTE) – “CROW HOP” (FP ONLY)

Un Salto del cuervo es definido como la acción de un lanzador que no se impulsa desde la goma del lanzador para lanzar la bola. ESTO ES UN ACTO ILEGAL si el lanzador da un paso fuera de la parte delantera de la goma, de esta manera establece un segundo ímpetu (o punto de arranque) y entonces se impulsa desde el nuevo punto de arranque y completa el lanzamiento.

Sec. 21. BOLA MUERTA – “DEAD BALL”.

Una bola muerta es una que:

- a. Toca cualquier objeto que no es parte de los útiles oficiales del juego, o del área oficial del juego, o que toca a un jugador/persona que no está participando en el juego, o
- b. Queda atascada en los implementos de un árbitro, o en la vestimenta de un jugador ofensivo, o
- c. El árbitro ha declarado bola muerta.

Sec. 22. EQUIPO A LA DEFENSIVA – “DEFENSIVE TEAM”.

El equipo a la defensiva es el equipo que está en el terreno de juego.

Sec. 23. BOLA MUERTA DEMORADA – “DELAYED DEAD BALL”.

Una bola muerta demorada es una situación de juego en la cual la bola permanece en juego hasta la conclusión de la jugada. Cuando la jugada en su totalidad esté completada, el árbitro declarará bola muerta, e impondrá la reglamentación apropiada. (Véase la Regla 9, sec. 3)

Sec. 24. JUGADOR DESIGNADO (FP SOLAMENTE) - DESIGNATED PLAYER (FP ONLY)

El Jugador Designado es un jugador ofensivo abridor, que batea en la alineación por el JUGADOR FLEX que está inscrito en la décima posición (10ª) en la tarjeta de alineación.

Sec. 25. BASE DESPLAZADA – “DISLODGED BASE”.

Una base desplazada es una base que ha sido desprendida de su posición correcta.

Sec. 26. DOBLE JUGADA – “DOUBLE PLAY”.

Una doble jugada es una jugada del equipo a la defensiva en la cual, dos jugadores del equipo a la ofensiva son puestos out legalmente, como resultado de una acción continua.

Sec. 27. DUGOUT.

El dugout es una área en territorio de bola muerta destinada solamente para jugadores, coaches, recoge bates femeninos o masculinos, y representantes oficiales del equipo. En esta área está prohibido fumar.

Sec. 28. EXPULSION DEL PARTIDO – “EJECTION FROM THE GAME”.

Expulsión del partido es la acción de cualquier árbitro que ordena a un jugador, oficial, o a cualquier miembro del equipo a salir del juego, y del campo, debido a una violación de la regla por el resto del partido.

Sec. 29. BOLA DE FAIR – “FAIR BALL”.

Una bola de fair es una bola bateada legalmente que:

- a. Se queda, o es tocada en o sobre territorio fair entre el "home" y la primera base o entre el "home" y la tercera base;
- b. Rueda, pasa más allá de la primera o la tercera base en o sobre territorio fair, sin importar donde pique la bola después de pasar por encima de la base;
- c. Toca la primera, la segunda o la tercera base;
- d. Mientras está en o sobre territorio fair, toca la persona o la ropa de un árbitro o jugador;
- e. Primeramente cae en territorio fair más allá de la primera y la tercera base;
- f. Mientras está sobre territorio fair sale fuera del terreno de juego más allá de la valla del "outfield"
- g. Mientras está en vuelo golpea el poste de foul.

NOTA:

1. Un "fly" de fair debe juzgarse de acuerdo a la posición relativa de la bola con respecto a la línea de foul, incluyendo el poste de foul y no tomando en consideración si el defensor se encuentra sobre territorio fair o foul, en el momento de hacer contacto con la bola. No importa si la bola toca primero territorio fair o territorio foul, siempre y cuando no toque nada extraño al suelo natural en el territorio foul y cumpla con todos los demás requisitos de una bola de fair.
2. La posición de la bola en el momento de la interferencia determina si la bola es fair o foul, sin tener en cuenta si la bola rueda sin ser tocada a territorio foul o fair.

Sec. 30. TERRITORIO FAIR – “FAIR TERRITORY”.

Territorio fair es esa parte dentro del terreno de juego, incluyendo las líneas de foul de la primera y la tercera base, desde el "home" hasta el fondo de las cercas al extremo del terreno de juego y extendiéndose perpendicularmente hacia arriba.

Sec. 31. TOQUE DEFENSIVO FINGIDO – “FAKE TAG”.

Un Toque defensivo fingido es una forma de obstrucción sobre un corredor, mientras está avanzando o regresando a una base, por un defensor que no está en posesión de la bola y que impide el avance del corredor. No es necesario que el corredor se detenga o se deslice. El solo hecho de disminuir el paso cuando un toque defensivo fingido es simulado, constituirá una obstrucción.

Sec. 32. DEFENSOR – “FIELDER”.

Un defensor es cualquier jugador del equipo que está en el campo a la defensa.

Sec. 33. BOLA DE FLY – “FLY BALL”.

Una bola de fly es cualquier bola bateada que se eleva en el aire.

Sec. 34. JUGADOR FLEX (FP SOLAMENTE) - “FLEX PLAYER” “FLEX” (FP ONLY).

El Jugador Flex es el jugador abridor por el que batea el Jugador Designado y cuyo nombre aparece en la décima (10ª) posición en la tarjeta de alineación.

Sec. 35. OUT FORZADO – “FORCE OUT”.

Un out forzado es un out que puede hacerse solamente cuando un corredor pierde el derecho a la base que está ocupando, porque el bateador se convierte en bateador-corredor y antes de que el bateador-corredor o un corredor sucesivo haya sido puesto out. En una jugada de apelación el out forzado es determinado por la situación en el momento que la apelación es hecha; no en el momento de la infracción. Por ejemplo, si el out forzado ha sido eliminado por un out de un corredor sucesivo antes de la apelación entonces esto ya no es un out forzado.

Sec. 36. CONFISCACION DEL PARTIDO – “FORFEIT”.

Una confiscación del partido es la acción del árbitro principal decretando que el partido ha terminado, declarando ganador al equipo que no ha cometido la infracción.

Sec. 37. BOLA DE FOUL – “FOUL BALL”.

Una bola de foul es una bola bateada legalmente que:

- a. Se queda en territorio foul entre home y primera base o entre home y tercera base.
- b. Rebota pasando más allá de primera o tercera base o sobre territorio foul.
- c. Caer primero en territorio foul más allá de la primera o tercera base.
- d. Mientras está en o sobre territorio foul, toca la persona, útiles del juego sujetos al cuerpo o sueltos, o la ropa de un árbitro o jugador, o cualquier objeto extraño al terreno en natural;
- e. Toca al bateador, o por una segunda vez al bate que está en la(s) mano(s) del bateador, mientras él bateador está dentro del cajón del bateador;
- f. Va directamente del bate, no más alto de la cabeza del bateador, a cualquier parte del cuerpo o implementos del receptor “catcher” y es atrapada por otro defensor;
- g. Golpea contra la goma del lanzador y rueda sin ser tocada a territorio foul antes de llegar a la primera o tercera base.

NOTA:

1. Un “foul fly” debe juzgarse de acuerdo a la posición relativa de la bola, con respecto a la línea de foul incluyendo el poste de foul y no tomando en consideración, si el defensor se encuentra sobre territorio fair o foul, en el momento de hacer contacto con la bola.
2. La posición de la bola en el momento de la interferencia determina si la bola es fair o foul, sin tener en cuenta si la bola rueda sin ser tocada a territorio foul o fair.

Sec. 38. TERRITORIO FOUL – “FOUL TERRITORY”.

El territorio foul es cualquier parte del terreno de juego que no está incluida en el territorio fair.

Sec. 39. FOUL TIP.

Un foul tip es una bola bateada que:

- a. Va directamente del bate a las manos del receptor “catcher”.
- b. No se eleva más alto que la cabeza del bateador, y,
- c. Es legalmente atrapada por el receptor “catcher”.

NOTA: No es un foul tip a menos que la bola sea atrapada; y cualquier foul tip que es atrapado es un strike. En Lanzamiento Rápido la bola está en juego. En Lanzamiento Lento la bola está muerta. No es una bola atrapada si es un rebote, a menos que la bola haya tocado primero la(s) mano(s) o guante del receptor “catcher”.

Sec. 40. CASCO PROTECTOR – “HELMET”.

Un casco protector:

- a. Debe tener dos orejeras (una a cada lado) y deberá ser del tipo que tiene implementos de seguridad iguales o mejores a los proporcionados por aquellos que sean completamente de plástico con acolchonado en la parte interior. Un forro que solo cubre las orejas, no cumple con las especificaciones de las reglas.
- b. Usado por el receptor puede ser del tipo cráneo sin orejeras.
- c. Usado por un jugador defensivo, no necesita orejeras.
- d. Si está agrietado, roto, aboyado o alterado, debe ser declarado un casco protector ilegal y debe ser retirado del juego.

Sec. 41. EQUIPO LOCAL – “HOME TEAM”.

El equipo local es el equipo en cuyo terreno se juega el partido, o si el partido se juega en terreno neutral, el equipo local será designado por acuerdo mutuo o al azar, lanzando una moneda al aire.

Sec. 42. BATE ILEGAL – “ILLEGAL BAT”.

Un bate ilegal es un bate que no cumple con las especificaciones de la Regla 3, sec. 1.

Sec. 43. JUGADOR EXTRA ILEGAL (SP SOLAMENTE) – “ILLEGAL EXTRA PLAYER” (SP ONLY).

Un Jugador Extra Ilegal es un jugador que infringe cualquiera de las estipulaciones de la Regla 4, sec. 6.

Sec. 44. LANZADOR ILEGAL – “ILLEGAL PITCHER”.

Un lanzador ilegal es un jugador que está legalmente en el juego, pero que no puede lanzar a consecuencia de que:

- a. Ha sido retirado de la posición de lanzador por el árbitro o el manager, a consecuencia de que el límite de la conferencia defensiva cargada ha sido sobrepasado, o,
- b. (SP SOLAMENTE) ha sido retirado de la posición de lanzador por el árbitro a causa de lanzar a velocidad excesiva después de una amonestación.

Sec. 45. JUGADOR ILEGAL – “ILLEGAL PLAYER”.

Un jugador ilegal es un jugador:

- a. *Que toma posición en la alineación, ya sea en defensa o en ataque, sin que esto haya sido anunciado al árbitro de home.*
- b. *Que toma posición en defensa o en ataque, sin tener derecho legal a asumir tal posición.*

Sec. 46. REINGRESO ILEGAL – “ILLEGAL RE-ENTRY”.

Un reingreso ilegal ocurre cuando:

- a. Un jugador abridor regresa al juego por segunda vez después de haber sido sustituido dos veces.
- b. Un jugador abridor regresa al juego después de haber sido sustituido, pero no en su posición original en la alineación ofensiva.
- c. Un sustituto que ha estado legalmente en el juego, regresa al juego después de haber sido **sustituido**, ya sea por el jugador abridor original o por otro sustituto.
- d. El JUGADOR DESIGNADO abridor (FP SOLAMENTE) o su sustituto, es puesto en el orden al bate en una posición diferente a su posición original de abridor.
- e. Un jugador Flex es puesto en el orden al bate en una posición diferente a la del Jugador Designado abridor.

Sec. 47. SUSTITUTO ILEGAL – “ILLEGAL SUBSTITUTE”.

Un sustituto ilegal es un jugador que ha entrado al juego sin ser anunciado al árbitro. El sustituto ilegal puede ser:

- a. Un sustituto que no ha estado previamente en el juego;
- b. Un jugador ilegal;
- c. Un jugador que ha sido declarado jugador inelegible;
- d. Un reingreso ilegal; o,
- e. Un JUGADOR DESIGNADO ILEGAL o JUGADOR FLEX ILEGAL (FP SOLAMENTE), o, un JUGADOR EXTRA ILEGAL (SP SOLAMENTE).
- f. Un Jugador Reemplazante que permanece en el juego como un sustituto no-anunciado por un Jugador Extraído que no ha regresado al juego dentro del tiempo permitido bajo las estipulaciones de la regla del Jugador Reemplazante.

Sec. 48. BOLA BATEADA ILEGALMENTE – “ILLEGALLY BATTED BALL”.

Una bola bateada ilegalmente ocurre cuando el bateador batea la bola de fair o de foul;

- a. Mientras todo su pie está completamente fuera del cajón del bateador, sobre el suelo, cuando hace contacto con la bola;
- b. Mientras cualquier parte del pie del bateador está pisando el home cuando hace contacto con la bola;
- c. Mientras hace contacto con la bola con un bate ilegal, no-aprobado, o un bate alterado.
- d. Después de dar un paso con cualquier pie completamente fuera del cajón del bateador, y entonces regresa y hace contacto con la bola mientras está dentro del cajón del bateador.

Sec. 49. BOLA ATRAPADA ILEGALMENTE – “ILLEGALLY CAUGHT BALL”.

Una bola atrapada ilegalmente ocurre cuando un defensor atrapa una bola bateada, tirada o lanzada con su gorra, careta, guante, o cualquier parte de su uniforme que esté separado del lugar apropiado.

Sec. 50. JUGADOR INELEGIBLE – “INELIGIBLE PLAYER”.

Un jugador inelegible es un jugador que no puede participar más legalmente en el partido por haber sido retirado por el árbitro. Un jugador inelegible no puede participar más como un jugador, pero puede continuar en el partido como un coach.

Sec. 51. JUGADOR REEMPLAZANTE INELEGIBLE – “INELEGIBLE REPLACEMENT PLAYER”

Un Jugador Reemplazante Inelegible es un jugador que NO puede entrar al juego para reemplazar a un jugador que tiene que salir del juego para cuidarse una lesión que está sangrando. Un Jugador Reemplazante Inelegible es un jugador que:

- a. Ha sido, o removido, o expulsado del partido por el árbitro por una violación de las reglas.
- b. Está inscrito en la alineación actual.

c. *No está siendo usado en la alineación actual, pero todavía tiene la opción de reingresar al juego.*

Sec. 52. EN VUELO – “IN FLIGHT”.

En vuelo describe cualquier bola bateada, tirada o lanzada que aún no ha tocado el suelo o cualquier objeto, con excepción de un defensor.

Sec. 53. A RIESGO – “IN JEOPARDY”.

A riesgo es un término que indica que la bola está en juego y que un jugador a la ofensiva puede ser puesto out.

Sec. 54. CUADRO – “INFIELD”.

El cuadro es aquella parte del terreno en territorio fair que incluye áreas normalmente cubiertas por jugadores del cuadro "infielders".

Sec. 55. JUGADOR DEL CUADRO – “INFIELDER”.

Un Jugador del cuadro “infielder” es un jugador defensivo, incluyendo al lanzador y el receptor, que por lo general está posicionado dondequiera cerca o dentro de las líneas de las bases que forman el terreno fair. Un jugador que por lo regular juega en el outfield puede ser considerado un jugador del cuadro si se interna dentro del área que está normalmente cubierta por jugadores del cuadro.

Sec. 56. INFIELD FLY.

Un infield fly, es un "fly" fair (no se incluye un batazo de línea ni un toque de bola), que puede ser atrapado por un jugador del cuadro con esfuerzo ordinario cuando la primera y segunda base, o la primera, la segunda y la tercera base están ocupadas, con menos de dos out. El lanzador, el receptor y

cualquier jugador "outfielder" que se sitúe dentro del cuadro en la jugada, será considerado como jugador del cuadro "infielder" para el propósito de esta regla.

NOTA:

1. Cuando parece evidente que una bola bateada será un "infield fly", el árbitro inmediatamente debe declarar "INFIELD FLY", EL BATEADOR ES OUT, para el beneficio de los corredores.
2. La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo que la bola sea atrapada, o retocar la base y avanzar después que la bola ha sido tocada, lo mismo que en cualquier batazo de "fly". Si el batazo se convierte en una bola de foul, se tratará de la misma manera que cualquier bola de foul.
3. Si un "infield fly" declarado se deja caer al suelo sin ser tocado, y la bola rebota a territorio foul antes de pasar la primera o la tercera base, es una bola de foul.
4. Si un "infield fly" declarado cae al suelo sin ser tocado fuera de las líneas de base, y la bola rebota a territorio fair antes de pasar la primera o la tercera base, es un "infield fly".

Sec. 57. ENTRADA – “INNING”.

Una entrada es aquella parte de un partido dentro de la cual los equipos alternan a la ofensiva y a la defensiva, y en la cual cada equipo realiza tres outs. Una nueva entrada empieza inmediatamente después del último out de la entrada anterior.

Sec. 58. BASE POR BOLAS INTENCIONAL – “INTENTIONAL BASE ON BALLS”.

Una base por bolas intencional ocurre cuando el equipo defensivo desea poner al bateador en primera base, sin el requerimiento de hacer cuatro lanzamientos. Esto es referido como un Intentional Walk. La bola está muerta.

Sec. 59. BOLA DE FLY QUE SE DEJA CAER INTENCIONALMENTE – “INTENTIONALLY DROPPED FLY BALL”.

Una bola de fly que se deja caer intencionalmente es una bola de fly fair, incluyendo un batazo de línea o un toque de bola, con menos de dos out y con corredor en primera base, que puede ser atrapada por un jugador del cuadro con esfuerzo ordinario y que el defensor deja caer intencionalmente, después que el fly es controlado con una mano o con un guante. Una bola recogida o una bola de fly que se deja rebotar en el suelo no deben ser consideradas como una bola de fly que se ha dejado caer intencionalmente.

Sec. 60. INTERFERENCIA – “INTERFERENCE”.

Interferencia es la acción de:

- a. Un jugador o miembro del equipo a la ofensiva que impide, estorba o confunde a un jugador a la defensiva que está intentando ejecutar una jugada;
- b. Un árbitro que impide el intento de un receptor de tirar y poner out a un corredor que está fuera de base;
- c. Un árbitro que es golpeado por una bola bateada de fair, antes de que la bola pase a un jugador del cuadro (infielder), excluyendo al lanzador;
- d. Un espectador que extiende la mano dentro del terreno de juego y estorba a un defensor que está jugando la bola, o hace contacto con la bola sobre la cual un defensor intenta hacer una jugada.

Sec. 61. BRINCAR (FP SOLAMENTE) – “LEAPING” (FP ONLY).

Brincar es la acción de un lanzador, que le causa estar en el aire en su movimiento e impulso inicial desde la goma de lanzar. El ímpetu desarrollado por el movimiento hacia delante del lanzador, ocasiona que todo el cuerpo; incluyendo ambos pies, el pie pivote y el pie con el que da el paso (pie no-pivote), estén en aire al mismo tiempo y moviéndose hacia el home. El lanzamiento es completado cuando el lanzador aterriza y con un movimiento continuo lanza la bola a home. El pie pivote puede apartarse y/o seguir con el movimiento de esta acción continua. Brincar es un acto legal.

Sec. 62. TOQUE DEFENSIVO LEGAL – “LEGAL TOUCH” - “TAG”.

Un toque defensivo legal es la acción de un defensor que toca:

- a. A un bateador-corredor o corredor que no está en contacto con una base, mientras la bola está firmemente sostenida en su(s) mano(s) o guante. No se considera que la bola ha sido firmemente sostenida, si el defensor deja caer la bola al suelo después de haber tocado al corredor, a menos que el corredor intencionalmente golpee la bola y la saque de la(s) mano(s) o el guante del defensor. El corredor debe ser tocado con la(s) mano(s) o el guante donde está sostenida la bola.
- b. Una base con la bola firmemente sostenida en su(s) mano(s) o guante. La base puede ser tocada con cualquier parte del cuerpo para ser un toque defensivo legal, (por ejemplo, el defensor podría tocar la base con un pie, con una mano, sentarse sobre la base etc.) Esto se aplicaría en cualquier out forzado o situación de apelación.

Sec. 63. BOLA ATRAPADA LEGALMENTE – “LEGAL CAUGHT BALL”.

Una bola atrapada legalmente ocurre cuando un defensor atrapa una bola bateada, tirada o lanzada, con tal que no sea atrapada con la gorra del defensor, el casco protector, la careta, el protector, el bolsillo u otra parte de su uniforme. La bola debe ser atrapada y sostenida firmemente en la(s) mano(s) o el guante.

Sec. 64. BATAZO DE LINEA – “LINE DRIVE”.

Un batazo de línea es una bola en vuelo que es bateada violentamente y directamente dentro del terreno de juego.

Sec. 65. ALINEACION Y TARJETA DE ALINEACION – “LINE-UP AND LINE-UP CARD”.

Una alineación es la lista de jugadores que actualmente son usados para jugar posiciones ofensivas y defensivas en el partido, incluyendo al JUGADOR DESIGNADO y el JUGADOR FLEX (FP SOLAMENTE) y el JUGADOR EXTRA (SP SOLAMENTE), si son usados. La tarjeta de alineación debe contener:

1. El apellido, nombre de pila, posición y número del uniforme de los jugadores abridores en la alineación, y
2. El apellido, nombre de pila y número del uniforme de los sustitutos disponibles, y,
3. El apellido y nombre de pila del manager.

NOTA: Si un número de uniforme incorrecto se encuentra registrado en la tarjeta de alineación, este puede ser corregido y el partido proseguirá sin sanción alguna. Si un jugador que lleva un número incorrecto viola cualquier regla, la violación tiene prioridad y debe ser sancionada. Si el jugador permanece en el juego después de la violación, entonces se corrige el número y continuará en el partido.

Sec. 66. OBSTRUCCION – “OBSTRUCTION”.

Obstrucción es la acción de:

- a. Un jugador o miembro del equipo a la defensiva que estorba o impide a un bateador de tirarle a, o batear un lanzamiento.
- b. Un defensor que impide el avance de un corredor o bateador-corredor, que está corriendo las bases legalmente mientras:
 1. No está en posesión de la bola;
 2. Ni en el acto de fildear una bola bateada,
 3. Simula un toque defensivo fingido sin la bola, o,
 4. En posesión de la bola y que empuja a un corredor y lo aparta de una base, o,
 5. En posesión de la bola, pero no en el acto de hacer una jugada sobre el corredor al que intencionalmente impide el avance, cuando él está corriendo las bases legalmente.

Sec. 67. JUGADOR SOLO OFENSIVO – “OPO” (FP SOLAMENTE) – “OFFENSIVE PLAYER ONLY” (FP ONLY).

Un Jugador Solo Ofensivo es un jugador en el orden al bate, con excepción del FLEX, por el que el JUGADOR DESIGNADO está jugando en defensa. El Jugador Solo Ofensivo “OPO” continúa jugando en ataque, pero no juega en defensa.

Sec. 68. EQUIPO A LA OFENSIVA – “OFFENSIVE TEAM”.

El equipo a la ofensiva es el equipo que está al bate.

Sec. 69. IMPLEMENTOS OFICIALES DE JUEGO – “OFFICIAL EQUIPMENT”.

Se considera Implementos Oficiales de Juego cualquier material (bates, guantes, cascos, etc.) en uso por el equipo defensivo u ofensivo durante el partido. Los Implementos del Juego defensivo (guantes por ejemplo) dejados en el terreno por el equipo que está jugando en ataque, no serán considerados como Implementos Oficiales de Juego.

Sec. 70. EL BATEADOR PREVENIDO – “ON-DECK BATTER”.

El bateador prevenido es el jugador ofensivo cuyo nombre sigue al nombre del bateador en el orden al bate.

Sec. 71. CIRCULO DEL BATEADOR PREVENIDO – “ON DECK CIRCLE”.

El círculo del bateador prevenido es el área cercana al dugout, en la que el bateador prevenido puede hacer ejercicios de calentamiento o hacer swing de práctica con el bate, mientras espera su turno para entrar al cajón del bateador.

Sec. 72. LA LINEA DE UN METRO (TRES PIES) – “ONE METER (THREE FOOT) LINE”.

La Línea de Un Metro (tres pies) es el área que comienza en la mitad de la distancia entre el home y la primera base, y en donde un bateador-corredor debe correr para evitar ser declarado out por interferir con una bola tirada desde el área del home, o con el intento de un defensor de recibir dicho tiro, mientras corre a primera base.

Sec. 73. JUGADA DE OPCION – “OPTION PLAY”.

Una jugada de opción es una jugada en la que al coach/manager del equipo a la ofensiva se le ofrece la oportunidad de aceptar la aplicación de la regla por una acción ilegal, o el resultado de la jugada. Tales opciones incluyen:

- a. Obstrucción del receptor
- b. Uso de un guante ilegal
- c. Sustitución ilegal
- d. Lanzamiento ilegal
- e. Lanzador ilegal que regresa al juego y lanza.
- f. Bateador mujer en una base por bolas con 2 eliminados. (SOLAMENTE CO-ED SP).

Sec. 74. OUTFIELD.

El outfield es aquella parte del terreno que queda fuera del cuadro, que está formado por las líneas entre las bases, o el área que normalmente no está cubierta por un jugador del cuadro y comprende el área dentro de las líneas de foul más allá de la primera y la tercera base, y los límites del campo.

Sec. 75. SOBRE-DESLIZAMIENTO – “OVER-SLIDE”.

Un sobre-deslizamiento es la acción de un jugador a la ofensiva cuando como corredor se desliza y se pasa de la base que está intentando alcanzar. Generalmente ocurre cuando el impulso de la carrera le hace perder contacto con la base, lo que entonces ocasiona que el corredor esté a riesgo. El bateador-

corredor puede sobre-deslizarse en primera base sin ponerse a riesgo, siempre que regrese inmediatamente a esa base.

Sec. 76. TIRO VOLADO – “OVERTHROW”.

Un tiro volado es una jugada en la cual una bola es tirada de un defensor a otro, y que resulta en que la bola tirada:

- a. Sale y vas más allá de los límites del terreno de juego, o
- b. Se convierte en bola bloqueada

Sec. 77. PASBOL (FP SOLAMENTE) – “PASSED BALL” (FP ONLY).

Un pasbol es un lanzamiento que el receptor podría haber cogido o controlado con un esfuerzo ordinario.

Sec. 78. LANZAMIENTO – “PITCH”.

Un lanzamiento es la acción ejecutada por el lanzador al lanzar la bola al bateador.

Sec. 79. CIRCULO DEL LANZADOR (FP SOLAMENTE) – “PITCHER’S CIRCLE” (FP ONLY).

El círculo del lanzador es el área dentro de 2.44 m (8 pies) de la goma del lanzador. Las líneas se consideran dentro del círculo.

Sec. 80. EL PIE PIVOTE – “PIVOT FOOT”.

El pie pivote es aquel pie:

- a. (FP SOLAMENTE) con el cual el lanzador se impulsa desde la goma del lanzador;
- b. (SP SOLAMENTE) del lanzador que, cuando entra en contacto con la goma del lanzador, debe permanecer en contacto con la goma del lanzador, hasta que la bola sea soltada en el lanzamiento.

Sec. 81. PLAY BALL.

Play ball es el término utilizado por el árbitro de home para indicar que el partido debe empezar o reanudarse, cuando el lanzador está en posesión de la bola y:

- a. (FP SOLAMENTE) está dentro del círculo del lanzador;
- b. (SP SOLAMENTE) está sobre o cerca de la goma del lanzador.

Todos los jugadores defensivos, (a excepción del receptor que debe estar en su cajón) deben estar en territorio fair para que la bola pueda ser puesta en juego.

Sec. 82. REUNION ANTES DEL PARTIDO – “PRE-GAME MEETING”.

La reunión antes del partido es una reunión convocada en el área del home, en un momento predeterminado, entre los árbitros y los coaches principales/managers o representantes de los respectivos equipos. Esta reunión es convocada para:

- a. Confirmar y aprobar las alineaciones de cada equipo, y para distribuir una copia al oponente, y,
- b. Repasar cualquier regla especial de terreno que pueda ser aplicable.

Sec. 83. PROTESTAS - PROTESTS.

Una protesta (distinta a una apelación) es la acción de un equipo defensivo u ofensivo objetando a:

- a. La interpretación o aplicación de una regla del juego por el árbitro, o,
- b. La elegibilidad de un miembro del roster de un equipo.

Sec. 84. LANZAMIENTO APRESURADO – “QUICK RETURN PITCH”.

Un lanzamiento apresurado es uno hecho por el lanzador con la intención obvia de sorprender fuera de equilibrio al bateador. Esto sería antes que el bateador asuma su posición deseada en el cajón del

bateador o mientras el bateador todavía está fuera de equilibrio como resultado del lanzamiento anterior.

Sec. 85. REINGRESO – “RE-ENTRY”.

Reingreso es la acción de cualquiera de los jugadores abridores, que regresan al juego después de haber sido legalmente o ilegalmente sustituidos.

Sec. 86. RETIRAR DEL JUEGO – “REMOVAL FROM THE GAME”.

Retirar del juego es la acción del árbitro, declarando a un jugador inelegible para continuar participando en el partido, excepto como coach, a consecuencia de una infracción de las reglas.

NOTA: Cualquier persona que es retirada de esta manera puede continuar sentándose en el dugout pero no participará más en el partido excepto como coach

Sec. 87. JUGADOR REEMPLAZANTE – “REPLACEMENT PLAYER”.

Un jugador reemplazante es un jugador autorizado para entrar al juego por un período de tiempo definido, para reemplazar a un jugador que tiene que salir del juego para curarse una herida, que está sangrando.

a. El Jugador Reemplazante puede ser:

1. Un sustituto que todavía no ha estado en el juego, o,
2. Un sustituto que ha estado en el juego, pero que posteriormente fue sustituido, o,
3. Un jugador abridor que ya no está en la alineación y que ya no es elegible para re-ingresar en el juego.

b. Un jugador reemplazante no es considerado como un sustituto, pero debe ser anunciado al árbitro.

Sec. 88. CORREDOR – “RUNNER”.

Un corredor es un jugador del equipo al bate que ha terminado un turno al bate, ha alcanzado la primera base, y aún no ha sido puesto out.

Sec. 89. BATEO TIMONERO (FP SOLAMENTE) – “SLAP HIT” (FP ONLY).

Un bateo timonero es una bola bateada que ha sido golpeada con un movimiento corto controlado de hachazo con el bate, en vez de con un swing completo. Los dos tipos más comunes de bateo timonero son aquellos en el cual el bateador:

- a. Asume su posición como para tocar la bola, pero entonces, impulsa la bola contra el suelo con un swing corto y rápido del bate, o empuja la bola con el bate por encima del infield;
- b. Da pasos corriendo (dentro del cajón del bateador) hacia el lanzador antes de hacer contacto con el lanzamiento y con un swing rápido y corto del bate, o empuja la bola con el bate por encima del infield.

NOTA: Un bateo timonero no se considera un toque.

Sec. 90. SQUEEZE PLAY (FP SOLAMENTE).

Squeeze play es una jugada en la que el equipo a la ofensiva, con corredor en tercera base, intenta hacer anotar a ese corredor por medio de que el bateador haga contacto con la bola.

Sec. 91. JUGADORES ABRIDORES – “STARTING PLAYERS”.

Jugadores abridores son los jugadores inscritos en la alineación oficial entregada al Árbitro Principal y/o árbitro de home.

Sec. 92. ROBO – “STEALING”.

Robo es la acción de un corredor que intenta avanzar durante o después de un lanzamiento. El robo no es permitido en Lanzamiento Lento.

Sec. 93. ZONA DE STRIKE – “STRIKE ZONE”.

- a. (FP SOLAMENTE) La zona de strike es aquel espacio sobre cualquier parte del home que está entre las axilas del bateador y la parte superior de sus rodillas, cuando el bateador asume su posición natural de batear.
- b. (SP SOLAMENTE) La zona de strike es aquel espacio sobre cualquier parte del home que está entre el hombro posterior del bateador y sus rodillas, cuando el bateador asume su posición natural de batear.

Sec. 94. SUSTITUTO- “SUBSTITUTE”.

Un sustituto es un jugador inscrito en la tarjeta de alineación oficial, que es:

- a. Un jugador no-abridor que no ha estado en el juego, excepto como un Jugador Reemplazante;
- b. Un jugador abridor que ha salido del juego una vez y que legalmente puede regresar a la alineación.

NOTA b: Esto es referido como un re-ingreso y el jugador puede regresar solamente a su posición anterior en el orden al bate.

Sec. 95. REPISAR – “TAGGING UP”.

Repisar es la acción de un corredor que regresa a su base, o permanece sobre su base, antes de avanzar legalmente en una bola bateada de fly que es tocada primeramente por un defensor. Esto no debe ser confundido con la acción de un defensor que toca una base o a un corredor.

Sec. 96. MIEMBRO DEL EQUIPO – “TEAM MEMBER”.

Un miembro del equipo incluye a cualquier persona autorizada a sentarse en el banco del equipo.

Sec. 97. CORREDOR TEMPORAL (FP SOLAMENTE). “TEMPORARY RUNNER” (FP ONLY).

El Corredor Temporal (Temporary Runner) es un jugador que puede correr en lugar del jugador alineado como receptor en la mitad de la entrada anterior, desde el momento que esté en bases con dos outs. La utilización del Corredor Temporal es una opción reservada para el manager a la ofensiva. El corredor temporal debe ser el jugador que, en el momento de elegir esta opción, es el último al que lo tocaría batear y que no esté en bases en ese momento.

Sec. 98. TIRO – “THROW”.

Un tiro es el acto ejecutado por un defensor cuando tira la bola a otro defensor.

Sec. 99. TIEMPO – “TIME”.

“Tiempo” es el término utilizado por el árbitro para ordenar la suspensión del partido, durante el cual la bola está muerta.

Sec. 100. BOLA DE RECOGIDA – “TRAPPED BALL”.

Una bola de recogida es:

- a. Una bola legalmente bateada de fly, o un batazo de línea que da contra el suelo o golpea contra una cerca antes de ser atrapada;
- b. Una bola legalmente bateada de fly que es atrapada contra una cerca con el guante o la mano desnuda;
- c. Una bola tirada a cualquier base para hacer un out forzado, en que la bola es atrapada con el guante encima de la bola en el suelo, antes que con el guante debajo de la bola;

d. (FP SOLAMENTE) Un lanzamiento que es un “strike” y la bola da contra el suelo antes de ser atrapada por el receptor.

Sec. 101. TRIPLE JUGADA – “TRIPLE PLAY”.

Una triple jugada es una jugada de acción continua por el equipo a la defensiva, en que tres jugadores del equipo a la ofensiva son puestos out.

Sec. 102. TURNO AL BATE – “TURN AT BAT”.

Un turno al bate empieza cuando un jugador entra primeramente al cajón del bateador y continúa allí hasta que es puesto out o se convierte en bateador-corredor.

Sec. 103. LANZAMIENTO DESVIADO (FP SOLAMENTE) – “WILD PITCH” (FP ONLY).

Un lanzamiento desviado es un lanzamiento tan alto, tan bajo, o tan alejado del home que el receptor no puede detenerlo o controlarlo mediante esfuerzo normal.

Sec. 104. TIRO DESVIADO O DESCONTROLADO – “WILD THROW”.

Un tiro desviado es una jugada en que una bola es tirada de un defensor a otro, y donde la bola no puede ser atrapada o controlada, la bola no se convierte en bola bloqueada y permanece en juego.

Sec. 105. JUGADOR EXTRAÍDO – “WITHDRAWN PLAYER”.

Un Jugador Extraído es un jugador que está forzado a salir del juego (alineación) de acuerdo con la Regla del Jugador Reemplazante.

REGLA 2 - EL TERRENO DE JUEGO - "THE PLAYING FIELD"

(Refiérase al Apéndice No. 1 para el diagrama que señala las dimensiones oficiales del diamante de softbol).

Sec. 1. EL TERRENO DE JUEGO.

El terreno de juego:

- a. Es el área dentro de la cual la bola puede ser legalmente jugada y fildeada.
NOTA: Se considera que una bola está "fuera del terreno de juego", cuando toca el suelo, una persona, u objeto, fuera del área de juego.
- b. Debe tener un área despejada y sin obstrucciones dentro del radio mínimo como está establecido en la Tabla de Distancias (Apéndice 2), desde el home entre las líneas de foul.
- c. Debe tener un área sin obstrucciones, por fuera de las líneas de foul y entre el home y el backstop como está indicado en el diagrama del Apéndice 1.
- d. Puede tener una zona de advertencia. Si se usa una zona de advertencia, debe:
 1. Ser una área dentro del terreno de juego y adyacente a cualquier cerca permanente a lo largo del outfield y a los lados del terreno.
 2. Tener un mínimo de 3.65 m (12 pies) y un máximo de 4.57 m (15 pies) desde la cercas del outfield y las vallas laterales.
 3. Estar hecha con material (tierra, grava) que esté a nivel, pero que es diferente de la superficie de juego. El material de la zona de advertencia debe distinguirse del material de la superficie del outfield y debe advertir a los jugadores cuando se están acercando a la valla.
NOTA: No es requisito que las instalaciones tengan que cortar una zona de advertencia en la superficie permanente del outfield (la grama u otro material utilizado), cuando se usan vallas temporales (por ejemplo cuando se efectúa un partido de lanzamiento rápido en un terreno diseñado principalmente para lanzamiento lento).

Sec. 2. REGLAS DE TERRENO O REGLAS ESPECIALES. – "GROUND OR SPECIAL RULES".

Las reglas de terreno o reglas especiales estableciendo los límites del terreno de juego, pueden ser acordadas por las ligas o equipos opositores, siempre y cuando los backstops, vallas, gradas, vehículos, espectadores u otros obstáculos estén dentro del área prescrita.

- a. Cualquier obstáculo en el terreno fair que se encuentre a menos de la distancia mínima para las vallas, como está establecido en la Tabla de Distancias Apéndice 2, debe estar marcada claramente para la orientación del árbitro.
- b. Si se utiliza un campo de béisbol, la loma del lanzador debe ser retirada y el backstop debe ser ajustado a la distancia prescrita desde el home.

Sec. 3. EL DIAMANTE OFICIAL DEBE TENER LAS DISTANCIAS ENTRE BASES Y LAS DISTANCIAS DE LANZAMIENTO COMO ESTAN ESTABLECIDAS EN LA TABLA DE DISTANCIAS. – "OFFICIAL DIAMOND".

NOTA: Si durante el partido es descubierto que las distancias entre las bases o desde la goma del lanzador son incorrectas, se debe corregir el error al iniciarse la primera parte de la próxima entrada y continuar con el partido.

Sec. 4. TRAZADO DEL DIAMANTE – "DIAMOND LAYOUT".

Para el trazado del diamante, véase el diagrama que muestra las dimensiones oficiales del diamante de softbol en el Apéndice 1-A. Una instrucción detallada para trazar un diamante con distancias de bases de 18.29m (60 pies) y distancia para lanzamiento de 14.02m (46 pies) puede ser encontrada en el Apéndice 3.

Dimensiones para lo siguiente están contenidas en el Apéndice 2:

- a. LA LINEA DE UN METRO (TRES PIES) – "ONE METER LINE": es trazada paralela a desde la línea de base, partiendo desde un punto a mitad de la línea entre el home y la primera base.

- b. EL CIRCULO DEL BATEADOR PREVENIDO – “ON-DECK CIRCLE”: “está situado adyacente al extremo del banco de los jugadores o del área del dugout más cercana al home
- c. EL CAJON DEL BATEADOR – “BATTER’S BOX”: está situado uno a cada lado del home. Las líneas son consideradas dentro del cajón del bateador.
- d. EL CAJON DEL RECEPTOR – “CATCHER’S BOX”: debe estar situado detrás del cajón del bateador.
- e. EL CAJON DEL COACH – “COACH’S BOX” - cada cajón del coach queda detrás de una línea que corre paralela a las líneas de base de la primera y de la tercera base, y se extenderá desde las bases hacia el home.
- f. EL HOME debe ser hecho de goma y deberá ser de forma pentagonal. Los lados deben correr paralelo a las líneas interiores del cajón del bateador.
- g. LA GOMA DEL LANZADOR – “PITCHER’S PLATE”: deberá ser de goma.
 - 1. La parte superior de la goma debe estar al nivel de la superficie del suelo.
 - 2. La línea delantera de la goma debe estar a la distancia desde la parte trasera o vértice del home como está establecido en la Tabla de Distancias (Apéndice 2).
 - 3. (FP SOLAMENTE) La goma del lanzador tendrá un círculo trazado desde la goma del lanzador como está indicado en el Apéndice 1 A y B.

NOTA: Las líneas que definen un área, son parte de esa área.

h. LAS BASES –

- 1. Las bases, con excepción del home, deben tener las dimensiones establecidas en el Apéndice 1-D y deben ser hechas de lona u otro material apropiado. Las bases deben estar aseguradas firmemente en su posición.
- 2. La base doble está aprobada para utilizarse en primera base. Esta base debe tener las dimensiones establecidas en el Apéndice 1-D, hecha de lona u otro material apropiado. La mitad de la base debe estar asegurada en terreno fair, y la otra mitad de la base (de un color diferente sólido y que contraste claramente) debe estar asegurada en terreno foul.**

NOTA: LAS SIGUIENTES REGLAS SE APLICAN A LA BASE DOBLE:

- a. Una bola bateada que golpea la parte fair de la base es declarada fair, y una bola bateada que golpea solamente la parte foul de la base es declarada foul.
- b. Si se hace una jugada en primera base sobre cualquier bola bateada, o (FP SOLAMENTE) el bateador corre a primera base en un tercer “strike” que no es cogido por el receptor, y el bateador-corredor solamente pisa/toca la parte fair de la base, y si la defensa hace una apelación antes de que el bateador-corredor regrese a la parte en terreno fair de la base, el bateador-corredor es out.

NOTA: Esto es tratado de igual manera que el omitir una base.

- c. Un jugador a la defensiva debe en todo momento usar solamente la parte fair de la base.

EXCEPCION: En cualquier jugada con bola viva hecha desde el territorio foul por el lado de la primera base, el bateador-corredor y el jugador a la defensiva pueden usar cualquiera de las dos partes de la base. Cuando el jugador a la defensiva usa la parte foul de la base doble, el bateador-corredor puede correr en territorio fair y si es golpeado por un tiro desde el lado foul de la primera base, esto no sería interferencia. En caso que se juzgue interferencia intencional, el bateador-corredor será declarado out.

NOTA: En tiros desde territorio foul, la línea de un metro (tres pies) se duplica hacia la zona de terreno bueno.

- d. Después de pasarse de la base, el bateador-corredor debe regresar a la parte fair de la base.
- e. En bolas bateadas hacia el outfield cuando no se está haciendo una jugada sobre la base doble, el bateador-corredor puede pisar cualquiera de las dos partes de la base.
- f. Cuando un corredor repisa la base en un fly, debe usar la parte fair de la base.

g. En un intento de sorprender al corredor fuera de base (FP SOLAMENTE), el corredor debe regresar a la parte fair de la base.

h. Una vez que el corredor regrese a la parte fair de la base, de quedarse solamente en la parte foul de la base, esto es considerado no estar en contacto con la base y el corredor debe ser declarado out, si él:

1. Es tocado con la bola, o

2. Se posiciona en la parte de la base colocada en territorio foul, mientras el lanzador está en posesión de la bola dentro del círculo.

REGLA 3. IMPLEMENTOS DE JUEGO - "EQUIPMENT"

Sec. 1. EL BATE OFICIAL – "THE OFFICIAL BAT".

- a. Debe ser fabricado de una sola pieza, piezas múltiples permanentemente ensambladas o de dos piezas de construcción intercambiables. Si el bate está diseñado con componentes intercambiables, este debe cumplir con los siguientes criterios:
 1. Los componentes de acoplamiento deben de tener un cierre con llave único para evitar las combinaciones de implementos de juego no certificados en el terreno.
 2. Todas las combinaciones de los componentes deben cumplir con los mismos requisitos como si fuera un bate de una sola pieza cuando están combinadas, o una parte de un bate de una sola pieza si está separado.
 - b. Debe ser hecho de una pieza de madera dura, o formado de un bloque de madera compuesto de dos o más piezas de madera unidas entre sí, con un pegamento en tal forma que la dirección de la veta de todas las piezas corra paralela a la largura del bate.
 - c. Será de metal, bambú, plástico, grafito, carbono, magnesio, fibra de vidrio, cerámica, o cualquier otro material compuesto aprobado por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego ISF.
 - d. Puede ser laminado pero deberá contener únicamente madera o pegamento y tener un acabado en barniz claro (si está barnizado).
 - e. Debe ser redondo y será liso.
 - f. No debe ser más largo de 86.4cm. (34 pulgadas), ni exceder 1077.0 gr. (38 onzas) en peso.
 - g. No tendrá más de 5.7cm. (2¼ pulgadas) de diámetro en su parte más gruesa; Se permitirá una tolerancia de 0.80mm. (1/32 pulgada) para dejar espacio para la expansión.
 - h. No podrá tener remaches expuestos, clavijas, bordes irregulares o afilados o ninguna forma de atadura externa que pueda presentar un peligro. Un bate de metal debe estar libre de arrugas y rajaduras.
 - i. Si es de metal, no debe tener un mango de madera.
 - j. Tendrá un agarre de seguridad de corcho, cinta adhesiva (no del tipo plástico liso), o material compuesto. El agarre de seguridad no tendrá menos de 25.4cm. (10 pulgadas) de largo y no se extenderá más de 38.1cm. (15 pulgadas) desde el extremo delgado del bate. Resina, alquitrán de pino, o sustancias de atomizador colocadas en el agarre de seguridad para mejorar el agarre, serán permitidas solamente en el agarre del bate.
- NOTA: Cinta adhesiva aplicada a cualquier bate debe ser continuamente espiral. No es necesario que sea una capa sólida de cinta adhesiva. La cinta adhesiva no excederá de dos capas.
- k. Si es de metal, y no está hecho de una sola pieza con el extremo cerrado, deberá tener un tapón de goma, o de vinilo plástico u otro material aprobado por la Comisión de Estándares de los Implementos de Juego ISF, firmemente asegurado en el extremo grueso del bate.
 1. El tapón del extremo grueso del bate deberá estar sólidamente y permanentemente cerrado herméticamente, de manera que este no puede ser quitado por persona alguna que no sea el fabricante sin dañar o destruir el extremo grueso del bate o la maza.
 2. El bate deberá estar libre de ruidos "rattles".
 3. El bate no deberá tener señales de alteración.

Nota: Un bate que no esté libre de sonidos debe ser considerado un bate ilegal. Un bate que muestre señales de alteración debe ser considerado un bate alterado.
 - l. Debe tener un pomo de seguridad con un mínimo de 0.6cm. (1/4 pulgada) que sobresale en un ángulo de 90 grados del mango. El pomo de seguridad puede estar moldeado, listonado, soldado o asegurado permanentemente.
- NOTA: Un agarre acampanado o cónico fijado al bate resultará en que el bate es considerado un bate alterado.

- m. Debe estar marcado por el fabricante de manera prominente para que sea fácilmente visible: "SOFTBOL OFICIAL APROBADO POR LA ISF" u otra notificación como puede ser seleccionada y aprobada por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego ISF. Si la notificación de aprobación no puede leerse debido al desgaste del bate, el bate aún puede ser permitido en el juego si está en conformidad con las Reglas de la ISF en todas las características, y esa conformidad puede determinarse con seguridad razonable.
- n. El peso, la distribución de peso, o la largura del bate deben ser fijados permanentemente en el momento de la fabricación y de ninguna manera después pueden ser alterados, excepto como está previsto específicamente en la Regla 3, sección 1.
- o. El bate oficial no debe ser un "bate alterado". El peso, la distribución de peso, y el largo del bate, así como todas las otras características del bate deben ser fijados permanentemente en el momento de la fabricación y de ninguna manera después pueden ser alterados, excepto como está previsto específicamente en la Regla 3, sección 1, o una especificación aprobada por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego ISF.

Sec. 2. BATES DE CALENTAMIENTO – "WARM-UP BATS".

El bate de calentamiento debe ser de una construcción de una sola pieza, y debe cumplir con las exigencias de agarre de seguridad y pomo de seguridad del bate oficial. Debe estar marcado "WARM-UP" con letras de 3.2cm. (1¼ pulgadas) en el extremo superior de la maza del bate. El extremo de la maza del bate debe tener un diámetro superior de 5.7cm. (2¼ pulgadas).

Sec. 3. LA BOLA OFICIAL DE SOFTBOL – "THE OFFICIAL SOFTBALL".

- a. Debe ser una bola de forma regular, con costura fina, de puntada incrustada en el cuero o con la superficie lisa.
- b. Debe tener un núcleo central hecho, o de fibra larga de Kapok de calidad superior, una mezcla de corcho y caucho, una mezcla de poliuretano, o de otros materiales aprobados por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego ISF.
- c. Puede ser enrollada a mano o a máquina, con hilo retorcido de calidad fina y cubierta con látex o pegamento de caucho.
- d. Debe tener una cubierta encolada a la bola mediante aplicación de pegamento a la parte interior de la cubierta y cosida con hilo encerado de algodón o de lino, o podrá tener ligada al núcleo de la bola una cubierta moldeada, o moldeada integralmente con el núcleo, y tener una auténtica reproducción de la costura, según puede ser aprobado por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego ISF.
- e. Debe tener una cubierta de calidad superior de cuero de caballo o de vaca, curtido al cromo, o hecha de material sintético, o de otro material aprobado por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego ISF.
- f. Las bolas de softbol que se usan en los partidos de campeonatos de la ISF deben cumplir con las normas fijadas por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego ISF y deben estar estampadas con la notificación de aprobación de la ISF Lanzamiento Rápido o Lanzamiento Lento adoptada y aprobada por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego ISF. Véase el Apéndice 4 para las normas de bolas aprobadas.

g. En Lanzamiento Lento Modificado a los bateadores masculinos se les deberá lanzar con la bola de 12 pulgadas, y a las bateadoras femeninas con la bola de 11 pulgadas.

EFFECTO Sec. 3 g: Si no se ha utilizado la bola adecuada, el equipo a la ofensiva tiene la opción de aceptar el resultado de la jugada o pedir un nuevo lanzamiento con la bola adecuada, con el mismo conteo de bolas y strikes.

h. En el Lanzamiento Lento Senior Masculino, y para los bateadores masculinos seniors en el Lanzamiento Lento Modificado se tiene que utilizar una bola de 30,5 cm (12 pulgadas) que tendrá

un COR de 0,47 o menor, y una compresión de 347 libras, o un COR de 0,52 con una compresión de 300 libras.

Sec. 4. GUANTES Y MASCOTINES – “GLOVES & MITTS”.

Cualquier jugador puede usar un guante, pero solamente el receptor y el jugador de primera base pueden usar mascotines.

- a. Ningún tipo de tejido con cordón, malla, u otro dispositivo en el borde superior, entre el pulgar y el cuerpo del guante o mascotín usado por un jugador de primera base o receptor, o guante usado por cualquier fildeador, podrá tener más de 12.7cm (5 pulgadas) de largo.
- b. El guante utilizado por el lanzador puede ser de cualquier combinación de colores, siempre que ninguno de ellos (incluidos los cordones) sea del mismo del mismo color que la bola. El guante usado por cualquier otro jugador, que no sea el lanzador, puede ser de cualquier combinación de colores.**
- c. Guantes con círculos blancos, grises, o amarillos en la parte exterior, que dan la apariencia de una bola, son ilegales para todos los jugadores. (REFIÉRASE AL APENDICE 5 PARA DIBUJO Y ESPECIFICACIONES).

Sec. 5. ZAPATOS – “SHOES”.

Todos los miembros del equipo deben calzar zapatos. Un zapato se considerará oficial si la parte superior está hecha sea de lona o de cuero o materiales similares, **y sea completamente cerrado.**

- a. Las suelas pueden ser o lisas, o tener tacos de goma blanda o dura.
- b. Placas ordinarias de metal para suela y tacón pueden ser usadas si los ganchos de las placas no sobresalen más de 1.9 cm. (3/4 pulg.) desde la suela o el tacón del zapato. Zapatos con ganchos redondos puntiagudos de metal son ilegales.
- c. No se permite en ninguna división a ningún nivel de juego ganchos de plástico duro, de nailon o de poliuretano, similares a una placa de metal para la suela o el tacón;
- d. No se permite zapatos con tacos removibles que se atornillan sobre la suela del zapato, sin embargo se permite zapatos con tacos removibles que se atornillan dentro de la suela del zapato.

DIVISION JUVENIL, LANZAMIENTO MODIFICADO RÁPIDO Y LENTO MIXTO “CO-ED” SOLAMENTE:

No se permite en ninguna división a ningún nivel de juego ganchos de metal.

Efecto: Sección 5: La falta en cumplir con las provisiones de la Sección 5, después de una advertencia del árbitro, resultará en **la expulsión del componente del equipo del partido.**

Sec. 6. IMPLEMENTOS DE PROTECCION – “PROTECTIVE EQUIPMENT”.

- a. CARETAS (FP SOLAMENTE) Todos los receptores “catchers” deben usar careta, protector de garganta y casco protector.

NOTA: Receptores (u otros miembros del equipo defensivo) deben ponerse careta, protector de garganta y casco protector mientras reciben lanzamiento de calentamiento desde la goma del lanzador, o en el área de calentamiento. Si la persona que recibe los lanzamientos de calentamiento no quiere usar la careta, tiene que ser reemplazada por una persona que sí quiera hacerlo de esta manera. Una extensión protectora de alambre fijada a la careta, puede utilizarse en lugar del protector de garganta.

- b. CARETAS –“MASKS” (SP SOLAMENTE). Receptores juveniles deben usar una careta con casco protector. Se recomienda el uso de caretas en Lanzamiento Lento para adultos.

NOTA: (Sec. 6a y 6b) La careta estilo portero de hockey está aprobada para ser utilizada por receptores. (FP SOLAMENTE) Si no hay un protector de garganta consolidado a la careta, el accesorio de garganta debe ser agregado a la careta antes de poder usarse.

c. PROTECCIONES/CARETAS PARA LA CARA – “FACE MASKS”. Cualquier jugador a la defensiva o a la ofensiva puede usar una careta protectora de cara de plástico que está aprobada. Las caretas protectoras de cara que están rajadas o deformadas, o, si el acolchonado se ha deteriorado, o no tienen acolchonado, están prohibidas y deben ser retiradas del juego.

NOTA: Receptores en Lanzamiento Rápido no pueden usar la careta protector de cara de plástico en lugar de la careta normal con protector de garganta.

d. PROTECTORES DE CUERPO (PETOS/PECHERAS) – “BODY PROTECTORS”: Todos los receptores en Lanzamiento Rápido (Adulto y Juvenil) deben usar un protector de cuerpo. Las receptoras pueden usar un protector de cuerpo en Lanzamiento Lento.

e. ESPINILLERAS - “SHIN GUARDS” (FP SOLAMENTE): Los receptores adultos y juveniles deben usar espinilleras **mientras estén en defensa** que den protección a la rótula.

f. CASCOS PROTECTORES – “HELMETS” (FP SOLAMENTE). Cualquier casco protector que esté roto, tenga rajaduras, abolladuras o esté alterado, está prohibido y debe ser retirado del juego.

i) Cualquier jugador a la defensiva puede usar una gorra o un casco protector aprobado de color similar al color de la gorra del uniforme del equipo;

ii) Los cascos protectores son obligatorios a la ofensiva para bateadores, bateadores prevenidos, bateadores-corredores, corredores, y jugadores juveniles (FP y SP) que están de coach en los cajones del coach de primera y tercera base, y representantes juveniles (FP y SP) que participan como "bat boy", o "bat girl" (recoge bates) mientras están en el terreno o en el "dugout".

EFFECT-Sec. 6f-(ii)

1. Fallar en ponerse el casco protector cuando el árbitro así lo ordena, será motivo para declarar out a ese jugador.

EXCEPCIÓN AL EFECTO DE -Sec. 6f-(ii): **1.** Los bateadores prevenidos, jugadores juveniles en el cajón del coach o receptores serán expulsados del partido después de una amonestación.

2. Llevar deliberadamente el casco protector puesto incorrectamente, o quitarse el casco protector intencionalmente durante una jugada con bola viva, excepto en un "home run" bateado por encima de la cerca, y de ser visto esto por el árbitro como un acto intencional, resultará en que el infractor es declarado out inmediatamente. La bola permanece viva.

EXCEPCIÓN-6-f-(ii) 2: Si una bola tirada o bateada hace contacto con el casco que el corredor se quitó intencionalmente, **o un defensor entra en contacto con un casco que el corredor se quitó intencionalmente mientras está intentando hacer una jugada**, la bola se convierte en bola muerta y los corredores tienen que regresar a la última base que ocupaban en el momento de tal contacto.

NOTA: Declarar out a un corredor por quitarse intencionalmente el casco protector, no elimina cualquier situación de out forzado.

3. Si un casco protector es separado accidentalmente de su lugar correspondiente en la persona de un bateador, bateador-corredor o corredor, no hay penalidad y la bola permanece viva.

EXCEPCIÓN-6-F-(ii) 3: Si una bola tirada o bateada golpea el casco protector **caído de forma accidental**, mientras el casco está separado de su lugar correspondiente en la persona del jugador, y éste contacto interfiere con la jugada que se está haciendo, o un jugador a la defensiva hace contacto con el casco mientras el casco está en el suelo y este contacto le impide hacer una jugada, la bola se convierte en bola muerta, el jugador a la ofensiva que tenía el casco puesto será declarado out, así mismo haya anotado y la carrera es anulada.

NOTA: Todos los corredores volverán a la última base que habían tocado en el momento del contacto.

g. PROTECCIONES PARA PIERNA/BRAZO pueden ser usadas por el bateador y el bateador/corredor.

Sec. 7. IMPLEMENTOS DE JUEGO EN EL TERRENO DE JUEGO – “EQUIPMENT ON PLAYING FIELD”

Material deportivo que no es parte de los implementos oficiales del juego, no deben ser dejados sueltos en el campo de juego, ni en territorio fair, ni en territorio foul.

Efecto - Sección 7:

La bola está muerta si hace contacto con material deportivo que no es parte de los útiles oficiales del juego.

- a. Si el material del equipo a la ofensiva causa una bola bloqueada (y crea interferencia), el jugador sobre el que se está jugando es out.
- b. Si no hay una jugada que sea evidente, ningún corredor será declarado out, pero todos los corredores deben regresar a la última base pisada en el momento de la declaración de bola muerta.
- c. Por material deportivo de la defensiva causando una bola bloqueada, a los corredores les es otorgado:
 - i. Una base desde la última base pisada en el momento del lanzamiento en una bola lanzada,
 - ii. Dos bases desde la última base pisada en el momento del tiro en una bola tirada, o
 - iii. Dos bases desde la última base pisada en el momento del lanzamiento en una bola bateada de fair.

Sec. 8. EL UNIFORME – “UNIFORM”:

Todos los jugadores de un equipo usarán uniformes iguales en color, corte y estilo. En la Regla 4, sección 1b se hace referencia al uniforme de los coaches.

EXCEPCION: A jugadores y coaches, por razones religiosas, se les puede permitir sin penalidad usar coberturas de cabeza específicas y atuendos que no cumplen con los requerimientos normales del uniforme.

a. GORRAS – “CAPS”.

1. Las gorras de juego deben ser iguales y son obligatorias para todos los jugadores masculinos y deben ser usadas correctamente;
2. Las gorras, viseras y los cintillos son opcionales para jugadoras, pero pueden ser combinados. Si se usa más de un tipo, todos tienen que ser del mismo color, y cada uno del mismo tipo debe ser del mismo color y estilo. Viseras de plástico o material duro no son permitidas.

EXCEPCION: Si un jugador defensivo elige usar un casco protector aprobado de color similar a la gorra uniforme del equipo, no le será exigido que use una gorra.

b. CAMISETAS INTERIORES (FRANELAS) – “UNDERSHIRTS”: Los jugadores pueden vestir una camiseta interior (franela) uniforme de un solo color (puede ser blanca). No es obligatorio que todos los jugadores usen camiseta interior (franela). Si un jugador lleva una puesta, todas las camisetas (franelas) que se usen, deberán ser iguales. Ningún jugador podrá llevar puesta una camiseta interior (franela) con mangas expuestas a la vista que estén desgarradas, deshilachadas o cortadas en tiras.

NOTA: Un “manguito de calentamiento/compresión” puede ser usado, y será considerado de la misma forma que una camiseta interior (franela). Ambos brazos deberán estar cubiertos, y las mangas deberán ser del mismo color que las camisetas interiores (franelas) que estén usando el resto de jugadores del equipo.

c. PANTALONES/PANTALONES PARA DESLIZARSE – “PANTS/SLIDING PANTS”: Todos los pantalones de los jugadores serán o todos largos o todos cortos en estilo. Los jugadores pueden usar un par de pantalones para deslizarse que sean uniformes de un solo color. No es obligatorio que todos los jugadores usen pantalones para deslizarse, pero si más de un jugador los usa, deben ser iguales en color y estilo a excepción de almohadillas para deslizarse provisionales con broches de presión o ataduras de velcro. Ningún jugador podrá llevar puestos pantalones para deslizarse con perneras que están expuestas a la vista, que estén desgarradas, deshilachadas o cortadas en tiras.

- d. NUMEROS – “NUMBERS”: Un número arábico de color contrastante, de por lo menos 15.2 cm. (6 pulgadas) de altura, debe llevarse en la espalda de todas las camisas del uniforme. Ningún manager, coach, o jugador del mismo equipo pueden usar números idénticos (Los números 1 y 01 son ejemplos de números idénticos). Solamente se usarán números redondos del 01 al 99. A los jugadores que no llevan números no se les permitirá jugar.
- e. NOMBRES – “NAMES”: Nombres individuales pueden ser llevados sobre los números en la espalda de las camisas de los uniformes.
- f. YESOS – “CASTS”: Yesos (terminados en metal u otras sustancias duras) no pueden ser utilizados en un partido.

NOTA: Cualquier metal descubierto (otro que no sea un yeso) puede ser considerado legal, si está cubierto adecuadamente con un material blando, sujetado con cinta adhesiva y es aprobado por el árbitro.

g. ADRONOS DE DISTRACCIÓN: Ningún objeto expuesto, incluyendo joyas, que es considerado por el árbitro como una posible distracción para los jugadores del equipo contrario, puede ser usado o exhibido. El árbitro requerirá que este objeto se retire o sea cubierto. Brazaletes y/o collares de alerta médica, si se considera que pueden ser elementos de distracción, deben estar unidos al cuerpo con cinta adhesiva, de forma que la información de alerta médica se mantenga visible.

EFFECTO – Sec. 8 a-g: Si un jugador se niega a cumplir con las estipulaciones de la Sección 8, entonces ese jugador será retirado del partido.

Sec. 9. TODOS LOS IMPLEMENTOS DE JUEGO – “ALL EQUIPMENT”.

No obstante lo precedente, la ISF se reserva el derecho de negar o retirar la aprobación de cualesquiera útiles del juego que, a determinación exclusiva de la ISF, cambie significativamente el carácter del juego, afecte la seguridad de los participantes o espectadores, o que pueda hacer que el rendimiento del jugador sea más un producto de sus útiles del juego que de su destreza individual.

REGLA 4. COACHES, JUGADORES Y SUSTITUTOS

Sec. 1. COACHES.

- a. El Coach Principal “Head Coach-manager” tiene la responsabilidad de firmar la tarjeta de alineación.
- b. Los coaches deben estar debidamente vestidos, incluyendo vestir un calzado apropiado, o vestidos uniformemente en conjunto, de acuerdo con el color de identificación del equipo. Si un coach lleva una gorra, esta debe estar aprobada. Las gorras son obligatorias para coaches masculinos.
- c. Un coach del equipo a la ofensiva (coach de base) es un miembro elegible del equipo al bate, que se sitúa en el terreno, dentro del cajón del coach.
 1. Se permite dos coaches para dar mensajes de asistencia y dirección a los miembros de su equipo mientras están al bate.
 2. Uno se situará cerca de la primera base y el otro cerca de la tercera base y están obligados a permanecer dentro de los límites de sus respectivos cajones del coach.
EXCEPCION: Un coach puede salirse del cajón del coach para señalar a un corredor que se deslice, avance o regrese a una base, o quitarse del camino de un fildeador, con tal de que no interfiera con la jugada.
 3. Un coach de base puede dirigirse solamente a sus propios miembros de equipo
 4. Un coach puede tener en su posesión en el cajón del coach, un libro de anotación, bolígrafo o lápiz y un marcador (indicador). Estos elementos serán utilizados solamente para propósitos de anotación del partido o de registrar datos.
- d. Un coach/manager del equipo a la defensiva es un miembro elegible del equipo en el terreno, que puede ser, o un coach-no-jugador que permanece en el “dugout”, o un coach-jugador que se sitúa en el terreno. Este coach puede dar asistencia y dirección a su equipo mientras están jugando a la defensiva
- e. Los coaches no pueden usar un lenguaje que vaya en contra de los jugadores, árbitros o espectadores.
- f. Ningún equipo de comunicación es permitido entre:
 1. Los coaches en el terreno
 2. Los coaches y el dugout
 3. Los coaches y cualquier jugador
 4. El área de los espectadores y el terreno, incluyendo el dugout, los coaches y los jugadores.

EFFECTO: Sec. 1b - f: Cualquier infracción resultará en una amonestación por la primera ofensa. Cualquier infracción subsiguiente por un coach/manager del mismo equipo tendrá como resultado la expulsión del Coach Principal “Head Coach”.

Sec. 2. TARJETAS DE ALINEACION Y NOMINAS – “LINE-UP CARDS AND ROSTERS”.

- a. Las tarjetas de alineación oficiales deben ser rellenas y entregadas al anotador oficial, y al árbitro de home, al comienzo de cada partido. El árbitro de home tendrá la tarjeta mientras dure el partido.
 1. El nombre de un jugador no debe estar en la alineación abridora, a menos que el jugador esté presente en el área del equipo y en uniforme.
 2. Todos los **jugadores** disponibles deben estar registrados en el lugar designado por su apellido, nombre de pila y número del uniforme.
 3. Miembros elegibles en la nómina pueden ser agregados a la lista de sustitutos disponibles en cualquier momento durante el partido.
 4. El nombre del coach principal/manager debe estar inscrito en la tarjeta de alineación.
- b. Las nóminas masculinas incluirán solamente jugadores masculinos y las nóminas femeninas incluirán solamente jugadores femeninos.

Sec. 3. JUGADORES – “PLAYERS”:

- a. Un equipo consistirá de jugadores en las siguientes posiciones:

1. Lanzamiento Rápido. Nueve jugadores: lanzador (F1), receptor (F2), primera base (F3), segunda base (F4), tercera base (F5), interbase (F6), exterior izquierdo (F7), exterior central (F8), exterior derecho (F9).
2. Lanzamiento Rápido con un Jugador Designado (DP). Diez jugadores: lo mismo que el Lanzamiento Rápido, más un Jugador Designado.
3. Lanzamiento Lento. Diez jugadores: lanzador (F1), receptor (F2), primera base (F3), segunda base (F4), tercera base (F5), interbase (F6), exterior izquierdo (F7), exterior central (F8), exterior derecho (F9), Exterior central derecho (F10).
4. Lanzamiento Lento con un Jugador Extra. Once jugadores: lo mismo que en Lanzamiento Lento, más un Jugador Extra que batea en el orden al bate.
5. Mixto "Co-ed" lanzamiento lento: Diez jugadores – (cinco hombres y cinco mujeres) con los siguientes requisitos de posicionamiento: dos hombres y dos mujeres, ambos el infield y el outfield, y un hombre y una mujer como lanzador/a o receptor/a.
6. Mixto "Co-ed" lanzamiento lento con Jugador Extra. Doce jugadores – seis hombres y seis mujeres: lo mismo que en Co-ed lanzamiento lento más dos Jugadores Extras que batean en el orden al bate.

NOTA: Los jugadores del equipo en el terreno tienen que situarse en cualquier parte en territorio fair, excepto el receptor, que debe estar en el cajón del receptor, y el lanzador, que tiene que estar en una posición legal de lanzar al inicio de cada lanzamiento, o dentro del círculo del lanzador (FP SOLAMENTE) cuando se pone la bola en juego.

b. Un equipo debe tener la cantidad requerida de jugadores presentes en el área del equipo para empezar o continuar un partido.

EFFECTO: Sec. 3b. El partido es confiscado (Forfeited).

Sec. 4. JUGADORES ABRIDORES – "STARTING PLAYERS".

Un jugador abridor estará oficialmente en el juego cuando la tarjeta de alineación es inspeccionada y aprobada por el árbitro de home y el representante del equipo en la conferencia antes del partido.

- a. Los nombres pueden estar inscritos en la tarjeta de alineación oficial antes de la conferencia.
- b. Sin embargo, en caso de lesión o enfermedad, se pueden hacer cambios con los árbitros durante la conferencia antes del partido. Un sustituto que está registrado puede ocupar el lugar de un jugador cuyo nombre aparece en la alineación de su equipo. Él será considerado entonces el jugador abridor.
- c. El *jugador abridor que ha sido cambiado de esta manera en la conferencia*, puede entrar al juego como un sustituto, en cualquier momento más tarde durante el partido.

Sec. 5. JUGADOR DESIGNADO (FP SOLAMENTE) – "DP" "DESIGNATED PLAYER" (FP ONLY).

- a. Un JUGADOR DESIGNADO, indicado como un "DP" (FP SOLAMENTE) puede ser usado como un bateador por cualquier jugador defensivo, a condición de que esto sea anunciado antes de empezar el partido y su nombre esté inscrito en la tarjeta de alineación, como uno de los nueve bateadores en el orden al bate
- b. El Jugador Designado abridor puede ser sustituido y puede reingresar una vez, con tal que regrese a la posición en el orden al bate que él ocupaba cuando salió del juego.
- c. El nombre del jugador defensivo por el que está bateando el Jugador Designado (que se conoce por el "Jugador Flexible", o, FLEX) será puesto en la décima (10ª) posición en la hoja de alineación.
- d. El jugador abridor inscrito como el Jugador Designado debe permanecer en la misma posición en el orden al bate siempre que esté en el juego.
- e. El Jugador Designado y su sustituto, o reemplazante, nunca pueden jugar a la ofensiva al mismo tiempo.
- f. El Jugador Designado puede ser sustituido en cualquier momento, sea por un bateador, corredor, o, por el FLEX por el que está bateando

NOTA: Cuando el FLEX juega en ataque por el DP, se considera que el DP ha salido del juego y puede reingresar una vez en el mismo puesto en el orden al bate. Este cambio tiene que ser notificado al árbitro principal.

1. Si es reemplazado por el FLEX, esto reduce la cantidad de jugadores de diez a nueve. Si el Jugador Designado no reingresa, el partido puede continuar y terminar legalmente con nueve jugadores.
2. Si el Jugador Designado reingresa, él puede jugar a la ofensiva y a la defensiva (continuando el partido con nueve jugadores), o puede batear en su posición original en el orden al bate, **con el FLEX volviendo a la décima posición en la alineación, y jugando ahora solo en defensa.**

EFFECTO – Sec. 5a-f:

En caso de violación de esta regla se aplican las disposiciones y las sanciones previstas en la Regla 4, Sec. 8. Poner al Jugador Designado en una posición otra que su posición como abridor en el orden al bate es considerado un reingreso ilegal, y resulta en la expulsión tanto del manager/coach (quien su nombre aparece en la tarjeta de alineación) como del Jugador Designado, o su sustituto.

- g. El Jugador Designado puede jugar a la defensiva en cualquier posición. De jugar el Jugador Designado a la defensiva por un jugador que no sea el FLEX, ese jugador seguirá bateando, pero no juega a la defensiva, y NO se considera que ha salido del juego. El jugador por el que el Jugador Designado está jugando defensa es indicado como el Jugador Ofensivo Solamente “OPO”
- h. El Jugador Designado puede jugar a la defensiva por el FLEX y se considera que esa persona ha salido del juego, reduciendo la cantidad de jugadores a nueve.

NOTA: Cuando el Jugador Designado juega en defensa en el puesto del FLEX, se considera que el FLEX ha salido del juego y puede reingresar una vez en la décima posición en el orden al bate o en la posición del DP. Este cambio tiene que ser notificado al árbitro principal.

- i. El FLEX puede ser sustituido en cualquier momento, por un sustituto legal. El FLEX abridor puede reingresar al juego una vez, sea en la décima posición, o en la posición del Jugador Designado en el orden al bate.
 1. Si regresa a la décima posición, jugará otra vez solamente a la defensiva, pero puede jugar en cualquier posición a la defensiva.
 2. Si regresa a la posición del Jugador Designado en el orden al bate, jugará a la ofensiva y a la defensiva, y el partido continuará con nueve jugadores.

EFFECTO – Sec. 5g-i:

En el caso de violación de esta regla se aplicarán las disposiciones y sanciones de la Regla 4, Sec. 8. Poner al FLEX en una posición diferente en el orden al bate, que la del Jugador Designado Abridor, **es un reingreso ilegal** y resulta en la expulsión tanto del manager/coach (quien su nombre aparece en la tarjeta de alineación) como del FLEX, o su sustituto.

Sec. 6. JUGADOR EXTRA – “EXTRA PLAYER” (SP SOLAMENTE).

- a. Un JUGADOR EXTRA indicado como un “EP” es opcional, pero si se usa uno, debe ser anunciado antes de empezar el partido, y el nombre del jugador debe estar registrado en la tarjeta de alineación como uno de los once bateadores en el orden al bate.
- b. Si se usa el Jugador Extra, él debe ser usado durante todo el partido. NOTA: No poder completar el partido con el Jugador Extra resulta en la confiscación del partido.
- c. Si se usa un Jugador Extra, todos los once jugadores deben batear y cualesquier de los diez pueden jugar a la defensiva. Las posiciones defensivas pueden ser cambiadas, pero el orden al bate debe permanecer el mismo.
- d. (MIXTO “CO-ED” SOLAMENTE). Si se usan dos Jugadores Extras, todos los doce jugadores deben batear y cualesquier de los diez jugadores (cinco hombres y cinco mujeres) pueden jugar a la defensiva. Pueden cambiarse las posiciones a la defensiva siempre que se siga el posicionamiento del Mixto “Co-ed”. El orden al bate debe permanecer el mismo durante todo el partido.
- e. El Jugador Extra debe permanecer en la misma posición en el orden al bate durante todo el partido.

f. El Jugador Extra abridor puede reingresar al juego una vez después de haber sido sustituido, siempre y cuando regrese a la posición en el orden al bate que él ocupaba cuando salió del juego, excepto como un Jugador Reemplazante.

EFEECTO – Sec. 6-a-f:

Cuando un equipo infrinja cualquiera de las regulaciones mencionadas arriba, o use un “EP” ilegal, el jugador infractor será expulsado.

Sec. 7. REINGRESO – “RE-ENTRY”.

a. Cualquiera de los jugadores abridores, puede ser sustituido y reingresado una vez, a condición de que dichos jugadores ocupen la misma posición en el orden al bate, cada vez que estén en la alineación.

EXCEPCION: Si el jugador abridor (que actualmente no está en la alineación) es introducido en la alineación como un Jugador Reemplazante.

NOTA: El jugador original y el/los sustituto(s) no puede estar en la alineación al mismo tiempo.

b. Si un manager/coach retira a un sustituto del juego y reingresa al mismo sustituto más tarde en el juego, esto es considerado un reingreso ilegal.

EXCEPCION: Cuando el sustituto es usado como un Jugador Reemplazante.

c. Cuando un jugador abridor reingresa al juego y ocupa una posición diferente en la alineación ofensiva, esto es considerado un reingreso ilegal.

EFEECTO - Sec. 7a-c:

1. Infracción de la regla de reingreso es tratada como una apelación, que puede hacerse en cualquier momento mientras el sustituto ilegal está en el juego.

2. No es necesario que la apelación se haga antes del siguiente lanzamiento; sin embargo, todas las jugadas que fueron hechas mientras el jugador ilegal estuvo en el juego se mantendrán.

3. La sanción por un reingreso ilegal es la expulsión tanto del manager/coach (cuyo nombre aparece en la tarjeta de alineación) como del sustituto ilegal.

NOTA: ***Cada acción que ocurra mientras el jugador objeto del reingreso ilegal esté en el juego, será legislada por la Regla 4, Sección 8 g 4 Efecto 2-4.***

4. El nombre del nuevo manager/coach que asumirá la responsabilidad en el equipo debe ser comunicado al árbitro.

Sec. 8. SUSTITUTOS/JUGADOR ILEGAL – “SUBSTITUTES/ILLEGAL PLAYER”.

Un sustituto puede ocupar el lugar de un jugador cuyo nombre aparece en la alineación de su equipo. Las siguientes normas rigen las sustituciones de jugadores:

a. El coach o el representante del equipo que hace la sustitución debe notificar inmediatamente al árbitro de home en el momento que entra el sustituto. El árbitro de home debe notificar el cambio al anotador. Un sustituto no está oficialmente en el juego hasta que se haya hecho un lanzamiento o una jugada.

1. (FP SOLAMENTE) Si el Jugador Designado reemplaza al FLEX, o, el FLEX reemplaza al Jugador Designado, este cambio debe ser anunciado al árbitro de home. SANCIÓN: Si no es anunciado, esto es tratado de la misma manera como un Sustituto/Jugador Ilegal.

b. Si un sustituto entra al juego sin ser anunciado, y después de que se haya hecho un lanzamiento (legal o ilegal), o, después de se haya hecho una jugada, el jugador será declarado “Jugador Inelegible”, cuando es descubierto. El uso de un sustituto no-anunciado, un sustituto ilegal, un Jugador Reemplazante no-anunciado, o, el regreso no-anunciado de un Jugador Extraído, bajo la Regla del Jugador Reemplazante, es tratado como una apelación por el equipo ofendido y debe ser señalada a la atención del árbitro mientras tal jugador está en el juego. Si el manager del equipo o el jugador infractor, informa al árbitro antes de la apelación del equipo ofendido, no hay infracción, sin considerar cuanto tiempo el jugador o los jugadores estuvo (estuvieron) ilegalmente en el juego. Toda acción previa al descubrimiento es legal. Si el equipo infractor no tiene sustitutos para

reemplazar al jugador declarado “Inelegible” (o si el jugador abridor ha reingresado una vez), el partido es confiscado.

EXCEPCION (8b):

1. Si una sustitución no-anunciada a la ofensiva batea y llega quieto “safe” a la base, y entonces es descubierto y es apelado antes de un lanzamiento al siguiente bateador, o, si al final del partido y antes que los árbitros abandonen el terreno, todos los corredores (incluso el bateador) deben regresar a la base ocupada en el momento del lanzamiento, y el sustituto no-anunciado es declarado Jugador Inelegible y declarado out. Todos los out que ocurran en esta jugada se mantendrán.

2. Si el sustituto es un Jugador Ilegal por razón cualquiera, el sustituto estará sujeto a la sanción por esa infracción.

NOTA: El uso de un sustituto ilegal, un Jugador Reemplazante no-anunciado, o, el regreso no-anunciado de un Jugador Extraído, bajo la Regla del Jugador Reemplazante, es una jugada de apelación que debe ser señalada a la atención del árbitro por el equipo ofendido, mientras el sustituto ilegal, o el jugador que infringe la regla del Jugador Reemplazante, está en el juego.

c. Cualquier jugador puede ser sustituido del juego durante cualquier situación con bola muerta.

d. Si una lesión a un bateador-corredor (o corredor) le impide de avanzar a una base concedida, y la bola está muerta, el bateador-corredor (o corredor) se le puede sustituir. Al sustituto se le permitirá seguir a cualquier base(s) concedida(s). El sustituto debe pisar legalmente cualquier base(s) concedida(s), u omitida(s) que no fue (ron) previamente pisada(s).

e. Un jugador que ha sido sustituido, no participará en el juego otra vez, excepto como un coach.
EXCEPCION: La alineación abridora puede reingresar solamente una vez.

f. Sustituciones múltiples pueden ser hechas por el jugador inscrito en la alineación abridora, pero ningún sustituto puede regresar al juego después de haber sido retirado de la alineación, excepto como un Jugador Reemplazante.

NOTA: Las regulaciones de la Regla 4, sección 8, no se aplicarán en el caso del uso requerido de un Jugador Reemplazante, a menos que tal jugador sea legalmente apelado por omitir en informar al árbitro. (Refiérase a la Regla 4, sección 11).

g. Un Jugador Ilegal es un jugador que asume una posición en la alineación, sea a la ofensiva, o, a la defensiva, que no tiene derecho legal a esa posición. Un jugador no infringirá la regla de sustitución hasta que se haga un lanzamiento, o, una jugada.

EFFECTO – Sec. 8g:

JUGADORES ILEGALES INCLUYEN:

1. LANZADOR ILEGAL – “ILLEGAL PITCHER”: Un lanzador ilegal es un jugador que regresa a lanzar después de haber sido **retirado** de la posición de lanzador por el árbitro. SANCIÓN: Una vez descubierto, el lanzador ilegal será expulsado.

NOTA: Un lanzador, que ha sido retirado **por el árbitro** de la posición de lanzador debido a que el equipo defensivo ha excedido su límite de conferencias cargadas, o, (SP SOLAMENTE) por lanzar con exceso de velocidad, puede **seguir jugando a la ofensiva y en defensa**, pero no como un lanzador.

2. BATEADOR ILEGAL – “ILLEGAL BATTER” (FP SOLAMENTE) Colocar al JUGADOR FLEX en una de las primeras nueve posiciones en el orden al bate por alguien diferente que el Jugador Designado original.

3. CORREDOR ILEGAL- “ILLEGAL RUNNER”: Un Corredor Ilegal ocurre cuando el equipo ofensivo coloca a un jugador que ya está en **el orden al bate** como un corredor por otro corredor.

4. REINGRESO ILEGAL/SUSTITUTO NO-ANUNCIADO. Un reingreso ilegal ocurre:

a. Un jugador abridor regresa al juego por segunda vez, después de haber sido sustituido dos veces.

b. Un jugador abridor regresa al juego, pero no está en su posición inicial en el orden al bate.

EXCEPCION (FP SOLAMENTE): el FLEX puede reingresar al juego en la posición de batear del Jugador Designado, o en su posición #10 original en la alineación.

EFFECTO: Secciones 2 al 4: Cualquier acción que ocurra mientras el Sustituto No-Anunciado/Jugador ilegal esté en el juego se rige como sigue:

OFENSA: Si el Jugador ilegal/Sustituto No-Anunciado es descubierto por la defensa:

- a. Mientras el jugador ilegal está al bate, el Jugador ilegal es declarado Jugador Inelegible, y un sustituto asumirá la cuenta de bolas y strikes. Cualquier avance de los corredores mientras que el Jugador ilegal está al bate, será legal.
- b. Después que el jugador ilegal ha completado un turno al bate, y antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal, antes que el equipo defensivo ha abandonado el terreno, y antes que los árbitros se han marchado del terreno, el jugador ilegal es cantado out y declarado Jugador Inelegible. Cualquier avance de los corredores como resultado de que el Jugador ilegal se convierta en bateador-corredor es anulado. Cualesquier outs adicionales que fueron registrados en esta jugada se mantendrán.
- c. Después que el Jugador ilegal ha completado un turno al bate, y después del siguiente lanzamiento legal o ilegal, o después que la defensa ha abandonado el terreno, el Jugador ilegal es declarado Jugador Inelegible. Si todavía está en base, se pondrá a un sustituto legal en esa base. Cualquier avance de los corredores como resultado de que el Jugador ilegal se convierte en bateador-corredor es legal.
- d. Si el jugador está ilegalmente en el juego como corredor, y esto es señalado a la atención del árbitro antes que el siguiente lanzamiento legal o ilegal ha sido lanzado, o una jugada hecha, esto es una situación que puede ser rectificada.
- e. Si el jugador está ilegalmente en el juego como corredor, y es descubierto después que un lanzamiento legal o ilegal ha sido lanzado, o una jugada hecha, el jugador es declarado Jugador Inelegible y reemplazado en la base. Cualquier avance del corredor (de los corredores) es legal.

EXCEPCIÓN 1e: Cuando el FLEX se encuentra ilegalmente en el juego como corredor, esto se debe considerar como un Reingreso ilegal se aplicarán las sanciones correspondientes.

DEFENSA: Si el Jugador ilegal/Sustituto No-Anunciado es descubierto por la ofensa:

- a. Después que el Jugador ilegal haga una jugada y antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal, antes que el equipo defensivo ha abandonado el terreno, y antes que los árbitros se han marchado del terreno, el Jugador ilegal es declarado Jugador Inelegible, y el equipo a la ofensiva tiene la opción de:
 1. Aceptar el resultado de la jugada, o,
 2. Hacer regresar al último bateador y asumir la cuenta de bolas y strikes que tenía el bateador, antes del descubrimiento del Jugador ilegal. Cada corredor debe regresar a la base ocupada antes de la jugada.
- b. Después de un lanzamiento legal o ilegal al siguiente bateador, el Jugador ilegal es declarado Jugador Inelegible, y todas las jugadas se mantienen.

NOTA: Las regulaciones de la Regla 4, sección 8, no se aplicarán en el caso del uso requerido de un Jugador Reemplazante, a menos que tal jugador es legalmente apelado por falta de ser anunciado al árbitro. (Refiérase a la Regla 4, sección 11).

NOTA 1 – EFECTO Sec. 2-4

Si regresara un Jugador Inelegible al juego, este es declarar un partido confiscado a favor del equipo que no ha cometido falta.

NOTA 2 – EFECTO 2-4

Después que una apelación es admitida por un sustituto no-anunciado o un reingreso ilegal, se considera que el jugador abridor original o su sustituto han salido del juego.

Sec. 9. DISPUTAR DECISIONES DE APRECIACION – “DISPUTED CALLS”.

Cualquier miembro de equipo que disputa cualquier decisión de apreciación de un árbitro constituirá una amonestación “warning” para el equipo. Cualquier ofensa que se repita, resultará en la expulsión del miembro del equipo en cuestión.

Sec. 10. CONDUCTA EN EL DUGOUT – “DUGOUT CONDUCT”.

a. Coaches, jugadores, sustitutos, u otro personal del banco no deben estar fuera del área de dugout designada, excepto cuando es permitido por la regla, o es considerado justificado por el árbitro.

NOTA: Esto incluye a los jugadores que no sean el siguiente bateador (que debe permanecer en el círculo) al comienzo del partido, durante el cambio entre entradas, o cuando un nuevo lanzador está calentando.

b. Está prohibido fumar el área de dugout designada.

EFECTO – Sec. 10: La primera ofensa constituye una amonestación al equipo. Cualquier ofensa repetida resultará en la expulsión de ese miembro del equipo.

Sec. 11. JUGADOR REEMPLAZANTE – “REPLACEMENT PLAYER”.

En el caso de que cualquier jugador esté sangrando durante el partido, ese jugador debe ser retirado del juego si la hemorragia no puede ser detenida dentro de un tiempo razonable, o si su uniforme queda cubierto de sangre. El jugador extraído no regresará al juego hasta que se detenga totalmente la hemorragia, la herida esté limpia y cubierta y, de ser necesario, su uniforme cambiado.

NOTA: Si se requiere un cambio de número, debido a una camisa nueva del uniforme, no habrá ninguna sanción, pero el árbitro debe ser informado del número nuevo.

a. El Jugador Extraído será reemplazado por un Jugador Reemplazante, que puede actuar por el Jugador Extraído por el resto de la entrada en progreso (quiere decir, hasta el fin de la entrada del equipo que batea segundo), y por la siguiente entrada completa.

b. El árbitro DEBE ser informado que un Jugador Reemplazante está entrando al juego.

EFECTO 11a-b:

1. El uso de un Jugador Reemplazante Inelegible será considerado un reingreso ilegal aplicándosele las sanciones pertinentes.

2. La falta de anunciar al árbitro el uso de un Jugador Reemplazante, someterá al jugador, en una apelación legal, a las regulaciones de la Regla del Sustituto No-Anunciado.

c. Al Jugador Reemplazante se le permitirá batear en el turno del Jugador Extraído y fildear por el Jugador Extraído bajo todas las circunstancias que se aplicarían al Jugador Extraído.

d. El Jugador Extraído puede regresar al juego en cualquier momento, durante el periodo de tiempo descrito en el punto (a), sin ser tratado como un sustituto.

e. El árbitro DEBE ser notificado de que el Jugador Extraído está regresando al juego.

EFECTO – Sec. 11d-e:

1. Si el Jugador Extraído no puede regresar al juego después de estar fuera del juego durante el tiempo descrito en el punto (a), el Jugador Reemplazante deberá ser tratado como un sustituto de acuerdo con las regulaciones de la Regla de Sustitución.

2. Si el Jugador Reemplazante es un jugador que ha estado previamente en el juego, entonces debe ser cambiado por un sustituto legal que aún no ha estado en el juego.

3. Si el equipo no tiene un sustituto legal disponible, el partido será confiscado.

4. La falta de anunciar al árbitro del regreso del Jugador Extraído, someterá al jugador, en una apelación legal, a las regulaciones de la Regla del Sustituto No-Anunciado.

f. El Jugador Extraído puede subsiguientemente reingresar al juego, después de la expiración del tiempo descrito en el punto (a), sujeto a las regulaciones de la Regla de Reingreso.

- g. (Mixto “Co-Ed” SP SOLAMENTE) Cuando se usa un Jugador Reemplazante, el jugador debe ser del mismo sexo del jugador lesionado y que está sangrando.
- h. El uso de un Jugador Reemplazante no está sujeto a las regulaciones de la Regla de Sustitución (excepto cuando no es anunciado al árbitro), con tal que el Jugador Extraído regrese al juego dentro del tiempo permitido.

Sec. 12. CORREDOR TEMPORAL. (FP SOLAMENTE) – TEMPORARY RUNNER (FP ONLY).

Es legal utilizar un corredor temporal por el receptor que figura como tal en el final de la media entrada anterior, que se encuentra en bases con dos (2) eliminados. Se aplican las siguientes disposiciones:

- a) *Es opcional para el equipo a la ofensiva.*
- b) *El Corredor Temporal se puede usar en cualquier momento desde que haya dos eliminados.*
- c) *El Corredor Temporal tiene que ser el jugador programado para batear último y que no está en bases en el momento de optar por esta opción.*

NOTA: *Si un jugador incorrecto es usado como Corredor Temporal, el error será corregido sin que haya sanción.*

Sec. 13. VIOLACIONES Y SANCIONES.

- a. *Los componentes de un equipo no harán observaciones denigrantes o insultantes a, o acerca de, jugadores oponentes, oficiales o espectadores, o cometer otros actos que podrían ser considerados conducta antideportiva.*
- b. *La sanción en caso de violación por parte de cualquier componente de un equipo es:*
 - 1. *Por la primera ofensa, el infractor recibirá una amonestación “warning”.*
 - 2. *Por la segunda ofensa, o por la primera si el árbitro la considera suficientemente grave, el infractor será expulsado.*

NOTA: *En el caso de que la persona expulsada sea el Manager, éste deberá indicar al árbitro qué persona asumirá el papel de Manager para el resto del partido.*

- c. *Un componente del equipo que sea EXPULSADO del juego, debe dirigirse directamente al vestuario para el resto del partido, o irse del campo (instalación).*
- d. *Si una persona expulsada no deja el partido inmediatamente, traerá como consecuencia que su equipo pierda el partido por forfeit.*
- e. *Un árbitro puede tomar medidas contra el miembro de un equipo por conducta ofensiva, por lenguaje inapropiado, o comportamiento intimidatorio en cualquier momento una vez que el partido haya comenzado. En este caso el responsable de tal comportamiento será juzgado por la organización bajo la cual se está jugando el partido o torneo.*

REGLA 5. EL JUEGO – “THE GAME”

Sec.1. ELECCIÓN DEL TURNO AL BATE – “CHOICE OF TURN AT BAT”.

La elección de quien bateará de primero o de último en la entrada, deberá ser decidido por medio del lanzamiento de una moneda al aire, a menos que esté establecido de otra manera en las reglas de la federación, bajo la cual se están jugando los partidos.

Sec. 2. CONDICIÓN DEL TERRENO – “FITNESS OF GROUND”.

La condición del terreno para un partido será determinada exclusivamente por el árbitro de home.

Sec. 3. PARTIDO REGLAMENTARIO – “REGULATION GAME”.

Un partido reglamentario constará de siete entradas.

- a. No es necesario jugar siete entradas completas, si el equipo segundo al bate anota más carreras en seis entradas o antes del tercer out en la segunda parte de la séptima entrada.
- b. Un partido que está empatado al final de siete entradas, debe ser continuado jugando entradas adicionales, o hasta que uno de los equipos anote más carreras que el otro al final de una entrada completa, o hasta que el equipo segundo al bate ha anotado más carreras en su mitad de la entrada, antes de que le hagan el tercer out.
- c. Un partido declarado terminado por el árbitro será terminado, si se han jugado cinco o más entradas completas, o si el equipo segundo al bate ha anotado más carreras de las que ha anotado el otro equipo en cinco o más entradas. El árbitro está facultado para terminar un partido en cualquier momento debido a la oscuridad, lluvia, fuego, pánico, u otra causa, que ponga en peligro a los espectadores o jugadores.
- d. Se declarará un partido reglamentario empatado, si la anotación es igual cuando el partido es terminado al final de cinco o más entradas completas, o si el equipo segundo al bate ha igualado la anotación del primer equipo al bate en la entrada incompleta.
- e. Estas estipulaciones no se aplican en el caso de acciones por parte de los jugadores o espectadores que pudieran dar motivo a la confiscación del partido. El árbitro de home puede confiscar el partido si cualquier árbitro es atacado físicamente por cualquier miembro del equipo o espectador.
- f. Un partido confiscado será declarado por el árbitro de home en favor del equipo que no ha cometido falta, en los siguientes casos:
 1. Si un equipo falla en presentarse en el terreno de juego, o estando en el terreno de juego se niega a comenzar un partido en la hora programada, o dentro del tiempo estipulado para la confiscación del partido, por la organización en la que el equipo está jugando.
 2. Si, después que el partido ha comenzado, uno de los dos equipos se niega a continuar jugando, a menos que el partido haya sido suspendido o terminado por el árbitro.
 3. Si, después que el partido haya sido suspendido por el árbitro, uno de los equipos falla en reanudar el partido dentro de los dos minutos después que el árbitro ha cantado “play”.
 4. Si un equipo emplea tácticas dirigidas a demorar o acelerar el partido.
 5. Si, después de una amonestación del árbitro, cualquiera de las reglas del juego son infringidas intencionalmente
EXCEPCIÓN: Si el lanzador continúa cometiendo repetidas infracciones de la regla del lanzamiento, debe ser removido de la posición de lanzar para el resto del partido.
 6. Si la orden de retirar o expulsar a un jugador, o cualquier persona autorizada para sentarse en el banco del equipo, no es obedecida dentro de un minuto.
 7. Si, por retiro o expulsión de jugadores del partido por el árbitro por cualquier motivo, quedan menos de 9 jugadores (FP SOLAMENTE), 10 jugadores (FP SOLAMENTE CON JUGADOR DESIGNADO), 10 jugadores (SP SOLAMENTE) o 11 jugadores (SP SOLAMENTE CON JUGADOR EXTRA) en cualquiera de los dos equipos.

8. Si, un jugador que ha sido declarado inelegible reingresa al juego y se ha hecho un lanzamiento.
 9. Si un jugador/coach/manager expulsado es descubierto participando otra vez en el partido.
- g. Un partido que:
1. No es considerado partido reglamentario, o
 2. Es un partido reglamentario empatado, y debe jugarse de nuevo desde el principio. Las alineaciones originales pueden ser cambiadas cuando el partido se juega de nuevo.

Sec. 4. EL GANADOR DEL PARTIDO – “WINNER OF GAME”.

El ganador del partido será el equipo que anota más carreras en un partido reglamentario.

- a. El resultado de un partido reglamentario será la anotación final de la última entrada completa, a menos que el segundo al bate haya anotado más carreras que el equipo primero al bate en la entrada incompleta.
- b. El resultado de un partido reglamentario empatado será la anotación empatada cuando el partido fue terminado. Un partido reglamentario empatado debe jugarse de nuevo desde el principio.
- c. El resultado de un partido confiscado será 7-0 a favor del equipo que no tiene culpa.

Sec. 5. LA REGLA DE VENTAJAS DE CARRERAS – “RUN AHEAD RULE”.

- a. La regla de la ventaja de carreras debe usarse en todos los torneos y campeonatos.
 1. (FP SOLAMENTE), Quince (15) carreras después de tres (3) entradas; diez (10) carreras después de cuatro (4) y siete (7) carreras después de cinco (5) entradas.
 2. (SP SOLAMENTE) Veinte (20) carreras después de cuatro (4) entradas o quince (15) carreras después de cinco (5) entradas.
- b. Se deben jugar entradas completas, a menos que el equipo segundo al bate anote la cantidad requerida de carreras de ventaja mientras está al bate. Cuando el equipo primero al bate alcance la cantidad requerida de carreras de ventaja en la parte alta de la entrada, el equipo segundo al bate debe tener su oportunidad de batear en la parte baja de la entrada.

Sec. 6. DESEMPATE (MUERTE SÚBITA) – “TIE-BREAK”.

Empezando en la parte alta de la octava (8ª) entrada, y en cada media entrada siguiente, el equipo a la ofensiva comenzará su turno al bate con el jugador que está programado para batear de noveno (9º en FP), décimo (10º en SP, decimoprimeros en SP con un JUGADOR EXTRA, o decimosegundo en Mixto “Co-ed” SP con JUGADORES EXTRAS), en esa respectiva media entrada, siendo colocado en segunda base. El jugador que está corriendo, puede ser sustituido de acuerdo con las reglas de sustitución.

NOTA: Si un corredor incorrecto que está en la alineación es colocado en segunda base, este error puede ser corregido tan pronto como esto sea advertido. No hay sanción.

Sec. 7. ANOTACIÓN DE CARRERAS. – “SCORING OF RUNS”.

- a. Se anotará una carrera cada vez que un corredor legalmente pise la primera, segunda, tercera base y el home antes del tercer out de la entrada.

EXCEPCIÓN: Cuando se usa la Regla del Desempate, no es necesario que el corredor que empieza en segunda base tenga que pisar la primera base para que una carrera legal pueda ser anotada.
- b. No se anotará carrera si el tercer y/o último out de la entrada es el resultado de que:
 1. El bateador-corredor es puesto out antes de pisar legalmente la 1ra base;
 2. Un corredor forzado es out (incluyendo en una jugada de apelación) debido a que el bateador se convierte en corredor;
 3. (FP SOLAMENTE) El corredor omite en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho hasta que se haga un lanzamiento.
 4. (SP SOLAMENTE) Un corredor omite en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho hasta que un lanzamiento es bateado o llega a home.

5. Un corredor precedente es declarado out.
- c. Pueden hacerse apelaciones para eliminaciones posteriores después del tercer out para eliminar una carrera (carreras)

Sec. 8. CONFERENCIAS CARGADAS – “CHARGED CONFERENCES”.

- a. Conferencias ofensivas. Habrá solamente una conferencia ofensiva cargada en una entrada.

NOTA:

1. Esto incluye el bateador, el corredor, el bateador-prevenido y los coaches entre sí.
2. No es una conferencia cargada cuando el lanzador se está poniendo una chaqueta de calentamiento mientras está en base, o si la ofensiva conferencia mientras que el equipo a la defensiva está conferenciando, siempre y cuando la ofensiva está lista para jugar cuando lo está la defensiva.
3. Los árbitros no deben permitir más de una conferencia ofensiva por entrada.
EFECTO – Sec. 8ª. Una segunda conferencia cargada, resultará en la expulsión del manager o coach que insiste en otra conferencia cargada.

- b. Conferencias defensivas. Habrá solamente tres conferencias defensivas cargadas en un partido de siete entradas. Por cada entrada más allá de siete, habrá una conferencia cargada por entrada.

NOTA:

1. Una conferencia incluye a jugadores en el terreno que abandonan su posición y que van al dugout para recibir instrucciones, indiferente si se ha solicitado “Tiempo” o no.
2. Si un manager/coach anuncia un cambio de lanzador al árbitro de home, ya sea antes o después de comunicarse con el lanzador, esto no es considerado una conferencia cargada.
3. La conferencia termina cuando el manager/coach cruza la línea de foul regresando al dugout.
4. Las conferencias son acumulativas y no empiezan de nuevo con un nuevo lanzador que entra al juego.
5. Si no se hace uso de las tres conferencias en las primeras siete entradas, estas caducan (se pierden) y entonces el equipo debe seguir la regla de una conferencia por entrada extra.
6. No es una conferencia cargada para la defensa si:
 - a) La defensa conferencia durante una conferencia cargada a la ofensiva, con tal de que la defensa esté lista para jugar cuando lo esté la ofensiva.
 - b) La defensa grita instrucciones desde el dugout.
 - c) Un manager-jugador conferencia con cualquier jugador defensivo. Sin embargo, un árbitro debe controlar las reuniones entre un manager-jugador y un lanzador, dando primero una advertencia y después expulsando al manager-jugador.

EFECTO: Sec. 8b: la cuarta, y cada conferencia cargada adicional en un juego de siete entradas, o por cualquier conferencia cargada en exceso de una por entrada en un juego de entradas extras, resultará en el que el lanzador, que es lanzador presente en la alineación en el momento de la visita en exceso, sea declarado un Lanzador Ilegal que no puede volver a lanzar por el resto del partido.

NOTA: Un lanzador declarado ilegal puede jugar en otra posición a la defensiva, pero no podrá lanzar de nuevo.

- c. No se cargarán conferencias si estas suceden en cualquier momento en el que el árbitro haya suspendido el juego.

REGLA 6. REGULACIONES EN EL LANZAMIENTO (Lanzamiento Rápido Solamente)

N.B. El efecto para todas las secciones, de la 1 a la 7 se encuentran al final de la Sección 7.

Sec. 1. PRELIMINARES – “PRELIMINARIES”.

Antes de comenzar la entrega (lanzamiento), el lanzador:

- a. No podrá asumir la posición de lanzar sobre o cerca de la goma del lanzador sin tener la bola en su poder.
- b. No se considerará en posición de lanzar a menos que el receptor esté en posición de recibir el lanzamiento.
- c. Debe tener ambos pies sobre el suelo dentro de una distancia de 61 cm (24 pulgadas) de la goma del lanzador. Las caderas deben estar en línea con la primera y tercera base y ambos pies deben estar en contacto con la goma del lanzador.
- d. Debe, mientras está sobre la goma y con la bola, ya sea en el guante o en la mano de lanzar, tomar la seña, o dar la impresión que está tomando la seña, con las manos separadas.
- e. Debe, después de tomar la seña, llevar todo su cuerpo a una pausa total y completa con la bola sostenida en la mano o el guante, con ambas manos unidas enfrente del cuerpo. Esta posición debe mantenerse por no menos de dos (2) segundos y no más de cinco (5) segundos antes de soltar la bola. NOTA: Sostener la bola en ambas manos al lado del cuerpo es considerado como enfrente del cuerpo.

Sec. 2. EMPEZANDO EL LANZAMIENTO – “STARTING THE PITCH”.

El lanzamiento empieza cuando una mano es quitada de la bola o el lanzador hace cualquier movimiento que es parte de su movimiento de lanzar “wind up”.

Sec. 3. LANZAMIENTO LEGAL – “LEGAL DELIVERY”.

- a. El lanzador no debe hacer ningún movimiento de lanzar sin inmediatamente lanzar la bola al bateador.
- b. El lanzador no debe usar un movimiento de lanzar en el cual, después de tener la bola en ambas manos en posición de lanzar, quita una mano de la bola, hace un movimiento de abanico “swing” hacia atrás y hacia delante y vuelve a poner la bola en ambas manos enfrente del cuerpo.
- c. El lanzador no usará un movimiento para lanzar “wind up”, en donde hay una pausa o retroceso del movimiento hacia delante.
- d. El lanzador no debe hacer dos vueltas del brazo en el lanzamiento de molinete “windmill”. Sin embargo, puede dejar caer el brazo hacia el lado y hacia atrás, antes de comenzar el lanzamiento de molinete. Esto permite que el brazo pase dos veces por la cadera.
- e. El lanzamiento debe ser un movimiento por debajo del brazo, con la mano debajo de la cadera y la muñeca no más apartada del cuerpo que el codo.
- f. El soltar la bola seguido por el movimiento continuo de la mano y la muñeca debe ser hacia delante pasando por la línea recta del cuerpo.
- g. Ambos pies deben permanecer en contacto con la goma del lanzador antes del comienzo del lanzamiento.
- h. El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma del lanzador en todo momento antes del arrastre, brinco o salto.
- i. En el acto de soltar la bola, el lanzador puede dar un paso con el pie delantero (no pivote), de forma simultánea con el lanzamiento de la bola. El paso debe ser hacia delante en dirección al bateador y dentro de la proyección hacia delante de la anchura de 61 cm (24 pulgadas) de la goma del lanzador. NOTA: (h-i) No es dar un paso, si el lanzador desliza **cualquiera de sus pies** a lo largo de la goma del lanzador, con tal que el contacto se mantenga con la goma y no haya movimiento **hacia fuera** de la

goma del lanzador. Levantar el pie de pivote de la goma del lanzador y regresarlo a la goma creando un movimiento oscilante (de sube y baja), es un acto ilegal.

- j. El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma del lanzador, o puede impulsarse y arrastrarse fuera de la goma del lanzador, o puede estar en el aire antes de que el pie con el que se da el paso (pie no pivote) toque el suelo.

Nota: El lanzador puede brincar desde la goma del lanzador, aterrizar y, con un movimiento continuo, soltar la bola a home. El pie pivote puede empujarse y/o seguir a través de su continua acción. Esto no es considerado un Salto de Cuervo “Crow Hop”.

- k. Es legal arrastrar, brincar o saltar y luego aterrizar para hacer el lanzamiento siempre que el empuje original se haga desde la goma del lanzador. No es legal dar un paso con el pie pivote y después arrastrar, brincar, saltar antes de lanzar.

l. Cuando el lanzador se impulsa desde la goma del lanzador, el movimiento del brazo de lanzamiento debe ser continuo.

- m. El lanzador no debe impulsarse desde un lugar que no sea la goma del lanzador antes de separar sus manos.

n. El lanzador no debe continuar el movimiento de lanzamiento después de soltar la bola.

o. El lanzador no deberá intencionalmente dejar caer, rodar o rebotar la bola con el fin de prevenir que el bateador golpee la bola.

p. El lanzador tiene veinte (20) segundos para efectuar el siguiente lanzamiento después de recibir la bola, o después de que el árbitro indique “play ball”.

EFEECTO – 3n: Se concederá una bola adicional al bateador.

Sec. 4. POSICIÓN DEFENSIVA – “DEFENSIVE POSITIONING”.

a. El lanzador no debe lanzar, a menos que todos los jugadores defensivos, excepto el receptor que tiene que estar en el cajón del receptor, estén ubicados en territorio fair.

b. Un defensor no debe asumir una posición en la línea de vista del bateador o, con intención antideportiva adrede, comportarse de una manera para distraer al bateador.

NOTA: No es necesario que se haga un lanzamiento. El jugador infractor será expulsado del juego.

c. Con un corredor en tercera base tratando de anotar por medio de un “squeeze play” o robo de base, ningún jugador defensivo puede:

1. Posicionarse sobre, o enfrente del home sin la bola, o
2. Tocar al bateador o al bate.

EFEECTO c: SANCIÓN: La bola está muerta. Al bateador se le concederá la primera base por la obstrucción y todos los corredores avanzarán una base por el lanzamiento ilegal.

Sec. 5. SUSTANCIA EXTRAÑA – “FOREIGN SUBSTANCE”.

a. A ningún miembro del equipo defensivo, en ningún momento durante el partido, le será permitido aplicar cualquier sustancia extraña sobre la bola. Un lanzador que aplica saliva sobre los dedos debe secarlos antes de hacer contacto con la bola.

NOTA: Si cualquier miembro del equipo a la defensa continúa aplicando una sustancia extraña sobre la bola, el lanzador será expulsado del juego.

b. Bajo la supervisión y control del árbitro, resina en polvo puede ser usada para secarse las manos y debe ser colocada en el suelo detrás de la goma del lanzador y dentro del círculo de lanzamiento, cuando no se esté usando.

c. Paños manufacturados aprobados que están impregnados con resina están permitidos para secarse la mano y deben ser colocados en el bolsillo trasero o en el cinturón.

d. Aplicar resina a la bola, o en el guante y luego colocar la bola en el guante, es un acto ilegal.

e. El lanzador no debe usar cinta adhesiva en sus dedos, o banda para el sudor, brazaletes, u otros objetos de tipo similar en la muñeca o antebrazo del brazo de lanzar.

NOTA: Si un lanzador necesita usar una banda para el sudor sobre el brazo de lanzar, como resultado de una lesión, ambos brazos deberán estar cubiertos por una camiseta.

Sec. 6. EL RECEPTOR – “THE CATCHER”.

- a. Debe permanecer dentro de las líneas del cajón del receptor hasta que se suelte el lanzamiento.
- b. Debe devolver la bola directamente al lanzador después de cada lanzamiento, incluso después de una bola de foul.

NOTA: Una bola adicional será concedida al bateador.

EXCEPCIÓN: Esto no se aplica:

1. Después de un ponche “strike out”, o
2. Cuando el bateador se convierte en bateador-corredor, o
3. Cuando hay corredores en base, o
4. Cuando un batazo de foul es fildeado cerca de la línea de foul y el receptor tira a cualquier base para un posible out, o
5. Cuando en un tercer strike caído ante una posible consulta de “check swing”, el receptor tira a primera base para eliminar al bateador-corredor.

Sec. 7. TIRANDO A UNA BASE – “THROWING TO A BASE”.

El lanzador, después de haber asumido la posición de lanzar, no debe tirar a una base durante una bola viva mientras que su pie está en contacto con la goma del lanzador. Si el tiro desde la goma del lanzador ocurre durante una apelación con bola viva, la apelación es anulada.

NOTA: El lanzador puede salir de la goma de lanzar, dando un paso hacia atrás fuera de la goma de lanzar antes de separar las manos. Dar un paso hacia delante o hacia los lados constituye un lanzamiento ilegal.

LO SIGUIENTE ES EL EFECTO PARA TODAS LAS SECCIONES DE LA PARTE SUPERIOR DE LA 1 A LA 7:

EFECTO – Secciones 1 – 7:

Cualquier infracción de las secciones 1 a 7 es un Lanzamiento Ilegal. (EXCEPCIÓN: Regla 6, Sec. 3n, Sec. 4c y Sec. 6b)

1. El árbitro señalará una bola muerta demorada y cantará un lanzamiento ilegal.
2. Si el lanzamiento ilegal no es bateado:
 - a. Una bola extra será concedida al bateador (primera base si es la cuarta bola), y
 - b. Los corredores avanzarán una base.

EXCEPCIÓN: Si un corredor avanza legalmente sobre el lanzamiento ilegal (pasbol o un mal tiro hecho por el receptor), cualquier base extra obtenida debe ser mantenida. Si el corredor es puesto out después de avanzar una base, ese corredor será eliminado.

3. Si el lanzamiento ilegal es bateado, el manager del equipo ofensivo tiene la opción de aceptar:
 - a. La concesión del lanzamiento ilegal, o
 - b. El resultado de la jugada.

EXCEPCIÓN: Si el bateador-corredor llega a primera base debido a un hit, y si el resto de corredores han avanzado por lo menos una base en la jugada, el lanzamiento ilegal es anulado. Todas las acciones como resultado de la jugada se mantienen y no es dada opción.

4. Si se le hace swing al lanzamiento ilegal, falla en batear el lanzamiento y el receptor deja caer el tercer strike, pero tira a primera base y pone out al corredor, y los otros corredores avanzan por lo menos una base, el manager del equipo ofensivo tiene la opción de aceptar (a) la concesión por el lanzamiento ilegal, o, (b) el resultado de la jugada.

EXCEPCIÓN: Si el bateador-corredor llega a primera base debido a que el receptor deja caer el tercer strike, y si el resto de corredores avanzan por lo menos una base en la jugada, el

lanzamiento ilegal es anulado. Todas las acciones como resultado de la jugada se mantienen y no se da opción.

5. Si el manager no acepta el resultado de la jugada, el lanzamiento ilegal será impuesto concediéndole una bola al bateador (primera base si es la cuarta bola) y una base a todos los corredores. La bola está muerta.

6. Cuando un lanzamiento ilegal golpea al bateador, la bola es muerta, al bateador se le concede la primera base y todos los corredores avanzarán una base. No se dará opción.

Sec. 8. BASE POR BOLAS INTENCIONAL – “INTENTIONAL BASE ON BALLS”.

Si el equipo a la defensiva desea que una base por bolas intencionalmente sea concedida al bateador, cualquiera de ellos, el lanzador, receptor o coach pueden hacer esto notificándolo al árbitro de home, que debe conceder la primera base al bateador. Esta notificación al árbitro será considerada un lanzamiento. La bola es muerta.

NOTA: La notificación puede hacerse en cualquier momento antes que el bateador comience o termine su turno al bate a pesar de la cuenta de bolas y strikes. La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar a menos que estén forzados a ello.

Sec. 9. LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO – “WARM-UP PITCHES”.

a. Al comienzo de la primera entrada para ambos equipos, o cuando un lanzador releva a otro, no se podrá usar más de un minuto, para hacer no más de cinco lanzamientos al receptor o a otro miembro del equipo. Al comienzo de cada media entrada (después de la primera entrada), *el lanzador de la entrada previa tiene un (1) minuto para tirar hasta tres (3) lanzamientos de calentamiento. Si ha pasado un minuto o está cerca de pasar, el árbitro deberá restringir al lanzador a un (1) lanzamiento de calentamiento.*

Nota: Cuando el receptor estuvo en base, a la base o en el círculo de espera, y otro jugador defensivo no es usado como receptor de calentamiento, el lanzador deberá estar limitado a un (1) lanzamiento de calentamiento.

EXCEPCIÓN 1: Un nuevo lanzador deberá tener un minuto para tirar hasta cinco (5) lanzamientos de calentamiento.

EXCEPCIÓN 2: Esto no se aplicará, si el árbitro demora el comienzo, o la reanudación del partido debido a sustitución, conferencia, lesiones, etc.

EFEECTO – Sec. 9a:

Por lanzamientos de calentamiento en exceso, el lanzador será penalizado concediéndole una bola al bateador, por cada lanzamiento extra hecho.

b. El juego estará suspendido durante este tiempo.

c. Un lanzador que regresa a lanzar en la misma media entrada, no tendrá derecho a lanzamientos de calentamiento.

EFEECTO – Sec. 9c: Se le concederá una bola al bateador por cada lanzamiento hecho.

d. No hay límite en cuanto a la cantidad de veces que un jugador puede regresar a la posición de lanzador, con tal que no:

1. Haya salido del orden al bate, o,
2. Haya sido declarado un Lanzador Ilegal por el árbitro.

Sec. 10. LANZAMIENTO NULO – “NO PITCH”.

Se declarará lanzamiento nulo cuando:

a. El lanzador lanza durante una suspensión del juego.

b. El lanzador intenta un lanzamiento apresurado:

1. Antes que el bateador haya asumido su posición, o,
2. Cuando el bateador está fuera de equilibrio a consecuencia de un lanzamiento anterior.

- c. Un corredor es declarado out por abandonar una base antes de que el lanzador suelte el lanzamiento.
- d. El lanzador lanza antes que un corredor ha repisado su base después que ha sido declarado una bola de foul y la bola está muerta.
- e. Un jugador, manager o coach:
 - 1. Solicita "Tiempo", o,
 - 2. Emplea cualquier otra palabra o frase, o
 - 3. Comete cualquier otro acto mientras la bola está viva y en juego, con el propósito evidente de hacer que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal.

NOTA: Se dará una amonestación al equipo infractor y una repetición de este tipo de acto por parte de cualquier miembro del equipo amonestado, tendrá como resultado que el infractor sea expulsado del juego.

EFFECTO – Sec. 10 a-e:

La bola está muerta y toda acción subsiguiente a ese lanzamiento es anulada.

Sec. 11. BOLA CAÍDA – "DROPPED BALL".

Si la bola resbala de la mano del lanzador durante su lanzamiento:

- 1. Una bola es declarada para el bateador, y,
- 2. La bola permanecerá en juego, y,
- 3. Los corredores pueden avanzar a su propio riesgo.

Sec. 12. LANZADOR ILEGAL – "ILEGAL PITCHER".

Un lanzador, que ha sido declarado Lanzador Ilegal a consecuencia de que el equipo excedió el límite de conferencias cargadas, no puede regresar a la posición de lanzador en momento alguno por el resto del partido.

EFFECTO – Sec. 12:

Si el Lanzador Ilegal ha regresado al juego y ha hecho un lanzamiento, se legal o ilegal, él es expulsado del juego. Si es descubierto antes del siguiente lanzamiento, el manager del equipo ofensivo tiene la opción de:

- 1. Aceptar el resultado de la jugada, o,
- 2. Hacer que se anule la jugada, con los corredores regresando a la última base que ocupaban en el momento de la jugada.

EXCEPCIÓN al EFFECTO Sec. 12 (2): Si la jugada fue el resultado de la terminación del turno al bate del bateador, y la opción tomada es anular la jugada, ese bateador reanudará su turno al bate, asumiendo la cuenta de bolas y strikes que tenía antes de completar su turno al bate y los corredores son devueltos a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento.

REGLA 6. REGULACIONES EN EL LANZAMIENTO (Lanzamiento Modificado Solamente)

N.B. El efecto para todas las secciones, de la 1 a la 7 se encuentran al final de la Sección 7.

Sec. 1. PRELIMINARES – “PRELIMINARIES”.

Antes de comenzar la entrega (lanzamiento), el lanzador:

- a. No podrá asumir la posición de lanzar sobre o cerca de la goma del lanzador sin tener la bola en su poder.
- b. No se considerará en posición de lanzar a menos que el receptor esté en posición de recibir el lanzamiento.
- c. Debe tener ambos pies sobre el suelo dentro de una distancia de 61 cm (24 pulgadas) de la goma del lanzador. Las caderas deben estar en línea con la primera y tercera base y ambos pies deben estar en contacto con la goma del lanzador.
- d. Debe, mientras está sobre la goma y con la bola, ya sea en el guante o en la mano de lanzar, tomar la seña, o dar la impresión que está tomando la seña, con las manos separadas.
- e. Debe, después de tomar la seña, llevar todo su cuerpo a una pausa total y completa con la bola sostenida en la mano o el guante, con ambas manos unidas enfrente del cuerpo. Esta posición debe mantenerse por no menos de dos (2) segundos y no más de cinco (10) segundos antes de soltar la bola.

Sec. 2. EMPEZANDO EL LANZAMIENTO – “STARTING THE PITCH”.

El lanzamiento empieza cuando una mano es quitada de la bola.

Sec. 3. LANZAMIENTO LEGAL – “LEGAL DELIVERY”.

- a. El lanzador no debe hacer ningún movimiento de lanzar sin inmediatamente lanzar la bola al bateador.
- b. El lanzador no debe usar un movimiento de lanzar en el cual, después de tener la bola en ambas manos en posición de lanzar, quita una mano de la bola, hace un movimiento de abanico “swing” hacia atrás y hacia delante y vuelve a poner la bola en ambas manos enfrente del cuerpo.
- c. El lanzador no usará un movimiento para lanzar “wind up”, en donde hay una pausa o retroceso del movimiento hacia delante.
- d. El lanzador puede llevar la bola detrás de su espalda en el movimiento hacia atrás.
- e. El lanzamiento no debe usar un lanzamiento tipo molinete o látigo, o dar una vuelta completa del brazo.
- f. El soltar la bola seguido por el movimiento continuo de la mano y la muñeca debe ser hacia delante pasando por la línea recta del cuerpo.
- g. El lanzamiento debe ser un movimiento solapado con la mano por debajo de la cadera, y la palma de la mano debe estar apuntando hacia abajo.
- h. En el movimiento hacia delante del brazo de lanzar:
 1. El codo debe estar bloqueado en el momento de soltar la bola, y
 2. Los hombros y la cadera de impulso deben estar cuadrados con el home cuando la bola es lanzada.
- i. El lanzamiento de la bola debe hacerse en el primer movimiento hacia delante del brazo de lanzar y debe pasar por la cadera. La acción de soltar la bola en el lanzamiento debe tener un movimiento hacia delante completo y parejo, sin una pausa abrupta del brazo junto a la cadera.
- j. Ambos pies deben permanecer todo el tiempo en contacto con la goma del lanzador antes de dar el paso hacia delante.
- k. En el acto del lanzamiento de la bola, el lanzador debe dar un paso simultáneo en el momento de soltar la bola. El paso debe ser hacia delante, en dirección al bateador y dentro de la proyección de la

anchura de la goma de lanzar, 61.0 cm (24 pulgadas). El pie con el que da el paso debe estar apuntando hacia el home y no debe tocar el suelo en frente de, o, cruzar sobre una línea recta entre el pie pivote y el home.

NOTA: No es dar un paso si el lanzador desliza su pie a través de la goma de lanzador, con tal que mantenga el contacto con dicha goma. Levantar el pie de pivote de la goma del lanzador y devolverlo a la goma creando un movimiento de balanceo, es un acto ilegal.

- l. Impulsarse con el pie pivote desde otro sitio que no sea la goma de lanzar antes que el pie con el que da el paso se haya quitado de la goma, es considerado un “salto del cuervo” y es ilegal.
- m. El lanzador no debe continuar con su movimiento de lanzar “windup” después de soltar la bola.
- n. El lanzador no debe dejar caer la bola deliberadamente, rodar o rebotar la bola, para evitar que el bateador batee la bola.
- o. El lanzador dispone de 20 segundos para efectuar el siguiente lanzamiento después de recibir la bola, o después que el árbitro indique “play ball”.

EFECTO: Se le concede una bola adicional al bateador.

Sec. 4. POSICIÓN DEFENSIVA – “DEFENSIVE POSITIONING”.

- a. El lanzador no debe lanzar, a menos que todos los jugadores defensivos, excepto el receptor que tiene que estar en el cajón del receptor, estén ubicados en territorio fair.
- b. Un defensor no debe asumir una posición en la línea de vista del bateador o, con intención antideportiva adrede, comportarse de una manera para distraer al bateador.

NOTA: No es necesario que se haga un lanzamiento. El jugador infractor será expulsado del juego.

- c. Con un corredor en tercera base tratando de anotar por medio de un “squeeze play” o robo de base, ningún jugador defensivo puede:
 - 3. Posicionarse sobre, o enfrente del home sin la bola, o
 - 4. Tocar al bateador o al bate.

EFECTO c: SANCIÓN: La bola está muerta. Al bateador se le concederá la primera base por la obstrucción y todos los corredores avanzarán una base por el lanzamiento ilegal.

Sec. 5. SUSTANCIA EXTRAÑA – “FOREIGN SUBSTANCE”.

- a. A ningún miembro del equipo a la defensiva, en ningún momento durante el juego, le será permitido usar cualquier sustancia extraña sobre la bola. Un lanzador que se moja los dedos debe secarlos antes de hacer contacto con la bola.

NOTA: Si cualquier miembro del equipo a la defensa continúa aplicando una sustancia extraña sobre la bola, el lanzador será expulsado del juego.

- b. *Bajo la supervisión y control del árbitro, resina en polvo puede ser usada para secarse las manos, y debe ser colocada en el suelo detrás de la goma del lanzador, dentro del círculo de lanzamiento, cuando ésta no esté en uso.***
- c. *Paños manufacturados aprobados que están impregnados con resina solamente están permitidos para secarse la mano y deben ser colocados en el bolsillo trasero o en el cinturón.***
- d. Aplicar resina a la bola, o en el guante y luego poner la bola en el guante, es un acto ilegal.
- e. El lanzador no debe utilizar cinta adhesiva en sus dedos, o banda para el sudor, brazaletes, u otros objetos de tipo similar en la muñeca o antebrazo del brazo de lanzar.

NOTA: Si un lanzador necesita usar una banda para el sudor sobre el brazo de lanzar debido a una lesión, ambos brazos deberán estar cubiertos por una camiseta.

Sec. 6. EL RECEPTOR – “THE CATCHER”.

- a. Debe permanecer dentro de las líneas del cajón del receptor hasta que se suelte el lanzamiento.
- b. Debe devolver la bola directamente al lanzador después de cada lanzamiento, incluso después de una bola de foul.

NOTA: Una bola adicional será concedida al bateador.

EXCEPCIÓN: Esto no se aplica:

1. Después de un ponche “strike out”, o
2. Cuando el bateador se convierte en bateador-corredor, o
3. Cuando hay corredores en base, o
4. Cuando un batazo de foul es fildeado cerca de la línea de foul y el receptor tira a cualquier base para un posible out, o
5. Cuando en un tercer strike caído ante una posible consulta de “check swing”, el receptor tira a primera base para eliminar al bateador-corredor.

Sec. 7. TIRANDO A UNA BASE – “THROWING TO A BASE”.

El lanzador, después de haber asumido la posición de lanzar, no debe tirar a una base durante una bola viva mientras que su pie está en contacto con la goma del lanzador. Si el tiro desde la goma del lanzador ocurre durante una apelación con bola viva, la apelación es anulada.

NOTA: El lanzador puede salir de la goma de lanzar, dando un paso hacia atrás fuera de la goma de lanzar antes de separar las manos. Dar un paso hacia delante o hacia los lados constituye un lanzamiento ilegal.

LO SIGUIENTE ES EL EFECTO PARA TODAS LAS SECCIONES DE LA PARTE SUPERIOR DE LA 1 A LA 7:

EFECTO – Secciones 1 – 7:

Cualquier infracción de las secciones 1 a 7 es un Lanzamiento Ilegal. (EXCEPCIÓN: Regla 6, Sec. 3o, Sec. 4c y Sec. 6b)

1. El árbitro señalará una bola muerta demorada y cantará un lanzamiento ilegal.
2. Si el lanzamiento ilegal no es bateado:
 - a. Una bola extra será concedida al bateador (primera base si es la cuarta bola), y
 - b. Los corredores avanzarán una base.

EXCEPCIÓN: Si un corredor avanza legalmente sobre el lanzamiento ilegal (pasbol o un mal tiro hecho por el receptor), cualquier base extra obtenida debe ser mantenida. Si el corredor es puesto out después de avanzar una base, ese corredor será eliminado.

3. Si el lanzamiento ilegal es bateado, el manager del equipo ofensivo tiene la opción de aceptar:
 - a. La concesión del lanzamiento ilegal, o
 - b. El resultado de la jugada.

EXCEPCIÓN: Si el bateador-corredor llega a primera base debido a un hit, y si el resto de corredores han avanzado por lo menos una base en la jugada, el lanzamiento ilegal es anulado.

4. Si el manager no acepta el resultado de la jugada, el lanzamiento ilegal será impuesto concediéndole una bola al bateador (primera base si es la cuarta bola) y una base a todos los corredores. La bola está muerta.
5. Cuando un lanzamiento ilegal golpea al bateador, la bola es muerta, al bateador se le concede la primera base y todos los corredores avanzarán una base. No se dará opción.

Sec. 8. BASE POR BOLAS INTENCIONAL – “INTENTIONAL BASE ON BALLS”.

Si el equipo a la defensiva desea que una base por bolas intencionalmente sea concedida al bateador, cualquiera de ellos, el lanzador, receptor o coach pueden hacer esto notificándolo al árbitro de home, que debe conceder la primera base al bateador. Esta notificación al árbitro será considerada un lanzamiento. La bola es muerta.

NOTA: La notificación puede hacerse en cualquier momento antes que el bateador comience o termine su turno al bate a pesar de la cuenta de bolas y strikes. La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar a menos que estén forzados a ello.

Sec. 9. LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO – “WARM-UP PITCHES”.

- a. Al comienzo de la primera entrada para ambos equipos, o cuando un lanzador releva a otro, no se podrá usar más de un minuto, para hacer no más de cinco lanzamientos al receptor o a otro miembro del equipo. Al comienzo de cada media entrada (después de la primera entrada), **el lanzador de la entrada previa tiene un (1) minuto para tirar hasta tres (3) lanzamientos de calentamiento. Si ha pasado un minuto o está cerca de pasar, el árbitro deberá restringir al lanzador a un (1) lanzamiento de calentamiento.**

Nota: Cuando el receptor estuvo en base, a la base o en el círculo de espera, y otro jugador defensivo no es usado como receptor de calentamiento, el lanzador deberá estar limitado a un (1) lanzamiento de calentamiento.

EXCEPCIÓN 1: Un nuevo lanzador deberá tener un minuto para tirar hasta cinco (5) lanzamientos de calentamiento.

EXCEPCIÓN 2: Esto no se aplicará, si el árbitro demora el comienzo, o la reanudación del partido debido a sustitución, conferencia, lesiones, etc.

EFFECTO – Sec. 9a:

Por lanzamientos de calentamiento en exceso, el lanzador será penalizado concediéndole una bola al bateador, por cada lanzamiento extra hecho.

- b. El juego estará suspendido durante este tiempo.
c. Un lanzador que regresa a lanzar en la misma media entrada, no tendrá derecho a lanzamientos de calentamiento.

EFFECTO – Sec. 9c: Se le concederá una bola al bateador por cada lanzamiento hecho.

- d. No hay límite en cuanto a la cantidad de veces que un jugador puede regresar a la posición de lanzador, con tal que no:
1. Haya salido del orden al bate, o,
 2. Haya sido declarado un Lanzador ilegal por el árbitro.

Sec. 10. LANZAMIENTO NULO – “NO PITCH”.

Se declarará lanzamiento nulo cuando:

- a. El lanzador lanza durante una suspensión del juego.
b. El lanzador intenta un lanzamiento apresurado:
 1. Antes que el bateador haya asumido su posición, o,
 2. Cuando el bateador está fuera de equilibrio a consecuencia de un lanzamiento anterior.
c. Un corredor es declarado out por abandonar una base antes de que el lanzador suelte el lanzamiento.
d. El lanzador lanza antes que un corredor ha repisado su base después que ha sido declarado una bola de foul y la bola está muerta.
e. Un jugador, manager o coach:
 1. Solicita “Tiempo”, o,
 2. Emplea cualquier otra palabra o frase, o
 3. Comete cualquier otro acto mientras la bola está viva y en juego, con el propósito evidente de hacer que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal.

NOTA: Se dará una amonestación al equipo infractor y una repetición de este tipo de acto por parte de cualquier miembro del equipo amonestado, tendrá como resultado que el infractor sea expulsado del juego.

EFFECTO – Sec. 10 a-e:

La bola está muerta y toda acción subsiguiente a ese lanzamiento es anulada.

Sec. 11. BOLA CAÍDA – “DROPPED BALL”.

Si la bola resbala de la mano del lanzador durante su lanzamiento:

1. Una bola es declarada para el bateador, y,
2. La bola permanecerá en juego, y,
3. Los corredores pueden avanzar a su propio riesgo.

Sec. 12. LANZADOR ILEGAL – “ILEGAL PITCHER”.

Un lanzador, que ha sido declarado Lanzador Ilegal a consecuencia de que el equipo excedió el límite de conferencias cargadas, no puede regresar a la posición de lanzador en momento alguno por el resto del partido.

EFFECTO – Sec. 12:

Si el Lanzador Ilegal ha regresado al juego y ha hecho un lanzamiento, se legal o ilegal, él es expulsado del juego. Si es descubierto antes del siguiente lanzamiento, el manager del equipo ofensivo tiene la opción de:

1. Aceptar el resultado de la jugada, o,
2. Hacer que se anule la jugada, con los corredores regresando a la última base que ocupaban en el momento de la jugada.

EXCEPCIÓN al EFFECTO Sec. 12 (2): Si la jugada fue el resultado de la terminación del turno al bate del bateador, y la opción tomada es anular la jugada, ese bateador reanudará su turno al bate, asumiendo la cuenta de bolas y strikes que tenía antes de completar su turno al bate y los corredores son devueltos a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento.

REGLA 6. REGULACIONES EN EL LANZAMIENTO (Lanzamiento Lento Solamente)

N.B. El efecto para todas las secciones, de la 1 a la 7 se encuentran al final de la Sección 7.

Sec. 1. PRELIMINARES – “PRELIMINARIES”.

Antes de comenzar la entrega (lanzamiento), el lanzador:

- a. No se considerará en posición de lanzamiento a menos que el receptor esté en posición de recibir el lanzamiento.
- b. Debe tomar una posición con ambos pies firmemente en el suelo, y con un pie o ambos pies en contacto con la goma del lanzador.
- c. Debe llevar su cuerpo a una parada completa con la bola sostenida en una o ambas manos en frente del cuerpo. La parte delantera del cuerpo debe estar frente al bateador. Esta posición debe mantenerse por no menos de (1) segundo y no más de diez (10) segundos antes de comenzar el lanzamiento.

Sec. 2. EMPEZANDO EL LANZAMIENTO – “STARTING THE PITCH”.

- a. El lanzamiento empieza cuando el lanzador hace cualquier movimiento que es parte de su movimiento de lanzar, después de la parada requerida. Antes de la parada requerida, puede ser usado cualquier movimiento.

Sec. 3. LANZAMIENTO LEGAL – “LEGAL DELIVERY”.

- a. El lanzador no debe hacer ningún movimiento de lanzar sin soltar la bola al bateador inmediatamente.
- b. El movimiento de lanzar “wind up” debe ser un movimiento continuo.
- c. El lanzador no debe usar un movimiento de lanzar “wind up” en el cual haya una parada o retroceso del movimiento hacia delante.
- d. El lanzador debe soltar la bola hacia home en el primer movimiento del brazo hacia delante, pasando por la cadera con un movimiento con la palma de la mano hacia abajo.
- e. El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma de lanzador hasta que la bola salga de la mano del lanzador. Si se da un paso, éste puede ser hacia delante, hacia atrás, o hacia el lado, siempre y cuando el pie pivote esté en contacto con la goma de lanzar y el paso que se dé sea simultáneo al momento de soltar la bola.
- f. El lanzador no debe lanzar la bola:
 1. Por detrás de su espalda, o
 2. Entre sus piernas, o
 3. Desde el guante.
- g. El lanzamiento debe ser lanzado a una velocidad moderada.

NOTA: La velocidad es dejada completamente a la apreciación del árbitro. El árbitro deberá amonestar al lanzador que hace un lanzamiento con excesiva velocidad. Si el lanzador repite tal acto, después de haber sido amonestado, será declarado Lanzador Ilegal y no podrá lanzar de nuevo por el resto del partido.

- h. La bola deberá ser soltada con un arco perceptible de por lo menos 1.83 m (6 pies), y no más de 3.65 m (12 pies) desde el suelo.
- i. El lanzador no podrá continuar con su movimiento de lanzar después de soltar la bola en el lanzamiento.
- j. El lanzador tiene 10 segundos para hacer el siguiente lanzamiento después de recibir la bola, o después que el árbitro indique “play ball”.

Sec. 4. POSICIÓN DEFENSIVA – “DEFENSIVE POSITIONING”.

- a. El lanzador no debe lanzar, a menos que todos los jugadores defensivos, excepto el receptor que tiene que estar en el cajón del receptor, estén ubicados en territorio fair.
- b. Un defensor no debe asumir una posición en la línea de vista del bateador o, con intención antideportiva adrede, comportarse de una manera para distraer al bateador.

NOTA: No es necesario que se haga un lanzamiento. El jugador infractor será expulsado del juego.

Sec. 5. SUSTANCIA EXTRAÑA – “FOREIGN SUBSTANCE”.

- a. A ningún miembro del equipo a la defensiva, en ningún momento durante el partido, le será permitido aplicar cualquier sustancia extraña sobre la bola.

NOTA: Si cualquier miembro del equipo a la defensiva continúa aplicando una sustancia extraña sobre la bola, el lanzador será expulsado del juego.

- b. Bajo la supervisión y control del árbitro, resina en polvo puede ser usada para secar las manos, **y debe ser colocada en el suelo detrás de la goma del lanzador.**
- c. **Paños manufacturados aprobados que están impregnados con resina solamente están permitidos para secarse la mano y deben ser colocados en el bolsillo trasero o en el cinturón.**
- d. Aplicar resina a la bola, o dentro del guante y después colocar la bola en el guante, es un acto ilegal. La resina debe ser colocada en el suelo, detrás de la goma del lanzador cuando no sea usada.
- e. El lanzador no utilizará una guantilla en la mano de lanzar.

Sec. 6. EL RECEPTOR – “THE CATCHER”.

- a. Debe permanecer dentro de las líneas del cajón del receptor hasta que el lanzamiento sea bateado, toque el suelo, el home, o al bateador, o llegue al cajón del receptor.
- b. Debe devolver la bola directamente al lanzador después de cada lanzamiento, incluso después de una bola de foul.

EXCEPCIÓN: Esto no se aplica después de un ponche “strike out” o en un out hecho por el receptor.

Sec. 7. LANZAMIENTO APRESURADO – “QUICK PITCH”.

El lanzador no debe intentar un lanzamiento apresurado:

- a. Antes que el bateador haya asumido su posición, o,
- b. Cuando el bateador está fuera de equilibrio como resultado de un lanzamiento anterior.

LO SIGUIENTE ES EL EFECTO PARA TODAS LAS SECCIONES DE LA PARTE SUPERIOR DE LA 1 A LA 7:

Efecto – Secciones 1-7:

Cualquier infracción de las secciones 1 a 7 es un lanzamiento ilegal.

1. El árbitro señalará bola muerta demorada.
2. Se cantará una bola al bateador.
3. Los corredores no son avanzados.

EXCEPCIÓN: Si un bateador le hace swing a cualquier lanzamiento ilegal, el lanzamiento ilegal es anulado y todas las jugadas se mantienen.

Sec. 8. BASE POR BOLAS INTENCIONAL – “INTENTIONAL BASE ON BALLS”.

Si el equipo a la defensa desea que una base por bolas intencionalmente sea concedida al bateador, cualquiera entre el lanzador, receptor o coach pueden hacer esto notificándolo al árbitro de home, que debe conceder la primera base al bateador. Esta notificación al árbitro será considerada un lanzamiento. La bola está muerta.

NOTA: Esto puede ocurrir en cualquier momento antes que el bateador comience o termine su turno al bate, sin importar la cuenta de bolas y strikes. La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar a menos que estén forzados.

Sec. 9 LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO – “WARM-UP PITCHES”.

a. Al comienzo de cada media entrada, o cuando un lanzador releva a otro, no podrá usarse más de un minuto para hacer no más de tres lanzamientos al receptor o a otro miembro del equipo.

EXCEPCIÓN: Esto no se aplica si el árbitro demora el comienzo o la reanudación del partido, debido a sustitución, conferencia, lesiones, etc.

EFFECTO – Sec. 9a: Por lanzamientos de calentamiento en exceso, el lanzador deberá ser penalizado concediéndole una bola al bateador por cada lanzamiento en exceso de tres.

b. El juego deberá estar suspendido durante este tiempo.

c. Un lanzador que regresa a lanzar en la misma mitad de la entrada no tendrá derecho a lanzamientos de calentamiento.

EFFECTO – Sec. 9c: Se le concederá una bola al bateador por cada lanzamiento hecho.

d. No hay límite en cuanto a la cantidad de veces que un jugador puede regresar a la posición de lanzador, con tal que no:

1. Haya dejado el orden al bate, o
2. Haya sido declarado un Lanzador Ilegal por el árbitro.

Sec. 10. LANZAMIENTO NULO – “NO PITCH”.

Se declarará lanzamiento nulo cuando:

a. El lanzador lanza durante una suspensión del juego.

b. Un corredor es declarado out por salir de su base antes que el lanzamiento llegue al home, es bateado o toque el suelo delante del home.

c. El lanzador lance antes que un corredor haya repisado su base, después que haya sido declarada una bola de foul y la bola esté muerta.

d. La bola resbala de la mano del lanzador durante su movimiento de lanzar o durante el movimiento de su brazo hacia atrás.

e. Un jugador, manager o coach:

1. Solicita Tiempo, o,
2. Emplea cualquier otra palabra o frase, o,
3. Comete cualquier acto mientras la bola está viva y en juego, con el propósito evidente de hacer que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal.

NOTA: Se dará una amonestación al equipo infractor y una repetición de este tipo de acto por parte de cualquier miembro del equipo amonestado, tendrá como resultado que el infractor sea expulsado del juego.

EFFECTO – Sec. 10 a-e:

La bola está muerta y toda acción subsiguiente a ese lanzamiento es anulada.

Sec. 11. LANZADOR ILEGAL – “ILLEGAL PITCHER”.

Un lanzador, que ha sido declarado Lanzador Ilegal a consecuencia de que:

1. El equipo excedió el límite de conferencias defensivas cargadas, o,
2. Lanzar con exceso de velocidad, no puede regresar a la posición de lanzador en momento alguno por el resto del partido.

EFFECTO – Sec. 11:

Si el lanzador ilegal ha regresado al juego y ha hecho un lanzamiento, sea legal o ilegal, él es expulsado del partido. Si el lanzamiento ha sido bateado y es descubierto antes del siguiente lanzamiento, el manager del equipo a la ofensiva tiene la opción de:

1. Aceptar el resultado de la jugada, o,
2. Hacer que la jugada se anule, con,

- a. El bateador reanudando su turno al bate, asumiendo la cuenta de bolas y strikes que tenía antes del descubrimiento del lanzador ilegal, y
- b. Cada corredor regresando a la base que ocupaba en el momento del lanzamiento.

EXCEPCIÓN al EFECTO Sec. 11 (2): Si la jugada fue el resultado de la terminación del turno al bate del bateador, y es elegida la opción de anular la jugada, ese bateador reanudará su turno al bate, asumiendo la cuenta de bolas y strikes que tenía antes de completar su turno al bate y los corredores son devueltos a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento.

REGLA 7. BATEO.

Sec. 1. EL BATEADOR EN ESPERA – “THE ON-DECK BATTER”.

El bateador en espera:

- a. Al comienzo de una entrada, es el primer bateador, el que debe permanecer dentro del círculo de espera hasta sea llamado al cajón de bateo.
- b. Una vez que la entrada ha comenzado, es el jugador a la ofensiva que, en el orden al bate, es el jugador siguiente al que está en el cajón de bateo.
- c. ***Puede elegir la posición en el interior de uno los dos círculos de espera, para estar detrás del bateador, y no el lado abierto del bateador.***
- d. Puede soltarse para entrar en calor, calentando con no más de dos bates oficiales de sófbol, un bate de calentamiento aprobado, o una combinación que no exceda de dos bates. NOTA: Un bate con el que el bateador en espera está calentando se está soltando para entrar en calor, no puede tener nada fijado al bate, excepto un implemento para bate aprobado por la ISF.

EFFECTO –Sec. 1d: Cuando se usa otro que no sea un bate legal mientras se está soltando para calentar, el material ilegal debe ser retirado del juego. Si se continúa usando el material después de haber sido retirado del juego, expondrá al jugador que usa dicho material a ser expulsado del juego.

- e. Puede salir del círculo del bateador prevenido:
 1. Cuando se convierte en bateador, o
 2. Para dirigir a los corredores que avanzan de la tercera base al home, o
 3. Para evitar una posible interferencia en un batazo de fly o en un mal tiro.
- f. No puede interferir con la oportunidad que tiene un jugador defensivo de hacer una jugada.

EFFECTO – Sec. 1f:

La bola está muerta y si esta interferencia es:

1. Con el intento de un jugador defensivo para retirar a un corredor.
 - a. El corredor más cerca de home en el momento de la interferencia será declarado out, y
 - b. El resto de corredores son devueltos a la última base que ocupaban en el momento de la interferencia, a menos que estén forzados a avanzar por que el bateador se convirtió en corredor.
2. Con un jugador defensivo intentando atrapar una bola de fly, o con una bola de fly que un defensor está intentando atrapar.
 - a. El bateador-corredor será declarado out, y
 - b. Los corredores serán devueltos a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento.

Sec. 2. EL ORDEN AL BATE – “BATTING ORDER”.

- a. El orden al bate de cada equipo debe estar en la hoja de alineación y debe ser entregado por el manager o el capitán al anotador oficial y al árbitro de home antes de empezar el partido. El árbitro de home, lo pondrá a disposición del manager o el capitán del equipo adversario para su control.
- b. (“COED” SP SOLAMENTE) En el orden al bate se debe alternar los géneros.
- c. El orden al bate entregado por el árbitro debe ser seguido durante todo el partido, a menos que un jugador sea reemplazado por:
 1. Un sustituto. Cuando esto ocurre, el sustituto debe ocupar el lugar del jugador que fue sacado en el orden al bate.
 2. (“FP” SOLAMENTE) EL JUGADOR FLEX que puede batear o correr por el Jugador Designado abridor o su sustituto en el orden al bate.
- d. El primer bateador en cada entrada será el bateador cuyo nombre sigue al del último jugador que completó un turno al bate en la entrada anterior.

EFFECTO – Sec. 2c-d:

El bateador fuera de turno es una jugada de apelación, que puede ser hecha solamente por el manager, coach, o jugador del equipo a la defensiva. El equipo a la defensiva pierde su derecho a apelar por bateador fuera de turno, cuando todos los defensores claramente han dejado sus posiciones defensivas y han salido del territorio fair de camino al banquillo o el dugout.

1. Si el error es descubierto mientras el bateador incorrecto está al bate:
 - a. El bateador correcto puede legalmente ocupar su lugar, y asumir la cuenta de bolas y strikes del bateador incorrecto.
 - b. Cualquier carrera anotada o avances de bases mientras que el bateador incorrecto está al bate, serán legales.
2. Si el error es descubierto después 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:
 - a. El jugador que debió haber bateado es out.
 - b. Cualquier avance o carrera anotada como resultado de que el bateador incorrecto se convierte en bateador-corredor debe ser anulado. Cualquier out que es hecho antes de descubrir esta infracción, permanece out.
 - c. El siguiente bateador es el jugador cuyo nombre sigue al jugador que fue declarado out por fallar en batear en su turno. Si el siguiente bateador fue el bateador incorrecto que fue cantado out, se pasa a la siguiente persona en la alineación.
Nota: Si el jugador que fue el bateador incorrecto fue declarado out en su turno al bate, no deberá tomar lugar en la misma entrada hasta que el resto de bateadores en orden al bate hayan completado su turno al bate. Si su turno al bate llega antes que esto suceda, se pasa al siguiente bateador.
 - d. Si el bateador que fue declarado out bajo estas circunstancias es el tercer out, el bateador correcto en la siguiente entrada será el jugador al que le hubiera tocado salir a batear, si el jugador hubiera sido puesto out en jugada normal.
 - e. Si el tercer out es hecho sobre un corredor antes del descubrimiento de la infracción, siempre se puede hacer una apelación a fin de restablecer el orden al bate correcto. Esta apelación, si se hace, no resultará en un out adicional.
3. Si el error es descubierto después del primer lanzamiento legal o ilegal al próximo bateador:
 - a. El turno al bate del bateador incorrecto es legal,
 - b. Todas las carreras anotadas y las bases avanzadas son válidas,
 - c. El siguiente bateador en el orden será aquel cuyo nombre sigue al del bateador incorrecto.
 - d. Nadie es declarado out por fallar en batear.
 - e. Los jugadores que no han bateado y que no han sido declarados out, han perdido su turno al bate hasta que les toque batear nuevamente en el orden regular.
4. Ningún corredor será sacado de la base que está ocupando, para batear en su propio turno al bate. Simplemente pierde su turno al bate sin sanción. El bateador que le sigue en el orden al bate se convierte en el bateador legal.

EXCEPCIÓN: El corredor que ha sido sacado de la base por el árbitro, según se refiere en la sección 2b, arriba descrita.

- e. Cuando es hecho el tercer out de la entrada antes que el bateador ha completado su turno al bate, ese bateador será el primer bateador en la entrada siguiente, y la cuenta de bolas y strikes será anulada.

Sec. 3. POSICIÓN DE BATEAR – “BATTING POSITION”.

- a. El bateador debe asumir su posición en el cajón de bateo dentro de los 10 segundos después que el árbitro ha declarado play ball.

EFFECTO – Sec. 3ª: El árbitro debe cantar un strike. No es necesario que se haga un lanzamiento y la bola se convierte en bola muerta.

- b. Un miembro del equipo a la ofensiva no puede, bajo ninguna circunstancia, deliberadamente borrar las líneas del cajón del bateador en ningún momento durante el partido. Esto incluye a un coach borrando las líneas durante la conferencia antes del juego.

EFFECTO – Sec. 3b:

Si un bateador borra las líneas, el árbitro debe cantar un strike. No es necesario que se haga un lanzamiento, y la bola se convierte en una bola muerta. Si el coach o un miembro no jugador del equipo borra las líneas, un strike debe ser cantado para el siguiente bateador programado (o su sustituto) en la alineación.

NOTA: Si cualquier persona continúa borrando deliberadamente una línea después de una primera infracción, esa persona será expulsada del partido.

- c. El bateador deberá tener ambos pies completamente dentro del cajón del bateador antes del comienzo del lanzamiento. Él podrá tocar las líneas, pero ninguna parte de su pie debe estar fuera de las líneas antes del lanzamiento.
- d. ***Después que el bateador entra por primera vez al cajón de bateo, debe permanecer en el mismo entre lanzamientos, manteniendo por lo menos un pie dentro del cajón, inclusive mientras está cogiendo las señas y practicando el bateo.***

Excepción a Sec. 3d

1. ***Si la bola es bateada buena o foul;***
2. ***En un swing o en un intento de swing, el cual incluye un timonero o control de swing previendo que al momento del swing o de intento de swing, lleve al bateador fuera del cajón de bateo;***
3. ***Si es forzado a salir del cajón de bateo por el lanzamiento;***
4. ***(SOLO FP) En un lanzamiento desviado o en un pasbol "Passed ball";***
5. ***Si hay un intento de jugada;***
6. ***Si se ha declarado "Tiempo";***
7. ***Si el lanzador deja el círculo de lanzador (FP Solamente) o el receptor deja el cajón del receptor.***
8. ***Con la cuenta de tres bolas con una lanzamiento que es declarado strike, cuando el bateador pensaba que era la cuarta bola.***

Efecto Sec. 3d:

Si el bateador deja el cajón de bateo, retrasa el juego, y ninguna de las excepciones se aplica, el árbitro deberá cantar un strike. Ningún lanzamiento tiene que ser hecho y la bola queda muerta.

Sec. 4. UN STRIKE ES DECLARADO POR EL ÁRBITRO – "A STRIKE IS CALLED BY THE UMPIRE".

- a. (FP SOLAMENTE) Cuando cualquier parte de una bola lanzada legalmente, entra en la zona de strike, antes de tocar el suelo y a la cual el bateador no le tira.

(SP SOLAMENTE) por cada bola lanzada legalmente, que entra en la zona de strike antes de tocar el suelo y a la cual el bateador no le tira.

EXCEPCIÓN: No es un strike si la bola lanzada toca el home y el bateador no le tira.

- b. (FP SOLAMENTE) Por cada lanzamiento al cual el bateador le tira y falla en pegarle.

(SP SOLAMENTE) Por cada lanzamiento, incluyendo un lanzamiento ilegal, al cual el bateador le tira y falla en pegarle.

NOTA: Sec. 4ª & 4b (SP SOLAMENTE) El bateador no puede tirarle legalmente a ningún lanzamiento que da contra el suelo o el home. Sin embargo si el bateador le tira y no le pega al lanzamiento antes que la bola toque el suelo o el home, es un strike.

EFFECTO - Sec. 4 a y b:

(FP SOLAMENTE) La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo de ser eliminados.

(SP SOLAMENTE) La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar.

- c. Por cada foul tip.

EFFECTO – Sec. 4c:

(FP SOLAMENTE): La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo de ser eliminados. El bateador es out si es el tercer strike.

(SP SOLAMENTE): El bateador es out si es el tercer strike.

- d. Por cada bola de foul, cuando el bateador tiene menos de dos strikes.
- e. (SP SOLAMENTE) Por cada bola de foul, incluyendo el tercer strike.
- f. Por cada el lanzamiento al que el bateador le tira y falla en pegarle, que toca cualquier parte del bateador.
- g. Cuando cualquier parte del cuerpo o vestimenta del bateador es golpeado por su propia bola bateada cuando está en el cajón de bateo y tiene menos de dos strikes.
- h. Cuando un lanzamiento le pega al bateador mientras está en la zona de strike.
- i. Cuando el bateador falla en entrar al cajón de bateo dentro de los 10 segundos después de que el árbitro cante "PLAY BALL".
- j. Cuando un miembro del equipo a la ofensiva deliberadamente borra las líneas del cajón del bateador.

Efecto –Sección 4 a-j (SP SOLAMENTE). La bola está muerta en cualquier strike y el/los corredor(es) deben regresar a sus bases sin riesgo de ser eliminados.

k. Cuando el bateador pisa fuera del cajón de bateo con ambos pies en infracción de la Regla 3 – Sección 7-d.

EFFECTO – Sec. 4 d-k: la bola está muerta y los corredores deben regresar a sus bases sin riesgos de ser eliminados.

Sec. 5. UNA BOLA ES DECLARADA POR EL ÁRBITRO – “A BALL IS CALLED BY THE UMPIRE”.

a. (FP SOLAMENTE) Por cada lanzamiento legal que:

- 1. No entra en la zona de strike, o,
- 2. Toca el suelo antes de llegar a home y al que le bateador no le tira.
- 3. Toca el home y al que el bateador no le tira.

EFFECTO – Sec. 5a:

La bola está en juego, y los corredores pueden avanzar a riesgo de poder ser puestos out.

b. (SP SOLAMENTE) Por cada lanzamiento legal que:

- 1. No entra en la zona de strike, o,
- 2. Toca el suelo antes de llegar al home,
- 3. Toca el home y al que el bateador no le tira
- 4. El bateador el tira, después que la bola toca el suelo o el home.

EFFECTO – Sec. 5b:

La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar.

c. (FP SOLAMENTE) Por cada lanzamiento ilegal.

- 1. Que el bateador no batea, o,
- 2. Cuando el manager elige no aceptar el resultado de la jugada después de que la bola ha sido bateada.

EFFECTO – Sec. 5c: La bola está muerta y los corredores tienen derecho a avanzar una base sin riesgo de ser eliminados.

d. (SP SOLAMENTE) Por cada lanzamiento ilegal al que el bateador no le tira.

EFFECTO – Sec. 5d:

La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar.

e. (SP SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento golpea al bateador fuera de la zona de strike.

f. Por cada lanzamiento de calentamiento en exceso.

EFFECTO Sec. 5 e-f:

La bola está muerta. Los corredores no pueden avanzar.

g. Cuando el receptor falla en devolver la bola directamente al lanzador como es requerido.

- h. Cuando el lanzador falla en hacer el lanzamiento dentro de 20 segundos (LANZAMIENTO RÁPIDO o LANZAMIENTO MODIFICADO), o, 10 segundos (LANZAMIENTO LENTO).

EFFECTO – Sec. 5 g-h:

(SP SOLAMENTE) La bola está muerta y los corredores no pueden avanzar.

(FP SOLAMENTE) La bola permanece viva, excepto cuando la bola se ha convertido en bola muerta por cualquier motivo.

Sec. 6. EL BATEADOR ES OUT – “THE BATTER IS OUT”.

- a. Cuando el tercer strike es:

1. Un strike al que le tira y falla en pegarle y la bola toca cualquier parte de la persona del bateador.
2. Un strike al que no le tira, y el lanzamiento golpea al bateador mientras el lanzamiento está en la zona de strike.

- b. Cuando un bateador entra en el cajón de bateo con, o, es descubierto usando un bate alterado.

NOTA: El bateador es también expulsado del partido.

- c. Cuando el bateador entra en el cajón de bateo con, o, es descubierto usando un bate ilegal.

NOTA 6 b y c: El bate es sacado del juego.

- d. Cuando su pie está completamente fuera de las líneas del cajón de bateo y tocando el suelo, o cualquier parte de su pie está tocando el home cuando batea la bola de fair o de foul.

- e. Cuando sale del cajón de bateo para ganar espacio en una bateo corrido, aunque haya regresado al cajón cuando hace contacto con la bola.

EXCEPCIÓN: Si no se ha hecho contacto con el lanzamiento, no hay sanción. Si el bateador le tira al lanzamiento y falla, la bola permanece en juego (FP SOLAMENTE), o se convierte en bola muerta (SP SOLAMENTE).

- f. (FP SOLAMENTE) Cuando hace un toque de bola de foul después del segundo strike.

EXCEPCIÓN: Si un corredor interfiere con:

1. Un defensor que tratando de fildear un toque de bola de fly en territorio foul, o
2. Un fly de foul que un defensor está tratando de fildear, entonces el corredor es out. El bateador-corredor entonces regresará a batear con un strike adicional por la bola de foul, con tal que la cuenta antes de batear la bola fuera de menos de dos strikes.

- g. (SP SOLAMENTE) Cuando un tercer strike es cantado, incluyendo una bola de foul que no es atrapada y que es bateada después de dos strikes.

- h. (SP SOLAMENTE) Cuando pone un toque de bola o golpea la bola hacia abajo con un movimiento de hachazo con el bate.

- i. Cuando golpea una bola de fair por segunda vez con el bate en territorio fair.

EXCEPCIÓN – Sec. 6i:

1. Si el bateador está parado en el cajón de bateo, y la bola hace contacto con el bate mientras el bate está en sus manos, se declarará una bola foul aun cuando la bola es golpeada por segunda vez en territorio fair.
2. Si el bateador deja caer el bate y la bola rueda contra el bate en territorio fair y a juicio del árbitro no hubo intención de interferir con el curso de la bola, la bola debe ser declarada fair o foul dependiendo de dónde la bola se quede, o, es primeramente tocada por un defensor.

- j. Cuando pasa directamente enfrente del receptor al otro lado del cajón de bateo, mientras el lanzador: (FP SOLAMENTE) está tomando o aparenta estar tomando una seña desde la goma de lanzador, o (SP SOLAMENTE) está en posición de lanzar, o en cualquier momento antes de hacer el lanzamiento.

EFFECTO – Sec. 6 a-j: La bola está muerta y cada corredor debe regresar a la base, que a juicio del árbitro, fue pisada en el momento del lanzamiento.

- k. Cuando el bateador:

1. Estorba la receptor en el momento de fildear o de tirar la bola saliéndose del cajón de bateo, o
2. Intencionalmente estorba al receptor mientras está de pie dentro del cajón de bateo, o
3. (FP SOLAMENTE) Interfiere con una jugada en home, o
4. Interfiere intencionalmente con una bola tirada, mientras está dentro o fuera del cajón de bateo.

EFFECTO – Sec. 6k: La bola está muerta y cada corredor debe regresar a la última base, que a juicio del árbitro fue pisada en el momento de la interferencia.

l. (FP SOLAMENTE) Cuando un tercer strike, cantado o al que le tira el bateador, es atrapado por el receptor.

m. (FP SOLAMENTE) Cuando tiene tres strikes y la primera base está ocupada como menos de dos outs.

EFFECTO – Sec. 6 l-m: La bola está viva y los corredores pueden avanzar a riesgo de ser eliminados.

3. Si el bateador batea la bola y llega salvado "safe" a primera base, y si el resto de corredores han avanzado por lo menos una base en la bola bateada, la obstrucción del receptor es anulada. Toda acción que resulte de la bola bateada es mantenida. No se da opción.

NOTA: Una vez que un corredor ha pasado una base, aun cuando no la omite, se considera que ha alcanzado esa base.

4. Si el manager no acepta el resultado de la jugada, la obstrucción del receptor será impuesta concediéndole al bateador la primera base y avanzando el resto de corredores, solamente si están forzados.

- e. Cuando una bola buena golpea el cuerpo, implementos sujetos al cuerpo, o vestimenta del árbitro o de un corredor.

EFFECTO – Sec. 1e:

Si se hace contacto con la bola:

1. Después de tocar a un defensor (incluyendo al lanzador), la bola está en juego;
 2. Después de pasar a un defensor, excluyendo al lanzador, y ningún otro defensor tenía oportunidad de hacer un out, la bola está en juego;
 3. Antes de pasar a un defensor, excluyendo al lanzador, sin ser tocada, la bola está muerta.
- f. (FP SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento al que no le tiró el bateador, ni fue cantado un strike, golpea cualquier parte del cuerpo o vestimenta del bateador, mientras el bateador está en el cajón de bateo. No importa si la bola da contra el suelo antes de pegarle al bateador.

NOTA: Las manos del bateador no deben ser consideradas como una parte del bate.

EFFECTO – Sec. 1f:

La bola está muerta y el bateador tiene derecho a una base sin riesgo de poder ser eliminado.

EXCEPCIÓN: Si no se hace intento alguno para evitar ser golpeado por el lanzamiento, el árbitro de home cantará una bola y no concederá una base.

- g. Cuando una bola bateada de fly buena:

1. Pasa por encima de la valla, o
2. Sale directamente fuera del guante o del cuerpo del defensor y pasa por encima de la valla en territorio bueno, o hace contacto con la parte superior de la valla y sale por encima de la valla en territorio bueno, o,
3. Hace contacto con el poste de foul por encima de la línea de la valla.
4. ***Es tocada por un defensor que está en territorio de bola muerta, y la bola, a juicio del árbitro, pudo haber ido sobre la valla en territorio bueno.***

EFFECTO – Sec. 1g:

Al bateador-corredor se le concede un home run y debe pisar todas las bases en orden regular.

EXCEPCIÓN: Si

1. La bola sale fuera del terreno de juego a una distancia menor a las prescritas en la Regla 2, sección 1, o
2. Una bola bateada de fly buena sale fuera del guante o rebota contra el cuerpo de un defensor y pasa por encima de la valla por territorio foul, o
3. Una bola bateada de fly buena primero hace contacto con la valla, rebota con un defensor y después pasa por encima de la valla, al bateador-corredor se le concederán dos bases desde el momento del lanzamiento.
4. ***Una bola bateada buena es tocada por un defensor que está en territorio de bola muerta y a juicio del árbitro, la bola no podría haber ido sobre la valla en territorio bueno, al bateador-corredor se le concederán dos bases desde el momento del lanzamiento.***

NOTA: El punto en el que la valla está una distancia menor de la prescrita desde el home, debe estar claramente marcado, para la orientación del árbitro.

- h. Cuando cualquier persona, a parte de un miembro del equipo, entra en el terreno de juego e interfiere con:
1. Una bola bateada buena sobre el suelo, o
 2. Un defensor que está a punto de fildear o atrapar una bola tirada, o
 3. Un defensor que está a punto de tirar una bola, o
 4. Una bola tirada por un defensor

EFEECTO- SEC. 1h:

La bola está muerta y al bateador-corredor le será concedida la base o bases que él hubiera alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber ocurrido la interferencia.

Sec. 2. EL BATEADOR-CORREDOR ES OUT – “THE BATTER RUNNER IS OUT”.

- a. (FP SOLAMENTE) Cuando el receptor deja caer el tercer strike y el bateador-corredor es legalmente tocado con la bola, mientras está fuera de la base o es puesto out por un tiro de la bola antes de llegar a la primera base.
- b. Cuando un bateo de fly es legalmente atrapado por un defensor antes de tocar el suelo, o cualquier objeto o persona, a parte de un jugador defensivo.
- c. Cuando, después de haber bateado una bola buena, es tocado por la bola mientras está fuera de la base o es puesto out por un tiro antes de llegar a la primera base.
- d. Cuando renuncia a avanzar a la primera base y en su lugar entra al área de su equipo:
 1. Después de haber bateado una bola buena, o
 2. Después que una base por bolas es concedida, o
 3. En cualquier momento que él pueda legalmente avanzar a la primera base.
- e. Cuando se declara un infield fly.

EFEECTO – Sec. 2 a-e: La bola está viva y los corredores pueden avanzar a su riesgo.

EXCEPCIÓN: Cuando la bola está muerta en una base por bolas intencional, o, (FP SOLAMENTE) en un caso en el que el bateador es golpeado por el lanzamiento, o, (SP SOLAMENTE) en una base por bolas, el bateador-corredor no es out y los corredores no pueden avanzar a menos que estén forzados.

- f. Cuando, después de batear una bola buena, él pisa solamente la parte fair de la base doble en primera base en su primer intento a esa base y una jugada es hecha sobre esa base.

EFEECTO – Sec. 2f:

Esto es una jugada de apelación y el equipo defensivo pierde el privilegio de eliminar al bateador-corredor, si la apelación no se hace antes que él regrese a la primera base, después de haber corrido y pasado la base.

- g. Cuando el bateador-corredor:
 1. Corre fuera de la línea de un metro (3 pies) y a juicio del árbitro, interfiere con:
 - a. El defensor que está recibiendo el tiro en primera base, o
 - b. La bola tirada, impidiendo a un defensor hacer una jugada en la primera baseNOTA: Una bola tirada que le pega a un bateador-corredor no necesariamente constituye una interferencia.
 2. Interfiere con un defensor que está tratando de fildear una bola bateada.
NOTA: El bateador-corredor puede correr por fuera de la línea de un metro para evitar a un defensor que está tratando de fildear una bola bateada.
 3. Interfiere con un defensor que está tratando de tirar una bola.
 4. Intencionalmente interfiere con una bola tirada.
 5. Interfiere con una bola bateada buena (fuera del cajón de bateo) antes de llegar a primera base.
 6. (FP SOLAMENTE) Interfiere con un tercer strike que se le cae al receptor.

7. Tira su bate, después de batear la bola, de tal manera que interfiere con la oportunidad de un defensor de hacer out.

NOTA –Sec. 2g(1-7): Si esta interferencia es, a juicio del árbitro, un intento obvio de impedir una doble jugada, el jugador más cerca de home en el momento de la interferencia también será declarado out.

h. Cuando interfiere **intencionalmente** con una jugada en home en un intento de impedir un evidente out en home.

NOTA: El corredor también será out.

i. Cuando da un paso atrás hacia el home para evitar o demorar ser tocado con la bola por un defensor.

j. Si, se usa la base doble, en una situación de out forzado sobre el bateador-corredor, él pisa solamente la parte fair de la base y choca con el defensor, que está a punto de recibir una bola tirada y también está usando la parte fair de la base.

k. Cuando un miembro del equipo al bate, que no es un bateador, bateador-corredor, corredor, o bateador en espera, interfiere con un jugador que está tratando de atrapar una bola de fly bateada **sobre territorio foul**, o con una bola fly **sobre territorio foul** que un defensor está tratando de atrapar.

EXCEPCIÓN: Si esta interferencia, **a juicio del árbitro, es una interferencia intencional, para prevenir una doble jugada, entonces el corredor más cercano a home también deberá ser declarado out.**

EFFECTO – Sec. 2g-k: La bola está muerta y todos los corredores deben regresar a la última base legalmente tocada al momento del lanzamiento.

EXCEPCIÓN: Si una jugada es hecha sobre un corredor antes de la interferencia, y:

1. Se hace un out sobre el corredor; el resultado de la jugada debe mantenerse
2. No se hace out sobre el corredor; el resultado de la jugada debe mantenerse, a menos que la interferencia cometida por el bateador-corredor sea el tercer out. Los corredores sobre los que no ha habido jugada deben volver a la última base que ocupaban legalmente en el momento del lanzamiento.

l. Cuando, con menos de dos outs y un corredor en primera base, un defensor intencionalmente deja caer una bola buena de fly (incluyendo una línea o un toque), que podría haber sido atrapada por un defensor del cuadro con un esfuerzo ordinario, después de ser controlada la bola con una mano o con el guante.

NOTA: Una bola atrapada o una bola de fly que se permite rebotar, no deben considerarse como una bola que se ha dejado caer intencionalmente.

EFFECTO – Sec. 2l: La bola está muerta y los corredores deberán regresar a la última base que ocupaban en el momento del lanzamiento.

NOTA – Sec. 2l: Si se declara un infield fly, éste tiene prioridad sobre una bola que se deja caer intencionalmente.

m. Cuando el corredor precedente inmediato que todavía no es out, interfiere intencionalmente, a juicio del árbitro, con un defensor que está tratando de:

1. Atrapar una bola tirada, o,
2. Tirar una bola en un intento para completar la jugada.

EFFECTO - Sec. 2m: La bola está muerta y el corredor también debe ser declarado out. El resto de corredores deberán regresar a la última base que ocupaban legalmente en el momento de la interferencia.

n. Cuando cualquier persona, a parte de un miembro del equipo, entra en el terreno de juego e interfiere con:

1. Un defensor que está a punto de atrapar una bola de fly, o

2. Una bola de fly, que un jugador defensivo, a juicio del árbitro, puede atrapar.

EFEECTO Sec. 2n: La bola está muerta y a los corredores se les puede conceder una base o las bases, que hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber ocurrido la interferencia.

Sec. 3. EL BATEADOR-CORREDOR NO ES OUT – “THE BATTER-RUNNER IS NOT OUT”

Cuando un defensor hace una jugada sobre el bateador-corredor mientras está usando un guante ilegal.

EFEECTO – Sec. 3:

El manager del equipo a la ofensiva tiene la opción de:

- a. Aceptar el resultado de la jugada, o
- b. Hacer que el bateador vuelva a batear, asumiendo la cuenta de bolas y strikes antes del lanzamiento, con los otros jugadores devueltos a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento.

Sec. 4. PISANDO LAS BASES EN EL ORDEN LEGAL – “TOUCHING BASES IN LEGAL ORDER”.

Los corredores deben pisar las bases en el orden legal (eso es primera, segunda, tercera y home).

EXCEPCIÓN: Si un corredor es obstruido en una base impidiendo al corredor pisar esa base.

- a. Cuando un corredor está regresando a:
 1. La base de la que salió antes de que un fly atrapado es tocado primero, o
 2. La base que omitió pisar, mientras la bola está en juego, el corredor debe pisar las bases en el orden inverso,

EFEECTO – Sec. 4a: La bola está en juego y los corredores deben regresar a riesgo de ser eliminados.

- b. Cuando un corredor o un bateador-corredor adquiere el derecho a una base con pisarla antes de ser eliminado, él tiene derecho a quedarse con esa base hasta que legalmente haya pisado la siguiente en orden, o esté obligado a abandonarla por un corredor sucesivo.
- c. Cuando un corredor desplaza una base de su posición, ni él, ni los corredores que siguen en la misma jugada están obligados a seguir una base que está irrazonablemente fuera de posición.

EFEECTO - Sec. 4b-c:

La bola está en juego y los corredores pueden avanzar o regresar a riesgo de ser eliminados.

- d. Dos corredores no pueden ocupar simultáneamente la misma base.

EFEECTO – Sec. 4d:

El corredor que primeramente ocupaba la base legalmente tendrá derecho a la base, a menos que esté forzado a avanzar. El otro corredor puede ser eliminado si es tocado con la bola.

- e. La omisión de un corredor precedente de pisar una base, o de salir de una base legalmente en un fly atrapado, y que es declarado out, no afecta el estado de un corredor siguiente que pisa las bases en el orden correcto.

EXCEPCIÓN: Si la omisión de pisar una base en el orden correcto, o de salir legalmente en un pisa y corre en un fly atrapado, es el tercer out de la entrada, ningún corredor siguiente puede anotar una carrera.

- f. Ningún corredor puede regresar a pisar una base omitida o una base de la que salió ilegalmente, después que un corredor siguiente ha anotado, o después de que el corredor haya salido del terreno de juego.
- g. Las bases de las que se sale anticipadamente en un fly atrapado deben ser pisadas de nuevo antes de avanzar a las bases concedidas.
- h. Las bases concedidas deben ser pisadas en el orden legal.

EXCEPCIÓN: A menos que un corredor es obstruido en una base impidiendo al corredor pisar esa base.

EFEECTO – 4e-h:

El corredor será declarado out si el equipo defensivo hace una apelación legal, antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal.

Sec. 5. LOS CORREDORES TIENEN DERECHO A AVANZAR A RIESGO DE SER ELIMINADOS.

- a. (FP SOLAMENTE) Cuando la bola sale de la mano del lanzador en su lanzamiento.
- b. (SP SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento es bateado.
- c. En una bola tirada o una bola bateada, que no es bloqueada.
- d. En una bola tirada que le pega a un árbitro.
- e. Cuando un fly legalmente atrapado es tocado por primera vez.
- f. Cuando una bola bateada buena:
 - 1. Le pega a un árbitro, o, a un corredor después de haber pasado a un defensor, aparte del lanzador y con tal que ningún otro defensor tenga la oportunidad de hacer un out, o
 - 2. Ha sido tocada por un defensor, incluyendo el lanzador.
- g. Cuando una bola viva se mete en el uniforme o útiles de juego de un jugador defensivo.
EFECTO – 5a-g: la bola está en juego.

Sec. 6. UN CORREDOR PIERDE EL DERECHO A NO SER ELIMINADO.

- a. Si en cualquier momento, falla en tocar una base a la que tiene derecho antes de intentar avanzar a la siguiente base.
EXCEPCIÓN: Si un corredor es obstruido en una base, impidiendo al corredor pisar esa base.
- b. Si después de pasar la primera base, él intenta continuar a la segunda base.
- c. Si después de desplazar una base de su lugar, él intenta continuar a la siguiente base.
- d. (FP SOLAMENTE) Si, en un lanzamiento ilegal que no es bateado, él intenta avanzar más allá de una base, a la cual tiene derecho legalmente.
- e. Cuando avanza más allá de una base sobre la cual tiene derecho como resultado de:
 - 1. Un defensor que hace contacto intencionalmente con una bola tirada, con implementos de juego que están fuera de su lugar correcto.
 - 2. Un defensor que hace contacto intencionalmente con una bola bateada buena, con implementos de juego que están fuera de su lugar correcto
- f. Cuando avanza más allá de una base en la que está protegido, o una base concedida, cuando ha sido obstruido.
- g. (FP SOLAMENTE) Cuando avanza más allá de una base en un lanzamiento ilegal que es también un pasbol o un lanzamiento desviado.
- h. (FP SOLAMENTE) Cuando avanza más allá de la base a la cual está forzado a avanzar, por una base por bolas que sido dada al bateador.

Sec. 7. LOS CORREDORES TIENEN DERECHO A AVANZAR SIN RIESGO DE PODER SER ELIMINADOS:

- a. Cuando están obligados a desocupar una base porque al bateador le fue concedida una base por bolas.
EFECTO – Sec. 7a:
(FP SOLAMENTE) La bola permanece en juego a menos que sea bloqueada. Cualquier corredor forzado tiene derecho a una base y puede avanzar más allá a su riesgo, si la bola está en juego.
(SP SOLAMENTE) La bola está muerta.
- b. Cuando un defensor impide al corredor llegar a una base, o impide el progreso de un corredor o bateador-corredor que está corriendo las bases legalmente, si el defensor:
 - 1. No está en posesión de la bola, o
 - 2. No está en el acto de fildear una bola bateada, o
 - 3. Está aplicando un toque defensivo fingido sin la bola.
 - 4. Está en posesión de la bola y empuja a un corredor de encima de una base en un intento de conseguir un out, o

5. Está en posesión de una bola, pero no en el acto de hacer una jugada sobre el corredor, lo que intencionalmente impide el progreso de ese corredor o bateador-corredor, que está corriendo las bases legalmente.

EFEECTO – Sec. 7b: Cuando ocurre cualquier obstrucción (incluyendo un corre-corre).

1. Una bola muerta demorada debe ser señalada, con la bola permaneciendo viva hasta la finalización de la jugada.
2. Al corredor obstruido, y a cada corredor afectado por la obstrucción, siempre le será concedida(s) la base o las bases que ellos hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber ocurrido la obstrucción. Si al árbitro le parece que hay justificación, el jugador defensivo que hace un toque defensivo fingido, puede ser expulsado del juego.
3. Si el corredor obstruido es eliminado antes de llegar a la base a la que hubiera llegado de no haber ocurrido la obstrucción, se decreta bola muerta, y al corredor obstruido y a cada otro corredor afectado por la obstrucción le será concedida la base o bases que hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber ocurrido la obstrucción.
4. Un corredor obstruido nunca puede ser eliminado entre las dos bases donde fue obstruido.

EXCEPCIÓN:

1: Si el corredor obstruido comete una interferencia después que ha sido señalada la obstrucción, o si se hace una apelación legal sobre el corredor por:

- a. Omitir pisar una base, a menos que el corredor ha sido obstruido en esa base y la obstrucción le impidió pisar la base, o,
- b. Salir anticipadamente en un pisa y corre antes que un fly es tocado por primera vez, o,
- c. Después de pasar la base que hubiera alcanzado de no haber habido la obstrucción, el corredor obstruido puede ser eliminado y la bola permanece viva.

2: Si el corredor obstruido llega salvado “safe” a la base que se le hubiera concedido, a juicio del árbitro, y hay una jugada subsiguiente sobre un corredor diferente, el corredor obstruido ya no está protegido entre las bases donde fue obstruido, y puede ser puesto out. La bola permanece viva.

5. La obstrucción del receptor sobre el bateador está prevista en la Regla 8, Sec. 1d.

NOTA: A los jugadores obstruidos se les requiere que pisen todas las bases en orden correcto, o podrán ser eliminados en una apelación hecha por el equipo a la defensiva.

EXCEPCIÓN: Si un corredor es obstruido en una base, impidiendo al corredor pisar esa base.

- c. (FP SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento desviado o pasbol pasa por debajo, por encima, o a través de, o se queda incrustado en el backstop.

EFEECTO – Sec. 7c: La bola está muerta. A todos los corredores se les concede solamente una base. Al bateador se le concede solamente la primera base si es la cuarta bola.

- d. (FP SOLAMENTE) Cuando el lanzador hace un lanzamiento ilegal.
- e. Cuando un defensor intencionalmente hace contacto, o atrapa una bola bateada buen, una bola tirada o lanzada, con su gorra, casco protector, careta, peto, bolsillo, guante desprendido o cualquier parte de su uniforme, que está fuera de su lugar correcto.

EFEECTO – Sec. 7e:

a) **Una bola muerta retardada debe ser señalada con la bola permaneciendo viva hasta el final de la jugada.**

b) A todos los corredores, incluido el bateador corredor, le deben ser concedidas:

1. Tres bases desde el momento del lanzamiento si se trata de una bola bateada buena, o

EXCEPCIÓN – Sec. 7e-1: Si la atrapada ilegal o el contacto es hecho sobre un batazo bueno, que a juicio del árbitro, hubiera pasado en vuelo por encima de la valla del exterior, al bateador-corredor se le debe conceder un home run.

2. Dos bases desde el momento del tiro, si es una bola tirada, o
3. (FP SOLAMENTE) Una base desde el momento del lanzamiento, en una bola lanzada.
EXCEPCIÓN – Sec. 7e-3: En un lanzamiento, que se escapa del receptor y es recuperado con útiles de juego que están desprendidos de su lugar correcto, no hay sanción, si:
 - a. El/los corredor(es) no está(n) avanzando,
 - b. No hay jugada evidente que es posible, o,
 - c. No se saca ventaja alguna.

NOTA: El bateador puede solamente avanzar a primera base en la cuarta bola, o en un tercer strike que no es retenido por el receptor. En cada una de estas situaciones los corredores pueden avanzar más allá a su propio riesgo, ya que la bola permanece viva.

- f. Cuando la bola está en juego y hay un tiro volado (que pasa más allá de los límites del terreno de juego), o se convierte en bola bloqueada.
EFECTO – Sec. 7f: A todos los corredores, incluyendo al bateador-corredor, se les concederá dos bases, y la concesión será determinada por la posición de los corredores en el momento que la bola sale de la mano del defensor en el tiro. Los corredores pueden regresar a pisar una base de la cual salieron adelantados en un fly que es atrapado, o una base omitida. Si dos corredores están entre las mismas bases, la concesión se fundamenta en la posición del corredor más adelantado.

EXCEPCIÓN:

1. Cuando un defensor pierde la posesión de la bola en un intento de toque defensivo con la bola al corredor, y la bola entra en el área de bola muerta o se convierte en bola bloqueada, a cada corredor se le concede una base desde la última base pisada en el momento en el que la bola entró en el área de bola muerta, o se convirtió en bola bloqueada.
 2. Si el corredor toca la base siguiente y regresa a su base original, la base original que abandonó es considerada como la última base pisada para fines de concesión en un tiro volado.
 3. Si la bola se convierte en bola bloqueada debido a los útiles de juego del equipo a la ofensiva, la bola es declarada muerta y los corredores son devueltos a la última base que pisaron en el momento que la bola se convierte en bola bloqueada. Si la bola bloqueada impidió a la defensa hacer una jugada, el corredor sobre el cual se está jugando es declarado out. (Si este jugador ha anotado antes de ser decretada la bola bloqueada, el corredor más cercano a home es eliminado).
- g. Cuando una bola bateada de fly buena:
 1. Pasa en vuelo hacia fuera o por encima de la valla del exterior,
 2. Sale directamente del guante del defensor o rebota en su cuerpo y sale hacia fuera o por encima de la valla del exterior en territorio bueno, o hace contacto con el borde superior de la valla y sale hacia fuera por encima de la valla en territorio bueno, o
 3. Le pega al poste de foul por encima del nivel de la valla del exterior.
 4. ***Es contactada por un defensor que está en territorio de bola muerta y la bola a juicio del árbitro pudo haber ido sobre la valla en territorio bueno.***

EFECTO – 7g: La bola está muerta y todos los corredores tendrán el derecho de avanzar a home.

EXCEPCIÓN: Si

1. La bola sale fuera del terreno de juego a una distancia menor de las que están prescritas en la Regla 2, sección 1, o
2. Una bola buena bateada de fly sale del guante o rebota en el cuerpo de un defensor y pasa por encima de la valla del exterior en territorio foul, o
3. Una bola buena bateada de fly que golpea la valla, toca al defensor y entonces pasa sobre la valla, o

4. **Una bola bateada buena que es tocada por un defensor, que está en territorio de bola muerta y a juicio del árbitro, la bola no pudo haber ido sobre la valla en territorio bueno,**

En estos casos a los corredores se les concederá dos bases desde el momento del lanzamiento.

h. Cuando una bola buena rebota por encima, o rueda y pasa por debajo, o a través de una valla; o cualquier límite designado del terreno de juego. También si la bola se desvía de:

1. Un jugador defensivo o un árbitro, o,
2. Un corredor después de pasar a un defensor, excluyendo al lanzador, y siempre que no hubiera otro defensor que tenga la posibilidad de hacer un out, y la bola sale fuera del juego a territorio foul, o
3. **Una bola bateada es tocada por un defensor que está en territorio de bola muerta y a juicio del árbitro la no pudo haber ido sobre la valla en territorio bueno.**

EFFECTO – Sec. 7h: La bola está muerta y a todos los corredores se les conceden dos bases desde el momento del lanzamiento.

i. Cuando de forma no intencionada una bola viva es llevada por un defensor de territorio de bola viva a territorio de bola muerta.

NOTA: Un defensor que lleva una bola viva dentro del dugout o banquillo para tocar con la bola a un jugador, se considera haber llevado la bola de forma no intencionada hasta allí.

EFFECTO – Sec. 7i: A todos los corredores se les concede una base desde la última base tocada en el momento que el defensor entró en territorio de bola muerta.

j. Cuando, a juicio del árbitro, un defensor intencionalmente lleva, pateo, empuja o tira una bola viva desde territorio de juego a territorio de bola muerta,

NOTA: La línea que determina el límite del territorio de bola muerta, se considera terreno de juego.

EFFECTO – Sec. 7j: La bola se convierte en bola muerta y a todos los corredores se les conceden dos bases desde la última base pisada en el momento que el defensor entró, o la bola fue pateada, empujada o tirada a territorio de bola muerta.

k. Cuando cualquier persona, a parte de un miembro del equipo, entra al terreno de juego e interfiere con:

1. Un defensor que está a punto de atrapar una bola de fly, o
2. Una bola de fly que un jugador defensivo puede atrapar, o
3. Una bola buena bateada por el suelo (rolling),
4. Un defensor a punto de fildear o atrapar una bola tirada, o
5. Un defensor a punto de tirar una bola, o
6. Una bola tirada por un defensor

EFFECTO – Sec. 7k: La bola está muerta y los corredores pueden avanzar a la base o las bases que ellos hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haber ocurrido la interferencia.

l. Cuando una bola se introduce o se aloja:

1. Los implementos o ropa del árbitro, o,
2. La ropa de un jugador ofensivo.

EFFECTO – Sec. 7l: la bola está muerta y los corredores avanzan a la base o las bases que hubieran alcanzado, a juicio del árbitro, de no haberse introducido (alojado) la bola.

Sec. 8. UN CORREDOR DEBE REGRESAR A SU BASE:

Un corredor debe regresar a su base, sin la obligación de pisar las bases intermedias:

- a. Cuando una bola bateada es declarada foul,
- b. Cuando el árbitro declara que la bola ha sido ilegalmente bateada,

- c. Cuando el bateador-corredor es eliminado por interferencia.
- d. Cuando el bateador prevenido, o cualquier otro miembro del equipo que no esté jugando, ocasiona la interferencia.
- e. (FP SOLAMENTE) Cuando cualquier parte de la persona del bateador es tocada por un lanzamiento, al que el bateador el tira y falla en batearla.
- f. (FP SOLAMENTE) Cuando el bateador es golpeado por un lanzamiento.
- g. Cuando, con menos de dos outs y un corredor en primera base, un defensor intencionalmente deja caer un fly fair, (incluyendo una línea o un toque de bola) que podía ser atrapado por un defensor de cuadro con esfuerzo ordinario, después que la bola es controlada con una mano o un guante.

NOTA: Si un infield fly es declarado, éste tiene prioridad sobre una bola que se deja caer intencionalmente.

EFFECTO – Sec. 8a-g: La bola está muerta y el corredor debe regresar, sin riesgo de ser eliminado, a la última base que ocupaba legalmente en el momento del lanzamiento, a menos que esté forzado a avanzar porque le bateador se convirtió en bateador-corredor.

- h. Cuando un bateador o corredor es declarado out por interferencia.

EFFECTO – Sec. 8h: La bola está muerta y el corredor debe regresar, sin riesgo de ser eliminado, a la última base que ocupaba legalmente en el momento de la interferencia, a menos que esté forzado a avanzar porque el bateador se convirtió en bateador-corredor.

- i. (FP SOLAMENTE) Cuando el árbitro de home o su vestimenta interfieren con el intento del receptor para eliminar a un corredor que está robando una base, o en un intento de sorprender a un corredor fuera de la base.

NOTA: Si, en un pasbol o lanzamiento desviado, un tiro del receptor golpea al árbitro, no es interferencia del árbitro y la bola permanece viva.

EFFECTO – Sec. 8i: una bola muerta demorada debe ser señalada, con la bola permaneciendo viva hasta el final de la jugada. Si el corredor sobre el que se está jugando:

1. Es eliminado, el out se mantiene y la bola está viva,
2. No es eliminado, la bola está muerta y todos los corredores regresan a la última base que ocupaban en el momento del tiro.

- j. (SP SOLAMENTE) Cuando un corredor roba una base. Bajo ninguna circunstancia se le permite a un corredor robar una base, cuando el lanzamiento no es bateado. El corredor debe regresar a su base.

EFFECTO – Sec. 8j: No se permitirá el robo de base.

Sec. 9. EL CORREDOR ES OUT – “THE RUNNER IS OUT”.

- a. Cuando, mientras está corriendo a cualquier base en el orden normal o en el orden inverso, corre más de 0,91m (3 pies) de la línea hacia la base para evitar ser tocado con la bola en la(s) mano(s) de un defensor.
- b. Cuando, mientras la bola está en juego y él no está en contacto con la base, es legalmente tocado con la bola en la(s) mano(s) de un defensor.
- c. Cuando en una jugada forzada, un defensor:
 1. Mientras sostiene la bola, hace contacto con la base a la que está forzado a avanzar el corredor.
 2. Toca la base con la bola antes que el corredor llegue a la base.
 3. Toca al corredor con la bola antes de que llegue a la base.

NOTA: Si un corredor que está forzado a avanzar, después de pisar la siguiente base, por cualquier motivo regresa a la base que había ocupado anteriormente, la jugada forzada es restablecida.

- d. Cuando, mientras la bola está en juego, falla en regresar a pisar la base que ocupaba anteriormente u omitió pisar, y una apelación legal es hecha.

- e. Cuando, cualquier persona, a parte de otro corredor, físicamente le asiste mientras la bola está en juego, o cuando la bola se convierte en bola muerta después de un home run o una concesión de bases.

NOTA: Si una bola de fly es atrapada en la jugada, el bateador-corredor también será out.

EFFECTO – Sec. 9a-e: La bola permanece viva.

EXCEPCIÓN al EFFECTO Sec. 9e: Cuando el corredor es asistido después de un home run o una concesión de bases, la bola permanece muerta.

- f. Cuando físicamente corre y pasa a un corredor precedente, durante una jugada con bola muerta, la bola permanecerá muerta. Si el batazo se convierte en una bola de foul o un fly de foul que no es atrapado, el corredor que corre y pasa a otro corredor no es out.
- g. Cuando abandona su base para avanzar a otra base, antes que un fly atrapado ha tocado a un defensor.
- h. Cuando falla en pisar la base intermedia, o las bases, en orden normal o en el orden inverso.
EXCEPCIÓN: Si un corredor es obstruido en una base, impidiendo al corredor de pisar esa base.
- i. Cuando el bateador-corredor se convierte en corredor pisando la primera base, corre y pasa más allá de la base, hace intento de correr hacia la segunda base, y es legalmente tocado con la bola en la(s) mano(s) de un defensor mientras está fuera de la base.
- j. Cuando, corriendo a, o deslizándose en home, falla en tocar el home, no hace intento para regresar al home, y un defensor sostiene la bola en su(s) mano(s), mientras está pisando el home, y apela al árbitro para que tome una decisión.

EFFECTO – Sec. 9g-j: Estas son jugadas de apelación y el corredor no será out a menos que la apelación sea hecha legalmente:

1. Las apelaciones se pueden hacer mientras la bola está viva o muerta, pero el equipo a defensiva pierde la posibilidad de hacer una apelación, si esta no es hecha:
 - a) Antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal;
 - b) Antes que todos los defensores claramente han dejado sus posiciones normales de defensa y abandonado el terreno de juego en camino hacia el dugout. Si la apelación es hecha por un defensor, el defensor debe estar en el cuadro “infield” cuando hace la apelación.
 - c) En el caso de la última jugada del partido, antes que los árbitros hayan abandonado el terreno de juego.
2. (FP SOLAMENTE) Los corredores pueden abandonar sus bases durante jugadas de apelación con bola viva cuando:
 - a) La bola sale del círculo del lanzador, o,
 - b) La bola sale de la posesión del lanzador, o
 - c) El lanzador hace un movimiento para tirar aparentando hacer una jugada o tiro fingido.
3. APELACIÓN CON BOLA MUERTA. Una vez que la bola ha sido devuelta al cuadro y el árbitro ha cantado tiempo, o la bola se convierte en bola muerta, cualquier miembro del equipo defensivo en el cuadro (infield) con o sin posesión de la bola, puede hacer una apelación verbal sobre un jugador que omitió pisar una base, o que sale adelantado en un pisa y corre sobre un fly atrapado. El árbitro que atiende la apelación debe admitir la apelación y después tomar una decisión sobre la jugada. Ningún corredor puede salir de su base durante este período, ya que la bola permanece muerta hasta el siguiente lanzamiento.

EXCEPCIÓN: Un corredor que ha salido adelantado en un pisa y corre sobre un fly atrapado, o que ha omitido pisar una base, puede intentar regresar a tal base mientras la bola está muerta.

NOTA:

- a) Si la bola sale fuera de juego, no se puede hacer la apelación con bola muerta, hasta que el árbitro ponga una bola nueva en juego.

- b) Si el lanzador tiene posesión de la bola y está en contacto con la goma de lanzar, cuando se hace una apelación verbal, no se cantará lanzamiento ilegal.
 - c) Si el árbitro ha cantado "Play ball" y el lanzador entonces solicita una apelación, el árbitro de nuevo cantará "tiempo" y permitirá el proceso de la apelación.
4. Pueden hacerse apelaciones para eliminaciones adicionales después del tercer out, siempre y cuando se hagan debidamente y sean hechas para eliminar una carrera, o sean hechas para restablecer el orden al bate correcto.
- k. Cuando es golpeado por una bola bateada buena, no tocada en territorio bueno mientras está fuera de la base, y a juicio del árbitro, cualquier defensor tuvo oportunidad de hacer un out.
 - l. Cuando intencionalmente patea una bola que un defensor ha fallado en fildear.
 - m. Cuando interfiere con un defensor que está intentando fildear un batazo bueno, no importando si la bola ha sido tocada primero por otro defensor, incluyendo al lanzador, o interfiere intencionalmente con una bola tirada.
 - n. Cuando interfiere con un defensor que está intentando atrapar una bola bateada de foul fly, o con una bola de foul fly que un defensor está intentando atrapar, en cual caso el bateador-corredor regresa a batear con un strike adicional sobre la bola bateada de foul, siempre que la cuenta antes de batear la bola fuera de menos de dos strikes.
 - i. (FP SOLAMENTE) Si esta interferencia es el tercer out, el bateador-corredor regresará a batear como el primer bateador en la siguiente entrada, con la cuneta original de bolas y strikes anulada.
 - ii. (SP SOLAMENTE) Si este es el tercer strike, el bateador-corredor también era out, a menos que el tercer out de la entrada fuera por la interferencia declarada sobre el corredor, en tal caso se considerará que el bateador-corredor ha completado su turno al bate.

NOTA – Sec. K-n: Si esta interferencia, a juicio del árbitro, es un intento evidente para evitar una doble jugada, el corredor inmediato siguiente también será declarado out.

- o. Cuando, después que un corredor, bateador o bateador-corredor ha sido declarado out, o después que un corredor haya anotado, el corredor, bateador o bateador-corredor interfiere con la oportunidad de un jugador defensivo de hacer una jugada sobre otro corredor. Un corredor que continúa corriendo y atrayendo un tiro será considerado como una forma de interferencia.
NOTA: El corredor más cerca de home, en el momento de la interferencia, será declarado out.
 - p. Cuando uno o más miembros del equipo a la ofensiva se paran en, o se agrupan alrededor de una base, a la cual un corredor está avanzando y de esa manera confunden a los defensores y contribuyen a la dificultad de ejecutar la jugada.
NOTA: Miembros de un equipo incluyen al "bat boy", o a cualquier otra persona que ha sido autorizada para sentarse en el banco del equipo.
 - q. Cuando el coach de tercera base corre en dirección del home sobre o cerca de la línea de la base, mientras un defensor está intentando hacer una jugada sobre una bola bateada o una bola tirada y de esa manera atrae el tiro a home.
NOTA: El corredor más cercano a home será eliminado.
 - r. Cuando un coach o cualquier miembro del equipo jugando a la ofensiva, que no es un bateador, un bateador-corredor, un bateador prevenido o corredor
 - 1. Interfiere intencionalmente con una bola tirada mientras está en el cajón del coach, o,
 - 2. Interfiere con la oportunidad del equipo a la defensiva de hacer una jugada sobre un corredor o un bateador-corredor.
- NOTA: El corredor más cercano a home, en el momento de la interferencia, será eliminado.
- s. Cuando un jugador a la defensiva tiene posesión de la bola, y está esperando al corredor y éste se mantiene de pie y deliberadamente choca fuertemente contra el jugador defensivo.

NOTA: Si el acto es considerado flagrante, el infractor debe ser expulsado del juego.

EFFECTO – Sec. 9k-s:

La bola está muerta y los corredores deben regresar a la última base que ocupaban legalmente en el momento de la interferencia, a menos que estén forzados a avanzar porque el bateador se convirtió en un bateador-corredor.

- t. Cuando corre las bases en sentido opuesto, o fuera de la línea de bases, mientras no está intentando avanzar, sea para confundir a los defensores, o para hacer una burla del juego.

EFFECTO – Sec. 9t:

La bola está muerta y los corredores deben regresar a la última base que ocupaban legalmente en el momento que el corredor es declarado out, a menos que estén forzados a avanzar porque el bateador se convirtió en bateador-corredor.

- u. (SP SOLAMENTE) Cuando falla en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho, hasta que un lanzamiento golpea contra el suelo, alcance el home, o es bateado.
- v. (FP SOLAMENTE) Cuando falla en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho, hasta que un lanzamiento legal sale de la mano del lanzador.

EFFECTO – Sec. 9u-v:

La bola está muerta, se declara un Lanzamiento Nulo y los otros corredores tienen que regresar a la última base que ocupaban legalmente al momento del lanzamiento.

- w. (FP SOLAMENTE) Cuando está legítimamente fuera de su base después de un lanzamiento, o como resultado que un bateador haya completado su turno al bate y mientras el lanzador tiene la bola dentro del círculo del lanzador, y no regresa inmediatamente a su base, o intenta avanzar a la siguiente.

EFFECTO – Sec. 9w:

1. La bola está muerta y los corredores deberán regresar a la última base que ocupaban legalmente en el momento en que el corredor fue declarado out.
2. El fallo de proseguir inmediatamente a la próxima base o regresar a su base, una vez que el lanzador tenga la bola dentro del círculo del lanzador, resultará en que el corredor es eliminado.
3. Una vez que el corredor regresa a una base, por cualquier motivo, será declarado out si sale de dicha base.

EXCEPCIÓN – Sec. 9w – 2-3: Un corredor no debe ser declarado out si:

1. Se hace una jugada sobre él u otro corredor (un tiro fingido es considerado como hacer una jugada), o
2. El lanzador ya no tiene posesión de la bola dentro del círculo del lanzador, o.
3. El lanzador suelta la bola en un lanzamiento al bateador.

NOTA: Una base por bolas o un tercer strike que no es retenido por el receptor en el cual el corredor tiene derecho a correr, es tratado de igual manera que una bola bateada. El bateador-corredor puede continuar más allá de la primera base y tiene derecho a correr hacia la segunda base, mientras que no se detenga en la primera base. Si se detiene después de doblar la primera base, entonces debe cumplir con lo estipulado en el EFFECTO 9w-2.

- x. Cuando abandona una base y entra en el área de su equipo, o abandona el terreno de juego mientras la bola está viva.
- y. Cuando se sitúa detrás de, y no en contacto con, una base para ganar ventaja en la arrancada en cualquier batazo de fly.

EFFECTO – 9x-y: La bola permanece viva.

- z. Cuando un bateador-corredor interfiere con una jugada en home, en un intento de evitar un out evidente sobre un corredor que está avanzando a home.

EFFECTO – Sec. 9z: La bola está muerta, el bateador-corredor también es declarado out y el resto de corredores deben regresar a la última base que tenían legalmente en el momento del lanzamiento.

aa. Cuando los corredores cambian de posiciones en las bases.

EFFECTO – Sec. 9aa:

Esto es una jugada de apelación. Cuando es apelada correctamente, cada corredor que es descubierto al haber intercambiado de posiciones en las bases será declarado out y el manager debe ser expulsado por conducta antideportiva. ***El orden de outs deberá ser determinado por la ubicación de los corredores inmediatamente después del intercambio. El corredor que ha intercambiado bases y está más cerca de home después del intercambio deberá ser declarado out el primero. El siguiente corredor que ha intercambiado bases y es el segundo más cercano a home, deberá ser eliminado en segundo lugar y así sucesivamente.***

NOTA: La apelación se puede hacer en cualquier momento hasta que todos los corredores que han cambiado de posiciones están en el dugout, o la entrada ha terminado. Si uno de los corredores que ha cambiado de posición está en base, él y todos los corredores que han cambiado de base serán eliminados, aun cuando éstos hayan anotado carrera, y cualquier carrera(s) anotada(s) por corredor(es) incorrecto(s) será(n) anulada(s).

Sec. 10. EL CORREDOR NO ES OUT – “THE RUNNER IS NOT OUT”.

- a. Cuando corre por detrás o por delante del defensor, y por fuera de la línea hacia la base para evitar interferir con un defensor que está intentando fildear una bola bateada en la línea de la base.
- b. Cuando no corre en línea recta a la base, con tal de que el defensor situado en la línea recta hacia la base no tenga la bola en su posesión.
- c. Cuando más de un defensor trata de fildear una bola bateada y el corredor hace contacto con el que, a juicio del árbitro, no tenía posibilidad de fildear la bola.
- d. Cuando, mientras está fuera de la base, es golpeado por un batazo bueno que no ha sido tocado, y sobre el cual, a juicio del árbitro, ningún defensor tenía oportunidad de hacer un out.
- e. Cuando es golpeado por un batazo bueno que no ha sido tocado, sobre territorio foul, y sobre el cual, a juicio del árbitro, ningún defensor tenía oportunidad de hacer un out.
- f. Cuando es golpeado por un batazo bueno, después de tocar, o ser tocado por cualquier defensor, incluyendo el lanzador, y el corredor no pudo evitar el contacto con la bola.
- g. Cuando es tocado con la mientras está fuera de la base:
 1. Con una bola que no está firmemente sostenida por un jugador defensivo, o,
 2. Con una mano o guante de un jugador defensivo y la bola está en la otra mano.
- h. Cuando el equipo a la defensa no solicita la decisión del árbitro en una jugada de apelación hasta después del siguiente lanzamiento, legal o ilegal, o hasta después que todos los defensores claramente han dejado sus posiciones defensivas, y han abandonado el territorio bueno en camino hacia el banco o dugout.
- i. Cuando un bateador-corredor se convierte en corredor pisando la primera base, corre y pasa más allá de la primera base, y después regresa directamente a la base.
- j. Cuando no se le concede suficiente tiempo para regresar a una base. No será eliminado por estar fuera de la base antes de que le lanzador suelte la bola, y el corredor puede avanzar como si hubiera salido de la base legalmente.
- k. Cuando legalmente ha comenzado a avanzar. El corredor no puede ser detenido por el hecho de que el lanzador reciba la bola mientras está sobre la goma de lanzar, ni tampoco por el lanzador que se coloca sobre la goma de lanzar mientras sostiene la bola.
- l. Cuando permanece en su base hasta que un batazo de fly es tocado por un defensor y él entonces intenta avanzar.
- m. Cuando es golpeado por una bola bateada buena que no ha sido tocada mientras está en contacto con su base, a menos que intencionalmente interfiera con la bola o con el defensor que está ejecutando una jugada.

NOTA: La bola se convertirá en muerta o permanecerá viva, dependiendo de la posición del defensor que esté más cerca de la base.

- n. Cuando se desliza en una base y la desplaza de su posición normal. Se considera que la base ha seguido al corredor.

NOTA: Un corredor que llega salvado a una base, no será out por estar fuera de esa base si se convierte en una base desplazada. Puede regresar a esa base sin riesgo de ser eliminado cuando la base haya sido recolocada. El corredor pierde este derecho si intenta avanzar más allá de la base desplazada, antes de que la base esté nuevamente en su posición correcta.

- o. Cuando un defensor hace una jugada sobre un corredor mientras está usando un guante ilegal.

NOTA: Un lanzamiento del lanzador no es considerado hacer una jugada.

EFECTO – Sec. 10-o:

El manager del equipo afectado tiene la opción de:

1. Aceptar el resultado de la jugada, o,
2. Hacer anular la jugada completa, con los corredores regresando a la última base que ocupaban en el momento de la jugada.

EXCEPCIÓN al EFECTO 10-o (2): Si la jugada fue el resultado de la finalización del turno al bate del bateador, ese jugador reanuda el bateo asumiendo la cuenta de bolas y strikes que tenía antes de completar su turno al bate, y los corredores son devueltos a las bases que ocupaban en el momento del lanzamiento.

- p. Cuando un coach interfiere sin intención con una bola tirada, o bola bateada buena mientras está en el cajón del coach.

REGLA 9. BOLA MUERTA – BOLA EN JUEGO. “DEAD BALL – BALL IN PLAY”

Sec. 1. LA BOLA ESTÁ MUERTA – “DEAD BALL”.

La bola está muerta y no está en juego en las siguientes circunstancias:

- a. Cuando la bola es bateada ilegalmente.
- b. Cuando el bateador pasa de un cajón al otro cajón, cuando el lanzador: (FP SOLAMENTE) esté tomando o aparentando tomar la seña desde la goma del lanzador, o (SP SOLAMENTE) el lanzador se monta sobre la goma de lanzar.
- c. Cuando se declara un “lanzamiento nulo”.
- d. Cuando un lanzamiento golpea cualquier parte del cuerpo o vestimenta del bateador, sin importar si le tira o no a la bola.
- e. Cuando no es atrapado un fly de foul.
- f. Cuando el equipo a la ofensiva ocasiona una interferencia.
- g. Cuando una bola bateada buena golpea a un árbitro, o corredor
 1. Antes de tocar a un defensor, incluyendo al lanzador.
 2. Antes de pasar a un defensor, excepto el lanzador, sin ser tocada.
 3. Después de pasar a un defensor, excluyendo al lanzador, y a juicio del árbitro, otro defensor tenía una oportunidad de hacer un out.
- h. Cuando la bola está fuera de los límites establecidos para el terreno de juego.
- i. Cuando un accidente del bateador-corredor o del corredor le impide proseguir a la base concedida, él puede ser sustituido. Se permitirá al sustituto proseguir a cualquier base concedida. El sustituto debe pisar legalmente todas las bases concedidas, u omitidas que no fueron pisadas anteriormente.
- j. (SP SOLAMENTE) Cuando el bateador toca el lanzamiento o batea el lanzamiento de hachazo.
- k. (FP SOLAMENTE) Cuando un lanzamiento desviado o pasbol, pasa por debajo, por encima o a través del “backstop”.
- l. Cuando el árbitro canta tiempo.
- m. Cuando cualquier parte de la persona del bateador es golpeada por su propia bola bateada, mientras todavía está en el cajón de bateo.
- n. Cuando un corredor corre las bases en el orden inverso, o fuera de la línea de la base, mientras no está intentando avanzar, bien sea para confundir a los defensores o para hacer una burla del juego.
- o. Cuando el coach de tercera base corre en dirección al home, sobre o cerca de la línea de bases, cuando el defensor está intentando hacer una jugada sobre una bola bateada o bola tirada y de esta manera provoca un tiro a home.
- p. Cuando uno o más miembros del equipo ofensivo se paran en, o se agrupan alrededor de una base a la cual un corredor está avanzando y de esa manera confunden a los defensores y contribuyen al aumento de la dificultad de la jugada.
- q. (FP SOLAMENTE) Cuando un corredor deja de mantener contacto con la base a la que tiene derecho, hasta que una bola legalmente lanzada ha sido soltada por el lanzador.
- r. (SP SOLAMENTE) Cuando un corredor deja de mantener contacto con la base a la que tiene derecho, hasta que una bola legalmente lanzada ha alcanzado el home.
- s. (SP SOLAMENTE) Después de cada strike o bola.
- t. Cuando se declara una bola bloqueada.
- u. Cuando un bateador entra al cajón de bateo con, o usa un bate alterado.
- v. Cuando un bateador entra al cajón de bateo con, o usa un bate ilegal.
- w. Cuando con menos de dos outs y un corredor en primera base, un defensor intencionalmente deja caer un fly bueno (incluyendo una línea) (FP y SP) o un toque de bola (FP SOLAMENTE) que podría haber sido atrapado con un esfuerzo normal, después que el fly es controlado con una mano o con el guante.

NOTA: Si un infield fly es declarado, éste tendrá precedencia sobre una bola que se deja caer intencionalmente)

- x. Cuando un defensor lleva una bola viva a territorio de bola muerta.
- y. Cuando se ha cantado “tiempo” y se está haciendo una apelación por un jugador a la defensiva.
- z. Cuando el bateador falla en entrar al cajón de bateo dentro de diez (10) segundos después de que el árbitro cante “playball”
- aa. Cuando cualquier persona, excepto un miembro del equipo, entra en el terreno de juego y ocasiona una interferencia.
- bb. Cuando el bateador-corredor da un paso de regreso hacia el home para evitar o retardar ser tocado con la bola por un defensor.
- cc. Cuando un miembro del equipo ofensivo intencionalmente borra las líneas del cajón de bateo.
- dd. Cuando el lanzador le da la base por bolas intencional a un bateador.

Sec. 2. LA BOLA ESTÁ EN JUEGO. – “THE BALL IS IN PLAY”.

La bola está en juego en las siguientes circunstancias:

- a. Al empezar el juego y en cada media entrada cuando el lanzador tiene la bola mientras está de pie en su posición de lanzar y el árbitro de home ha cantado “PLAY BALL”.
- b. Cuando se aplica la regla del “INFIELD FLY”.
- c. Cuando una bola tirada supera a un defensor y permanece en terreno de juego.
- d. Cuando una bola buena golpea a un árbitro, o a un corredor en territorio bueno después de:
 - 1. Pasar un defensor, excluyendo al lanzador, y ningún otro jugador tenía una oportunidad de hacer un out, o
 - 2. Tocar a un defensor, incluyendo al lanzador.
- e. Cuando una bola buena golpea a un árbitro en territorio foul.
- f. Cuando los corredores han alcanzado las bases a las que tienen derecho, después que el defensor fildea ilegalmente una bola bateada, tirada o lanzada.
- g. Cuando un corredor es declarado out por pasar a un corredor que le precede.
Excepción: Cuando un corredor es eliminado por pasar a un corredor que le precede mientras la bola está muerta, la bola permanecerá muerta.
- h. Cuando no hay jugada sobre un jugador obstruido, la bola permanecerá en juego hasta que la jugada haya terminado.
- i. Cuando una bola buena es legalmente bateada.
- j. Cuando un corredor tiene que regresar a las bases en orden inverso, mientras la bola está en juego.
- k. Cuando un corredor adquiere el derecho a una base por pisarla antes de ser puesto out.
- l. Cuando una base es desplazada mientras que haya corredores que estén avanzando sobre las bases.
- m. Cuando un corredor se aparta más de 0,91m (3 pies) de la línea hacia la base, en el orden correcto o en el orden inverso para evitar ser tocado con la bola que está en la mano de un defensor.
- n. Cuando un corredor es tocado o es out forzado.
- o. Cuando un árbitro canta out a un corredor por fallar en regresar a pisar la base, cuando se reanuda el partido después de una suspensión.
- p. Cuando se está haciendo legalmente una jugada de apelación con bola viva.
- q. Cuando el bateador batea la bola.
- r. Cuando una bola viva golpea a un fotógrafo, empleado de mantenimiento del terreno, policía, etc., asignados al partido.
- s. Cuando un fly ha sido atrapado legalmente.
- t. Cuando un tiro golpea a un jugador ofensivo.
- u. Si el bateador deja caer el bate y la bola rueda contra el bate en terreno bueno y, a juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con la trayectoria de la bola.
- v. Cuando una bola tirada golpea a un árbitro.

- w. Siempre que la bola no esté muerta según lo previsto en la sección 1 de esta Regla.
- x. Cuando un tiro accidentalmente golpea a un coach.
- y. (FP SOLAMENTE) Cuando se le ha cantado una bola al bateador y cuando cuatro bolas han sido cantadas, pero el bateador no puede ser eliminado antes de llegar a la primera base.
- z. (FP SOLAMENTE) Cuando al bateador se le ha cantado un strike y cuando se le han cantado tres strikes.
 - aa. (FP SOLAMENTE) Cuando se retiene legalmente un “foultip”.
 - bb. (SP SOLAMENTE) Mientras haya una jugada como resultado del batazo del bateador. Esto incluye una subsiguiente jugada de apelación.
 - cc. 8FP SOLAMENTE) Cuando la bola se resbala de la mano del lanzador durante su movimiento de lanzar o durante el movimiento del brazo hacia atrás.
 - dd. Cuando un corredor es cantado out por tomar ventaja en la salida de una base, en cualquier batazo de fly.
 - ee. Cuando un corredor abandona una base, no hace intento para avanzar a la siguiente base, entra en el área de su equipo o abandona el terreno de juego y es declarado out.
 - ff. Cuando un corredor es cantado out por ser ayudado físicamente por cualquier otra persona excepto otro corredor.

EXCEPCIÓN: Cuando es ayudado en una bola de foul que no es atrapada, la bola permanecerá muerta.
 - gg. (SP SOLAMENTE) La bola permanece viva hasta que el árbitro ha concedido tiempo. Esto debe ser hecho cuando un jugador está en posesión de la bola en el cuadro y, a juicio del árbitro, ha terminado toda la jugada.

Sec. 3. BOLA MUERTA DEMORADA – “DELAYED DEAD BALL”.

Hay cinco situaciones en la que ocurre una violación de la regla. El árbitro reconocerá la violación y la bola permanecerá viva hasta la conclusión de la jugada.

Estas situaciones son:

- a. Lanzamiento ilegal.
- b. Obstrucción del receptor.
- c. (FP SOLAMENTE) Interferencia del árbitro de home.
- d. Obstrucción.
- e. Implementos de juego de un defensor desprendidos de su posición normal, que hacen contacto con una bola tirada, un lanzamiento, o un batazo bueno.

REGLA 10. ÁRBITROS – “UMPIRES”.

Sec. 1. PODER Y DEBERES.

Los árbitros son los representantes de la liga u organización por la que han sido asignados, para actuar en un determinado partido y como tal, están autorizados y se les exige aplicar cada sección de estas reglas. Ellos tienen la autoridad para ordenar a un jugador, coach, capitán o manager, a hacer o dejar de hacer cualquier acto que, a su juicio, sea necesario para dar fuerza y efecto a una o todas estas reglas y para imponer sanciones por las infracciones como está prescrito aquí. El árbitro de home debe tener la autoridad para tomar decisiones sobre cualquier situación no cubierta específicamente en las Reglas.

INFORMACIÓN GENERAL PARA LOS ÁRBITROS.

- a. El árbitro no debe ser miembro de ninguno de los dos equipos. Ejemplos: Jugador, coach, manager, oficial, anotador o patrocinador.
- b. Los árbitros deben estar seguros de la fecha, hora y lugar para el partido y deben llegar al campo de juego 20-30 minutos antes de la hora; empezar el partido a tiempo y abandonar el campo cuando el partido ha terminado.
- c. El árbitro masculino y femenino deben vestir:
 1. Una camisa celeste con mangas largas o cortas.
 2. Medias azul marino.
 3. Pantalones azul marino.
 4. Gorras azul marino con las letras “ISF” blancas decoradas con azul, en la parte delantera.
 5. Bolsa para las bolas azul marino (solamente el árbitro de home).
 6. Chaqueta y/o jersey azul marino.
 7. Zapatos y cinturón negros.
 8. Una camiseta blanca que deberá ponerse debajo de la camisa celeste.
- d. Los árbitros no deben llevar joyas expuestas a la vista que puedan representar un peligro.
EXCEPCIÓN: Brazaletes y/o collares de alerta médica.
- e. El árbitro de home en lanzamiento rápido debe usar una careta negra, con acolchado de color negro o marrón y protector de garganta negro, **un protector de cuerpo (peto) y espinilleras con protección de las rodillas. En lugar de un protector de garganta se puede usar una extensión fija bajo la careta.**
- f. Los árbitros deben presentarse a los capitanes, manager y anotadores.
- g. Los árbitros deben inspeccionar los límites del terreno, útiles del juego y clarificar todas las reglas de terreno a ambos equipos y sus coaches.
- h. Cada árbitro tendrá la autoridad de tomar decisiones sobre infracciones cometidas en cualquier momento durante el tiempo de partido o durante la suspensión del mismo, hasta que el partido haya finalizado.
- i. Ningún árbitro tiene autoridad para anular o cuestionar las decisiones tomadas por otro árbitro, dentro de los límites de sus respectivos deberes según se especifica en estas reglas.
- j. Un árbitro puede consultar a su compañero en cualquier momento. Sin embargo la decisión final debe ser del árbitro que tuvo la autoridad exclusiva de tomar la decisión y que solicitó la opinión del otro.
- k. Para definir sus respectivas obligaciones, el árbitro que juzga las bolas y los strikes será designado como “árbitro de home”, y el árbitro que juzga decisiones en las bases, será designado como el “árbitro de bases”.
- l. El “árbitro de home” y el “árbitro de bases” tendrá igual autoridad para:
 1. Cantar out a un corredor por salir adelantado de la base.
 2. Cantar tiempo para la suspensión del partido.
 3. Retirar o expulsar del partido a un jugador, coach o manager por infracción de las reglas.

4. Cantar todos los lanzamientos ilegales.
 5. Determinar y cantar un infield fly.
- m. El árbitro declarará out al bateador o al corredor sin esperar por una apelación para tal decisión en todos los casos en los que el reglamento indique que ese jugador deba ser eliminado.
- NOTA: A menos que sea apelado, el árbitro no cantará out o sancionará a un jugador por haber omitido una base, por salir adelantado de la base en un fly atrapado, por batear fuera de turno, por ser un sustituto no anunciado, por ser un reingreso ilegal, por el jugador reemplazante, o el jugador extraído que no son notificados al árbitro, por ser un corredor que cambió de posiciones en las bases con otro corredor, o por hacer un intento de avanzar a segunda base después de alcanzar la primera base, como está previsto en estas reglas.
- n. Los árbitros no sancionarán a un equipo por la infracción de una regla, cuando imponiendo la sanción conceda ventaja al equipo infractor.
- o. El fallo de los árbitros en adherirse a la Regla 10, no será base para protestas. Estas son directrices para los árbitros.

Sec. 2. EL ÁRBITRO DE HOME – “THE PLATE UMPIRE”.

- a. Asumirá una posición detrás del receptor. Estará completamente a cargo de y será responsable de la conducción correcta del juego.
- b. Cantará las bolas y strikes.
- c. Deberá, de acuerdo y en cooperación con el árbitro de bases, cantar las jugadas, batazos buenos o foul, bolas atrapadas legalmente o ilegalmente. En las jugadas que exigen que el árbitro de bases salga del infield, el árbitro de home asumirá los deberes normalmente asignados al árbitro de bases.
- d. Debe determinar y declarar si:
 1. Una bateador toca la bola o batea la bola con un movimiento de hachazo;
 2. Una bola bateada toca el cuerpo o la ropa del bateador.
- e. Tomará decisiones en las bases, cuando sea requerido para hacerlo.
- f. Determinará cuando un partido debe ser confiscado “forfeited”.
- g. Asumirá todos los deberes cuando es asignado como único árbitro a un partido.

Sec. 3. EL ÁRBITRO DE BASES – “THE BASE UMPIRE”.

- a. Asumirá tales posiciones en el terreno de juego como sea requerido de acuerdo con las mecánicas arbitrales.
- b. Debe ayudar al árbitro de home en las formas necesarias para aplicar las reglas de juego.

Sec. 4. RESPONSABILIDADES DE UN SOLO ÁRBITRO.

Si solamente un árbitro es asignado, sus obligaciones y jurisdicción se extenderán a todos los puntos. La posición inicial del árbitro para cada lanzamiento será detrás del home. En cada batazo, o jugada que se desarrolle, el árbitro deberá salir de detrás del home e introducirse en el “infield” para obtener la mejor posición para cualquier jugada que se desarrolle.

Sec. 5. CAMBIO DE ÁRBITROS.

Los árbitros no pueden ser cambiados durante un partido por acuerdo de los equipos contendientes, a menos que un árbitro esté incapacitado por lesión o enfermedad.

Sec. 6. APRECIACIÓN DE LOS ÁRBITROS – “UMPIRE JUDGMENT”.

No habrá apelación sobre decisión alguna de ningún árbitro, basado en que no estaba correcto en su conclusión, si una bola bateada fue buena o foul, si un corredor está salvado “safe” o eliminado, si un lanzamiento fue “strike” o bola, o sobre cualquier jugada que envuelva la exactitud de juicio. Ninguna decisión emitida por cualquier árbitro será revocada, excepto que él esté convencido que dicha decisión

esté violando alguna de las reglas. En caso de que el manager, capitán, o cualquiera de los dos equipos, busquen una revocación de una decisión basado solamente en un punto de la regla, el árbitro cuya decisión está cuestionada, si él está en duda, deberá consultar con su colega antes de tomar cualquier decisión. Pero bajo ninguna circunstancia deberá un jugador o persona, aparte del manager o capitán de cualquiera de los dos equipos, tener derecho legal alguno para protestar sobre cualquier decisión y buscar su revocación, con una demanda de que esta decisión esté en conflicto con el reglamento.

Bajo ninguna circunstancia, podrá ningún árbitro revocar una decisión tomada por sus colegas, tampoco debe ningún árbitro criticar o interferir con las obligaciones de sus colegas a menos que él se lo haya solicitado.

Los árbitros en consulta, pueden rectificar cualquier situación en la cual la revocación de la decisión de un árbitro, o, una decisión retardada por un árbitro, colocan a un bateador-corredor, o a un corredor a riesgo, o, sitúa el equipo a la defensiva en desventaja.

NOTA: Esta corrección no es posible después de que se ha hecho un lanzamiento legal o ilegal, o si todos los jugadores del equipo a la defensiva han abandonado el terreno bueno.

Sec. 7. LAS SEÑALES – “SIGNALS”.

- a. Para indicar que el partido debe comenzar o reanudarse, el árbitro cantará “PLAY BALL” y al mismo tiempo le señalará al lanzador para lanzar la bola.
- b. Un “STRIKE” debe ser indicado levantando la mano derecha hacia arriba, indicando con los dedos el número de “STRIKES” y al mismo tiempo cantar “STRIKE”, con voz firme y clara. Seguidamente cantará el número de “STRIKES” que se han lanzado.
- c. Para indicar una BOLA no se utiliza señal con el brazo. Se canta “bola” seguido por el número de bolas.
- d. Para indicar la CUENTA total de “bolas” y “strikes”, se indicarán las bolas primero.
- e. Para indicar un batazo de FOUL, el árbitro cantará “FOUL BALL” y con el brazo extendido en posición horizontal indicando hacia afuera del cuadro de acuerdo con la dirección de la bola.
- f. Para indicar un batazo de “BOLA BUENA”, el árbitro extenderá su brazo hacia el centro del cuadro utilizando un movimiento de bombear con el brazo, de arriba hacia abajo.
- g. Para indicar que bateador o corredor es OUT, el árbitro levantará su mano derecha hacia arriba por encima de su hombro derecho con el puño cerrado.
- h. Para indicar que un corredor está a salvo “SAFE” el árbitro extenderá ambos brazos horizontalmente a los lados de su cuerpo con las palmas de las manos indicando hacia el suelo.
- i. Para indicar la suspensión del juego, el árbitro cantará TIEMPO “TIME” y a la vez extenderá ambos brazos sobre su cabeza. Los otros árbitros reconocerán la suspensión del juego con una acción similar.
- j. Una BOLA MUERTA DEMORADA “DELAYED DEAD BALL”, será señalada por el árbitro extendiendo su brazo izquierdo horizontalmente con el puño cerrado.
- k. Para indicar una BOLA REBOTADA RECOGIDA “TRAPPED BALL”, el árbitro extenderá ambos brazos horizontalmente hacia los lados del cuerpo con las palmas indicando hacia el suelo.
- l. Para indicar UN DOBEL POR REGLA “GROUND RULE DOUBLE”, el árbitro extenderá su mano derecha sobre su cabeza, e indicará con dos dedos el número de bases concedidas.
- m. Para indicar un batazo de cuatro bases HOME RUN, el árbitro extenderá su mano derecha sobre su cabeza con el puño cerrado, haciendo un círculo con su brazo en el sentido de las agujas del reloj.
- n. Para indicar un “INFIELD FLY” el árbitro cantará “INFIELD FLY”, SI LA BOLA ES BUENA, EL BATEADOR ES OUT. El árbitro extenderá el brazo derecho hacia arriba sobre su cabeza.
- o. Para indicar al lanzador QUE NO LANCE “NOT TO PITCH” el árbitro levantará una mano con la palma hacia el lanzador. Será declarado LANZAMIENTO NULO “NO PITCH” si el lanzador lanza mientras el árbitro tiene la mano en dicha posición.

Sec. 8 SUSPENSIÓN DEL PARTIDO – “SUSPENSION OF PLAY”.

- a. Un árbitro puede suspender el juego cuando a su juicio, las condiciones así lo justifiquen.
- b. El juego deberá ser suspendido cada vez que el árbitro de home abandona su posición para limpiar el home o para ejecutar otras obligaciones que no estén directamente relacionadas con el cantar jugadas.
- c. El árbitro suspenderá el juego siempre un bateador o lanzador por causa justificada, se salgan de su posición.
- d. Un árbitro no deberá cantar TIEMPO “TIME” después que un lanzador ha iniciado el movimiento de lanzar.
- e. Un árbitro no deberá cantar TIEMPO “TIME” cuando cualquier jugada esté en progreso.
- f. En caso de lesión, excepto, a juicio del árbitro, en una lesión seria (que puede poner en peligro al jugador), no deberá cantar TIEMPO “TIME” hasta que todas las jugadas que estaban en progreso hayan sido completadas o los corredores hayan sido mantenidos en sus bases.
EFECTO – Sec. 8f: En el caso de lesión, cuando se concede tiempo, la bola está muerta y al/los corredor(es) se le(s) puede conceder la base o las bases que hubiera(n) alcanzado, a apreciación del árbitro, de no haber ocurrido la lesión.
- g. Los árbitros no suspenderán el juego a petición de los jugadores, coaches o managers hasta que toda acción en progreso, por cualquiera de los dos equipos, haya sido completada.
- h. (SP SOLAMENTE) Cuando, a juicio de un árbitro, todas las jugadas inmediatas se han completado, él debe declarar tiempo.

REGLA 11. PROTESTAS – “PROTESTS”.

Sec. 1. PROTESTAS QUE NO SERÁN RECIBIDAS.

Las protestas no serán recibidas o consideradas, si están basadas solamente en una decisión que implica la exactitud de apreciación por parte de un árbitro, o si el equipo que entrega la protesta, es el ganador del partido.

Ejemplos de protestas que no serán consideradas son:

- a. Si una bola bateada fue buena o foul.
- b. Si un corredor fue out o safe.
- c. Si un lanzamiento fue strike o bola.
- d. Si un lanzamiento fue legal o ilegal.
- e. Si un corredor pisó o no pisó una base.
- f. Si un corredor salió adelantado de pisa y corre de una base en un fly atrapado.
- g. Si un fly fue atrapado o no fue atrapado legalmente.
- h. Si un fly fue o no fue un “infield fly”.
- i. Si hubo o no hubo interferencia.
- j. Si hubo o no hubo obstrucción.
- k. Si un jugador o bola viva, entró o no al área de bola muerta o toca algún objeto o persona en un área de bola muerta.
- l. Si un batazo pasó o no, en vuelo por encima de la valla del exterior.
- m. Si el terreno se encuentra en condiciones para continuar o reanudar el partido.
- n. Si hay suficiente claridad para continuar el partido.
- o. Cualquier otro asunto que implique solamente la exactitud de apreciación por parte del árbitro.

Sec. 2. PROTESTAS QUE SERÁN RECIBIDAS.

Protestas que deben ser recibidas y consideradas incluyen asuntos de los siguientes tipos:

- a. Por mala interpretación de una regla del juego.
- b. La omisión de un árbitro en aplicar la regla correcta a una determinada situación.
- c. La omisión de imponer la sanción correcta por una determinada infracción.

NOTA:

1. Las protestas por las razones anteriores deben ser hechas antes del siguiente lanzamiento, o antes que todos los defensores del cuadro hayan abandonado el terreno bueno, o si es la última jugada del partido, antes que los árbitros abandonen el terreno de juego.
 2. Después que un lanzamiento se ha hecho (legal o ilegal), no se puede hacer cambio en la decisión tomada por el árbitro.
- d. Elegibilidad de un miembro del roster del equipo.

NOTA: La protestas en este punto deben ser entregadas a las autoridades apropiadas (no a los árbitros) y pueden ser hechas en cualquier momento, sujetas a las regulaciones de la Regla 11, sección 5.

Sec. 3. PROTESTAS QUE COMPRENDEN APRECIACIÓN E INTERPRETACIÓN DE REGLA.

Las protestas pueden comprender tanto un asunto de apreciación como de interpretación de una regla.

Un ejemplo de una situación de este tipo se describe a continuación:

Con un out y corredores en segunda y tercera base, el bateador es out en batazo de fly que es atrapado. Ambos corredores salen de pisa y corre, el corredor en tercera base repisa la base después de la atrapada, pero el corredor de segunda no repisa la base. El corredor de tercera cruza el home antes de que se haga una apelación en segunda base para el tercer out. El árbitro no permitió la anotación de la carrera. La pregunta si los corredores abandonaron sus bases antes de la atrapada y si la jugada en segunda fue hecha antes de que el jugador se tercera cruzara el home son exclusivamente asuntos de

apreciación del árbitro y no se pueden protestar. El fallo del árbitro en no permitir la anotación de la carrera, fue una mala interpretación de una regla del juego y objeto correcto para una protesta.

Sec. 4. NOTIFICACIÓN DE INTENCIÓN DE PRESENTAR UNA PROTESTA.

La notificación de la intención de presentar una protesta debe hacerse inmediatamente antes del siguiente lanzamiento. (EXCEPCIÓN): La inelegibilidad del jugador.

- a. El manager, o manager encargado del equipo que protesta debe notificar inmediatamente al árbitro de home que el partido es continuado bajo protesta. El árbitro de home a su vez lo notificará al manager del equipo contrario y al anotador oficial.
- b. Todas las partes interesadas tomarán nota de las condiciones que originaron la toma de la decisión, que ayudará en la determinación correcta del caso.

NOTA: En jugadas de apelación, la apelación debe ser hecha antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal, o antes que el equipo a la defensiva haya abandonado el terreno. Para los efectos de esta regla, el equipo a la defensiva ha “abandonado el terreno” cuando el lanzador y todos los jugadores han abandonado territorio bueno en camino al banco o área del dugout.

Sec. 5. TIEMPO PARA PRESENTAR UNA PROTESTA OFICIAL.

La protesta oficial por escrito debe ser entregada dentro de un tiempo razonable.

- a. A falta de una regla de la liga o del torneo que fija el límite de tiempo para entregar una protesta, una protesta debe ser considerada si es entregada dentro de un tiempo razonable, dependiendo de la naturaleza del caso y la dificultad de obtener la información en la cual fundamentar la protesta.
- b. Dentro de 48 horas, después de la hora fijada para el partido se considera generalmente como un tiempo razonable.

Sec. 6. INFORMACIÓN QUE SE REQUIER PARA UNA PROTESTA POR ESCRITO.

La protesta oficial por escrito debe contener la siguiente información:

- a. La fecha, hora y lugar del partido.
- b. Los nombres de los árbitros y anotadores oficiales.
- c. La regla y sección de las Reglas Oficiales o de las reglas Locales bajo las cuales es hecha la protesta.
- d. La decisión y las condiciones que originaron la toma de la decisión.
- e. Todos los hechos esenciales implicados en el caso protestado.

Sec. 7. RESULTADO DE LA PROTESTA.

La decisión tomada sobre un partido protestado debe resultar en una de las siguientes:

- a. La protesta no se considera válida, y el resultado del partido se mantiene tal y como se jugó.
- b. Cuando una protesta procede por mala interpretación de una regla del juego, el partido es jugado de nuevo desde el punto en donde se tomó la decisión incorrecta, con la decisión corregida.
- c. Cuando una protesta procede por inelegibilidad de un miembro del roster del equipo, el partido debe ser confiscado en contra del equipo infractor.

REGLA 12. ANOTACIÓN – “SCORING”

Sec. 1. EL ANOTADOR OFICIAL – “THE OFFICIAL SCORER”.

- a. El anotador oficial llevará un registro de cada partido como se establece en estas reglas.
- b. El anotador tendrá autoridad exclusiva para tomar todas las decisiones que implican criterio. Por ejemplo, es responsabilidad del anotador determinar si el avance del bateador a primera base es el resultado de un hit o de un error. Sin embargo, el anotador no podrá tomar una decisión que en conflicto con las reglas Oficiales del Juego o con la decisión de un árbitro.

Sec. 2. LA HOJA DE ANOTACIÓN – “THE BOX SCORE”.

- a. El nombre de cada jugador y la posición o posiciones a ser jugadas, serán registradas en el orden en que él bateó o hubiera bateado, a menos que el jugador sea legalmente sustituido, expulsado o retirado del juego, o el juego termine antes de su turno al bate.

NOTA 1: (Regla de sangre) Cualquier estadística obtenida por el Jugador Reemplazante mientras está en el juego será acreditada a ese jugador, aunque él es un sustituto listado que eventualmente no entra al juego como una sustitución por otro jugador.

NOTA 2: *Cualquier estadística adquirida por un Corredor Temporal deberá ser acreditada al jugador por el cual él está corriendo.*

1. (FP SOLAMENTE) El Jugador Designado es opcional, pero si se usa uno, debe ser notificado antes del comienzo del partido y deberá ser registrado en la hoja de anotaciones en el orden de bateo regular. Diez nombres serán registrados, con el décimo nombre siendo el JUGADOR FLEX por quien batea el Jugador Designado.
2. (SP SOLAMENTE) El Jugador Extra es opcional, pero si se usa uno, debe ser notificado antes del comienzo del juego, y deberá ser registrado en la hoja de anotaciones en el orden regular de bateo. Once nombres (doce para Mixto “Co-ed) deberán aparecer en la lista oficial de bateo y todos batearán.

NOTA: Si se usa un Jugador extra, se deberá usar durante todo el partido. Fallar en completar el partido con el Jugador Extra resultará en la confiscación del partido.

- b. El registro de bateo y fildeo se cada jugador debe ser tabulado:
 1. La primera columna indicará la cantidad de veces al bate de cada jugador, pero no se debe cargar un turno al bate para el bateador cuando ese bateador:
 - a) Batea un fly de sacrificio que permite anotar a un corredor.
 - b) Le es concedida una base por bolas.
 - c) Le es concedida la primera base por obstrucción.
 - d) (FP SOLAMENTE) Batea un toque de sacrificio.
 - e) (FP SOLAMENTE) Es golpeado por un lanzamiento.
 2. La segunda columna indicará la cantidad de carreras anotadas por cada jugador.
 3. La tercera columna indicará la cantidad de “hits” bateado por cada jugador. Un hit es una bola bateada que le permite al bateador llegar a la base a salvo:
 - a) Cuando un bateador-corredor llega a salvo a la primera base o a cualquier base siguiente en una bola buena que cae al suelo, pasa por encima de la valla, o da contra la valla antes de ser tocada por un defensor.
 - b) Cuando un bateador-corredor llega a salvo a la primera base en una bola buena, que es bateada con tal fuerza o con tal lentitud o que hace un rebote innatural, haciéndola imposible de fildear con esfuerzo ordinario a tiempo para eliminar al bateador-corredor.

- c) Cuando una bola buena, que no ha sido tocada por un defensor, se convierte en bola muerta, a causa de tocar el cuerpo o la ropa de un corredor o del árbitro.
 - d) Cuando el defensor sin éxito trata de sacar out a un corredor que corre delante de otro corredor y, a juicio del anotador, el bateador-corredor no hubiera sido eliminado en la primera base con un fildeo perfecto.
 - e) Cuando el bateador termina el juego con un hit que impulsa una cantidad suficiente de carreras para colocar a su equipo por delante, el bateador será acreditado tan solo con la cantidad de bases avanzadas por el corredor que anotó la carrera de la victoria, a condición que el bateador avance una cantidad similar de bases.
EXCEPCIÓN: Cuando el bateador termina el partido con un “home run” bateador fuera del campo, él debe ser acreditado con un “home run” y a todos los corredores incluyéndose a sí mismo, se les debe permitir anotar.
4. La cuarta columna deberá mostrar el número de oponentes eliminados por cada jugador:
- a) Un out realizado “puto ut” se le acredita a un defensor cuando:
 - 1. Atrape un batazo de fly o un batazo de línea.
 - 2. Atrape una bola tirada que ponga out a un bateador o corredor.
 - 3. Toque a un corredor con la bola cuando el corredor está fuera de la base a la cual tiene derecho.
 - 4. Él es quien está más cerca de la bola cuando un corredor es declarado out por haber sido golpeado por una bola buena o por interferencia con un defensor.
 - 5. Él es quien está más cerca de un sustituto no anunciado que es declarado out de acuerdo con la Regla 4, Sec. 8g, OFENSIVA (1b).
 - 6. Él es quien está más cerca de un corredor, que es declarado out por correr fuera de la línea de bases.
 - b) Un out realizado “put out” se le acredita al receptor cuando:
 - 1. Se cante un tercer “strike”.
 - 2. (SP SOLAMENTE) El bateador pone un toque o batea la bola de hachazo.
 - 3. El bateador falla en batear en el orden correcto.
 - 4. El bateador interfiere con el receptor.
 - 5. (SP SOLAMENTE) Cuando el bateador batea el tercer strike de foul.
 - 6. El bateador es eliminado por batear ilegalmente,
 - 7. (FP SOLAMENTE) El bateador es eliminado por poner un toque de foul en el tercer strike.
 - 8. Cuando el bateador es eliminado, por usar un bate ilegal o alterado.
 - 9. Cuando el bateador es eliminado por cambiar de cajón de bateador.
5. La quinta columna indicará la cantidad de asistencias hechas por cada jugador. Se le acreditará una asistencia:
- a) A cada jugador que maneja la bola en una serie de jugadas que resulte en la eliminación de un corredor. Solo una asistencia y no más se le otorgará a cualquier jugador que maneja la bola en cualquier out.
 - b) A cada jugador que maneja o que tira la bola de tal manera que un out hubiera resultado, si no fuera por un error de un compañero de equipo.
 - c) A cada jugador que, desviando una bola bateada, ayuda en un out.
 - d) A cada jugador que maneja la bola en una jugada que resulta, que el corredor es eliminado por interferencia o por correr fuera de la línea de la base.
6. La sexta columna indicará la cantidad de errores cometidos por cada jugador. Errores serán registrados en las siguientes situaciones:
- a) Por cada jugador que comete una mala jugada “misplay”, que prolonga el turno al bate del bateador o la “vida” del corredor actual.

- b) Para el defensor que falla en pisar la base después de haber recibido el tiro, para eliminar a un corredor en una jugada forzada o cuando el jugador está obligado a regresar a la base.
- c) Para el receptor, si se le es concedida la primera base a un bateador por obstrucción.
- d) Para el defensor que falla en completar una doble jugada, porque deja caer la bola.
- e) Para el defensor, si el corredor avanza una base porque él falla en parar o en el intento de parar una bola, que fue tirada con precisión a una base con tal que había ocasión para el tiro. Cuando más de dos jugadores podrían recibir el tiro, el anotador deberá determinar a qué jugador se le cargará el error.

Sec. 3. NO SE CONCEDERÁ UN HIT.

No será anotado un hit en los siguientes casos.

- a. Cuando un corredor es eliminado en una jugada forzada, o lo hubiera sido si no hubiese ocurrido un error defensivo.
- b. Cuando el defensor que ha recogido la bola elimina un corredor precedente con un esfuerzo ordinario.
- c. Cuando un defensor no puede eliminar a un corredor precedente, y en opinión del anotador el bateador-corredor pudo haber sido eliminado en la primera base.
- d. Cuando un bateador llega salvado a la primera base como resultado de la eliminación de un corredor precedente por haber interferido sobre una bola bateada, o un defensor.
EXCEPCIÓN: Si a juicio del anotador, el bateador habría llegado salvado a primear base si no hubiera ocurrido la interferencia, se le debe acreditar un hit al bateador.

Sec. 4. "FLY" DE SACRIFICIO – "SACRIFICE FLY BALLS".

Se anotará un "fly" de sacrificio cuando, con menos de dos outs:

- a. El bateador impulsa una carrera con un "fly" que es atrapado
- b. El "fly" o línea que es tocado por un exterior (o un defensor de cuadro que está corriendo en el exterior), y la bola es dejada caer y un corredor anota una carrera y, a juicio del anotador, el corredor hubiera podido anotar después de la atrapada, si el "fly"/línea hubiera sido atrapado.

Sec. 5. CARRERAS IMPULSADAS – "RUNS BATTED IN".

Una carrera impulsada, es una carrera anotada debido a una de las siguientes razones:

- a. Por un batazo de hit.
- b. Por un toque de sacrificio, o por un slap hit (FP SOLAMENTE) o "fly" de sacrificio (FP y SP).
- c. Por un "fly" de foul que es atrapado.
- d. Por un out hecho en el cuadro, o una jugada de selección "fielder's choice".
- e. Por un corredor forzado a avanzar a home, debido a una obstrucción, por el bateador que es golpeado por un lanzamiento, o al cual se le concede una base por bolas.
- f. Por un "home run" y todas las carreras que son anotadas como consecuencia del "home run".

Sec. 6. LANZADOR ACREDITADO CON UN PARTIDO GANADO.

A un lanzador se le acreditará un partido ganado en las siguientes situaciones:

- a. Cuando es el lanzador abridor y ha lanzado por lo menos cuatro entradas, y su equipo no solamente estaba por delante en el marcador cuando él es sustituido, si no que permanece por delante el resto del partido.
- b. Cuando un partido se acaba después de haber jugado cinco entradas y el lanzador abridor ha lanzado por lo menos tres entradas y su equipo ha anotado más carreras que el otro equipo cuando el partido ha terminado.

Sec. 7. LANZADOR CARGADO CON PARTIDO PERDIDO.

A un lanzador se le dará un partido como perdido, no importando el número de entradas que él ha lanzado, si él es reemplazado cuando su equipo está en desventaja en la anotación, y su equipo falla subsecuentemente, en empatar el juego o tomar la delantera.

Sec. 8. RESUMEN DEL PARTIDO – “GAME SUMMARY”.

El resumen debe registrar los siguientes detalles en esta secuencia:

- a. La anotación por entradas y la anotación final.
- b. Las carreras impulsadas y quién las impulsó.
- c. Los dobles y quién los bateó.
- d. Los triples y quién los bateó.
- e. Los “home runs” y quién los bateó.
- f. Los “fly” de sacrificio y quién los bateó.
- g. Las dobles jugadas y los jugadores que intervinieron en las mismas.
- h. Las triples jugadas y los jugadores que intervinieron en las mismas.
- i. La cantidad de bases por bolas concedidas por cada lanzador.
- j. La cantidad de bateadores “ponchados” por cada lanzador.
- k. La cantidad de hits y carreras permitidas por cada lanzador.
- l. El nombre del lanzador ganador.
- m. El nombre del lanzador perdedor.
- n. La duración del partido.
- o. Los nombres de los árbitros y de los anotadores.
- p. (FP SOLAMENTE) Las bases robadas y por quién fueron robadas.
- q. (FP SOLAMENTE) Los toques de sacrificio.
- r. (FP SOLAMENTE) Los nombres de los bateadores que fueron golpeados por un lanzamiento y los nombres de los lanzadores que les golpearon.
- s. (FP SOLAMENTE) La cantidad de lanzamientos desviados “wild pitches” hechos por el lanzador.
- t. (FP SOLAMENTE) La cantidad de pasbol hechos por cada receptor.

Sec. 9. BASES ROBADAS.

(FP SOLAMENTE) Las bases robadas son acreditadas a un corredor siempre y cuando avanza una base sin la ayuda de un hit, un out, un error, un out forzado, una jugada de elección “fielder’s choice”, un pasbol, un lanzamiento desviado “wild pitch”, o un lanzamiento ilegal.

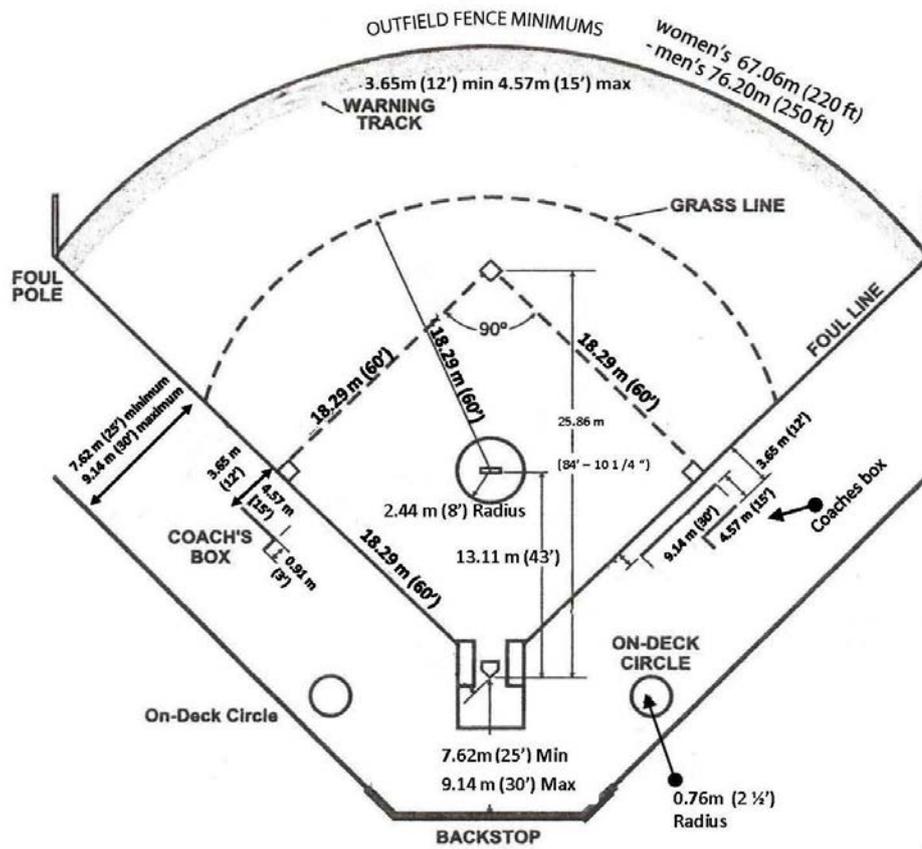
- a. Esto incluye al bateador-corredor que avanza a segunda base en una base por bolas.

Sec. 10. REGISTRO DE JUEGOS CONFISCADOS.

Todos los registros de un juego confiscado “forfeited” deben ser incluidos en los registros oficiales, excepto el registro de juegos ganados/perdidos del lanzador.

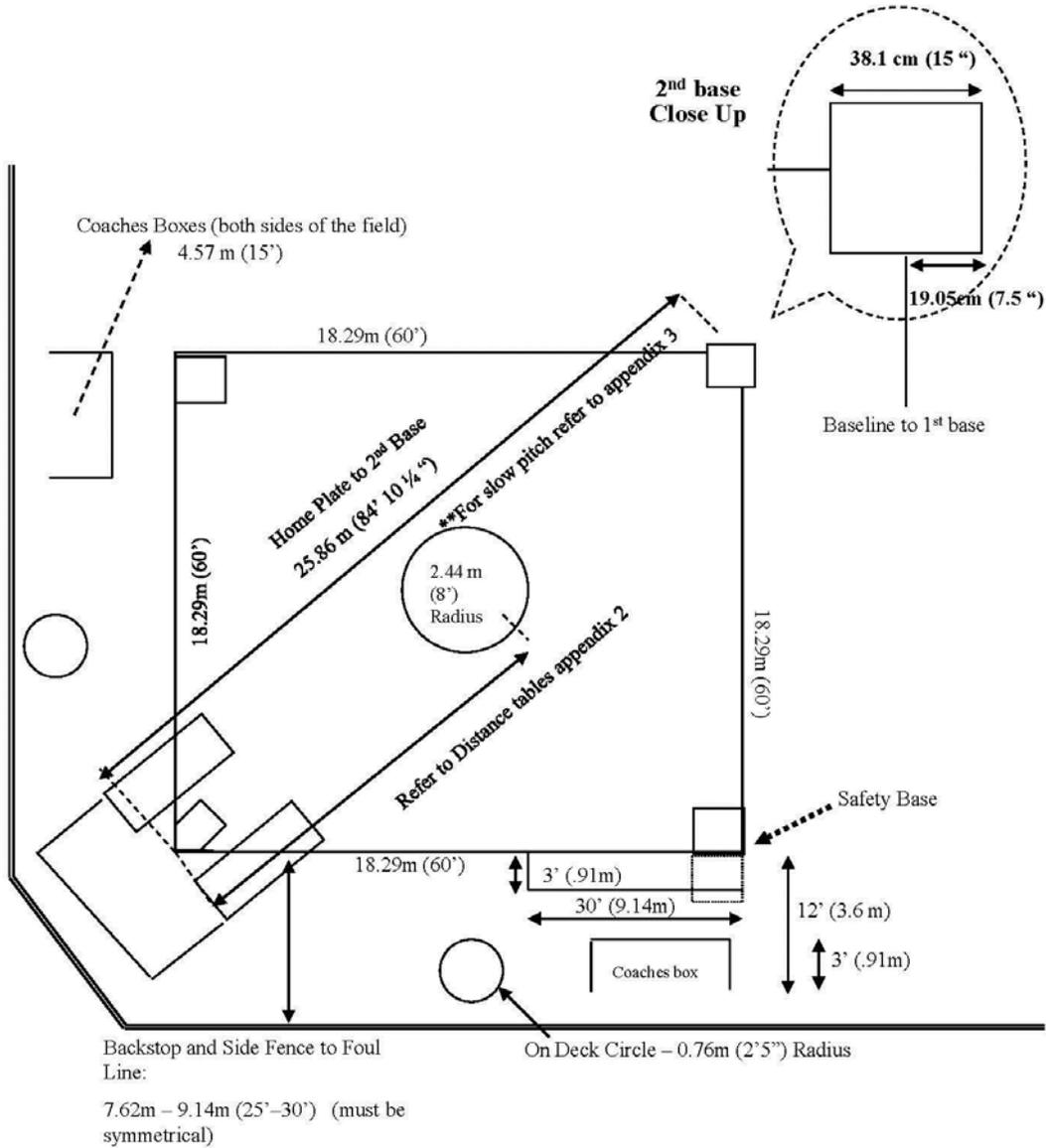
Apéndice 1 – A

DIMENSIONES OFICIALES PARA UN CAMPO DE SÓFBOL



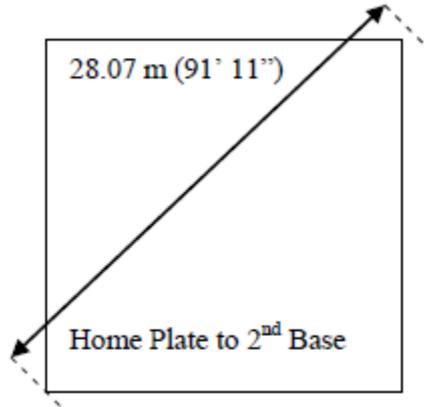
Apéndice 1 – B

DIMENSIONES OFICIALES PARA UN CAMPO DE SÓFBOL



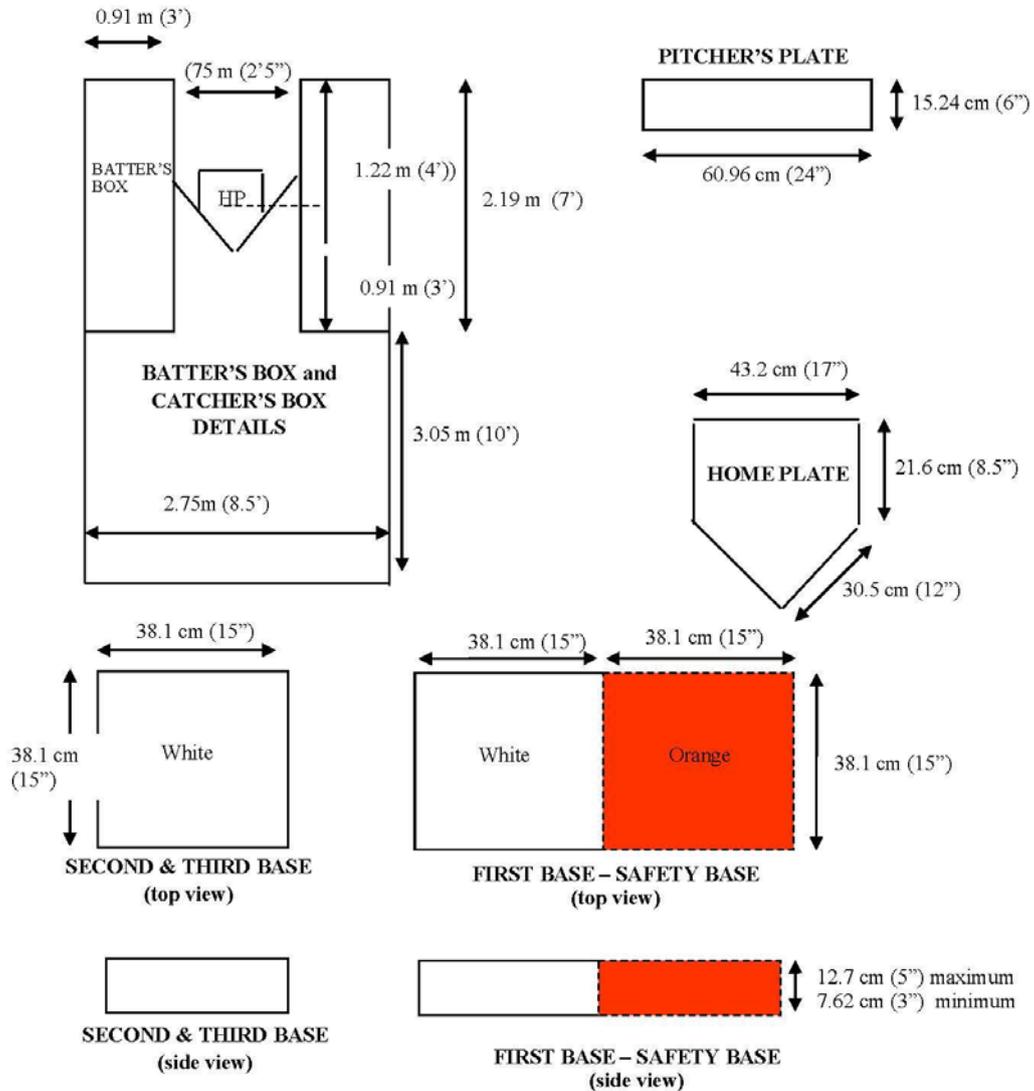
Apéndice 1 – C

DIAMANTE DE 65 PIES
ILUSTRACIÓN PARA SLOW PITCH



Apéndice 1 – D

MEDIDA DE LAS BASES, HOME Y CAJÓN DEL BATEADOR



Apéndice 1 – E

TABLA DE REFERENCIA DE DISTANCIAS

Backstop. Debe ser un área sin obstáculos de no menos de 7,62m (25 pies), y de no más de 9,14m (30 pies) de profundidad, por fuera de las líneas de foul y entre el home y el backstop.

Bases.

- a. De home a primera/tercera 18,29m (60 pies) desde la punta trasera del home hasta la parte de atrás de la base.
- b. De home a segunda 25,86m (84 pies 10 ¼ pulgadas) desde la punta trasera del home al centro de la base.

Cajón del bateador. Uno a cada lado del home, medirá 0,91m (3 pies) por 2,13m (7 pies). Las líneas del cajón del bateador deberán estar a 15,2 cm (6 pulgadas) del home. La línea delantera del cajón se extenderá 1,22m (4 pies) hacia adelante desde una línea trazada por el centro del home. Las líneas son consideradas dentro del cajón del bateador.

Cajón del receptor. Tendrá 3,05m (10 pies) de largo desde las esquinas exteriores posteriores de los cajones del bateador y tendrá 2,57m (8pies, 5 pulgadas) de ancho.

Cajón del coach. Cada cajón del coach queda detrás de una línea de 4,57m (15 pies) de largo, trazada fuera del cuadro. Esta línea corre paralela a, y quedará 3,65m (12 pies) de las líneas de base de la primer y la tercera base, y se extenderá desde las bases hacia el home.

Vallas. Véase el Apéndice 2.

Home. Será de forma pentagonal, 43,2cm (17 pulgadas) de ancho, a través del borde que da al lanzador. Los lados serán paralelos a las líneas interiores del cajón del bateador y serán de 21,6cm (8 ½ pulgadas) de largo. Los lados que forman la punta frente al receptor serán de 30,5cm (12 pulgadas) de largo.

Infield – Porción Arenosa. 18,29m (60 pies) de arco desde la parte delantera de la goma del lanzador.

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

Círculo del bateador prevenido. Círculo de 1,52m (5 pies) con un radio de 0,76m (2 ½ pies) situado adyacente al extremo del banco de los jugadores o del área del dugout más cercana al home.

Línea de un metro. Es trazada paralela a, y a 0,91m (3 pies) de la línea de base, partiendo desde un punto a mitad de la línea entre el home y la primera base.

Círculo del lanzador. Círculo de 4,88m (16 pies) trazado desde el centro de la parte delantera de la goma del lanzador con un radio de 2,44m (8 pies).

Goma del lanzador. Hecha de goma, 61,0cm (24 pulgadas) de largo y 15,2cm (6 pulgadas) de ancho. La parte superior de la goma debe estar al nivel de la superficie del suelo, 14,02m (46 pies) para hombres y 13,11m (43 pies) para mujeres desde la punta trasera del home.

Laterales. Debe tener un área sin obstrucciones no menor de 7,62m (25 pies), ni mayor de 9,14m (30 pies) de ancho, por afuera de las líneas de foul y entre el home y el backstop.

Zona de advertencia. Un mínimo de 3,65m (12 pies) y un máximo de 4,57m (15 pies) desde la valla del exterior y las vallas laterales.

APÉNDICE 2

TABLA DE DISTANCIAS

CATEGORIA	LANZAMIENTO	ENTRE BASES	CERCAS (Mínimo)
Niñas Júnior "FP" 16 y menores	12.19 m (40 pies)	18.29 m (60 pies)	67.06 m (220 pies)
Niñas Júnior "FP" 19 y menores	13.11 m (43 pies)	18.29 m (60 pies)	67.06 m (220 pies)
Niños Júnior "FP" 16 y menores	14.02 m (46 pies)	18.29 m (60 pies)	76.20 m (250 pies)
Niños Júnior "FP" 19 y menores	14.02 m (46 pies)	18.29 m (60 pies)	76.20 m (250 pies)
Femenino "FP"	13.11 m (43 pies)	18.29 m (60 pies)	67.06 m (220 pies)
Masculino "FP"	14.02 m (46 pies)	18.29 m (60 pies)	76.20 m (250 pies)
Niñas Júnior "SP" 16 y menores	14.02 m (46 pies)	19.81 m (65 pies)	80.77 m (265 pies)
Niñas Júnior "SP" 19 y menores	15.24 m (50 pies)	19.81 m (65 pies)	80.77 m (265 pies)
Niños Júnior "SP" 16 y menores	14.02 m (46 pies)	19.81 m (65 pies)	91.44 m (300 pies)
Niños Júnior "SP" 19 y menores	15.24 m (50 pies)	19.81 m (65 pies)	91.44 m (300 pies)
Femenino "SP"	15.24 m (50 pies)	19.81 m (65 pies)	83.82 m (275 pies)
Masculino "SP"	15.24 m (50 pies)	19.81 m (65 pies)	91.44 m (300 pies)
Mixto "COED" "SP"	15.24 m (50 pies)	19.81 m (65 pies)	83.82 m (275 pies)

"FP" = LANZAMIENTO RÁPIDO

"SP" – LANZAMIENTO LENTO

APÉNDICE 3

Esta sección sirve como modelo para trazar un diamante con distancias de bases de 18,29m (60 pies) y distancia para lanzamiento de 14,02m (46 pies).

1. Para determinar la posición del home, trace una línea en la dirección que se desea orientar el diamante. Clave una estaca en la esquina trasera del home más próxima al receptor. Amarre una cuerda en la estaca, hágale nudos a la cuerda o márkela de otra manera a los 14,02m (46 pies), 18,29m (60 pies, 25,86m (84 pies, 10 ¼ pulgadas) y a los 36,58m (120 pies).
2. Coloque la cuerda (sin estirar) a lo largo de la línea de orientación del cuadro y en la marca de 14,02m (46 pies) clave una estaca. Esta será la línea delantera en el centro de la goma del lanzador. Siguiendo la misma línea, clave una estaca en la marca de 25,86m (84 pies, 10 ¼ pulgadas). Esta será el centro de la segunda base. Para las distancias de bases de 19,81m (65 pies), esta línea será de 28,02m (91 pies, 11 pulgadas).
3. Coloque la marca de 36,58m (120 pies) en el centro de la segunda base y tomando la cuerda en la marca de 18,29m (60 pies), camine hacia la derecha de la línea de orientación hasta que la cuerda esté tensa y calve una estaca en la marca de los 18,29m (60 pies), ésta será la esquina exterior de la primera base y al cuerda ahora formará la línea de primera a segunda base.
4. Una vez más, sosteniendo la cuerda en la marca de los 18,29m (60 pies), camine a través del terreno y de igual manera marque la esquina exterior de la tercera base. El home, la primera y al tercera base quedan completamente dentro del diamante.
5. Para comprobar las medidas del diamante, coloque la punta de la cuerda que marca el home en la estaca de primera base y la marca de 36,58m (120 pies) en la tercera base. La marca de 18,29m (60 pies) deberá coincidir ahora con el home y la segunda base.
6. Al trazar un diamante con una distancia de 19,81m (65 pies) entre bases, siga el mismo procedimiento con las siguientes dimensiones sustituidas: 19,81m (65 pies), 39,62m (130 pies) y 28,02m (91 pies, 11 pulgadas).
7. Siempre que sea posible, compruebe todas las medidas con una cinta métrica metálica.

APÉNDICE 4

Normas para Bolas

1. La bola de 30,5cm (12 pulgadas) debe tener una circunferencia entre 30,2cm (11 7/8 pulgadas) y 30,8cm (12 1/8 pulgadas) y debe pesar entre 178,0 g (6 ¼ oz.) y 198,4 g (7 oz.). La bola de estilo de costura plana no tendrá menos de 88 puntadas en cada cubierta, cosidas por el método de dos agujas.
2. La bola de 27,9cm (11 pulgadas) debe tener una circunferencia entre 27,6cm (10 7/8 pulgadas) y 28,3cm (11 1/8 pulgadas) y debe pesar entre 166,5 g (5 7/8 oz.) y 173,6 g (6 1/8 oz.). la bola de estilo de costura plana no tendrá menos de 80 puntadas en cada cubierta, cosidas por el método de dos agujas.
3. La bola tendrá un coeficiente de restitución (CDR) y una norma de compresión según determinados y fijados por la Comisión de estándares de Implementos de Juego ISF.
4. La bola de cubierta blanca de puntada blanca o la bola de cubierta óptica amarilla de puntada roja de 30,5 cm (12 pulgadas) con un CDR de .47 o menos, debe ser usada en los siguientes partidos de campeonato de la ISF, Lanzamiento Rápido femenino y Masculino, Lanzamiento Rápido y Lanzamiento Lento Niños, y Lanzamiento Rápido Niñas. Las bolas deben tener una estampa del logotipo de la ISF.
5. La bola de puntada roja de 30,5cm (12 pulgadas) con CDR de .47 y menos debe ser usada en todos los partidos de Lanzamiento lento Masculino y Lanzamiento Lento Mixto y debe tener una marca MSP-47, además del logotipo de la ISF.
6. La bola de puntada roja de 27,9cm (11 pulgadas) con un CDR de .47 y menos debe ser usada en todos los partidos de Lanzamiento Lento Femenino y Lanzamiento Lento de Niñas. Debe tener una marca GSWP-.47, además del logotipo de la ISF.
7. En las bolas que se usan en juegos de Campeonato de la ISF, la fuerza de carga requerida para comprimir la bola 0,64cm (0,25 pulgadas) no debe exceder los 170,1kg (375 libras) cuando esas bolas son medidas de acuerdo con el método de prueba de la ASTM (American Society for Testing and Materials) para medir el desplazamiento de compresión de bolas de Sófbol, que está sancionado por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego ISF.

A continuación una lista de las normas establecidas para cada bola:

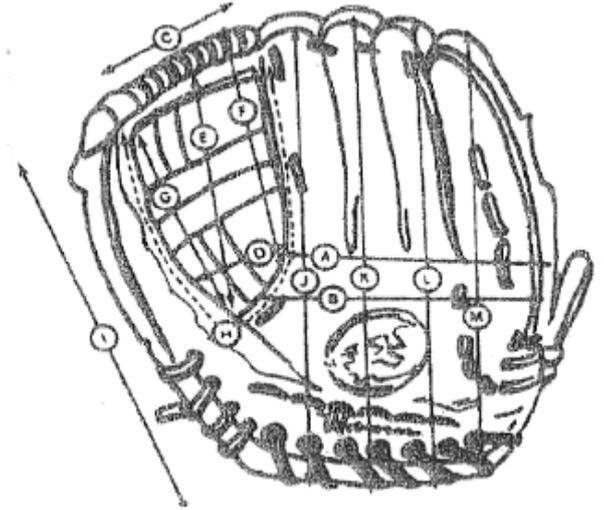
BOLA DE SOFTBOL	COLOR BOLA ESTAMPADO	COLOR PUNTADA	TAMAÑO MINIMO	TAMAÑO MAXIMO	PESO MINIMO	PESO MAXIMO
30.5 cm. (12"FP".)	Blanco, o, óptico amarillo LOGOTIPO ISF	Puntada Blanca, o, Roja	30.2cm. (11-7/8")	30.8cm. (12-1/8")	178.0 g. (6¼ oz.)	198.4g (7 oz.)
30.5 cm. (12 "SP".)	Blanco LOGOTIPO ISF	Puntada Roja MSP-47 &	30.2cm. (11-7/8")	30.8cm. (12-1/8")	178.0 g. (6¼ oz.)	198.4 g. (7 oz.)
27.9 cm. (11" "SP")	Blanco LOGOTIPO ISF	Puntada Roja GSWP-47 &	27.6cm. (10-7/8")	28.3cm. (11-1/8")	166.5 g. (5-7/8 oz.)	173.6 g. (6-1/8 oz.)

"FP" = LANZAMIENTO RÁPIDO

"SP" = LANZAMIENTO LENTO

APÉNDICE 5

ESPECIFICACIONES DEL GUANTE



- (a) Ancho de la palma (parte superior) 20,3cm (8 pulg.)
- (b) Ancho de la palma (parte inferior) 21,6cm (8 ½ pulg.)
- (c) Abertura de la parte superior de la red 12,7cm (5 pulg.)
- (d) Apertura de la parte inferior de la red 11,5cm (4 ½ pulg.)
- (e) Altura de la red 18,4cm (7 ¼ pulg.)
- (f) Cruz de la costura parte inferior del índice 19,0cm (7 ½ pulg.)
- (g) Cruz de la costura parte inferior del pulgar 19,0cm (7 ½ pulg.)
- (h) Costura alrededor de la red 44,5cm (17 ½ pulg.)
- (i) Punta del pulgar a la parte inferior del borde 23,5cm (9 ¼ pulg.)
- (j) Punta del índice a la parte inferior del borde 35,6cm (14 pulg.)
- (k) Punta del dedo medio a la parte inferior del borde 33,7cm (13 ¼ pulg.)
- (l) Punta del anular a la parte inferior del borde 31,1cm (12 ¼ pulg.)
- (m) Punta del meñique a la parte inferior del borde 27,9cm (11 pulg.)

ÍNDICE

Referencias-Siglas en Inglés:

“FP” = Lanzamiento Rápido; “SP” = Lanzamiento Lento; “MP” = Lanzamiento Modificado.

(Referencia a la Regla, Sección y Artículo)	R E G L A	S E C I Ó N	A R T Í C U L O
ADORNOS QUE DISTRAEN.....	3	8	g
ALINEACIONES – “LINE UP”	1	65	
4	4	2	a
El orden al bate debe ser seguido.....	7	2	c
Expulsión del manager.....	4	7	Efecto 3
El manager tiene que firmar	4	1	a
Número de uniforme erróneo	1	65	Nota
4	4	11	Nota
ALINEACIÓN ABRIDORA.....	1	65	1
4	4	2	a 1
4	4	4	
Jugador Designado (FP)	4	5	a
Jugador Extra (SP)	4	6	a
Orden de la alineación	7	2	
Reingreso de	4	7	a
Debe alternar los sexos (Co-ed SP)	7	2	b
ALTURA DEL LANZAMIENTO (SP).....	6	3	h
ANOTADOR OFICIAL	12	1	
ÁRBITROS.....	10		
Bola incrustada en las protecciones o uniforme.....	8	7	l(1)
Desviar una bola fuera del campo	8	7	h1
Equipamiento, uniforme	10	1	c – e
Batazo bueno golpea al árbitro.....	1	29	d
8	8	1	e
8	8	5	f1
9	9	2	d – e
Foul ball golpea al árbitro	1	37	d
Golpeado por un tiro	8	8	i Nota
9	9	2	v
Decisión	10	6	
Puede consultar con los compañeros	10	6	
No puede modificar una decisión	10	6	
No puede usar joyas expuestas	10	1	d
Puede cambiar la decisión si puso a los corredores en peligro	10	6	
Árbitro de home interfiere con el receptor que está tirando (FP)....	8	8	i
9	9	3	c
Señas.....	10	7	a – o
ÁRBITRO DE HOME	10	2	
Responsable de la practicabilidad del campo.....	5	2	
ÁRBITRO DE BASES	10	3	
ARCO MÁXIMO DEL LANZAMIENTO (SP).....	6	3	h

ARCO MÍNIMO DEL LANZAMIENTO (SP).....	6	3	h
A RIESGO.....	1	53	
ATRAPADA	8	2	L
Dejada caer intencionalmente.....	8	2	l
	8	8	g
	9	1	w
Bola atrapada legalmente.....	1	63	
Cuando es completa	1	15	
BASES INTENCIONALES (WALK) (FP) (SP).....	1	58	
(FP) (SP)	6	8	
	8	1	c Efecto 3
La bola está muerta (FP y SP).....	9	1	ad
BASE ROBADA (SP)	8	8	j
Anotaciones (FP)	12	9	
BASE DESPLAZADA.....	1	25	
El corredor puede ser eliminado	8	6	c
	8	10	n NOTA Sec 10 n
Los corredores no son eliminados cuando la base está desplazada.....	8	10	n
Los corredores sucesivos no están obligados a tocarla	8	4	c
BASE POR BOLAS	1	6	
El bateador se convierte en bateador-corredor	8	1	c
Intencional (FP) (SP).....	1	58	
	8	1	c Efecto 3
(Co-ed SP)	8	1	c Efecto 4
Considerado como una bola bateada	8	9	w Efecto Nota
BASES.....	2	4	h Apéndice 2
Deben ser tocadas en orden legal	8	4	
BAT BOY/GIRL			
Debe usar casco	3	6	f ii
BATAZO DE LÍNEA.....	1	64	
Dejado caer intencionalmente	8	2	l
	8	8	g
	9	1	w
No es un infield fly	1	56	
BATE (Especificaciones).....	3	1	
Objetos insertados al bate.....	7	1	d Nota
Golpear la bola un segunda vez	7	6	i
Puede estar grabado.....	1	1	
Bates de calentamiento	3	2	
BATE ALTERADO	1	1	
Especificaciones del bate	3	1	
Bateador en el cajón con	7	6	b
Bateador expulsado por.....	7	6	b
Bola muerta	9	1	u
Empuñadura cónica o añadida	3	1	m Nota
BATE DE CALENTAMIENTO	3	2	
	7	1	d
BATE DE CALENTAMIENTO ILEGAL	3	2	
Sanción por su uso	7	1	d Efecto
BATE DE CALENTAMIENTO LEGAL	3	2	
Puede usarlo el bateador prevenido	7	1	d
BATE ILEGAL	1	42	
Bateador en el cajón con	7	6	c
Bateador eliminado por haber usado	7	6	c
Bola muerta	9	1	v
BATE OFICIAL.....	3	1	

No debe ser alterado	3	1	p
BATEADOR CON EL PIE FUERA DEL CAJÓN	7	3	c
	7	3	d
Bateador golpea la bola ilegalmente	7	6	d – e
	9	1	a
Bateador que cambia de cajón	7	6	j
	9	1	b
BATEADOR FUERA DE TURNO	7	2	c – d Efecto 2 c-d
Descubierto en base	7	2	Efecto Sec 2 c-d4
Se puede conceder dos o más outs	7	2	Efecto Sec 2 c-d2
BATEADOR	1	9	
Concesión de dos bases (Co-ed SP)	8	1	Efecto Sec 1 4
Se convierta en bateador-corredor	8	1	
Batea ilegalmente	7	6	d – e
Toque de foul con 2 strikes (FP)	7	6	f
No puede hacer toque (SP)	7	6	h
No puede batear de hachazo (SP)	7	6	h
Distraído intencionalmente por la defensa (FP) (SP)	6	4	b
Borra intencionalmente las líneas del cajón del bateador	7	3	b & Efecto Sec3b
	7	4	j
	9	1	ac
Expulsado del partido	7	6	b Nota
Entra en el cajón con un bate alterado	7	6	b
	9	1	u
Entra en el cajón con un bate ilegal	7	6	c
	9	1	v
Golpeado por un lanzamiento legal (FP)	8	1	f
(SP)	7	5	e
	9	1	d
Golpeado por un lanzamiento ilegal (FP)	6		Efecto 1-7 (6)
(SP)	7	5	e
Golpea la bola con el bate por segunda vez	7	6	i
Base intencional (FP) (SP)	6	8	
	8	1	c Efecto 3
(Co-ed SP)	8	1	c Efecto 4
Interfiere intencionalmente con una bola tirada	7	6	k4
Interfiere con un defensor que tiene la oportunidad de hacer una jugada después que ha sido eliminado	8	9	o
Interfiere con una jugada en home (FP)	7	6	k 3
Interfiere con el receptor	7	6	k 1-2
En el juego ilegalmente	4	8	g Efec. 2-4 1(a-c)
Sale del cajón para hacer una arrancada antes de contactar con la bola	7	6	e
Debe ser penalizado con un strike	7	3	a-b
No asume su posición en 10 segundos	7	3	a
	7	4	i
	9	1	z
Obstruido	8	1	d
Bateador prevenido	7	1	
Out	7	6	
Out por no haberse puesto el casco	3	6	f ii Efecto 1-2
Out por foul tip en el tercer strike (SP)	7	4	c Efecto
Posición en el cajón de bateo	7	3	c
Cruza el home mientras el lanzador está tomando la seña	7	6	j
Sale del cajón de bateo	7	3	d
	7	4	k

Usa un bate alterado	7	6	b
Usa un bate ilegal.....	7	6	c
Cuando se hace el tercer out mientras está al bate	7	2	e
BATEADOR-CORREDOR	1	11	
No va directamente a primera base	8	2	d
No toca la parte en territorio bueno de la doble base	8	2	f
Utilización de un guante ilegal en una jugada	8	3	
Interfiere con una jugada en home	8	2	h
Interfiere con una bola bateada buena	8	2	g5
Interfiere con un tercer strike no cogido (FP).....	8	2	g6
Interfiere con un defensor en primera base.....	8	2	g1 (a)
.....	8	2	j
Interfiere con un defensor que está fildeando una bola bateada	8	2	g2
Interfiere con un defensor que está tirando	8	2	g3
Interfiere con una bola tirada	8	2	g1 (b)
.....	8	2	g4
No es out.....	8	3	
(Co-ed SP)	8	1	c Efecto 4 Nota
Obstruido	8	1	d
Out	8	2	
Out por quitarse el casco	3	6	f ii Efecto 2
Out por tercer strike no cogido (FP)	8	2	a
Out por interferencia intencional mientras se usa la doble base.....	2	4	h 1 (c) Excepción
Out cuando un corredor que le precede hace interferencia	8	2	m
Out por infield fly.....	8	2	e
Out cuando un defensor deja caer intencionalmente un fly.....	8	2	l
Out por interferencia de un miembro del equipo a la ofensiva	7	1	f Efecto 2
.....	8	2	k
Out por una interferencia de una persona que no es del equipo.....	8	2	n
Corre hacia la primera base	8	10	i
.....	8	9	v Efecto Nota
Corre fuera de la línea de un metro.....	8	2	g 1
Da un paso atrás hacia home.....	8	2	i
Toca la base errónea mientras corre en primera base	8	2	f
BATEADOR PREVENIDO	1	70	
Puede dejar el círculo de calentamiento	7	1	e
No puede interferir	7	1	f
Debe usar un caso (FP)	3	6	f ii y Efecto 1 Exc.
Usa un bate ilegal de calentamiento	7	1	d Efecto
BLOQUEAR UNA BASE			
El defensor no lo puede hacer sin tener la bola	1	66	b 1-3
.....	8	7	b 1-3
El defensor no lo puede hacer aun teniendo la bola.....	1	66	b 4 y 5
.....	8	7	b 4 y 5
BOLA			
Bola cantada por el árbitro	7	5	a – h
Llevada a territorio de bola muerta (intencionadamente)	8	7	j
Llevada a territorio de bola muerta (sin intención)	8	7	i
Situaciones de bola muerta	9	1	
Situaciones de bola muerta retardada	9	3	
Bola buena	1	29	
En juego	9	2	
No se hace seña	10	7	c
Oficial	3	3	
Puesta en juego	9	2	a
Dimensiones de la bola.....	3	3	

Se escapa de la mano del lanzador (FP).....6	11		
(SP)6	10	d	
Debe ser utilizada de color amarillo3	3	g	
BOLA ATRAPADA ILEGALMENTE.....1	49		
Los corredores pueden avanzar sin riesgo.....8	7	e	
BOLA ATRAPADA LEGALMENTE.....1	63		
BOLA BATEADA.....1	8		
Bola buena1	29		
Bola foul.....1	37		
Se para sobre el home1	29	a	
Toca una base1	29	c	
BOLA BATEADA DE HACHAZO1	18		
Bateador eliminado por batear de hachazo (SP)7	6	h	
BOLA BATEADA ILEGALMENTE1	48		
Bola muerta9	1	a	
Bateador eliminado7	6	d – e	
Los corredores deben regresar8	8	b	
BOLA BLOQUEADA1	13		
Concesión de bases.....8	7	f Efecto Sec 7f	
La bola queda muerta.....9	1	t	
Causada por el equipamiento del equipo al ataque en el campo3	6	f ii Efecto 2 Exc	
3	6	f ii Efecto 3 Exc	
3	7	7 y Efecto Sec 7	
BOLA BUENA.....1	29		
Toca el poste de foul.....1	29	g	
8	1	g 3	
8	7	g 3	
Interfiere con8	1	e	
8	1	h 1	
Juzgada por la posición de la bola	1	29	Nota 1 y 2
Seña10	7	f	
Golpea al bateador/corredor.....8	2	g 5	
Golpea al corredor8	1	e	
8	5	f 1	
8	10	d – f	
9	1	g	
9	2	d	
Golpea a un árbitro.....8	1	e	
8	5	f 1	
9	1	g	
9	2	d - e	
BOLA CAÍDA DURANTE EL MOVIMIENTO DE LANZAR (FP).....6	11		
(SP)6	10	d	
BOLA DE REBOTE1	100		
No considerada dejada caer intencionalmente8	2	l Nota	
Seña10	7	k	
BOLA MUERTA.....1	21		
BOLA MUERTA DEMORADA1	23		
9	3		
Obstrucción del receptor8	1	d	
Bola en contacto con equipamiento fuera de lugar8	7	f 3	
Lanzamiento ilegal (FP) (SP).....6		Efecto Sec 1-7	
Obstrucción.....8	7	b	
El árbitro de home interfiere con el tiro (FP).....8	8	i	
Seña10	7	j	
BOLA OFICIAL.....3	3		

BOLA PERDIDA (FP).....	1	77	
Las bases conseguidas en un lanzamiento ilegal deben ser mantenidas (FP).....	6		Efecto 1-7 2 Exc
Los corredores tienen derecho a avanzar.....	8	6	g
BOLA VIVA	9	2	a – ag
Llevada a territorio de bola muerta.....	8	7	i-j
CAJÓN DEL BATEADOR	1	10	
Dimensiones	2	4	c Apéndice 1-B
CAJÓN DEL RECEPTOR	1	16	
Dimensiones	2	4	d Apéndice 1-B
CAJÓN DEL COACH	2	4	e Apéndice 1-B
CALENTAMIENTO (Del Lanzador) (FP)	6	3	a-d
	6	3	k
	6	3	m
(SP)	6	3	a-d
	6	3	i
CAMBIO DE ÁRBITROS.....	10	5	
CAMPO DE JUEGO	2	1	Apéndice 1-A
Practicabilidad del campo.....	5	2	
Diseño del diamante	2	4	Apéndice 3
Límites puestos de las reglas del campo.....	2	2	
Utilización de un campo de béisbol.....	2	2	b
Zona de seguridad.....	2	1	d
CARGA INTENCIONAL DE UN CORREDOR.....	8	9	s
CARETA Y PROTECTOR DE GARGANTA	3	6	a-c y Nota 1-2
El árbitro debe usarla (FP)	10	1	e 1
CARETAS PROTECTORAS DE CARA.....	3	6	c
Los receptores no pueden usarla (FP)	3	6	c Nota Sec 6c
Rejillas dañadas	3	6	c
CARRERAS ANOTADAS LEGALMENTE	5	7	
En un squeeze (FP).....	6	4	c y Sanción
CARRERAS IMPULSADAS.....	12	5	
CARRERAS QUE NO CUENTAN.....	5	7	b
Los corredores sucesivos no pueden anotar	8	4	e Excepción
CASCOS.....	1	40	
Caído accidentalmente	3	6	f ii Efecto 3
Uso obligatorio (FP)	3	6	f ii
El casco del receptor puede no tener orejeras.....	1	40	b
Prohibido si está dañado	1	40	d
	3	6	f Nota
Quitado de forma intencional durante la jugada	3	6	f ii Efecto 2
Debe tener orejeras en ambos lados.....	1	40	a
Bola tirada golpea un casco	3	6	f ii Efecto 2 Exc.
	3	6	f ii Efecto 3 Exc.
CINTA EN EL BATE.....	3	1	k Nota
CINTA EN LA MANO DE LANZAR (FP) (SP)	6	5	d
CÍRCULO DEL BATEADOR PREVENIDO	1	71	
	2	4	b Apéndice 1-A
	7	1	a
El bateador prevenido no puede salir.....	7	1	e
CÍRCULO DEL LANZADOR (FP).....	1	79	
	2	4	g 3 Apéndice 1 A B
CÍRCULO DEL LANZADOR – REGLA (FP)	8	9	w
COACH	1	19	
	4	1	
Ayuda a un corredor	8	9	e

Trata forzar una lanzamiento ilegal (FP) (SP).....	6	10	e
Coach del equipo en defensa.....	4	1	d
Fuerza un tiro del defensor.....	8	9	q
Expulsado del partido	4	5	Efecto a – f
	4	7	Efecto Sec.7 a-c3
	5	3	f 9
	5	8	a Efecto Sec. 8ª
	8	9	aa Efec. Sec.9 aa
	10	9	c, e y f
Interfiere con un tiro	8	9	r 1
Interfiere con la oportunidad de hacer una jugada.....	8	9	r 2
El manager y el coach principal	1	19	b
No puede usar instrumentos de comunicación.....	4	1	f
No puede usar un lenguaje ofensivo	4	1	e
Coach del equipo a la ofensiva	4	1	c
Un jugador puede ser también coach.....	1	19	a
Dos coach pueden estar en el campo	4	1	c 2
COMPRESIÓN DE LA BOLA.....	1	3	
CONDICIONES DEL CAMPO.....	5	2	
CONFERENCIAS.....	1	17	
La conferencia termina	5	8	b Nota 3
En defensa	1	17	b
Las conferencias defensivas se acumulan.....	5	8	b Nota 4
Incluye al defensor que va al dugout.....	1	17	b(2)
	5	8	b Nota 1
Ofensivas.....	1	17	a
	5	8	a
CONFERENCIAS.....	1	17	
En defensa	5	8	b
No cargadas	5	8	a Nota 2
	5	8	b Nota 2
	5	8	b Nota 6
	5	8	c
Ofensiva	5	8	a
CONFERENCIAS DEFENSIVAS.....	1	17	b
Limitadas a tres en siete entradas	5	8	b
CONFERENCIAS OFENSIVAS.....	1	17	a
	5	8	a
COR DE LA BOLA	1	4	
Máximo consentido	3	3	f Apéndice 4 1-7
CORRER MÁS ALLÁ DE LA PRIMERA BASE			
Corredor que intenta ir hacia segunda	8	6	b
	8	9	i
Corredor puede ir más allá en una base por bolas	8	9	w Nota
Corredor no es out.....	8	10	i
CORREDOR.....	1	88	
Abandona la base	8	9	x
	9	2	ae
Avanza en un lanzamiento ilegal	7	5	c Efecto
	8	7	d
(FP)	6		Efec. Sec 1-7 2(b)
Concesión de bases a causa de un material desprendido	8	7	e y Efecto
Concesión de bases por bola llevada fuera del terreno de juego.....	8	7	i-j
Concesión de bases por tiro fallado.....	8	7	f y Efecto
Puede robar las bases (FP)	1	92	
	8	5	a

No puede salir antes que el lanzamiento haya llegado a home (SP) 8	9	u
No puede salir antes que el lanzamiento sea soltado (FP)8	9	v
No puede robar la base (SP)1	92	
	8	j y Efecto
El más cercano a home es eliminado.....7	1	Efecto 1(a)
	7	f Excep. Nota
	8	g Nota 1-7
	8	k Excep. 1
	8	f Efecto Excep. 3
	8	o Nota
	8	q Nota
	8	r Nota
Se encuentra con un defensor que está cogiendo una bola bateada buena.....8	9	m
Se encuentra con un defensor que no está cogiendo una bola.....8	10	c
Desvía una bola bateada buena.....8	7	h 2
Se choca intencionalmente con defensor en posesión de la bola....8	10	c
Sale de una base8	4	c
	8	6 c
Entra en el dugout con bola viva8	9	x
Puede avanzar a riesgo de ser eliminado.....8	5	
Puede avanzar sin riesgo de ser eliminado.....8	7	
Derecho a una base8	4	b
Expulsado por un choque intencional8	9	r Nota
No vuelve o no avanza a una base con la bola en el círculo (FP)8	9	w
No vuelve a una base con la bola en juego.....8	9	d
Golpeado por una bola bateada8	1	e y Efecto
	8	f 1
	8	7 h 2
	8	9 k
	8	10 d – f
Utilizado un guante ilegal8	10	o
Salida ilegal4	8	g 3
	4	g Efec 2-4 1(d&e)
Lesionado.....9	1	i
	10	8 f
Patea intencionalmente una bola.....8	9	l
Interfiere con una bola bateada7	6	f Excep. 2
	8	1 e y Efecto
	8	5 f 1
	8	7 h 22
	8	9 k
Interfiere con un defensor que está cogiendo un tiro.....8	2	g 4
Interfiere con un defensor que está fildeando una bola bateada7	6	f Excep.
	8	2 k Excep. 2
	8	9 m
	8	9 n
Interfiere con un defensor que está tirando una bola.....8	2	m 2
Interfiere con la jugada después de haber sido eliminado o haber anotado carrera8	9	o
Interfiere con un tiro8	9	m
Deja la base anticipadamente (FP)8	4	a 1
	8	7 b Efec 4 Exc 1(b)
	8	9 g y v
(SP).....8	4	a 1
	8	7 b Efec 4 Exc 1(b)

	8	9	g y u
Puede avanzar cuando la bola es bateada (SP)	8	5	b
Puede dejar una base en una apelación (FP)	8	9	Efecto g-j 2
Puede dejar una base cuando un fly es tocado	8	4	a 1
	8	5	e
	8	10	l
No puede volver a la base saltada después que un corredor haya anotado.....	8	4	f
Puede volver a una base saltada con bola muerta	8	7	f Efecto
	8	9	Efecto g-j 3 Exc.
Puede usar una careta de plástico.....	3	6	c
No pisa una base.....	8	4	a 2
	8	6	a
	8	7	b Efec 4 Exc 1(a)
	8	9	h
No pisa home	8	9	j
Debe volver a la base	8	8	
Debe pisar las bases concedidas en el orden legal	8	4	h
Debe usar casco (FP)	3	6	f ii
No es out.....	8	7	b
Obstruido y no puede ser eliminado	8	7	b Efecto 4
	8	7	b Efec. 4 Exc 1y2
	8	7	b Excepción 2
Fuera de la base cuando el lanzador tiene la bola en el círculo (FP) 8		9	w
El equipo a la ofensiva se reúne alrededor de una base para confundir a la defensa	8	9	p
Out	8	9	
Out después de una obstrucción	8	7	b Excepción 2
Out por quitarse el casco	3	6	f ii Efecto 2
Out por cambiar posiciones en bases después de conferencia	8	9	aa y Efecto
Out por apelación	8	9	g-j y Efecto
Out por interferencia del bateador/corredor	8	9	z
Out en jugada forzada	8	9	c
Out al ser ayudado por cualquiera que no sea un corredor	8	9	e
Sobrepasa a otro corredor.....	8	9	f
Corre las bases en sentido inverso	8	9	t
Corre fuera de la línea	8	9	a
	8	10	a-b
Golpeado por una bola bateada buena	8	1	e y Efecto
	8	5	f 1
	8	7	h 2
	8	9	k
	8	10	a-b
Golpeado por una bola buena en territorio foul	8	10	e
Golpeado por una bola buena en contacto con la base	8	1	e y Efecto
	8	10	m
Golpeado por una bola bateada foul	1	37	d
Salida lanzada después de un fly	8	9	y
Dos ocupando la misma base a la vez.....	8	4	d
CORREDOR DE CORTESÍA			
Los corredores lesionados deben ser sustituidos	9	1	i
CORREDOR TEMPORAL	1	97	
	4	12	
CORREDORES EN LAS BASES.....	1	7	
El corredor no es eliminado	8	10	a
Corre fuera de la línea	8	9	a

CUADRO.....	1	54	
DECISIÓN PROTESTADA.....	4	9	
DIMENSIONES DEL CUADRO.....	2		Apéndice 1-A&B
DISPOSITIVOS MÉDICOS.....	3	8	h
DEFENSORES.....	1	32	
Causa obstrucción.....	8	7	b
Desvía un batazo fuera del campo.....	8	1	g2 y Efec Exc 2y3
	8	7	g2 y Efec Exc 2y3
	8	7	h1
Intencionalmente patea una bola fuera del campo.....	8	7	j
Distrae el bateador (FP) (SP).....	6	4	b
Lleva intencionalmente la bola en territorio de bola muerta.....	8	7	j
Ilegalmente en el juego.....	4	8	g Efec Sec 8 2-4
Interfiere con un defensor.....	7	6	f Excepción 1
	7	6	k 1-3
	8	1	g4
	8	1	g4 Excepción 4
	8	1	h 2 y 3
	8	2	g 1 (a)
	8	2	g 2 y 3
	8	2	h
	8	2	j
	8	2	k
	8	2	m
	8	2	n 1
	8	5	g 4
	8	5	g 4 Excepción 4
	8	7	k 1, 4 y 5
	8	8	h
	8	9	m
	8	9	n
	8	9	r
	8	9	z
Pierde la posesión de la bola en una jugada de tocar.....	8	7	f Efecto Excep. 1
Posiciones en el campo.....	4	3	a
Lleva sin intención la bola a territorio de bola muerta.....	8	7	j
DISTANCIA DE LANZAMIENTO.....	2	3	Apéndice 2
	2	4	g 2 Apéndice 2
DOBLE BASE.....	2	4	h 1 Apéndice 1-D
Una bola bateada golpea la base.....	2	4	h 1(a)
Tercer strike no cogido (FP).....	2	4	h 1 (b)
Ninguna jugada hecha sobre la base.....	2	4	h 1 (e)
Jugada hecha sobre la base en un batazo.....	2	4	h 1 (b)
Jugada hecha sobre territorio foul de la primera base.....	2	4	h 1 (c) Excepción
DOBLE JUGADA.....	1	26	
DOBLE POR REGLA DE CAMPO.....	8	1	g Efecto Excep.
	8	7	h Efecto Excep.
Seña.....	10	7	l
DUGOUT.....	1	27	
Comportamiento en el dugout.....	4	10	
ELEGIBILIDAD DE UN JUGADOR COMO OBJETO DE PROTESTA.....	4	8	B Sec 8b Nota
	11	2	d
ELIMINACIÓN FORZADA.....	1	35	
	8	2	c
	8	9	c
Las carreras no cuentan.....	5	7	b 1 y 2

EN JUEGO (Bola)	9	2	a – ag
Fuera del límite del campo de juego.....	8	7	i Efecto Nota
ENTRADA	1	57	
EN VUELO	1	52	
EQUIPAMIENTO	3		
Dejado en el campo	3	7	
EQUIPAMIENTO OFICIAL	1	69	
Bola bloqueada	1	13	
Sobre el campo de juego	3	7	
EQUIPO	4	3	
Forfait	5	3	f
Número de jugadores para continuar o empezar un partido.....	4	3	b
EQUIPO LOCAL.....	1	41	
EQUIPO A LA DEFENSIVA	1	22	
EQUIPO A LA OFENSIVA.....	1	68	
Trata de forzar un lanzamiento ilegal (FP) (SP).....	6	10	e
ERRORES (Anotación)	12	2	b 6
ESPECTADORES			
Abuso de los.....	10	9	a
Causan forfait	5	3	a
Interferencia de los.....	1	60	
.....	8	1	h
.....	8	2	n
.....	8	7	k
.....	9	1	aa
ESPINILLERAS DEBEN SER USADAS (FP).....	3	6	e
Árbitros	10	1	e 2
EXPULSIONES.....	1	28	
Conferencia ofensiva	5	8	a Efecto Sec 8ª
Bateador usa bate alterado	7	6	b
Choca intencionalmente con un defensor.....	8	9	s Nota Sec 9 s
Usa tácticas para forzar un lanzamiento ilegal (FP) (SP).....	6	10	e Nota Sec 10 e
Defensor distrae al bateador (FP) (SP).....	6	4	b Nota Sec 4 b
Toque fingido	8	7	b Efecto 7 b 2
Sustancia extraña sobre la bola (FP) (SP).....	6	5	a Nota Sec 5 a
Forfait como resultado de una expulsión	5	3	f 6 y 7
Jugador Extra Ilegal (SP).....	4	6	Efecto Sec 6
Lanzador ilegal que vuelve a lanzar (FP).....	6	12	Efecto Sec 12
(SP)	6	11	Efecto Sec 11
Reingreso ilegal.....	4	7	Efecto Sec 7 3
Expulsión del coach.....	4	1	Efecto Sec 1
Expulsión de un miembro del equipo	4	9	
.....	4	10	Efecto Sec 10
.....	4	13	b, e y f
.....	4	13	c, e y f
Expulsión de un dirigente	4	13	c, e y f
Bateador en espera.....	3	6	f ii Efecto1 Excep
Colocar al DP en una posición errónea en la alineación	4	5	Efecto Sec 5 a – f
Reingreso tras una expulsión es causa de forfait	5	3	f 9
Corredores que se cambian de posición en las bases después de			
una conferencia defensiva	8	9	aa Efecto Sec 9aa
Un miembro del equipo borra las líneas del cajón	7	3	b Efecto Nota
Los árbitros pueden expulsar por violación del reglamento	10	1	l 3
Utilización de un bate ilegal de calentamiento.....	7	1	d Efecto Sec 1 d
EXPULSIÓN DEL MANAGER.....	4	7	Efecto 3
.....	4	13	c, e y f
EXTERIOR.....	1	74	

FLEX (FP)	1	34	
Indicado en la décima posición de la alineación.....	4	5	c
Puede jugar en ataque y en defensa	4	5	i 2
Puede reingresar.....	4	5	i
Puede sustituir al DP en ataque.....	4	5	f y Nota
FLY	1	33	
Atrapado en zona de bola muerta	8	7	i-j
Dejado caer intencionalmente	8	2	l
.....	8	8	g
.....	9	1	w
Interfiere con	7	6	f Excepción 2
.....	8	2	n 2
.....	8	7	l 2
FLY DE SACRIFICIO	12	4	
FLY DEJADO CAER INTENCIONALMENTE	1	59	
Bola muerta	9	1	w
Bateador/corredor eliminado.....	8	2	l
Infield fly tiene prioridad	8	2	l Efecto Nota
Los corredores regresan	8	8	g
Una bola de rebote no es considerada dejada caer	8	2	l Nota
FORFAIT	1	36	
Acabar el partido sin EP (SP).....	4	6	b
Jugador inelegible que reingresa al juego	4	8	g Nota Efecto
Utilizar un jugador no elegible en el roster	11	7	c
Ningún sustituto disponible.....	4	11	Efecto d-e 3
Lo declarará el árbitro de home	10	2	f
Razones para el forfait.....	5	3	f 1-9
Un miembro del equipo expulsado no abandona el campo.....	10	9	f
Resultado	5	4	c
Registro de las anotaciones	12	10	
Equipo sin el número de jugadores mínimo	4	3	b Efecto
FOUL BALL	1	37	
Seña	10	7	e
FOUL TIP	1	39	
Es un strike.....	1	39	Nota
.....	7	4	c
FUMAR NO ESTÁ PERMITIDO EN EL DUGOUT.....	1	27	
GOLPEADO (Bateador)	7	6	c 2
(FP).....	8	1	f
(SP).....	7	4	f
(FP) (SP).....	6		Efecto Sec. 1-7 5
Bola muerta	9	1	d
GOMA DE LANZAR.....	2	4	g
El lanzador debe mantener el contacto con	6	1	c
.....	6	3	g
.....	6	3	h-i Nota
(SP)	6	1	b
.....	6	3	e
GORRAS	3	8	a
GORRAS, PAÑUELOS.....	3	8	a 2
GUANTES (Ver el diseño).....	3	4	Apéndice 5
Utilización de guante ilegal.....	8	3	
.....	8	10	o
GUANTE DEL RECEPTOR	3	4	
GUANTE MULTICOLOR (Uso de).....	3	4	
GUANTE ILEGAL.....	3	4	

El bateador/corredor no es out	8	3	
El corredor no es out	8	10	o
HOJA DE ANOTACIÓN	12	2	
HOME	2	4	f Apéndice 1-D
HOME RUN	8	1	g Efecto
	8	7	g Efecto
Quitarse el casco en un home run	3	6	f ii Efecto 2
Seña	10	7	m
INFIELD FLY	1	56	
La bola permanece viva	9	2	b
Bateador/corredor eliminado	8	2	e
Seña	10	7	n
Tiene preferencia sobre una bola dejada caer intencionalmente	8	2	l Efecto Nota
	8	8	g Nota
	9	1	w
INSULTOS	10	9	a
El coach no puede insultar	4	1	e
INSULTOS EN EL ENFRENTAMIENTO DE ÁRBITROS O JUGADORES	4	13	a
INSTRUMENTOS DE COMUNICACIÓN			
No están permitidos	4	1	f
INTERFERENCIA	1	60	
Acto que anula la obstrucción	8	7	b Efecto 4 Exc. 1
Bola muerta	9	1	f
	9	1	aa
Bola que golpea al árbitro	8	1	e
Bateador/corredor vuelve a batear	8	2	k Excepción Nota
Del entrenador	8	9	p – q
Del bateador	7	6	k
Del bateador/corredor	8	2	g – j
	8	9	z
Del corredor precedente	8	2	m
De un miembro del equipo a la ofensiva	8	2	k
	8	7	k
	9	1	aa
Del bateador prevenido	7	1	f
Del árbitro de home (FP)	8	8	i
Del corredor	8	9	k – n
	8	9	o y s
Causada por el equipamiento del equipo a la ofensiva	8	7	f Excepción 3
Golpear una bola bateada por segunda vez	7	6	i
Corredores regresan si no están forzados	8	8	c
	8	8	h
	8	9	s Efecto k-s
Con un tercer strike caído (FP)	8	2	g 6
Con una bola viva	8	2	g 1 (b)
	8	2	g 4
	8	2	g 5
	8	2	n 2
	8	5	f 1
	8	7	f
	8	7	k 2-3
	8	7	k 6
	8	8	i Nota
	8	7	l
	8	9	k-m
	8	9	r 1

JOYAS.....	3	8	g
Jugador expulsado del partido.....	3	8	g Efecto
JUGADOR DESIGNADO "DP" (FP)	1	24	
	4	5	
El partido puede seguir con 9 o 10 jugadores	4	5	f 1
Puede ser sustituido por el FLEX.....	4	5	f
Puede jugar en ataque y en defensa	4	5	g – h
Puede reingresar.....	4	5	b
Número mínimo de jugadores cuando se usa	4	3	a
Sustituir al FLEX defensa no es una sustitución	4	5	h Nota Sec 5 h
Anotación.....	12	2	a 1
JUGADOR DE CUADRO.....	1	55	
JUGADOR EXTRA "EP" (SP)	4	6	
Puede reingresar.....	4	6	f
Número mínimo de jugadores cuando se usa	4	3	a 4
Anotación.....	12	2	a 2
Utilización (Co-ed SP).....	1	43	
JUGADOR EXTRA ILEGAL (SP)	1	43	
Utilización	4	6	Efecto Sec 6 a-f
JUGADOR ILEGAL.....	1	45	
Debe ser hecha una apelación.....	4	7	Efecto 1
	4	8	g Efec Sec 8g 2-4
Sanción por la utilización	4	7	c Efecto 3
	4	8	g 2-4 Efecto
JUGADOR INELEGIBLE	1	50	
Declarado eliminado.....	4	8	b Excepción(8b)1
Causa de forfait.....	5	3	f8
	4	8	g 2-4 Efecto Nota
Retirado del juego.....	4	8	g 2-4 Efecto
JUGADOR LESIONADO			
Puede ser quitado en la reunión en home	4	4	b
Puede ser sustituido antes de avanzar a una base concedida.....	9	1	i
El árbitro puede detener el partido	10	8	f
JUGADOR REEMPLAZADO	1	106	
Criterios para la utilización del Jugador Reemplazante	4	11	
Cambio del número de uniforme.....	4	11	Nota
JUGADOR REEMPLAZANTE	1	87	
Puede batear y defender	4	11	c
Debe ser comunicado al árbitro	4	11	b
Debe ser del mismo sexo que el jugador que sale (Co-ed SP)	4	11	g
No sujeto a las reglas de la sustitución.....	4	11	h
Utilizado cuando un jugador sangra	4	11	
Acreditación de estadísticas	12	2	a Nota
El jugador EP puede serlo (SP)	4	6	f
Tratado como un sustituto	4	11	Efecto d-e 1
Utilización de un Jugador Reemplazante Ilegítimo.....	4	11	Efecto a-b 1
JUGADOR REEMPLAZANTE INELEGIBLE.....	1	51	
La utilización es considerada un Reingreso Ilegal	4	11	Efecto a-b 1
JUGADORES	4	3	
Trata de forzar un lanzamiento ilegal (FP) (SP).....	6	10	e
Es un jugador abridor.....	4	4	
Posiciones defensivas	4	3	a
Posiciones defensivas antes del lanzamiento (FP) (SP).....	6	4	a
Expulsado por tratar de forzar un lanzamiento ilegal (FP) (SP)	6	10	e Nota
Expulsado por haber distraído a un bateador (FP) (SP)	6	4	b y Nota
Expulsado por toque fingido.....	8	7	b 3 y Efecto 2

Corredores eliminados.....	8	9	g-j Efecto 9 g-j
Pisa y corre (Ejemplo)	11	3	
Tipos de jugada de apelación.....	1	2	c 1-9
JUGADA DE OPCIÓN	1	73	
Obstrucción del receptor	8	1	d Efecto
Lanzamiento ilegal (FP).....	6		Efecto Sec 1-7 3 y 4
Lanzador ilegal vuelve a lanzar (FP)	6	12	Efecto
(SP).....	6	11	Efecto
En una base por bolas (Intencional o no) (Co-ed SP).....	8	1	c Efecto 4 Excep.
Out hecho con un guante ilegal.....	8	3	
	8	10	o
Sustituto no anunciado.....	4	8	g Efecto 2-4 2(a)
JUGADA HECHA POR UN SUSTITUTO NO ANUNCIADO	4	8	g Efecto
JUGADOR OFENSIVO SOLAMENTE (OPO)	1	67	
	4	5	g
LANZADOR			
Se convierte en ilegal	5	8	b Efecto
(SP).....	6	3	g Nota
No puede lanzar desde atrás (SP)	6	3	f
No puede tirar a una base mientras está en contacto con la goma .	6	7	
No puede llevar guantilla en la mano de lanzar (SP)	6	5	e
Partido perdido (anotación)	12	7	
Partido ganado (anotación)	12	6	
El salto del cuervo no es legal (FP).....	1	20	
No lanza dentro del tiempo establecido.....	7	5	h
(FP).....	6	3	m Nota
(SP).....	6	11	
Golpea al bateador en la zona de strike	7	4	h
	7	6	h 2
Golpea al bateador con un lanzamiento legal (FP)	8	1	f
(SP)	7	5	e
Golpea al bateador con un lanzamiento ilegal (FP)	6		Efecto 1-7 5
(SP)	7	4	b
	7	5	d
Lanzador ilegal retorna a lanzar (FP)	6	12	
(SP).....	6	11	
Lanzamiento legal (FP) (SP).....	6	3	
Debe salir legalmente de la goma (FP)	6	7	Nota
No puede continuar el movimiento después de lanzar (FP).....	6	3	l
(SP).....	6	3	i
No puede lanzar con velocidad excesiva (SP)	6	3	g
Puede reingresar.....	4	7	
Puede hacer un paso al lanzar (SP).....	6	3	e
Puede usar la resina para secar la mano (FP) (SP)	6	5	b y c
(SP)	6	5	b y c
Debe hacer una parada completa con todo el cuerpo (FP)	6	1	e
(SP).....	6	1	c
Debe dar un paso hacia delante en el lanzamiento (FP).....	6	3	i
Debe coger la señal del receptor (FP).....	6	1	d
No se considera en posición (FP)	6	1	b
(SP)	6	1	a
No se le carga la derrota	12	10	
No es obligatorio el paso (SP)	6	3	e
Sanción por exceso de lanzamientos de calentamiento (FP) (SP)	6	9	Efecto a y c
Lanza durante una suspensión del juego (FP) (SP)	6	10	a
Hace una jugada sobre corredores dentro del círculo (FP)	8	9	w y Efecto

Preliminares (FP) (SP).....	6	1	
Impide al bateador golpear la bola (FP).....	6	3	m
Retirado por exceso de conferencias defensivas (FP)	6	12	
(SP).....	6	11	
Sacar el pie es ilegal	6	3	h-i Nota
Jugador abridor.....	1	91	
Cinta en los dedos de la mano de lanzar	6	5	d
Lanzar desde la goma (FP)	6	7	
Lanzamientos de calentamiento concedidos (FP) (SP)	6	9	
Cinta para el sudor no se permite en el brazo de lanzar (FP)	6	5	d
LANZADOR ILEGAL.....	1	44	
Declarado por haber lanzado con exceso de velocidad (SP)	6	3	g Nota
Declarado por superar el límite de conferencias defensivas.....	5	8	b Efecto
Retorna a lanzar (FP).....	6	12	Efecto
(SP).....	6	11	Efecto
LANZAMIENTO.....	1	78	
Hacer rodar o dejar caer intencionalmente (FP)	6	3	m
Efectuado con el receptor fuera del cajón (FP) (SP)	6	6	a
Altura del lanzamiento (SP)	6	3	h
Golpea al bateador (SP)	7	5	e
(FP)	7	6	a 1
	8	1	f
Golpea al bateador en la zona de strike	7	4	h
	7	6	a 2
Acción ilegal (FP) (SP).....	6	1 – 7	
Ilegal en un squeeze play (FP).....	6	4	c y Sanción
Lanzamiento ilegal golpea al bateador (FP).....	6		Efecto Sec 1-7 6
(SP)	7	4	b
	7	5	e
Base por bolas intencional (FP) (SP)	6	8	
Llamada de no pitch (FP) (SP)	6	10	
Lanzamiento Apresurado (FP).....	6	10	b
(SP).....	6	7	
El receptor debe devolver la bola inmediatamente (FP) (SP).....	6	6	b
Inicio (FP) (SP)	6	2	
Se escapa de la mano del lanzador (FP).....	6	11	
	9	2	ac
(SP)	6	10	d
Lanzamientos de calentamiento (FP) (SP)	6	9	
LANZAMIENTO APRESURADO	1	84	
Se convierte en un no pitch (FP).....	6	10	b
Ilegal (SP)	6	7	
LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO ENTRE ENTRADS O PARA			
LANZADORES NUEVOS – SANCIÓN (FP) (SP)	6	9	Efecto a y c
LANZAMIENTO DE UNA MONEDA.....	5	1	
LANZAMIENTO DESVIADO (FP).....	1	103	
Sale del campo.....	8	7	c
LANZAMIENTO ILEGAL (FP) (SP)	6		Efecto Sec 1-7
Golpea al bateador (FP) (SP).....	6		Efecto Sec 1-7 5
(SP)	7	4	f y h
	7	5	e
Se anula (FP).....	6		Efecto Sec 1-7 3
En un squeeze play (FP)	6	4	c y Sanción
Jugada de opción (FP)	6		Efecto Sec 1-7 3
El lanzador tira a una base en contacto con la goma (FP)	6	7	
Consecuencias (FP) (SP)	6	1-7	

Hechos en la zona establecida.....	3	6	a Nota
LANZAMIENTO LEGAL (FP) (SP)	6	3	
LINEA DE LAS BASES	1	5	
LINEA DE UN METRO	1	72	
	2	4	a Apéndice 1-B
El bateador-corredor puede salir.....	2	4	h 1 (c) Excepción
	8	2	g Nota
Bateador-corredor out.....	8	2	g 1
MANAGER – ENTRENADOR	1	19	b
Debe dar el nombre de uno nuevo en caso de expulsión.....	4	7	Efecto 4
	10	9	c Nota
Debe estar incluido en la alineación	4	2	a 4
Responsable de firmar la alineación	4	1	a
MANAGER EXPULSADO	10	9	c 2
Por una segunda conferencia ofensiva	5	8	a Efecto
Por un reingreso ilegal	4	7	Efecto 3
Po haber intentado forzar un lanzamiento ilegal (FP) (SP).....	6	10	e Nota
MANOS NO SON PARTE DEL BATE.....	8	1	f y Nota
	10	10	a
MIEMBROS DE UN EQUIPO	1	96	
MUÑEQUERAS NO PERMITIDAS PARA EL LANZADOR (FP).....	6	5	d
NEGARSE A JUGAR O A REANUDAR UN PARTIDO	5	3	f 2
NÚMEROS (Uniforme)	3	8	d
Números erróneos en la alineación.....	1	65	Nota
	4	11	Nota
NÚMERO DE CAMISETA ERRÓNEO EN LA ALINEACIÓN	1	65	Nota
	4	11	Nota
OBSTRUCCIÓN	1	66	
La interferencia tiene precedencia	8	7	b Efecto 4 Exc 1
Del receptor	8	1	d
Defensa	8	7	b
El defensor no puede bloquear una base sin tener la bola	1	66	b 1
	8	7	b 1
En un squeeze (FP).....	6	4	c
El corredor no puede ser eliminado	8	7	b Efecto 2-4
El corredor puede ser eliminado	8	7	b Efecto 4 Exc 2
OBSTRUCCIÓN DEL RECEPTOR	8	1 d	
Causa una bola muerta retardada	9	3	b
ORDEN AL BATE	1	12	
	7	2	
Cuando se usa Jugador Designado (FP)	4	5	a-b, d y f 2
Cuando se usa Jugador Extra (SP)	4	6	a, c, d, e y g
OUT			
Bateador	7	6	
Bateador/corredor.....	8	2	
	8	9	z Efecto
Bateador fuera de turno	7	2	c-d efecto 2 c-d
Corredores	8	9	
Seña	10	7	g
PARTIDO TERMINADO DECLARADO POR EL ÁRBITRO.....	5	3	c
PARTIDO EMPATADO	5	3	g
El partido continúa.....	5	3	b
Partido declarado empatado	5	3	d
Debe volver a jugarse	5	3	g (2)
	5	4	b

Utilizada por el lanzador (FP) (SP).....	6	5	b – c
RESINA (PEZ)			
No aplicada sobre la bola o en la mano del lanzador (FP) (SP).....	6	5	a
Permitida en la empuñadura del bate	3	1	k
RETIRADO DEL JUEGO	1	86	
Bate ilegal o alterado debe ser retirado	7	6	b – c
Bate ilegal de calentamiento debe ser retirado	7	1	d Efecto
Jugador Inelegible	1	50	
Jugador que se niega a salir en el tiempo pedido.....	5	3	f 6
.....	10	9	f
Jugador que no se quita las joyas	3	8	Efecto a-g
Los árbitros pueden retirar a jugadores	10	1	l 3
RETIRADO DE LA POSICIÓN DE LANZAR			
Por superar el límite de conferencias defensivas	5	8	b Efecto
Por haber lanzador a demasiada velocidad (SP).....	6	3	g Nota
ROBO	1	92	
Los corredores pueden intentar robar (FP)	8	5	a
No está permitido (SP).....	8	8	j
El árbitro interfiere con el receptor que trata de eliminar a un corredor (FP).....	8	8	i
ROSTER	4	2	
Miembros elegibles pueden ser incluidos en la alineación	4	2	a 3
Debe ser solo masculino o femenino.....	4	2	b
Utilizar un miembro no elegible puede ser protestado.....	4	8	b Nota
.....	11	2	d y Nota
REUNIÓN EN HOME – PREGAME.....	1	82	
.....	4	4	
SALTAR (LEAPING) (FP)	1	61	
SALTO DEL CUERVO (FP).....	1	20	
Es ilegal (FP)	6	3	j
SEÑA DE SALVADO (SAFE)	10	7	h
SOBREDESLIZAMIENTO.....	1	75	
Jugada de apelación en home	8	9	j Efecto
El corredor no es eliminado.....	8	10	n
El corredor es out	8	9	b
SLAP HIT (FP)	1	89	
No es considerado un toque.....	1	89	Nota
SOLO UN ÁRBITRO – RESPONSABILIDAD	10	4	
SPIKES (ZAPATOS).....	3	5	
SQUEEZE PLAY (FP)	1	90	
Corredor que intenta anotar (FP)	6	4	c y Sanción
STRIKE			
Salir del cajón del bateador	7	3	d
La bola golpea al bateador en un swing	7	4	f
La bola golpea al bateador en el tercer strike	7	6	a(1)
Cantado por el árbitro	7	4	a-j
Lanzamiento ilegal con swing (SP)	7	4	b
Seña	10	7	b
Regla del tercer strike (FP).....	8	1	b
SUSPENSIÓN DEL JUEGO	10	8	
Equipo que se niega a reemprender el partido	5	3	f 3
Seña	10	7	i
SUSTANCIA EXTRAÑA EN LA BOLA (FP) (SP).....	6	5	
SUSTANCIA SPRAY			
Permitida sobre la empuñadura del bate	3	1	k
SUSTITUTOS.....	1	94	

	4	8	
No puede reingresar	4	7	b
Miembros elegibles del roster pueden ser añadidos en sustitutos..	4	2	a 3
Para corredores lesionados	9	1	i
Sustitutos ilegales considerados en el juego	4	8	g
Consideradas legalmente en el juego	4	8	a
Pueden ser usados como jugador reemplazante.....	1	87	a 1-3
	4	7	b Excepción
Pueden estar en la reunión previa al partido	4	4	b
No puede ser utilizado más adelante en el juego como jugadores..	4	8	e
Sustituciones múltiples hechas.....	4	8	f
Debe ser anunciado cuando entran al juego	4	8	a
Ningún sustituto disponible.....	5	3	f 7
	4	11	Efecto d-e 3
Ninguna violación	4	8	b
Disposiciones que no son aplicadas al Jugador de Reemplazo.....	4	11	h
No anunciado.....	1	47	
La utilización de un sustituto ilegal puede ser jugada de apelación.	4	8	b
SUSTITUTO ILEGAL.....	1	47	
Debe ser hecha apelación	4	8	b
Sanción por la utilización	4	8	g 2-4 Efecto
SUSTITUTO NO ANUNCIADO	1	47	
	4	8	b
TACOS (ZAPATOS).....	3	5	
TERCER STRIKE NO COGIDO			
Bateador eliminado (FP)	7	6	m
(SP).....	7	6	g
Bateador/corredor eliminado (FP).....	8	2	a
Bateador/corredor puede usar ambas partes de la doble base (FP)	2	4	h 1 (c) Excepción
TERRITORIO BUENO.....	1	30	
TERRITORIO FOUL.....	1	38	
TIE BREAK	5	6	
Corredor erróneo en segunda base	5	6	Nota
TIEMPO.....	1	99	
Bola muerta	9	1	l
Seña	10	7	i
Suspensión del juego	10	8	
TIRO	1	98	
TIRO FALLADO	1	76	
Concesión de bases.....	8	7	f Efecto
Corredores tienen derecho a avanzar	8	5	c
TIRO DESVIADO	1	104	
TOQUE	1	14	
Bateador eliminado (SP)	7	6	h
Bateador eliminado por toque con dos strikes (FP).....	7	6	f
Dejado caer intencionalmente	8	2	l
	8	8	g
	9	1	w
No considerado infield fly	1	56	
TOQUE FINGIDO	1	31	
Causa Obstrucción	8	7	b 3 y Efecto 2
TRIPLE JUGADA.....	1	101	
TURNO AL BATE	1	102	
Jugador que se salta el turno.....	7	2	Efecto 2 c-d 4
Anotación.....	12	2	b 1

UNIFORME			
Número erróneo en la alineación	1	65	Nota
Coach	4	1	b
Uniformes y gorras no estándares pueden ser usadas	3	8	Excepción
Jugadores	3	8	
Árbitros	10	1	c – e
Jugadores Reemplazantes debe cambiar de uniforme	4	11	Nota
VELOCIDAD DEL LANZAMIENTO (SP)	6	3	g
VENCEDOR DEL PARTIDO	5	4	
VISERAS	3	8	a (2)
YESOS.....	3	8	f
ZAPATOS DEBEN SER USADOS.....	3	5	
ZONA DE STRIKE (FP)	1	93	a
(SP).....	1	93	b