



PREÁMBULO

Este Libro de Reglas contiene las Reglas Oficiales del Sófbol ("Reglas Oficiales") de la Confederación Mundial de Béisbol Softbol (WBSC), anteriormente operaba como Federación Internacional de Softbol (ISF). Está prohibido cualquier uso indebido o reimpresión de estas Reglas Oficiales sin el consentimiento previo por escrito de la WBSC.

“El permiso para la traducción e impresión de las REGLAS OFICIALES ha sido concedido por el COMITÉ DE REGLAS DE LA CONFEDERACIÓN MUNDIAL DE BÉISBOL Y SÓFBOL”

Las Reglas Oficiales incluyen Reglas, Efectos y Apéndices. Las Reglas rigen el juego de Sófbol de Lanzamiento Rápido y Sófbol de Lanzamiento Rápido Modificado.

Los Apéndices y los Efectos forman parte de la Regla o Reglas en que son citados y tienen la misma fuerza y efecto que la Regla misma. La Tabla de Contenidos, donde las Reglas son encontradas, y el Índice, una palabra clave y materia de referencia a Reglas, son solo para referencia y no forman parte de las Reglas.

La WBSC renuncia y no acepta responsabilidad por defectos o incumplimiento de instalaciones o fallas de personas involucradas, en un partido jugado bajo estas Reglas, por incumplimiento de estas Reglas Oficiales, y no es responsable por consecuencias derivadas del juego de un partido de Softbol, o el mal uso de las Reglas Oficiales.

Nuevas Reglas y/o cambios están en letra itálica, negrilla y subrayadas.

MENSAJE DEL CHAIRMAN

En nombre de la CONFEDERACION MUNDIAL BEISBOL SOFTBOL, de nuestra Junta Directiva y Personal, quiero darles la bienvenida a la gran disciplina del Softbol.



La CONFEDERACION MUNDIAL BEISBOL SOFTBOL es el organismo rector para el softbol internacional, reconocido por el Comité Olímpico Internacional. Recientemente nos hemos combinado con nuestros amigos y asociados de Beisbol, para formar la Confederación Mundial Beisbol Softbol. Juntos, nosotros representamos uno de los deportes mundiales más importantes, con más de 130 federaciones nacionales miembros, y más de 65 millones de participantes activos en todo el mundo, con eventos y modalidades para hombres, mujeres, y niñas; la WBSC permanece siendo la organización responsable por todos los aspectos operacionales del deporte del Softbol internacionalmente.

La WBSC sostiene dos (2) Copas Mundiales todos los años, con el Femenino Adulto y el Junior Masculino en un año, y las Copas Masculino Adulto y Junior Femenino en los años alternos. Adicional a las Copas Mundiales, la WBSC sostiene varios eventos Internacionales para las diferentes modalidades del softbol. Además, la WBSC es responsable por el crecimiento y expansión de nuestro deporte en bases globales. Para ayudar a alcanzar este crecimiento, la WBSC se ha asociado con algunos fabricantes de artículos deportivos para proveer implementos de softbol a aquellas áreas y países en el Mundo, en donde éste es más necesitado y menos disponible. Hasta la fecha hemos estado enviado implementos a mas de 100 países, por un valor aproximado de \$4 millones. En la WBSC también nos hemos asociado con Federaciones Nacionales y Regionales, para proveer cursos de entrenamiento para atletas y coaches, de cada uno de los continentes (con excepción de Antártica). La WBSC hace algunos años, introdujo un programa muy exitoso para certificación de Árbitros, y cursos para asistir a los árbitros en el desarrollo de sus habilidades, moviéndose hacia una certificación WBSC completa, los cuales sostenidos anualmente en algunas localidades.

Si es softbol de lanzamiento rápido, softbol de lanzamiento lento, softbol de playa, softbol de sala, softbol en silla de ruedas, softbol femenino, o masculino, softbol de niñas o niños, la WBSC tiene programas, competencias, reglas y contactos, que le asistirá en el crecimiento del juego a un nivel internacional. I

Nosotros estamos orgullosos y complacidos de trabajar con nuestras Federaciones Nacionales, Federaciones Regionales y asociados Corporativos, operando para el crecimiento y desarrollo del gran juego del softbol internacional. El Softbol ofrece algo para cada quien desde competencias internacionales de Clase Mundial, con atletas Olímpicos y profesionales, hasta un juego recreacional para aquellos que quieren una atmósfera de disfrute y actividad física en un ambiente más sociable.

Por favor visite la website WBSC para más información sobre nuestra Confederación Internacional o información del deporte de softbol. www.wbso.org

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Tommy Velázquez'.

Tommy Velázquez
Chairman, Softbol

ÍNDICE DE CONTENIDO
REGLAS OFICIALES DE SÓFBOL 2018 - 2021

1. EL JUEGO

1.1. DEFINICIONES.....	7
1.2. REQUISITOS DEL JUEGO REGLAMENTARIO	8

2. CAMPO DE JUEGO E IMPLEMENTOS

2.1. DEFINICIONES.....	17
2.2. CAMPO DE JUEGO	19
2.3. IMPLEMENTOS DEL JUEGO	20
2.4. IMPLEMENTOS DE JUGADORES	21
2.5. UNIFORMES	23
2.6. UNIFORMES DE COACHES/ENTRENADORES	24
2.7. IMPLEMENTOS	24

3. PARTICIPANTES

3.1. DEFINICIONES.....	26
3.2. TARJETA DE ALINEACIÓN Y ROSTER	29
3.3. APELACIONES.....	34
3.4. COACHES.....	37
3.5. PERSONAL DEL EQUIPO	39
3.6. ÁRBITROS.....	40
3.7. ANOTADORES.....	43

4. LANZAMIENTO

4.1. DEFINICIONES.....	44
4.2. CONFERENCIA DEFENSIVA	45
4.3. REQUISITOS PARA LANZAMIENTO LEGAL	46
4.4. LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO.....	54
4.5. LANZAMIENTO NULO	55
4.6. BOLA CAÍDA	55
4.7. REGRESO DEL LANZADOR	55
4.8. LANZADOR ILEGAL	56

5. BATEANDO Y CORRIENDO LAS BASES

5.1. DEFINICIONES.....	57
5.2. CONFERENCIA OFENSIVA CARGADA	67
5.3. BATEADOR EN ESPERA O PREVENIDO	68

5.4. BATEO	69
5.5. BATEADOR-CORREDOR	76
5.6. DOBLE BASE	83
5.7. USANDO UN GUANTE ILEGAL	84
5.8. CASCO RETIRADO	85
5.9. TOCANDO BASES EN ORDEN LEGAL	85
5.10. CORREDORES	87
5.11. EFECTOS CORRIENDO BASES (QUE NO SEA POR OBSTRUCCIÓN)	97
APÉNDICE 1. CAMPO DE JUEGO Y PLANO DEL DIAMANTE	102
APÉNDICE 2. ESPECIFICACIONES DEL BATE	108
APÉNDICE 3. ESTÁNDARES DE LA BOLA	110
APÉNDICE 4. ESPECIFICACIONES DEL GUANTE	112
APÉNDICE 5. ÁRBITROS	113
APÉNDICE 6. ANOTACIÓN	116

1. EL JUEGO

1.1 DEFINICIONES

1.1.1 APELACIÓN – BOLA VIVA O BOLA MUERTA

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

1.1.2 EQUIPO DEFENSIVO

El equipo que está en el campo.

1.1.3 FORFEIT

Cuando el árbitro de home decide que el juego ha terminado, declarando como ganador al equipo no-ofensor.

1.1.4 EQUIPO LOCAL Y EQUIPO VISITANTE

- a) El equipo Local puede ser determinado de varias maneras, incluyendo el tiro de moneda, de acuerdo mutuo, o por asignación del torneo o de la liga.
- b) El equipo Local comienza el juego en la defensa y batea en la parte baja de la mitad de la entrada, y ocupa el dugout de tercera base.
- c) El equipo visitante comienza el juego en la ofensiva y batea en la parte alta de la mitad de cada entrada y ocupa el dugout de primera base.

1.1.5 ENTRADA/INNING

Es el segmento de un juego cuando ambos equipos, ya sea el que está al bate o en el campo, y permanecen bateando o defendiendo, hasta que ocurren tres outs. Una nueva mitad de entrada comienza inmediatamente después del out final de la mitad de la entrada previa.

1.1.6 EQUIPO OFENSIVO

El equipo al bate.

1.1.7 “JUEGO” - “PLAY BALL”

Cuando el árbitro de home señala y declara bola viva al comienzo del juego o al reanudar el juego en un partido, proveyendo que:

- a) El lanzador sostenga la bola en el círculo del lanzador;

b) El receptor esté en el cajón del receptor y todos los demás jugadores están en territorio fair para poner la bola en juego.

1.1.8 REUNIÓN PREVIA AL JUEGO

La reunión en el área de home en un tiempo predeterminado que incluye a los árbitros, head coaches y líderes de equipos o representantes de ambos equipos. En esta reunión se confirman las tarjetas de alineación, hay intercambio entre equipos y el árbitro de home revisa cualquier regla de terreno.

1.1.9 PROTESTA

La acción de un equipo defensivo u ofensivo, diferente a una apelación, objetando:

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

1.1.10 "TIME" – "TIEMPO"

El término usado por un árbitro con el fin de ordenar la suspensión del juego; durante el cual la bola está muerta.

1.2 REQUISITOS DEL JUEGO REGLAMENTARIO

1.2.1 JUEGO REGLAMENTARIO

Un juego reglamentario consiste de siete entradas completas, con excepción de lo siguiente:

- a) No es necesario que sean jugadas siete entradas completas, si el equipo Local anota más carreras en seis entradas y media, o antes del tercer out en la parte baja de la séptima entrada.
- b) En un juego empatado al final de las siete entradas, se continuará jugando entradas adicionales, hasta que uno de los dos equipos anote más carreras que el otro al final de una entrada completada o el equipo local, anote más carreras, antes que sea hecho el tercer out en la parte baja de la entrada.
- c) Un juego terminado por un árbitro será un juego reglamentario, si cinco o más entradas completas han sido jugadas, o si el segundo

equipo al bate, ha anotado más carreras que el otro equipo en cinco o más entradas completas, o si es utilizada la regla de carrera de misericordia. El árbitro de home está facultado de terminar un juego en cualquier momento por causa de oscuridad, lluvia, fuego, pánico u otra causa, la cual ponga en peligro, o daño físico a los miembros de los equipos u otras personas.

- d) Un juego reglamentario empatado será declarado terminado si el marcador es igual al final de cinco o más entradas completas, o si el equipo local ha igualado el marcador del equipo visitante en la entrada incompleta.
- e) Estas estipulaciones no se aplican en ningún acto por parte de jugadores o espectadores, que pueda dar motivo para la confiscación del juego. El árbitro de home puede confiscar el juego, si cualquier miembro del equipo o espectador ataca físicamente a cualquier árbitro.
- f) Un juego que no es considerado un juego reglamentario, o es un juego reglamentario empatado, será jugado de nuevo desde el comienzo. Las alineaciones pueden ser cambiadas cuando el partido sea jugado nuevamente.

1.2.2 JUEGO CONFISCADO (FORFEIT)

Un juego es confiscado a favor del equipo que no cometió la falta, cuando:

- a) Un equipo no aparece en el campo;
- b) Un equipo en el campo, se niega a comenzar el juego a la hora programada o asignada, o dentro del tiempo establecido para confiscaciones de juegos, por la organización en la que el equipo está jugando;
- c) Después que el juego comienza, un equipo rehúsa continuar jugando, a menos que el juego haya sido suspendido o terminado por el árbitro de home;
- d) Después que el árbitro de home suspenda un juego, un equipo no se presenta para la reanudación del mismo, dentro de dos minutos después que el árbitro de home señala y declara "PLAY BALL";
- e) Un equipo emplea tácticas con intención de demorar a acelerar el juego;

- f) Después que una advertencia es dada por el árbitro, cualquiera de estas reglas de juego es violada intencionalmente, excepto si el lanzador continúa violando repetidamente una de las reglas de lanzamiento. En este caso el lanzador será retirado de la posición de lanzar por el resto del juego;
- g) La orden para el desalojo o expulsión de un jugador o de cualquier persona autorizada a sentarse en el banquillo del equipo, que no sea obedecida dentro de un minuto;
- h) Debido a la retirada o expulsión de jugadores por el árbitro, o por cualquier otra causa, hay menos de nueve (9) o (10 con un DP) jugadores en cualquiera de los equipos;
- i) Un jugador declarado inelegible reingresa al juego y un lanzamiento ha sido hecho, o;
- j) Es descubierto que un jugador, coach o manager que ha sido expulsado, está participando de nuevo en el juego.

1.2.3 REGLA DE CARRERAS DE VENTAJA (REGLA DE MISERICORDIA)

- a) Aplicada a cualquier juego en todos los Torneos y Campeonatos, cuando un equipo aventaja a otro por: 15 carreras o más después de tres (3) entradas; 10 carreras o más después de cuatro (4) entradas; o siete (7) carreras o más después de cinco (5) entradas.
- b) Se juegan entradas completas a menos que el equipo local marque el número de carreras requeridas mientras está al bate. Cuando el equipo visitante alcanza el número de carreras requerido en la parte alta de la mitad de la entrada, el equipo local bateará en la parte baja de la mitad de la entrada. Toda jugada debe haber terminado antes que el juego sea declarado ganado por la anotación de carreras de la regla de ventaja. Si en la parte baja de la entrada, no hay anotación por encima del puntaje de la regla de carreras de ventaja, cuando la última jugada sea un home run, entonces todas las carreras anotadas cuentan debido al home run.

1.2.4 DESEMPATE - "TIE BREAK"

- a) Comenzando en la parte alta de la octava entrada y en cada mitad de entrada siguiente hasta que el juego finalice, el equipo ofensivo comienza su turno al bate con el jugador programado a batear de noveno, en esa respectiva mitad de entrada, ubicándolo en segunda base, como un corredor.
- b) El corredor en segunda base puede ser sustituido de acuerdo con la regla de sustitución.
- c) Si un corredor incorrecto en la alineación es ubicado en segunda base, este error puede ser corregido tan pronto como sea notado. No hay sanción.

1.2.5 CARRERAS ANOTADAS

- a) Una carrera es anotada cada vez que un corredor toca las tres bases y home, en orden, y antes del tercer out de esa mitad de entrada.
- b) Cuando se usa la regla del desempate, el corredor que comienza en segunda base no tiene que tocar primera base en orden, con el fin de que sea anotada una carrera legal.
- c) Una carrera no es anotada si el tercer y/o último out de la entrada es resultado de:
 - i. Un bateador-corredor es eliminado, antes de que toque primera base;
 - ii. Un corredor es out forzado, incluyendo una jugada de apelación;
 - iii. Un corredor deja una base antes que el lanzamiento sea soltado;
 - o,
 - iv. Un corredor precedente es out.
- d) Apelaciones adicionales pueden ser hechas después del tercer out para eliminar carreras.

1.2.6 JUGADAS DE APELACIÓN

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

- a) Una apelación puede ser hecha mientras la bola esté viva o muerta, pero el equipo defensivo pierde la oportunidad de hacer una

apelación, si esta no es hecha:

- i. Antes del siguiente lanzamiento legal o ilegal, excepto por un sustituto ilegal, jugador no anunciado, reingreso ilegal, reemplazo o retiro de jugador y corredores intercambiando bases;
 - ii. Antes que todos los **jugadores defensivos hayan** dejado claramente el terreno de juego, en su camino al banquillo o al área del dugout. Si un jugador hace la apelación, el jugador debe estar en el infield cuando esté haciendo la apelación; o
 - iii. En el caso que sea la última jugada del partido, antes que los árbitros hayan dejado el campo de juego.
- b) Los Corredores pueden dejar su base durante jugada de apelación de bola viva, cuando:
- i La bola sale del círculo de lanzador, o
 - ii La bola no está en posesión del lanzador, o
 - iii El lanzador hace un movimiento de tiro, indicando una jugada o un tiro fingido.
- c) APELACION CON BOLA MUERTA. Una vez que la bola haya regresado al infield y haya sido declarado "Tiempo", o la bola se haya convertido en muerta, cualquier miembro del equipo defensivo en el infield, con o sin posesión de la bola, puede hacer una apelación verbal por un corredor que no pisó una base, o dejando una base de forma anticipada en una bola fly cogida. Un coach o manager solo puede hacer una apelación con bola muerta, después de entrar al terreno de juego. El árbitro que atiende la apelación, deberá reconocerla y luego tomar la decisión sobre la jugada. Ningún corredor puede dejar su base durante este periodo, ya que la bola permanece muerta hasta el siguiente lanzamiento.
- EXCEPCIÓN: Un corredor que ha dejado una base de forma anticipada en una bola fly cogida, o que no ha pisado una base, puede intentar regresar a dicha base mientras la bola está muerta.
- i. Si la bola va fuera del campo, la apelación con bola muerta, no puede ser hecha hasta que el Árbitro de Home ponga

- una nueva bola en juego.
- ii. Si el lanzador tiene posesión de la bola y está en contacto con la goma de lanzar cuando hace una apelación verbal, no será declarado un lanzamiento ilegal.
 - iii. Si el árbitro ha declarado "Play Ball" y el lanzador hace una apelación, el árbitro declarará de nuevo "Tiempo" y permitirá el proceso de apelación.
- d) Apelaciones de outs adicionales pueden ser hechas después del tercer out, siempre y cuando sean hechas correctamente y se hagan para eliminar una carrera, o restablecer el orden correcto al bate.
- e) Estos son los tipos de apelaciones:
- i. Omitir una base;
 - ii. Dejar una base en una bola fly cogida antes que la bola sea tocada;
 - iii. Batear fuera de orden;
 - iv. Intentando avanzar a segunda base, después de alcanzar primera base;
 - v. Sustituciones ilegales;
 - vi. El uso de jugadores no anunciados bajo la regla de Jugador Reemplazante;
 - vii. Reingreso Ilegal;
 - viii. El uso de jugadores no anunciados bajo la regla de Jugador Designado; o
 - ix. Corredores intercambiando posiciones en las bases que ellos ocuparon.

1.2.7. GANADOR DEL JUEGO

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

- a) El resultado de un juego declarado reglamentario es la anotación al final de la última entrada completa jugada, a menos que el equipo local, anote más carreras que el equipo visitante en la parte baja de la mitad de la entrada incompleta. En este caso el resultado es ese, el de la entrada incompleta.

- b) El resultado de un juego reglamentario empatado, es el de la anotación empatada, cuando el juego fue terminado.
- c) El resultado de un juego confiscado es 7-0 a favor del equipo que no cometió la falta.

1.2.8. MOTIVOS PARA UNA PROTESTA

- a) Una protesta será recibida y considerada, cuando incluya materia de los siguientes tipos:
 - i. La interpretación equivocada de una Regla;
 - ii. Cuando un árbitro falla en aplicar la regla correcta en una situación; o
 - iii. La falta de imponer la sanción correcta a una infracción;
- b) Después que un lanzamiento haya sido hecho (legal o ilegal), ninguna decisión del árbitro puede ser cambiada.
- c) En cualquier momento, una protesta puede ser sometida a la autoridad adecuada, que sea diferente al Árbitro de Home, respecto a la elegibilidad de un miembro en un roster de un equipo.

1.2.9. PROTESTAS

Una protesta puede involucrar, tanto la apreciación, como la interpretación de una regla.

A continuación hay un ejemplo de una situación de este tipo:

Con un out y corredores en segunda y tercera bases, el bateador golpeó una bola fly fair que fue cogida. El corredor en tercera repisó la base después de la cogida, pero el jugador en segunda, no lo hizo. El corredor en tercera había cruzado home, antes que la bola fue jugada en segunda base para el tercer out. El árbitro no permitió que la carrera contara. La pregunta si los corredores dejaron sus bases antes de la cogida y si la apelación en segunda fue hecha antes de que el jugador en tercera cruzó home, son solamente materias de apreciación y no puede ser protestado. El error del árbitro de no permitir que la carrera anotara, fue una interpretación errónea de una Regla y es un asunto apropiado para una protesta.

1.2.10. PROTESTAS NO VÁLIDAS

Ninguna protesta puede ser recibida o considerada, si ésta está basada solamente en una decisión que involucre la apreciación de un árbitro, o si el

equipo que está poniendo la protesta ganó el juego.

Ejemplos de protestas que no serán consideradas son:

- a) si una bola bateada, fue fair o foul;
- b) si un corredor llegó safe o fue out;
- c) si una bola lanzada fue strike o bola;
- d) si un lanzamiento fue legal o ilegal;
- e) si un corredor tocó o no tocó una base;
- f) si un corredor dejó la base de forma anticipada en una bola cogida;
- g) si una bola de aire fue o no fue cogida;
- h) si una bola fly fue o no un Infield fly;
- i) si hubo o no una interferencia;
- j) si hubo o no una obstrucción;
- k) si un jugador o bola viva entró o no entró a un área de territorio de bola muerta o tocó un objeto o persona en un área de territorio de bola muerta;
- l) si una bola bateada pasó o no pasó por encima de la valla;
- m) si el campo está apto para continuar o reanudar el juego;
- n) si hay claridad suficiente para continuar el juego; o
- o) cualquier otro asunto que involucre solamente la exactitud de la apreciación del árbitro.

1.2.11. DANDO AVISO DE UNA PROTESTA

- a) Otra diferente a elegibilidad de un jugador, el aviso de protesta debe ser dado claramente al árbitro de home: inmediatamente antes del siguiente lanzamiento, ya sea legal o ilegal: si es al final de una entrada, antes que todos los jugadores dejen el territorio fair en su camino al banquillo o área del dugout; o, si es la última jugada del juego, antes que los árbitros hayan dejado el campo de juego.
- b) Cualquier aviso de protesta dado de acuerdo con esta Regla, significa que el resto del juego es jugado bajo protesta.
- c) El manager o persona que actúa como manager del equipo que protesta, puede dar tal aviso. El árbitro de home debe notificar al manager oponente y al anotador oficial.
- d) Todas las partes interesadas deben tomar nota de las condiciones que

rodean esta decisión, lo que ayudará a determinar la situación correctamente.

1.2.12. FECHA LÍMITE PARA PRESENTAR UNA PROTESTA OFICIAL

Una protesta oficial debe ser presentada dentro de un tiempo razonable.

- a) En ausencia de una regla por una liga o torneo, para arreglar el límite de tiempo para presentar una protesta; una protesta deberá ser considerada si es presentada dentro de un tiempo razonable, dependiendo de la naturaleza del caso y de la dificultad para obtener la información sobre la cual la protesta está basada.
- b) Generalmente, 48 horas después del tiempo programado del juego, es considerado un tiempo razonable.

1.2.13. REQUERIMIENTOS PARA UNA PROTESTA FORMAL POR ESCRITO

Para que una protesta formal por escrito sea válida, ésta debe contener la siguiente información:

- a) La fecha, hora y lugar del juego;
- b) Los nombres de los árbitros y anotador(es);
- c) La(s) regla(s) o reglas locales, bajo la(s) cual(es) la protesta es hecha;
- d) La decisión y condiciones que rodean la toma de la decisión; y
- f) Todos los hechos esenciales que estén involucrados en la materia protestada.

1.2.14 RESULTADO DE PROTESTA

La decisión tomada sobre un juego protestado, debe ser una de las siguientes:

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

2. CAMPO DE JUEGO E IMPLEMENTOS

2.1. DEFINICIONES

2.1.1. BATE ALTERADO

Un bate es alterado cuando ha sido cambiada la estructura física de un bate legal. Ejemplos de alteración de un bate: Reemplazar el mango de un bate de metal por un mango de madera o de otro tipo; insertar material dentro del bate, aplicar cinta adhesiva en exceso al agarre del bate (más de dos capas), o pintar un bate en la parte superior o inferior, para propósitos diferentes que no sean de identificación; grabado de una marca "ID" sobre el extremo de la maza de un bate de metal; o anexar al bate un agarre "acampanado" o de "cono".

Remplazar el agarre con otro agarre legal, no es considerado una alteración al bate. Una marca grabada "ID" solo en el extremo de la maza de un bate de metal o una marca láser para fines de "Identificación" en cualquier parte del bate, no es una alteración.

2.1.2. LÍNEA DE BASE

Es la línea recta entre cualquiera de dos bases consecutivas.

2.1.3. CAJÓN DEL BATEADOR

El área en la cual el bateador es restringido mientras está en posición con intención de batear y ayudar al equipo a la ofensiva a anotar carreras. Las líneas son consideradas como estar dentro del cajón del bateador.

2.1.4. CAJÓN DEL RECEPTOR

El área dentro de la cual el receptor debe permanecer hasta que el lanzamiento es soltado. El receptor es considerado que está en el cajón del receptor, excepto cuando toca el terreno fuera del cajón del receptor.

2.1.5. DUGOUT - BANQUILLO

El área en territorio de bola muerta destinada solo para miembros del equipo. No deberá fumarse en este área; **ni podrá haber consumo de alcohol o uso de tabaco de mascar en esta área. Fumar incluye la inhalación de productos de tabaco, cigarrillos electrónicos y pipas.**

2.1.6. TERRITORIO FAIR

Es la parte dentro del campo de juego, incluyendo las líneas de foul de primera y tercera base, desde home hasta el fondo de la valla del outfield y perpendicularmente hacia arriba.

2.1.7. TERRITORIO FOUL

Cualquier parte del campo de juego que no es territorio Fair.

2.1.8. CASCO

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

- a) Para un bateador en espera, bateador, bateador corredor y corredor, un casco debe tener dos orejeras (una a cada lado) y debe ser del tipo que tiene características de seguridad iguales, o mejores que los provistos por los de plástico completos, con acolchonado por dentro. Un forro cubriendo solo las orejas, no reúne las especificaciones de un casco legal.
- b) Para un receptor o jugador defensivo, un casco puede ser del tipo que cubre el cráneo sin orejeras.

2.1.9. BATE ILEGAL

Un bate que no reúne los requerimientos de la Regla 2.3.1.

2.1.10 GUANTE ILEGAL

Un guante que no reúne las especificaciones de un guante legal o el uso de un mascotín por un defensor diferente al receptor o al jugador de primera base.

2.1.11. INFIELD

El área del campo en territorio fair normalmente cubierta por infielders.

2.1.12. IMPLEMENTOS OFICIALES

Los implementos Oficiales son cualesquiera que estén en uso en el momento (bates, guantes, cascos, etc...) por el equipo defensivo u ofensivo durante el curso del juego. Los implementos defensivos (por ejemplo, guantes) dejados en el campo por el equipo que está jugando a la ofensiva, no sería un

implemento oficial.

2.1.13. OUTFIELD

Es esa porción del campo de juego en territorio fair, que está más allá del infield.

2.1.14. CAMPO O TERRENO DE JUEGO

El área dentro de la cual la bola puede ser jugada y fildeada hasta, e incluyendo la línea de bola muerta.

2.2. CAMPO DE JUEGO

2.2.1. REQUISITOS DEL CAMPO DE JUEGO

- a) El campo de juego debe tener una área clara y sin obstrucción, dentro de las dimensiones mínimas establecidas en el Apéndice 1 (Plano del Campo y del Diamante de Juego) y debe incluir todas las características mostradas.
- b) El campo de juego deberá tener una zona de advertencia. Si una zona de advertencia es usada, esta debe ser un área dentro del campo de juego y adyacente a cualquier valla/cerca permanente a lo largo del outfield o líneas de los lados;
- c) No hay requisitos para cortar una zona de advertencia en la superficie permanente del outfield (grama u otra forma), cuando es usada una cerca o valla temporal (ej.: cuando es jugado un partido de lanzamiento rápido en un campo diseñado principalmente para lanzamiento lento).
- d) Una bola "está fuera del campo de juego" cuando esta toca el suelo, una persona en el suelo, o un objeto que está fuera del área de juego.

2.2.2. EL DIAMANTE OFICIAL

- a) El diamante oficial debe cumplir con las dimensiones y especificaciones, tal como está definido en el Apéndice 1 y debe incluir todas las características mostradas (foul, un metro y líneas de los lados; cajones de coaches, bateadores y receptores; círculos de bateadores en espera y de lanzadores; bases y home).
- b) Si durante el juego, se encuentran incorrectas las distancias entre

bases, o la distancia de lanzamiento, el error debe ser corregido al comienzo de la parte superior, de la próxima entrada completa, después de lo cual, el juego se reanuda y continua.

2.2.3. REGLAS DE TERRENO O ESPECIALES

Las reglas de terreno o especiales que establecen los límites del campo de juego, pueden ser acordadas antes del comienzo de un juego y usadas siempre que los backstops, vallas, gradas, vehículos, espectadores u otras obstrucciones, estén dentro del área prescrita.

- a) Cualquier obstrucción en territorio fair que esté a menor distancia que las medidas mínimas establecidas en la Tabla para Distancias de cercas/vallas (Apéndice 1), debe estar claramente marcada para información del árbitro.
- b) Si se está usando un campo de béisbol, el montículo del lanzador debe ser retirado y el backstop ajustado a la distancia prescrita desde home.

2.3. IMPLEMENTOS DEL JUEGO

2.3.1. BATE OFICIAL

Sólo un bate oficial que cumpla con los estándares de la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD y esté sellado con la marca de la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD, adoptada y aprobada, debe ser usado en una Competición de la WBSC-SD. La lista de Bates Aprobados WBSC-SD o ISF y Logotipo aprobado, puede ser encontrada en la Web de la WBSC, www.wbsc.org. Consulte el Apéndice 2-A (Especificaciones de Bates) para Estándares de bates aprobados.

2.3.2. BATE DE CALENTAMIENTO

Solo pueden ser usados bates de calentamiento que reúnan las especificaciones establecidas en el Apéndice 2-B (Especificaciones de Bates) para los bates estándares aprobados.

2.3.3. BOLA OFICIAL

Solo una bola oficial que reúna las normas establecidas por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD, y que esté sellada con la marca de la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD, con la marca

adoptada y aprobada, debe ser usada en una Competición de la WBSC-SD. Consulte el Apéndice 3 (para estándares de bolas aprobadas).

2.4. IMPLEMENTOS DE JUGADORES

2.4.1. GUANTES Y MASCOTINES

- a) Cualquier jugador puede usar un guante, pero solo el receptor y el jugador de primera base pueden usar mascotines.
- b) No pueden ser usados cordones, correa u otro dispositivo en la parte superior entre el pulgar y el cuerpo del guante o mascotín usado por un jugador de primera base o receptor o un guante usado por un jugador no puede ser de una longitud de más de 12.7 cm (5 pulgadas).
- c) El guante del lanzador puede ser de cualquier color o combinación de colores, proveyendo que ningún color (incluyendo el cordón) sea del color de la bola. Los guantes usados por cualquier jugador que no sea el lanzador, puede ser de cualquier color o combinación de colores.
- d) Guantes de color blanco, gris o con círculos de óptica amarilla en la parte de afuera que den apariencia de una bola, no son implementos oficiales y no deben ser usados.

(Refiérase al Apéndice 4: para especificaciones, dimensiones y gráficos para Guantes).

2.4.2. ZAPATOS

- a) Todos los miembros de equipos deben usar zapatos. Un zapato debe ser hecho ya sea de lona, cuero o materiales similares y deben ser totalmente cerrados.
- b) Las suelas de los zapatos pueden ser lisas o tener ganchos de goma blanda o dura.
- c) Se pueden usar suelas de metal y tacos ordinarios si los picos de las placas no son redondeadas, y no se extienden a más de 1,9 cm (3/4 pulgadas) de la suela o talón del zapato.
- d) No se permiten ganchos de plástico duro, nylon o poliuretano similares a una suela y talón metálico, en ninguna división ni en ningún nivel de juego.

- e) No se permiten zapatos con tacos removibles que se atornillan sobre la suela del zapato; sin embargo, se permiten los zapatos con tacos removibles que se atornillan dentro del zapato.
- f) Para la División Juvenil y el lanzamiento rápido modificado solamente, los tacos metálicos no deben usarse en ninguna división, en ningún nivel de juego.

2.4.3. IMPLEMENTOS PROTECTORES

- a) CARETAS. Todos los receptores deben usar una careta, protector de garganta y casco. Los receptores (u otros miembros del equipo defensivo) deben usar una careta, protector de garganta y casco, mientras estén recibiendo lanzamientos de calentamiento desde la goma del lanzador, o en el área de calentamiento. Si el receptor del lanzamiento no está usando la careta, este debe ser remplazado por una persona que lo haga. Una protección de alambre extendida anexa a la careta puede ser usada, en vez del protector de garganta. La careta estilo de portero de hockey sobre hielo está aprobada para ser utilizada por los receptores. Si la careta no tiene protector de la garganta, el accesorio de la garganta debe ser anexado a la careta antes de ser usada.
- b) PROTECTORES DE CARA. Cualquier jugador defensivo u ofensivo puede usar una careta plástica/mascara, protector aprobado de cara. Las caretas que estén abolladas o deformes, o si tiene el acolchonado deteriorado o no lo tiene, no pueden ser usadas y deben ser retiradas del juego.
Los Receptores no pueden usar caretas plásticas/protectoras en lugar de la careta regular con protector de garganta.
- c) PROTECTORES DE CUERPO. Todos los receptores (Adultos o Jóvenes) deben usar un protector de cuerpo.
- d) ESPINILLERAS. Los receptores adultos y jóvenes deben usar espinilleras mientras están en defensa, ya que esto ofrecerá protección a la rótula.
- e) PROTECTORES DE PIERNAS/BRAZOS pueden ser usados por un bateador y un bateador-corredor.

2.5. UNIFORMES

2.5.1. UNIFORMES DE JUGADORES

Todos los jugadores de un equipo deben usar uniformes del mismo color, hechura y estilo. Un miembro de equipo en uniforme puede, por razones de religión, usar una cobertura de cabeza específica y ropa que no esté en consonancia con estas reglas, sin sanción.

a) GORRAS

- i. Todas las gorras deben ser iguales, son obligatorias para todos los jugadores hombres y deben ser usadas apropiadamente.
- ii. Gorras, viseras, y pañuelos para la cabeza, son opcionales para mujeres jugadoras, pero pueden ser mezcladas. Si más de un estilo es usado, todos deben ser del mismo color, y cada uno del mismo tipo debe ser del mismo color y estilo. No son permitidas viseras plásticas o de cualquier material duro.
- iii. Un jugador defensivo podrá elegir usar un casco aprobado de color similar a la gorra del uniforme del equipo. En este caso no le será requerido usar una gorra.

b) CAMISETAS INTERIORES.

- i. Un jugador puede usar camiseta interior de color (que puede ser blanca). No es obligatorio que los jugadores usen camiseta interior, pero si uno de los jugadores la utiliza, los que la usen deben ser camisetas iguales. Ningún jugador puede usar camisetas con mangas rajadas, deshilachadas o cortadas, expuestas.
- ii. Mangas calentadoras (de compresión) pueden ser usadas, pero esto deberá ser tratado de la misma manera que las camisetas interiores de manga larga. Ambos brazos deben ser cubiertos, y ambas mangas deben ser del mismo color que el de las camisetas interiores usadas por jugadores que llevan camisetas interiores con manga larga.

- c) **PANTALONES/PANTALONES DESLIZANTES.** Todos los pantalones de jugadores, cortos o largos, deben ser iguales en estilo. Los jugadores pueden usar pantalones deslizantes. No es obligatorio que todos los jugadores usen pantalones para deslizarse, pero si más de un jugador los usa, deben ser todos del mismo color y estilo excepto, aquellos con

almohadillas de deslizamiento temporal, de broche o velcro. Ningún jugador puede usar perneras irregulares, deshilachadas o cortadas expuestas en los pantalones deslizantes.

- d) NÚMEROS. Un número Arábico de color contrastante por lo menos de 15.2 cm (6 pulgadas) de altura debe ser usado en la parte de atrás de la camiseta del uniforme. Ningún manager, entrenador o jugador en el mismo equipo puede usar números idénticos, (números 1 y 01 son ejemplos de números idénticos). Solo números enteros 01 al 99 pueden ser usados. Jugadores sin número no podrán jugar.
- e) NOMBRES. Nombres individuales pueden ser usados encima de los números, en la parte de atrás de la camiseta del uniforme.
- f) MOLDURAS (yeso, metal u otras sustancias duras en su forma final) no se pueden usar en un juego. Cualquier metal expuesto (que no sea un yeso) debe estar adecuadamente cubierto por un material blando, registrado y aprobado por el árbitro.
- g) ADORNOS DISTRACTORES. No puede ser usado o exhibido, ningún objeto, incluyendo joyas, que a juicio del árbitro pueda producir distracción de los jugadores oponentes. El árbitro debe requerir que ese artículo sea retirado o cubierto. Pulseras y/o collares de alerta médica, si el árbitro considera que son de distracción, deben ser pegados al cuerpo de tal manera que la información de alerta médica sea visible.

2.6. UNIFORMES DE COACHES/ENTRENADORES.

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

2.7. IMPLEMENTOS

Sin perjuicio de las disposiciones de estas las Reglas, la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD, se reserva el derecho de mantener o retirar la aprobación de cualquier implemento, el cual, a sola determinación de la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-

SD, cambie significativamente el carácter del juego, afecte la seguridad de participantes o espectadores o, hace que el rendimiento de un jugador sea más producto del equipamiento, en lugar de la habilidad individual del jugador.

Efectos

Regla 2.4.2	Usando zapatos inadecuados
Efecto	Después de una advertencia del árbitro, el miembro del equipo debe ser expulsado del juego.
Regla 2.4.3 a)	Falta de un receptor en usar un casco.
Efecto	Después de una advertencia del árbitro, el jugador debe ser expulsado del juego.
2.4.3.(b-d)	Falta de usar implementos obligatorios.
Efecto	Jugador es retirado del juego. Si continúa participando, el jugador debe ser expulsado del juego.
Regla 2.5.1	Uniforme inapropiado o uso inapropiado de un uniforme usado por un jugador
Efecto	Si el jugador rehúsa cumplir, el jugador debe ser retirado del juego.
Regla 2.6	Un coach vestido inapropiadamente.
Efecto	Después de una advertencia por el árbitro, cualquier infracción siguiente por un coach o manager del mismo equipo, dará como resultado la expulsión del Head Coach.

3. PARTICIPANTES

3.1 DEFINICIONES

3.1.1 COACH DE BASE

Una persona miembro del equipo ofensivo que toma su posición en el campo y dentro del cajón del coach mientras su equipo está al bate.

3.1.2 COACH

Una persona que es responsable de las acciones de su equipo en el campo y de la comunicación con el árbitro y el otro equipo. Un jugador puede ser coach, ya sea como un reemplazo por un coach ausente o como un coach que está jugando.

3.1.3 JUGADOR DESIGNADO (DP)

Un jugador ofensivo que batea por el Jugador Flex.

3.1.4 EXPULSIÓN DEL JUEGO

Es la acción de cualquier árbitro ordenando a un jugador, oficial o miembro de cualquier equipo a dejar el juego y el campo, por el resto del juego, por infracción de una regla.

3.1.5 DEFENSOR

Es cualquier jugador defensivo del equipo en el campo.

3.1.6 JUGADOR FLEX

El jugador abridor que está en la decima (10^o) posición en la alineación y por quien el Jugador Designado (DP) está bateando. El Flex puede jugar en cualquier posición defensiva y entrar al juego en la ofensiva solo en la posición del Jugador Designado (DP).

3.1.7 HEAD COACH – ENTRENADOR PRINCIPAL

Un manager de un equipo o el coach, que toma las responsabilidades primarias de un coach, es considerado un Head Coach/entrenador principal.

3.1.8 JUGADOR ILEGAL

Un jugador que:

- a) Toma una posición en la alineación en la ofensiva o defensiva, pero

- no ha sido informado al árbitro de home como un sustituto; o
- b) Toma una posición en la ofensiva o defensiva, pero no tiene el derecho legal para esa posición.

3.1.9 REINGRESO ILEGAL

Un Reingreso Ilegal ocurre cuando:

- a) Un jugador, **incluyendo el Jugador Designado (DP) y el FLEX,** regresa al juego en una posición **en el orden de bateo** a la que no tiene derecho legalmente, **ejemplo: una posición que no es su posición inicial original;** o,
- b) Un jugador regresa al juego cuando no tiene el derecho legal de ingresar al mismo.

3.1.10 UN SUSTITUTO ILEGAL

Es un jugador que ha ingresado al juego sin haber sido anunciado (no-informado) al árbitro como un sustituto. Este jugador puede ser:

- a) Un sustituto que no ha estado previamente en el juego;
- b) Un Jugador Ilegal;
- c) Un jugador declarado Inelegible;
- d) Un Reingreso Ilegal; o
- e) Un Jugador Designado Ilegal (DP ILEGAL) o JUGADOR FLEX.
- 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 provisiones de la Regla de jugador reemplazante.

3.1.11 JUGADOR INELEGIBLE

Un jugador que no puede participar más en el juego como jugador, porque ha sido retirado por un árbitro. Un jugador inelegible puede continuar en el juego como coach.

3.1.12 JUGADOR REEMPLAZANTE INELEGIBLE

Un Jugador Reemplazante Inelegible es un jugador que no ha entrado al juego para reemplazar a un jugador Extraído. Un Jugador Reemplazante Inelegible es aquel que:

- a) Ha sido retirado del juego por el Árbitro por una infracción de reglas.

- b) Está en la alineación actual.
- c) No está en la alineación actual, pero es elegible para reingresar al juego.

3.1.13 INFIELDER

Un jugador defensivo, incluyendo al lanzador y al receptor, que se posiciona generalmente en cualquier parte cerca o dentro de las líneas de paso entre las bases que forman el territorio fair. Un jugador que normalmente juega en el outfield puede ser considerado un infielder si se mueve al área cubierta normalmente por los infielders.

3.1.14 TARJETA DE ALINEACIÓN

La lista de jugadores originales, substitutos y coaches, que es dada al Jefe de Árbitros y/o al árbitro de home y al anotador oficial antes del comienzo del juego. El árbitro de home conserva la tarjeta de alineación durante todo el juego.

3.1.15 ALINEACIÓN

Comprende a los Jugadores que en cada momento están en el juego en ofensiva y defensiva, incluyendo el Jugador Designado (DP) y el Jugador Flex.

3.1.16 JUGADOR OFENSIVO SOLAMENTE (OPO)

Es un jugador en el orden al bate, diferente al FLEX, por quien el Jugador Designado (DP) está jugando en defensa.

3.1.17 REINGRESO

Cuando un jugador original regresa al juego después de haber sido sustituido.

3.1.18 RETIRO DEL JUEGO

Cuando un árbitro declara a un jugador inelegible para la participación posterior en el juego, como resultado de una infracción de una regla. Cualquier persona retirada del juego puede continuar sentada en el banquillo, pero no puede participar posteriormente en el juego, excepto como coach.

3.1.19 UN JUGADOR REEMPLAZANTE

Un Jugador permitido a entrar al juego por un jugador extraído.

3.1.20 JUGADORES ORIGINALES/ABRIDORES

Los jugadores listados en la tarjeta de alineación que comenzaron el juego en el campo o al bate.

3.1.21 SUSTITUTO

- a) Un jugador no-abridor que no ha estado en el juego excepto como un jugador reemplazante.
- b) Un jugador abridor que ha dejado el juego una vez y es elegible a regresar a la alineación.

3.1.22 MIEMBRO DE EQUIPO

Una persona autorizada a sentarse en el banquillo del equipo.

3.1.23 CORREDOR TEMPORAL

Un jugador que puede correr por el receptor registrado.

3.1.24 JUGADOR EXTRAÍDO

Un Jugador extraído es un jugador que deja el juego debido a una herida que está sangrando, o cuando el uniforme del jugador está cubierto con sangre.

3.2 TARJETA DE ALINEACIÓN Y ROSTER

3.2.1 TARJETAS DE ALINEACIÓN

- a) La Tarjeta de Alineación contiene:
 - i. El apellido, primer nombre, posición y número de uniforme de los jugadores originales/abridores en la alineación;
 - ii. El apellido, primer nombre y número de uniforme de cualquier sustituto disponible; y
 - iii. El apellido y primer nombre del manager.
- b) Un nombre de un jugador original/abridor no puede estar en la tarjeta de alineación, a menos que el jugador esté presente en uniforme y en el área del equipo.
- c) Un jugador elegible en la roster puede ser agregado a la lista de sustitutos en cualquier momento durante el juego.
- d) Los rosters de Hombres solo pueden contener jugadores hombres y

los rosters de Mujeres solo jugadoras mujeres.

- e) Si un número de uniforme está escrito incorrectamente en la tarjeta de alineación, se puede hacer el cambio sin sanción. Si un jugador que está usando en la camiseta un número incorrecto comete una infracción de regla, la infracción tiene preferencia y debe ser ejecutada. Si el jugador permanece en el juego después de la infracción, entonces el número debe ser corregido antes que el juego pueda continuar.

3.2.2 JUGADORES

- a) Cada equipo en todo momento debe tener un mínimo de nueve (9) jugadores en la alineación. Usando el Jugador Designado (DP), un equipo debe tener listado diez (10) jugadores en la alineación. El Jugador Designado (DP) debe ser incluido en la alineación original/abridora.
 - i. Los jugadores de posiciones defensivas son: lanzador (F1), receptor (F2), jugador de primera (F3), jugador de segunda base (F4), jugador de tercera base (F5), shortstop (F6), exterior izquierdo (F7), exterior central (F8), exterior derecho (F9)
 - ii. Las posiciones de Jugadores Defensivos con 10 jugadores, son las mismas de un equipo de nueve (9) jugadores más el Jugador Designado (DP).
- b) Jugadores del equipo en el campo, pueden estar posicionados en cualquier parte del territorio fair al comienzo de cada lanzamiento, excepto el receptor, que debe estar en el cajón del receptor y el lanzador, que debe estar en una posición de lanzamiento legal o en el círculo de lanzamiento, cuando el árbitro pone la bola en juego.
- c) Un equipo debe tener el número requerido de jugadores en la alineación en todo momento, para continuar un juego.

3.2.3 JUGADORES ABRIDORES/ORIGINALES

- a) Un jugador abridor es oficial una vez que la tarjeta de alineación es confirmada por el representante del equipo y por el Árbitro de Home, en la reunión previa al juego.

- b) Los nombres, números de uniformes y posiciones, pueden ser incluidos en la tarjeta de alineación oficial anticipadamente a la reunión previa al juego.
- c) En el caso de herida o enfermedad, el representante del equipo puede hacer cambios en la tarjeta de alineación en la reunión en home, antes que la alineación sea declarada oficial. Un sustituto listado puede tomar el lugar de un jugador abridor enfermo o lesionado, cuyo nombre esté en la alineación original/abridora de su equipo. ÉL/ella sería considerado(a) como un jugador original/abridor, y el otro jugador puede ser un sustituto
- d) El jugador abridor cambiado en la reunión de home, puede entrar al juego como un sustituto, en cualquier momento más adelante en el juego.
- e) Todos los jugadores abridores, incluyendo el Jugador Designado (DP), y el Jugador Flex pueden ser sustituidos y reingresar a la alineación solo una vez, y deben permanecer en la misma posición de bateo que ellos tenían en la alineación abridora.

3.2.4 JUGADOR DESIGNADO (DP)

- a) Un Jugador Designado (DP) puede batear por cualquier jugador defensivo.
- b) El Jugador Designado (DP) puede jugar en defensa por cualquier jugador, incluyendo el Jugador Flex.
 - i. Si el Jugador Designado (DP) juega en defensa por un jugador diferente al Jugador Flex, ese jugador continúa al bate y es identificado como el Jugador Ofensivo Solamente (OPO). El OPO no se considerado haber dejado el juego y continúa al bate pero no juega en defensa.
 - ii. Cuando el Jugador Designado (DP) toma el lugar del Jugador Flex, es tratado como una sustitución y debe ser informado al árbitro.
 - iii. Cuando el Jugador Designado (DP) juega defensa por el Flex, la alineación se reduce a nueve (9) jugadores y el juego puede terminar legalmente con nueve (9) jugadores.
- c) El Jugador Designado (DP) y el Jugador Flex no pueden estar en el

juego a la ofensiva al mismo tiempo.

3.2.5 JUGADOR FLEX (FLEX)

- a) Si un equipo declara el uso de un Jugador Designado (DP), el equipo debe nombrar al Jugador Flex en la tarjeta de alineación.
- b) El Jugador Flex es ubicado en una posición no de bateo (10^o) en la alineación abridora, inmediatamente después de las primeras nueve posiciones (9) al bate y puede jugar cualquier posición defensiva.
- c) El Jugador Flex puede ingresar al juego en la ofensiva, solo por el Jugador Designado (DP).
 - i. La alineación se reduce a nueve (9) jugadores, cuando el Jugador Flex entra el juego en la ofensiva. El equipo puede finalizar el juego con nueve (9) jugadores en la alineación.
 - ii. El Jugador Flex puede entrar en la alineación en la posición de bateo del Jugador Designado (DP) cualquier número de veces. Esto es tratado como una sustitución por el Jugador Designado o el sustituto del Jugador Designado (DP) y debe ser informado al árbitro de home.

3.2.6 EL JUGADOR REEMPLAZANTE

- a) Un Jugador Reemplazante puede entrar al juego por un Jugador Extraído.
- b) El Jugador Extraído no debe regresar al juego hasta que haya dejado de sangrar, la herida esté cubierta, y si fuese necesario, el uniforme reemplazado, ya sea que la camiseta del uniforme tenga, o no, diferente número. No hay sanción por el uso de un número diferente, sin embargo, el árbitro debe ser informado del cambio de números.
- c) Un Jugador Reemplazante puede jugar por el Jugador Extraído, por el resto de la entrada en progreso, y por la siguiente entrada completa. El Jugador Extraído puede regresar al juego en cualquier momento durante este periodo, sin ser tratado como una sustitución. Un jugador reemplazante no es considerado un sustituto. Si el Jugador Extraído no puede regresar, después del resto de la entrada y después de completar la siguiente entrada, tiene que ser hecha una

sustitución legal.

- d) Un representante de equipo debe notificar al Árbitro de Home de todos los cambios. La falta de hacerlo está sujeto a apelación por una sustitución ilegal.
- e) Un Jugador Reemplazante puede ser:
 - i. Un Sustituto listado que no ha estado aún en el juego; o
 - ii. Un Sustituto listado que ha estado en el juego, pero que posteriormente ha sido sustituido; o
 - iii. Un jugador abridor/original que no puede estar más en la alineación y que ya no es, para reingresar al juego.

3.2.7 CORREDOR TEMPORAL

Un corredor temporal es legal para correr por un catcher/receptor con el record de la mitad de la entrada previa, que está en base con dos (2) outs. Se aplican las siguientes disposiciones:

- a) El uso de un corredor temporal es opcional por el manager del equipo ofensivo;
- b) El Corredor Temporal puede ser usado en cualquier momento después que ocurra el 2º out;
- c) El Corredor Temporal es el jugador programado a batear de último y que no está en base al momento que es tomada la opción.

Si un jugador incorrecto es usado como un Corredor Temporal, el error será corregido al momento en que es descubierto, sin ninguna sanción.

3.2.8 ENTRANDO AL JUEGO (SUSTITUCIONES)

- a) Un Sustituto puede ocupar el lugar de cualquier jugador en la alineación del equipo. Sustituciones múltiples pueden ser hechas por el jugador listado en la tarjeta de alineación abridora, pero ningún sustituto puede regresar al juego después de haber sido retirado de la alineación, con excepción como Jugador Reemplazante o Coach.
- b) Un jugador abridor y su(s) sustituto(s) no pueden estar en el juego al mismo tiempo.
- c) Una sustitución debe tener lugar solo cuando la bola está muerta. El coach o representante del equipo debe notificar inmediatamente al

Árbitro de Home, antes que la sustitución sea hecha. El sustituto no está legalmente en el juego hasta que un lanzamiento haya sido realizado o una jugada haya sido hecha. El árbitro de home notificará al anotador el cambio.

- d) Cualquier sustituto que está legalmente en el juego, pero que no ha sido informado al Árbitro de Home se convierte en un Sustituto Ilegal.
- e) No hay infracción si el manager, coach, representante del equipo o el jugador infractor, notifica al árbitro antes que apele el equipo ofendido.
- f) Un sustituto que reingresa al juego después de haber sido sustituido, es un reingreso ilegal, a menos que el sustituto esté siendo usado como un jugador reemplazante o coach.
- g) Si una herida impide a un bateador, o a un bateador-corredor avanzar a una base otorgada y la bola está muerta, el bateador-corredor o corredor puede ser sustituido. El sustituto podrá avanzar a las bases otorgadas. El sustituto debe tocar cualquier base(s) otorgada(s), o base(s) omitida(s), que no hayan sido tocadas previamente.

3.3 APELACIONES

- a) Las apelaciones deben ser hechas por un manager, coach o jugador antes que un árbitro pueda tomar una decisión sobre:
 - (i) Sustituciones Ilegales;
 - (ii) El uso de jugadores no anunciados bajo la Regla del Jugador Reemplazante; o
 - (iii) Reingreso Ilegal; o
 - (iv) El uso de jugadores no anunciados, bajo la Regla del Jugador Designado (DP)
- b) Una apelación por lo referido en el parte anterior puede ser hecha en cualquier momento mientras el jugador esté en el juego.

EFECTOS

<p>Regla 3.2.2 a) 3.2.3 c) 3.2.6 c)</p>	<p>Falta de completar un juego con el número requerido de jugadores.</p>
<p>Efecto</p>	<p>El Juego es confiscado a favor del equipo no ofensor.</p>
<p>Regla 3.2.8</p>	<p>Sustituto No Informado/jugador ilegal</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Sustituto Ilegal. b) Jugador Reemplazante No anunciado c) Regreso No anunciado del jugador extraído.
<p>Efecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Un sustituto no informado o un jugador ilegal es una jugada de apelación. b) La apelación debe ser llevada a la atención del árbitro mientras el jugador ilegal o sustituto no informado esté en el juego. c) Una vez que un lanzamiento haya sido hecho, o una jugada haya sido hecha y el sustituto no informado haya sido descubierto, el jugador es declarado inelegible. d) Un sustituto legal debe reemplazar al jugador inelegible. <ul style="list-style-type: none"> i. Si el equipo infractor no tiene un sustituto legal, el juego es confiscado. ii. Si el jugador ilegal es apelado mientras está al bate, un sustituto legal asumirá la cuenta de bolas y strikes. iii. Toda acción antes del descubrimiento es legal, excepto si el sustituto no informado batea y alcanza la base, y luego es descubierto y apelado antes de un lanzamiento al siguiente bateador, o al final del juego y antes que los árbitros dejen el campo. Todos los corredores (incluyendo el bateador) regresarán a la base que ocupaban al momento del lanzamiento, y el sustituto no anunciado es "Declarado Inelegible" y es declarado out.

	<ul style="list-style-type: none"> iv. Todos los outs hechos en la excepción en d) arriba se mantienen. v. Si el sustituto es un corredor Ilegal, el sustituto deberá estar sujeto a la sanción por esa infracción. e) Si el jugador ilegal es descubierto a la defensiva y después de hacer una jugada, y una apelación es hecha apropiadamente, el jugador es declarado inelegible y el equipo a la ofensiva tiene la opción de: 1) aceptar el resultado de la jugada, o, 2) hacer que el bateador regrese y asuma la cuenta de bolas y strikes que el bateador tuvo antes del descubrimiento del jugador ilegal. Cada corredor regresara a la base que ocuparon antes de la jugada. f) Si un jugador inelegible regresa al juego, es declarado un confiscado al equipo que no tiene culpa. g) Después que una apelación haya sido sostenida por un sustituto no-reportado o un reingreso ilegal, el jugador original o su sustituto es considerado tener que dejar el juego.
3.2.8	<p>Reingreso Ilegal</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Jugador Original/abridor regresando al juego en una posición diferente, en la alineación ofensiva. b) Sustituto que reingresa al juego, no como un jugador reemplazante. c) Jugador abridor reingresando al juego por segunda vez, no como un jugador reemplazante. d) Un jugador reemplazante inelegible. e) El Flex entra al juego ofensivamente por un jugador que no es el Jugador Designado (DP)
Efecto	<ul style="list-style-type: none"> a) Esto es una jugada de apelación: <ul style="list-style-type: none"> i) la apelación puede ser hecha en cualquier momento, mientras el jugador reingresado ilegal esté en el juego. ii) la apelación no tiene que ser hecha antes del siguiente lanzamiento. b) El manager/coach nombrado en la tarjeta de alineación y el jugador reingresado ilegalmente son expulsados.

	<ul style="list-style-type: none"> c) Un sustituto legal debe reemplazar al jugador reingresado ilegal expulsado, antes que el juego pueda continuar. d) Si el manager/head coach es expulsado, se debe nombrar un nuevo manager/head coach. e) Acciones que ocurren mientras el jugador reingresado ilegal está en el juego, se rigen por los efectos de un Sustituto Ilegal/Jugador Ilegal.
--	--

3.4. COACHES

3.4.1. EN GENERAL

- a) Un coach o representante de equipo es responsable de informar al Árbitro de Home, cuando ocurre un cambio en la alineación.
- b) Un coach no puede usar lenguaje que refleje negativamente contra árbitros, jugadores, o espectadores.
- c) Ningún equipo de comunicación deberá ser usado entre:
 - i. Coaches en el campo;
 - ii. Un coach y el dugout;
 - iii. Un coach y cualquier jugador; o
 - iv. El área de espectadores y el campo, incluyendo el dugout, un coach y un jugador.
- d) Un coach de un equipo defensivo o manager puede ser un coach que no esté jugando, que permanece en el dugout o un coach jugando, que entra al juego como jugador.
- e) Un coach jugando en un partido puede dar dirección y asistencia a su equipo durante el juego.

3.4.2 ENTRENADOR PRINCIPAL – HEAD COACH

- a) El head coach debe firmar y ser responsable de la tarjeta de alineación.
- b) En caso de que el Head Coach sea expulsado de un juego, se debe decir al Árbitro de Home el nombre de la persona que asume los deberes del Head Coach por el resto del juego.

3.4.3 COACHES DE BASES

- a) Hasta dos coaches son permitidos para dar asistencia y dirección a los miembros de su equipo mientras está al bate.
 - i. Cada coach de base debe permanecer con ambos pies dentro de los límites de su cajón de coach. Uno debe estar posicionado cerca de primera base y el otro cerca de tercera base.
 - ii. Un coach puede dejar el cajón del coach para evitar a un defensor o señalar a un corredor deslizarse, avanzar o regresar a una base, siempre y cuando el coach no interfiera con la jugada.
- b) Un coach de base solo puede dirigir a los miembros de su equipo.
- c) Un coach puede tener consigo en el cajón de coach, un libro de anotaciones, lápiz o lapicero y un indicador, todo lo cual deberá ser usado solamente para propósitos de anotación del juego o registros de datos
- d) Un jugador joven que esté actuando en el cajón de coach de primera y tercera base, y un representante joven que participe como recoge bates mientras esté en el campo o en el dugout, debe usar un casco aprobado.

EFFECTOS

Regla 3.4	Infracción de responsabilidades de Coach
Efecto	Debe ser emitida una advertencia por la primera ofensa. Cualquier infracción siguiente por un coach/manager del mismo equipo, debe resultar en la expulsión del Head Coach.
Regla 3.4.3.d	La falta de un jugador joven que es coach en usar un casco.
Efecto	Después de una advertencia, por una infracción repetida, el jugador joven debe ser expulsado.

3.5. PERSONAL DE EQUIPO

3.5.1. EN GENERAL

- a) Ningún miembro del equipo puede discutir cualquier decisión de apreciación de un árbitro.
- b) Durante un juego, una persona en la tarjeta de alineación o de otra manera permitido estar en el dugout, debe permanecer dentro del área del dugout designado, excepto cuando estas reglas lo permitan o cuando sea considerado justificado por un árbitro. Esto incluye a los jugadores diferentes al bateador en espera (quien debe permanecer en el círculo de espera) al comienzo del juego, entre entradas, o cuando un lanzador está calentando. No está permitido fumar, **consumir alcohol o el uso de tabaco de mascar** en el área designada.
- c) Ningún miembro del equipo deberá:
 - i) Permitir a otra persona que haga o diga palabras despectivas o insultantes acerca de jugadores contrarios, oficiales o espectadores;
 - ii) Cometer cualquier acto que sea considerado una conducta antideportiva;

EFFECTOS

Regla 3.5.1 a), 3.5.1 b)	Discutiendo el Juicio de Árbitro y conducta en el dugout
Efecto	a) La primera ofensa es una advertencia para el equipo. b) Una ofensa repetida resultará en la expulsión de ese miembro de ese equipo
Regla 3.5.1 c)	Conducta Antideportiva
Efecto	a) Por una primera ofensa, el ofensor puede ser advertido.

	<p>i. Si la primera ofensa es seria el arbitro expulsará al infractor.</p> <p>ii. Por una segunda ofensa el infractor es expulsado.</p>
	<p>b) Un miembro de un equipo expulsado del juego, deberá ir directamente al vestuario por el resto del juego, o abandonar la instalación.</p> <p>c) La falta de una persona expulsada de dejar el juego inmediatamente, conllevará la confiscación del juego.</p> <p>d) Un árbitro puede informar sobre un miembro de un equipo por conducta ofensiva, abuso físico o de lenguaje, en cualquier momento después que un juego ha finalizado, caso en el cual, el miembro infractor del equipo aparecerá ante la organización bajo la cual el juego o torneo es jugado.</p>

3.6 ÁRBITROS

3.6.1 PODERES Y DEBERES.

Los árbitros son representantes de la liga u organización por la cual ellos han sido asignados a un juego en particular, y como tal, están autorizados y requeridos a hacer cumplir cada sección de estas reglas. Ellos tienen el poder de ordenar a un jugador, coach, capitán o manager, a hacer u omitir cualquier acto que a su juicio sea necesario para hacer cumplir de forma efectiva todas estas reglas y para imponer sanciones tal como está prescrito de aquí en adelante. El árbitro de home tiene la autoridad de tomar decisiones sobre cualquier situación(es) que no esté específicamente cubierta en estas reglas.

3.6.2 EL ÁRBITRO DE HOME.

El Árbitro de Home tiene las siguientes responsabilidades:

- a) Decidir solamente sobre si el campo de juego está apto para un juego;

- b) Tomar una posición detrás de home y detrás del receptor;
- c) Estar completamente encargado y responsabilizarse por la conducción adecuada del juego.
- d) Declarar todas las bolas y strikes.
- e) De común acuerdo y en cooperación con el/los árbitro(s) de base, declarar jugadas, bolas bateadas, bolas fair o foul, bolas cogidas legales o ilegales. En jugadas que pudiesen requerir que el árbitro de base deje el Infield, el árbitro de home asumirá los deberes normalmente requeridos por el árbitro de base.
- f) Determinará y declarará si:
 - i. Un bateador toca una bola; o
 - ii. Una bola bateada toca al bateador, o la ropa del bateador.
- g) Tomar decisiones en bases cuando sea necesario hacerlo;
- h) Determinar cuándo un juego es confiscado; y
- i) Asumirá todos los deberes, cuando sea asignado como el único árbitro en un juego.

3.6.3 EL ÁRBITRO DE BASES.

- a) Tomará las posiciones que sean necesarias en el campo de juego, de acuerdo con los sistemas relevantes de Árbitros.
- b) Asistirá en todo sentido al árbitro de Home, para hacer cumplir estas reglas del juego.

3.6.4 RESPONSABILIDADES DE UN SOLO ÁRBITRO

Si es designado un solo árbitro, sus deberes y jurisdicción se extenderán a todas las materias bajo estas Reglas. La posición inicial del árbitro para cada lanzamiento será detrás de home y del receptor. En cada bola bateada o jugada que se produzca, el árbitro se moverá desde detrás de home hacia el Infield buscando la mejor posición para cualquier jugada que se produzca.

3.6.5 CAMBIO DE ÁRBITROS.

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

3.6.6 APRECIACIÓN/JUICIO DEL ÁRBITRO.

- a) No habrá apelación por cualquier decisión hecha por cualquier arbitro, sobre decisiones que no fueron correctas en su conclusión, tales como si una bola bateada fue fair o foul, un corredor llega quieto o es out, una bola lanzada es una bola o un strike, o sobre cualquier jugada involucrando precisión de juicio/apreciación. Ninguna decisión emitida por un árbitro será cambiada; excepto en donde el árbitro esté convencido que es una infracción de una de estas reglas. En caso que el manager, capitán o cualquiera de los equipos busque cambiar una decisión basada solamente sobre un punto de las reglas, el árbitro cuya decisión está en cuestión, si está en duda, debe hablar con sus colegas antes de tomar cualquier acción. Solo el manager o el capitán de un equipo, tendrá el derecho legal de protestar sobre cualquier decisión y buscar su revocación, en una reclamación que esté en conflicto con estas reglas.
- b) Bajo ninguna circunstancia, ningún árbitro deberá revocar una decisión hecha por su(s) colega(s), o criticar, o interferir con los deberes de su(s) colega(s) a menos que le sea solicitado hacerlo por ellos.
- c) Los árbitros, en consulta, pueden rectificar cualquier situación en la cual el cambio de una decisión, o una decisión demorada del árbitro, pone a un bateador-corredor o corredor en peligro, o pone al equipo defensivo en desventaja. Esta corrección no es posible después que un lanzamiento legal o ilegal haya sido realizado o si todos los jugadores del equipo defensivo han abandonado el territorio fair.

3.6.7 SUSPENSIÓN DE JUEGO.

- a) Un árbitro detendrá el juego cuando, a su juicio, las condiciones justifican tal acción.
- b) Un juego será detenido cuando el árbitro de home deja su posición para limpiar el home, o desarrollar otros deberes que no estén directamente conectados con la decisión de jugadas.
- c) El árbitro detendrá el juego cuando un bateador, o lanzador, se para fuera de su posición por una razón legítima.

- d) Un árbitro no declarará "TIEMPO/TIME", después que el lanzador haya comenzado su movimiento "wind up" de lanzar.
- e) Un árbitro no declarará "TIEMPO/TIME", mientras una jugada esté en progreso.
- f) En caso de lesión, excepto que a juicio de los árbitros sea una lesión grave (que puede poner al jugador en peligro), no se declarará TIEMPO hasta que todas las jugadas en progreso se hayan completado o se hayan detenido los corredores en sus bases.
- g) Los árbitros no suspenderán una jugada a solicitud de los jugadores, coaches o managers, hasta que toda acción en progreso por ambos equipos haya sido completada.

EFECTO

REGLA 3.6.7	Suspensión de Juego Tiempo llamado debido a heridas serias poniendo en peligro a un jugador.
Efecto	En el caso de lesión, cuando sea declarado tiempo, la bola es muerta, y el/los corredor(es), pueden ser premiados con una base o bases que ellos pudiesen haber alcanzado, si a juicio del árbitro, la lesión no hubiese ocurrido.

3.7 ANOTADORES

3.7.1 RESPONSABILIDADES DEL ANOTADOR OFICIAL

El anotador oficial:

- a) Preparará o hará que sea preparado y mantendrá los registros de un juego tal como está previsto en estas reglas;
- b) Es la única autoridad para todas las decisiones de anotaciones involucrando juicio;
- c) Determinará si un avance del bateador a primera base es el resultado de un hit o de un error;
- d) No tomará una decisión de anotación que sea inconsistente o esté en conflicto con estas reglas o con una decisión de un árbitro.

4 LANZAMIENTO

4.1 DEFINICIONES

4.1.1 CONFERENCIA DEFENSIVA CARGADA

Cuando un árbitro otorga Tiempo al equipo defensivo o una suspensión de juego para permitir que:

- a) un representante del equipo defensivo entre al campo de juego para comunicarse con cualquier jugador; o
- b) un jugador que va al dugout y da razón al árbitro para creer que recibió instrucciones.

4.1.2 SALTO DEL CUERVO

Donde:

- a) el lanzador se empuja desde un lugar diferente a la goma de lanzar para soltar la bola; o
- b) el lanzador pisa fuera de la goma de lanzar estableciendo un segundo impulso (o punto de comienzo), y luego se empuja desde el nuevo punto de partida y completa en lanzamiento de la bola.

4.1.3 LANZADOR ILEGAL

Un jugador que está legalmente en el juego, pero que no puede lanzar por haber sido retirado de la posición de lanzar por el Árbitro.

4.1.4 BRINCAR

Donde:

- a) el lanzador va al aire en su movimiento inicial, moviéndose por un empuje desde la goma de lanzar, que no es un salto de cuervo;
- b) el pie pivote del lanzador puede empujarse y/o seguir el impulso a través de esta acción continua y el movimiento hacia delante del lanzador hace que todo su cuerpo (incluyendo el paso con el pie pivote o no pivote) vaya al aire al mismo tiempo y moviéndose hacia home; y
- c) El lanzamiento es completado cuando el lanzador aterriza con un movimiento continuo soltando la bola hacia home.

4.1.5 PASSED BALL (PASBOL)

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

4.1.6 LANZAMIENTO

Cuando el lanzador suelta la bola al bateador.

4.1.7 PIE PIVOTE

El pie con el cual el lanzador se empuja desde la goma de lanzar.

4.1.8 LANZAMIENTO APRESURADO

Un lanzamiento hecho con intento obvio de coger al bateador sin estar preparado para el lanzamiento, antes que el bateador tome la posición deseada en el cajón del bateador o mientras está fuera de balance como resultado del lanzamiento previo.

4.2 CONFERENCIA DEFENSIVA

4.2.1 CONFERENCIA DEFENSIVA CARGADA

- a) Un equipo defensivo tiene solo tres (3) conferencias defensivas cargadas en un juego de siete entradas.
- b) Conferencias defensivas cargadas son acumulativas y no pueden comenzar de nuevo cuando un nuevo lanzador entra al juego.
- c) Conferencias defensivas cargadas no usadas en siete entradas, no pueden ser acumuladas en los juegos con entradas extras.
- d) Habrá solo una conferencia defensiva cargada por cada entrada extra en un juego con entradas extras. Una conferencia defensiva cargada no utilizada en una entrada extra de un juego, no será acumulada a ninguna entrada extra siguiente.
- e) Una conferencia defensiva cargada finaliza cuando el miembro del equipo defensivo cruza la línea de foul regresando al dugout, o un jugador regresando al campo.
- f) Una conferencia incluye a jugadores en el campo dejando su posición y yendo al dugout por instrucciones, ya sea si ha sido solicitado "Tiempo" o no.

EFECTO

REGLA 4.2.1 a)	Por la cuarta y cada conferencia defensiva cargada en un juego de siete entradas o por cualquier conferencia defensiva cargada, en exceso de una por entrada en un juego con entradas extras, el lanzador es declarado un lanzador ilegal, no pudiendo lanzar de nuevo en el resto del juego, pero puede estar en otra posición en defensa.
----------------	---

4.2.2 CONFERENCIA DEFENSIVA NO CARGADA

No es una conferencia defensiva cargada cuando:

- a) un manager, coach o miembro del equipo defensivo informa al árbitro de home, un cambio de lanzador antes o después de comunicarse con el lanzador;
- b) un manager o coach informa desde el dugout un cambio al árbitro y después de hacer el cambio, cruza la línea de foul para hablar con cualquier jugador;
- c) uno o más miembros del equipo defensivo y por lo menos un jugador, habla durante una conferencia ofensiva cargada, siempre y cuando todos los jugadores de campo estén en posición y listos para reanudar el juego cuando la ofensiva esté lista;
- d) se comunican instrucciones desde el dugout; o
- e) un manager o coach jugando en el partido conferencia con un jugador defensivo. El árbitro puede controlar las reuniones entre el manager o coach jugando y un lanzador, emitiendo una advertencia y si esto continua, expulsa al manager o coach jugando; o
- f) un árbitro ha detenido el juego.

4.3 REQUISITOS PARA LANZAMIENTO LEGAL

4.3.1. ACCIÓN PRELIMINAR ANTES DE SOLTAR UN LANZAMIENTO

Antes de soltar un lanzamiento, pueden ocurrir las siguientes acciones:

- a) Todos los jugadores deben estar posicionados en territorio fair y el receptor debe estar en el cajón del receptor y en posición para recibir el lanzamiento.

- b) El lanzador debe tener posesión de la bola y estar en, o cerca de la goma de lanzar.
- c) El lanzador debe tener **el pie pivote** en contacto con la goma de lanzar y ambos pies dentro de una longitud de anchura de 61.0 cm (24 pulgadas) desde la goma de lanzar. Las caderas deben estar en línea con primera y tercera base.
(Lanzamiento Modificado solamente: El lanzador debe tener ambos pies en contacto con la goma de lanzar, y dentro de una longitud de anchura de 61.0 cm (24 pulgadas) desde la goma de lanzar. Los hombros deben estar en línea con la primera y tercera base.
- d) El lanzador debe tomar, o parecer que toma, la señal desde el receptor mientras está de pie en la goma de lanzar, con las manos separadas y la bola ya sea en el guante o en la mano de lanzar.
- e) El lanzador debe, después de tomar la señal, llevar todo su cuerpo a una parada completa con la bola en ambas manos en frente del cuerpo. **El pie que pisa (no el pie pivote) debe estar apoyado al comienzo y durante la pausa. Este pie que pisa (no-pivote) solo puede moverse hacia el frente con el comienzo del lanzamiento. Cualquier movimiento en retroceso del pie no-pivote durante o después de la pausa, es una acción ilegal.** Esta posición debe ser aguantada por lo menos dos (2) segundos y no más de cinco (5) segundos antes de soltar la bola. Sostener la bola en ambas manos al lado del cuerpo, es considerado estar en frente del cuerpo. (Lanzamiento Modificado solamente – Esta posición debe ser aguantada por lo menos dos (2) segundos y no más de diez (10) segundos antes de soltar la bola).

4.3.2 COMENZANDO EL LANZAMIENTO

- a) El lanzamiento comienza cuando una mano es retirada de la bola, o el lanzador hace cualquier movimiento que es parte de la conclusión del lanzamiento "wind up". El lanzador no puede hacer un movimiento de lanzar, en el cual, después de haber estado en la posición de lanzar con la bola en ambas manos, el lanzador va hacia atrás y luego hacia delante y devuelve la bola a ambas manos en frente del cuerpo.

- b) **El pie pivote** debe permanecer en contacto con la goma de lanzar antes de comenzar el lanzamiento. Levantar el pie pivote fuera de la goma de lanzar y luego volver a la goma creando un movimiento mecedor, es un acto ilegal.

(Lanzamiento Modificado solamente – Debe mantener ambos pies en contacto con la goma del lanzador antes del comienzo del lanzamiento. Levantar el pie pivote fuera de la goma de lanzar y luego volver a la goma creando un movimiento mecedor, es un acto ilegal).

4.3.3 LANZAMIENTO LEGAL

LANZAMIENTO RÁPIDO

Todo lo siguiente debe tener lugar, para que un lanzamiento sea legal:

- a) El lanzador debe soltar inmediatamente la bola al bateador, después de hacer cualquier movimiento de lanzamiento.
- b) El lanzador debe hacer solo una vuelta en el lanzamiento de molinete. Sin embargo, el lanzador puede bajar el brazo de lanzar al lado y atrás, antes de comenzar con el movimiento de molinete. Esto permite que el brazo pase legalmente dos veces por la cadera.
- c) El lanzamiento debe ser con un movimiento de la mano por debajo, con la mano debajo de la cadera y la muñeca no más separada del cuerpo que a la altura del codo y sin detenerse o volver el movimiento hacia delante.
- d) El lanzamiento de la bola y el seguimiento de la mano y muñeca debe ser hacia delante y pasando la línea recta del cuerpo.
- e) En el acto de soltar la bola, el lanzador puede dar un paso con el pie que pisa, (no el pivote), simultáneamente con la liberación de la bola. El paso debe ser hacia delante hacia el bateador y dentro de una longitud de 61.0 cm (24 pulgadas) de anchura de la goma de lanzar. No es un paso, si el lanzador se desliza con cualquiera de los pies a través de la goma de lanzar, siempre y cuando el contacto con la goma sea mantenido, y no haya movimiento hacia atrás de la goma.
- f) El pie pivote debe permanecer en contacto con la goma de lanzar, o empujarse y arrastrarlo fuera de la goma de lanzar o ir al aire antes

de que el pie que pisa (no-pivote) toque-el suelo. El lanzador puede saltar desde la goma de lanzar, aterrizar con un movimiento continuo, y soltar la bola al bateador. El pie pivote puede seguir a través de la acción continua del lanzador.

- g) Todo movimiento del brazo de lanzar debe ser continua, ya sea cuando el lanzador pisa, se impulsa o salta desde la goma de lanzar.
- h) El impulso del lanzador para arrastrar o saltar debe comenzar desde la goma de lanzar. El lanzador no puede hacer el salto del cuervo o impulsarse desde ningún lugar que no sea la goma de lanzar.
- i) El brazo del lanzador puede seguir después de soltar la bola, siempre que no continúe con el movimiento "wind up".
- j) El lanzador debe soltar la bola al bateador, no dejarla caer intencionalmente, o hacerla botar para evitar que el bateador la golpee.
- k) El lanzador tiene veinte (20) segundos para hacer el siguiente lanzamiento después de haber recibido la bola, o después que el árbitro declare juego "play".

LANZAMIENTO MODIFICADO

Todo lo siguiente debe tener lugar para que un lanzamiento sea un lanzamiento legal:

- a) El lanzador debe soltar inmediatamente la bola al bateador después de hacer cualquier movimiento de lanzamiento.
- b) El lanzador puede llevar la bola detrás de su espalda, en el movimiento hacia atrás, proveyendo que no se detenga o cambie el movimiento hacia delante, y el lanzador no use un molinete o tipo de lanzamiento de honda o haga una vuelta completa al soltar la bola.
- c) La bola debe estar dentro de la muñeca del lanzador en el movimiento del brazo hacia abajo y durante la liberación completa.
- d) El lanzamiento debe ser un movimiento por debajo de la mano, con la mano debajo de la cadera y la palma puede estar apuntando hacia abajo.
- e) En el balanceo hacia delante del brazo lanzador:
 - i. el codo debe estar trancado en el punto de liberación; y

- ii. los hombros y la cadera de impulso deben estar cuadrados con Home, cuando la bola es soltada.
- f) La soltura de la bola debe ser en el primer movimiento hacia delante del brazo de lanzar y debe pasar la cadera. El lanzamiento debe tener continuado, con un movimiento suave y sin interrupción abrupta del brazo cerca de la cadera.
- g) Empujándose con el pie pivote desde un lugar diferente a la goma de lanzar antes que el pie que pisa haya dejado el plato, es considerado un salto de cuervo y es ilegal.
- h) En el acto de la liberación de la bola, el lanzador debe dar un paso simultáneo con la liberación de la bola. El paso debe ser hacia adelante hacia el bateador y dentro de una longitud de 61.0 cm (24 pulgadas) de anchura de la goma de lanzar. El pie que da el paso (no pivote), debe estar apuntado hacia home y no debe tocar el suelo delante o sobre una línea recta entre el pie pivote y home. No es un paso si el lanzador se desliza hacia el frente, a través de la goma de lanzar, siempre y cuando no se pierda el contacto con la goma de lanzar. Levantar el pie pivote fuera de la goma de lanzar y volver a la goma de lanzar, realizando un movimiento mecedor, es una infracción de la regla 4.3.2b.
- i) El brazo de lanzar al soltar la bola puede seguir el movimiento, siempre y cuando no continúe el impulso.
- j) El lanzador intencionalmente no puede dejar caer, rodar o rebotar la bola, para evitar que el bateador la golpee.
- k) El lanzador tiene veinte (20) segundos para efectuar el siguiente lanzamiento, después de recibir la bola o después que el árbitro indique "juego" "play ball".

4.3.4 POSICIÓN DEFENSIVA

- a) Un jugador no puede, con intento antideportivo, actuar de ninguna manera u ocupar una posición para distraer al bateador.
- b) Con un corredor en tercera base tratando de anotar por medio de un squeeze play o robo, ningún jugador puede estar sin la bola en/o frente de home, o tocar al bateador o bate.

4.3.5 SUSTANCIAS EXTRAÑAS

- a) Ningún miembro del equipo defensivo puede en ningún momento durante el juego, usar una sustancia extraña en una bola. Un lanzador que moja los dedos de su mano de lanzar, debe secarlos antes de hacer contacto con la bola.
- b) Bajo la supervisión y control del árbitro, la resina en polvo puede ser usada para secar las manos y debe mantenerse en el suelo detrás de la goma de lanzar, dentro del círculo de lanzamiento, cuando no esté en uso.
- c) Paños fabricados aprobados empapados con resina solo son permitidos para secar la mano y deben ser colocados en el bolsillo trasero o en el cinturón.
- d) Ningún jugador puede aplicar resina a la bola o al guante y luego poner en contacto la bola con esa resina.
- e) El lanzador no puede usar cinta adhesiva en ninguno de sus dedos, o banda para el sudor, pulseras o artículo de tipo similar, en la muñeca o antebrazo del brazo de lanzar. Si un lanzador requiere una banda para el sudor o cinta adhesiva en su brazo de lanzar como resultado de una lesión, ambos brazos deben estar cubiertos con una camiseta interior.

4.3.6 EL RECEPTOR

- a) El receptor debe permanecer en el cajón del receptor hasta que el lanzamiento sea soltado.
- b) El receptor debe devolver la bola al lanzador directamente y de forma rápida después de cada lanzamiento, incluido después de una bola foul, excepto:
 - i. después de un strikeout;
 - ii. cuando el bateador se convierte en un bateador-corredor;
 - iii. cuando hay corredores en base;
 - iv. cuando una bola foul es fildeada cerca de la línea de foul y el receptor tira a cualquier base para un posible out; o
 - v. cuando, en una consulta de medio swing en una situación de

tercer strike caído, el receptor tira a primera base para eliminar al bateador- corredor.

4.3.7 TIRANDO A UNA BASE

Después de asumir la posición de lanzar, el lanzador no puede tirar o fingir que tira a una base mientras la bola esté viva, mientras que su pie esté en contacto con la goma de lanzar. Si esto ocurre durante una jugada de apelación con bola viva, la apelación es cancelada. El lanzador puede detenerse o salir de la posición de lanzar, retrocediendo y saliendo de la goma de lanzar antes de separar las manos. Pisar hacia adelante o a los lados, constituye un lanzamiento ilegal.

EFFECTOS (4.3.1 a 4.3.7)

4.3.3 k	El lanzador falla en soltar la bola en 20 segundos.
Efecto	Una bola es concedida al bateador
4.3.a)	Un jugador actúa de manera antideportiva, o se sitúa para distraer al bateador. Ningún lanzamiento ha sido hecho.
Efecto	El jugador es expulsado del juego
4.3.4 b)	Un jugador se para frente al home sin la bola, o toca al bateador o bate en un posible squeeze play.
Efecto	La bola es muerta. El bateador es-premiado con la primera base por la obstrucción y todos los corredores avanzaran una base por el lanzamiento ilegal.
4.3.5	Un miembro del equipo defensivo continúa poniendo una substancia extraña en la bola, o continúa infringiendo lo provisto en 4.3.5.
Efecto	El lanzador deberá ser expulsado del juego.

4.3.6 b)	Un receptor no devuelve la bola directamente al lanzador sin corredores en base.
Efecto	Una bola es otorgada al bateador.
4.3.1 A 4.3.7	Por una infracción de la regla 4.3.1 a la 4.3.7 – Mecánicas Impropias de lanzamiento (Excepto por los efectos establecidos arriba para 4.3.3.k), y 4.3.6-b)) resultando en un lanzamiento ilegal declarado.
Efecto	Esto es una bola muerta demorada y se aplican en las siguientes provisiones y efectos.
<p>a) Si el lanzamiento ilegal no es bateado, una bola extra es concedida al bateador (primera base, si es la cuarta bola), y cada corredor avanzará una base. Si un corredor Avanza legalmente en un lanzamiento ilegal, pasbol o tiro descontrolado por el receptor, cualquier base extra obtenida puede ser conservada. Si el corredor es eliminado después de avanzar una base, el corredor será declarado out.</p>	
<p>b) Si el bateador batea un lanzamiento ilegal, el equipo a la ofensiva tiene la opción de aceptar el premio por el lanzamiento ilegal, o el resultado de la jugada. Si el bateador batea un lanzamiento ilegal y alcanza la primera base y si todos los corredores avanzan por lo menos una base en la jugada, el lanzamiento ilegal es anulado y todas las acciones como resultado de la jugada permanecen y no se da opción.</p>	
<p>c) Si en una situación de tercer strike, en la que el bateador le tira pero no batea el lanzamiento ilegal, y es un tercer strike caído, y el receptor tira a primera base eliminando al bateador, y los otros corredores avanzan por lo menos una base, el equipo a la ofensiva tiene la opción de aceptar el premio por el lanzamiento ilegal o el resultado de la jugada. En este caso, si el bateador-corredor alcanza la primera base como resultado del tercer strike caído y si todos los corredores avanzan por lo menos una base, el lanzamiento ilegal es anulado, y toda acción como resultado de la jugada permanece, y no se da opción.</p>	

d) Si el manager del equipo a la ofensiva no acepta el resultado de la jugada, la bola es muerta, el árbitro premiará al bateador con una bola (primera base, si es la cuarta bola) y todos los corredores avanzarán una base.
e) Si un lanzamiento ilegal golpea al bateador, la bola es muerta, el bateador es premiado con la primera base y todos los corredores avanzan una base. No se da opción.

4.4. LANZAMIENTOS DE CALENTAMIENTO

- a) Al comienzo de la primera entrada para ambos equipos, o cuando un lanzador releva a otro lanzador, el lanzador tiene un (1) minuto para realizar no más de cinco (5) lanzamientos de calentamiento al receptor, u otro miembro del equipo defensivo. Al comienzo de cada mitad de entrada (después de la primera entrada), el lanzador de la entrada previa tiene un minuto para realizar los tres (3) lanzamientos de calentamiento. Si pasa un minuto o está cerca de pasar, el árbitro restringirá al lanzador a un (1) lanzamiento de calentamiento.
 - i) Excepto cuando el receptor está en base, al bate o en el círculo de espera y otro jugador defensivo no es usado como un receptor de calentamiento, el lanzador es limitado a un (1) lanzamiento de calentamiento, con excepción si es un nuevo lanzador;
 - ii) Esto no aplica si el árbitro demora el comienzo o reanudación del juego debido a sustitución, conferencia, lesión u otra razón citada por el árbitro de home.
- b) El juego está detenido durante los lanzamientos de calentamiento.
- c) A un lanzador regresando a lanzar en la misma mitad de entrada, no le serán otorgados lanzamientos de calentamiento.

EFECTO

Regla 4.4.	Excesos de Lanzamientos de Calentamiento
Efecto	Una bola será concedida al bateador por cada lanzamiento extra que ha sido hecho.

4.5 LANZAMIENTO NULO

Un "Lanzamiento Nulo" ocurre, y una bola muerta es declarada y toda acción siguiente sobre ese lanzamiento es cancelada por el árbitro, cuando:

- a) el lanzador lanza durante una suspensión del juego;
- b) el lanzador intenta un lanzamiento apresurado:
 - i. antes que el bateador haya tomado su posición en el cajón del bateador; o
 - ii. cuando el bateador está fuera de balance, como resultado de un lanzamiento previo;
- c) un corredor es declarado out por dejar una base antes que el lanzador suelte el lanzamiento de su mano;
- d) el lanzador comienza el lanzamiento antes que un corredor haya retocado la base, después que una bola de foul haya sido declarada; o
- e) un manager, coach o jugador declara o solicita "Tiempo", usa cualquier otra palabra o frase, o comete cualquier otro acto mientras la bola está viva y en juego con el propósito obvio de tratar de hacer que el lanzador cometa un lanzamiento ilegal. En este caso, será hecha una advertencia al equipo a la ofensiva, y cualquier repetición de este tipo de acto, por cualquier miembro del equipo a la ofensiva, dará lugar a que esa persona sea expulsada del juego.

4.6 BOLA CAÍDA

Si la bola se desliza o se cae de la mano del lanzador durante el lanzamiento:

- a) el árbitro de home declara una bola en el bateador;
- b) la bola permanece en juego; y
- c) un corredor puede avanzar a su propio riesgo.

4.7 REGRESO DE LANZADOR

No hay límite del número de veces que un jugador puede regresar a la posición de lanzamiento, siempre y cuando el jugador no haya dejado el orden al bate en la alineación, o haya sido declarado un lanzador ilegal por un Árbitro.

4.8 LANZADOR ILEGAL

Un jugador que ha sido declarado como un Lanzador Ilegal, como resultado del equipo excediendo el límite de conferencias defensivas cargadas, no puede regresar en ningún momento a la posición de lanzar por el resto del juego. El Lanzador Ilegal puede jugar en otra posición defensiva y continuar a la ofensiva por el resto del juego.

EFECTO

Regla 4.8	Lanzador Ilegal – Declarado Lanzador Ilegal regresando a la posición de lanzar y ha realizado un lanzamiento, ya sea legal o ilegal.
Efecto	<ul style="list-style-type: none">a) El lanzador ilegal es expulsadob) Si el lanzador ilegal es descubierto antes del siguiente lanzamiento, el manager del equipo a la ofensiva tiene la opción de:<ul style="list-style-type: none">i) aceptar el resultado de la jugada; oii) hacer anular la jugada, con el bateador regresando al bate y asumiendo la cuenta de bolas y strikes que tenía antes del descubrimiento del Lanzador Ilegal; yiii) cada corredor regresa a la base que ocupaba en el momento del lanzamiento.

5 BATEANDO Y CORRIENDO BASES

5.1 DEFINICIONES

5.1.1 BASE POR BOLAS

Es cuando el Árbitro de Home declara cuatro lanzamientos que son bolas, incluyendo lanzamientos ilegales. El bateador es premiado con primera base. La bola es viva.

5.1.2 LÍNEA DE BASE

Es una línea directa entre una base y la posición del corredor al momento en que un jugador defensivo está intentando (o está próximo a intentar) tocar a un corredor.

5.1.3 BOLA BATEADA

Cualquier bola que golpea el bate o es bateada y aterriza en territorio fair o foul. No es necesario la intención de golpear la bola.

5.1.4 BATEADOR

Un jugador ofensivo que entra a el cajón del bateador, con la intención de ayudar a su equipo a anotar carreras. Él/ella continúa siendo un bateador hasta que es declarado out por el árbitro, o se convierte en un bateador-corredor.

5.1.5 BATEADOR-CORREDOR

Un jugador que ha finalizado un turno al bate, que no ha sido aún eliminado o no ha alcanzado primera base.

5.1.6 ORDEN AL BATE

Es el listado oficial de jugadores ofensivos en la tarjeta de alineación, en el orden en el cual los miembros de ese equipo deben ir al bate.

5.1.7 BOLA BLOQUEADA

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

- a) se aloja en la valla; o en la ropa o equipamiento de un árbitro;
- b) es tocada, detenida o manejada por una persona que no es un participante en el juego;

- c) toca cualquier objeto que no es parte de un implemento oficial o territorio de juego; o
- d) es tocada por un jugador defensivo estando en contacto con el terreno que no es parte del área de juego; las líneas son consideradas parte del área del juego.
- e) una bola tirada tocando accidentalmente a un coach de base (dentro o fuera del cajón de coach) no es una bola bloqueada y permanece en juego.

5.1.8 TOQUE

Una bola bateada a la cual no se le tira, pero que intencionalmente es tocada con el bate y que va rodando lentamente dentro del campo de juego.

5.1.9 COGIDA/ATRAPADA.

Cuando un jugador coge/atrapa una bola bateada o tirada con su(s) mano(s) o guante.

- a) Para establecer una cogida legal, el jugador debe sostener la bola lo suficientemente, para probar que la bola está sostenida con seguridad y/o que soltar la bola es un acto voluntario e intencional. Es una cogida válida, si al jugador se le cae la bola después de cogerla con el guante, al sacarla o mientras está en el acto de tirarla.
- b) Si la bola es solamente sostenida en el brazo/brazos del jugador o se evita que caiga al suelo con alguna parte del cuerpo, implemento, o ropa del jugador, la atrapada no se completa hasta que la bola sea alcanzada con la mano(s) del jugador o guante.
- c) Con el fin de juzgar una cogida legal, los pies del jugador deben estar dentro del campo de juego, tocando la línea de bola muerta o bola fuera de juego, o estando en el aire después de dejar el territorio de bola viva. Si el jugador tiene control de la bola cuando regrese al suelo en el territorio de bola muerta, es una cogida legal. Un jugador que esté en territorio de bola muerta, y regresa al territorio de bola viva, debe tener ambos pies tocando el terreno del área de juego, antes de tocar la bola con el fin de que sea una cogida válida.
- d) No es una cogida, si un jugador (mientras está ganando el control), choca

con otro jugador, un árbitro o una valla, y deja caer la bola como resultado de la colisión o por la caída al suelo.

- e) Una bola bateada golpeando a cualquiera que no sea un jugador defensivo mientras la bola está en vuelo, es decidido igualmente, como si hubiese tocado el suelo.

5.1.10 CONFERENCIA OFENSIVA CARGADA

Cuando el equipo ofensivo solicita detener el juego para permitir al manager, o a otro representante de equipo, conferenciar con cualquier miembro de su equipo. Esto incluye al bateador, corredor, bateador en espera y los coaches entre ellos.

5.1.11 BOLA MUERTA

Una bola que no está en juego y con la cual no puede ocurrir una jugada posterior.

5.1.12 BOLA MUERTA DEMORADA

Una situación de juego en la cual la bola permanece viva hasta la conclusión de la jugada; cuando toda jugada es completada, y si es necesario, un árbitro declarará una bola muerta y hará cumplir la regla adecuada.

5.1.13 IMPLEMENTO O UNIFORME SEPARADO DE SU LUGAR

Cuando un jugador contacta intencionalmente o coge una bola bateada fair, tirada o lanzada, con su gorra, casco, careta, protector, bolsillo, guante o cualquier parte de su uniforme que este separado de su propio lugar en su persona.

5.1.14 BASE DESPLAZADA

Una base retirada de su posición correcta.

5.1.15 JUGADA DOBLE

Una jugada doble es una jugada de la defensa, en la cual dos jugadores ofensivos son eliminados, como resultado de una acción continua.

5.1.16 BOLA FAIR

Es una bola legalmente bateada:

- a) que se queda o es tocada en, o sobre territorio fair, entre home y

- primera base, o entre home y tercera base;
- b) Que rebota pasando primera base o tercera base en, o sobre territorio fair, no importando donde la bola golpee después de ir sobre la base;
 - c) que toca primera, segunda o tercera base;
 - d) que toca el cuerpo o la ropa de un árbitro o jugador mientras está sobre territorio fair.
 - e) que cae primero en territorio fair, mas allá de primera y tercera base.
 - f) que pasa fuera del campo de juego, más allá de la valla sobre territorio fair;
 - g) que golpea el poste de la línea foul, mientras va en vuelo.
 - h) una bola fly fair es decidida de acuerdo a la posición relativa de la bola y la línea foul, incluyendo el poste de foul, y no porque el jugador esté en territorio fair o foul, al momento de tocar la bola. No importando si la bola toca primero territorio fair o foul, siempre y cuando no toque nada ajeno al terreno natural en territorio foul y cumpla con todos los otros aspectos de una bola fair. La posición de la bola al momento de la interferencia determina, si la bola es fair o foul, independientemente si la bola rueda a territorio fair o foul sin ser tocada.

5.1.17 TOQUE FINGIDO

Una forma de obstrucción en donde un jugador que no está en poder de la bola, impide el progreso de un corredor que está avanzando o regresando a una base. El corredor no tiene que detenerse o deslizarse; constituye una obstrucción con solo ir despacio cuando un toque fingido es simulado.

5.1.18 BOLA AL AIRE – FLY BALL

Una bola bateada hacia el aire.

5.1.19 OUT FORZADO

Cuando un corredor pierde el derecho a la base que está ocupando, porque el bateador se convierte en un bateador-corredor y antes que el bateador-corredor o un corredor que le sigue haya sido eliminado. En una jugada de apelación, el out forzado es determinado por la situación al momento que la apelación es hecha; no al momento de la infracción. Si el forzado ha sido

roto por un out de un corredor que le sigue antes de la apelación, entonces no es más un out forzado. Si un corredor forzado, después de tocar la siguiente base, regresa por cualquier razón a la base que había ocupado anteriormente, la jugada de forzado es reinstalada.

5.1.20 BOLA FOUL

Es una bola legalmente bateada:

- a) Que se queda en territorio foul entre home y primera base, o entre home y tercera base;
- b) que rebota pasando primera o tercera en o sobre territorio foul;
- c) que toca primero territorio foul mas allá de primera o tercera base;
- d) que toca la persona, implementos de juego en o separado de la ropa de un árbitro o jugador, o cualquier objeto que no sea el terreno natural, mientras está en o sobre territorio foul;
- e) que toca al bateador o al bate en la(s) mano(s) del bateador por segunda vez, mientras el bateador está dentro del cajón del bateador;
- f) que va directamente desde el bate, no más alto de la cabeza del bateador, a cualquier parte del cuerpo del receptor o implemento y es cogida por otro defensor;
- g) Que golpea la goma de lanzar y rueda sin ser tocada a territorio foul antes que alcance primera o tercera base;
- h) una bola foul es declarada de acuerdo a la posición relativa de la bola y la línea de foul, incluyendo el poste de foul, y no si el jugador está en territorio fair o foul al momento de tocar la bola.

La posición de la bola al momento de la interferencia determina si la bola es fair o foul, independientemente si la bola rueda a territorio fair o foul sin ser tocada.

5.1.21 FOUL TIP

- a) Una bola bateada que:
 - i. va directamente desde el bate a las manos o guantes del receptor;
 - ii. no va más alto que la cabeza del bateador; y
 - iii. es legalmente atrapada por el receptor; o
- b) Cualquier foul tip que es cogido, es un strike y la bola permanece en

juego. No es una cogida si la bola rebota, a menos que la bola toque primero la(s) mano(s) o guante del receptor.

5.1.22 GOLPEADO POR EL LANZAMIENTO

Cuando una bola toca el cuerpo del bateador, incluyendo las manos o la ropa, mientras el bateador está en el cajón del bateador y una bola lanzada a la cual no le hace swing, o es cantada un strike. No importa si la bola golpea el terreno antes de golpear al bateador.

5.1.23 BOLA BATEADA ILEGALMENTE

Cuando el bateador golpea la bola fair o foul:

- a) mientras un pie está completamente fuera del cajón del bateador y en el terreno, cuando el bateador hace contacto con la bola.
- b) mientras cualquier parte del pie del bateador está tocando el home, cuando hace contacto con la bola.
- c) cuando contacta la bola con un bate ilegal, que no es aprobado, o está alterado.
- d) Después que el bateador pisa con cualquier pie totalmente fuera del cajón del bateador, y luego regresa y hace contacto con la bola mientras esta dentro del cajón del bateador.

5.1.24 BOLA ATRAPADA ILEGALMENTE

Cuando un jugador coge una bola bateada, tirada o lanzada, con su gorra, careta, guante o cualquier parte de su uniforme, cuando ese implemento está separado de su lugar adecuado.

5.1.25 EN VUELO

Cualquier bola bateada, tirada o lanzada que no ha tocado aún el terreno o algún otro objeto diferente a un jugador.

5.1.26 INFIELD FLY

Es una bola bateada de aire fair (no incluye un batazo de línea o un intento de toque) que puede ser cogida por un jugador del infield con un esfuerzo ordinario, cuando la primera y segunda, o la primera, segunda y tercera bases están ocupadas, antes de dos outs. El lanzador, receptor y cualquier outfielder que se posicionen por sí mismos en el infield, en la jugada, serán

considerados infielders para el propósito de esta regla.

5.1.27 A RIESGO

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

5.1.28 BASE POR BOLAS INTENCIONAL

Cuando el equipo defensivo solicita ubicar al bateador en primera base, sin lanzar cuatro bolas. La bola es muerta.

5.1.29 BOLA FLY DEJADA CAER INTENCIONALMENTE

Es una bola fly fair, incluyendo un batazo de línea o un toque, con menos de dos outs y un corredor en primera base, que puede ser cogida por un jugador con esfuerzo ordinario, y el jugador deja caer intencionalmente la bola, después que es controlada con una mano o guante. Una bola cogida o una bola al aire que se permite botar, no es considerado que ha sido dejada caer intencionalmente. Si un infield fly es declarado, éste tiene precedencia sobre una bola dejada caer intencionalmente.

5.1.30 INTERFERENCIA

Interferencia es el acto de:

- a) un jugador ofensivo 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 la base; o
- c) Un árbitro o corredor que es golpeado por una bola bateada fair:
 - i. antes de tocar a un jugador, incluyendo al lanzador;
 - ii. antes que esta pase a un infielder, que no sea el lanzador, sin haber sido tocada; o
 - iii. Después de pasar a un jugador, excluyendo al lanzador y que a juicio del árbitro, otro jugador tuvo la oportunidad de hacer un out; o
- d) Un espectador que ***entra o*** alcanza el terreno de juego e impide a un jugador que está jugando la bola, o hace contacto con la bola con la cual un jugador está intentando hacer una jugada.

5.1.31 BATAZO DE LÍNEA – “LINE DRIVE”

Es una bola en vuelo que es bateada fuerte y directamente dentro del campo de juego.

5.1.32 OBSTRUCCIÓN

Es el acto de:

- a. un jugador defensivo o miembro del equipo, que estorba o impide a un bateador de hacerle swing a/o batear una bola lanzada.
- b. un jugador 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) no está en acción de fildear una bola bateada;
 - 3) simula un toque fingido sin la bola; o,
 - 4) En posesión de la bola y que empuja a un corredor fuera de una base; o,
 - 5) en posesión de la bola, pero no en la acción de hacer una jugada sobre el bateador-corredor o corredor.

5.1.33 BATEADOR EN ESPERA O PREVENIDO

Es el jugador ofensivo cuyo nombre sigue al nombre del bateador en el orden al bate.

5.1.34 JUGADA DE ELECCIÓN

Una jugada en la cual el manager/coach ofensivo se le da la opción de elegir la imposición de la acción ilegal o el resultado de la jugada.

Tales opciones incluyen:

- i. obstrucción del receptor;
- ii. uso de un guante ilegal;
- iii. una sustitución ilegal;
- iv. un Lanzamiento ilegal; o
- v. un Lanzador ilegal que regresa al juego y lanza.

5.1.35 SOBRE DESLIZAMIENTO

Cuando un bateador-corredor o un corredor se desliza, pasa y pierde el contacto con la base que está intentando alcanzar, lo que ocasiona que el

corredor esté a riesgo. Un bateador-corredor puede sobre deslizarse en primera base sin ponerse a riesgo, siempre y cuando regrese a primera base inmediatamente.

5.1.36 TIRO VOLADO

Cuando una bola es tirada de un jugador a otro y la bola va más allá de los límites del terreno de juego o se convierte en una bola bloqueada.

5.1.37 CORREDOR

Es un jugador del equipo al bate, que ha finalizado su turno al bate, ha alcanzado primera base, y aún no ha sido eliminado.

5.1.38 BATEO TIMONERO "SLAP HIT"

Es una bola bateada diferente a un toque, que ha sido golpeada con un movimiento de hachazo corto controlado, en vez de un swing completo. Los tipos más comunes de batazos timoneros "slap hit" son aquellos en los cuales el bateador:

- a) toma su posición como si fuese a hacer un toque, pero luego empuja la bola, ya sea hacia el suelo con un swing corto, o un hit de empuje de bola sobre el infield; o
- b) toma 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 hit de empuje de la bola con el bate sobre el infield.

5.1.39 JUGADA DE SQUEEZE PLAY

Es una jugada en la cual el equipo a la ofensiva, con un corredor en tercera base, intenta hacer anotar a ese corredor, por medio del bateador contactando la bola.

5.1.40 ROBO

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

5.1.41 ZONA DE STRIKE

El espacio sobre cualquier parte del home entre la **parte inferior del esternón del bateador y la parte inferior de la rótula de la rodilla del**

bateador, cuando asume su postura natural de bateo. (Lanzamiento Modificado Solamente (MP) – El espacio sobre el home entre las axilas del bateador y la parte superior de las rodillas cuando el bateador asume su postura natural de bateo). La postura natural de bateo, es la postura que toma el bateador, tras el lanzamiento cuando decide hacerle swing o no al lanzamiento.

5.1.42 TOQUE

Un toque legal es la acción de un defensor tocando:

- a) a un bateador-corredor o corredor que no está en contacto con una base, con la bola sostenida firmemente en su(s) mano(s) o guante. No se considera haber tenido sostenida firmemente la bola, si ésta es manipulada o dejada caer por el jugador después de tocar al bateador-corredor o corredor, a menos que ese jugador, golpee de forma intencional la(s) mano(s) o el guante con la que la bola es sostenida; o
- b) una base con la bola sostenida firmemente en su(s) mano(s) o guante. La base puede ser tocada con cualquier parte del cuerpo para ser un toque legal, (ej. El jugador podría tocar la base con un pie, con una mano, sentarse sobre la base, etc.). Esto se aplicaría a cualquier out forzado o situación de apelación.

5.1.43 REPISAR

Es la acción de un corredor regresando a su base, o permaneciendo en su base, antes de avanzar legalmente en una bola bateada de fly, que es tocada primero por un defensor.

5.1.44 REGLA DEL TERCER STRIKE

Cuando el receptor falla en coger el tercer strike, antes que la bola toque el suelo; y

- a) hay menos de dos outs y la primera base está desocupada, o
- b) hay dos outs

5.1.45 TIRO

Es el acto de un jugador tirando la bola a otro jugador.

5.1.46 BOLA RECOGIDA - "TRAPPED BALL"

- a) Una bola fly bateada legalmente, o batazo de línea que golpea el suelo o contra la valla antes que haya sido cogida.
- b) Una bola fly bateada legalmente que es cogida contra una valla, con el guante o mano.
- c) Una bola tirada a cualquier base para un out forzado, que es cubierta con el guante sobre la bola en el suelo, en lugar del guante por debajo de la bola.
- d) Una bola lanzada que toca el suelo en un strike, antes que el receptor la coja.

5.1.47 JUGADA TRIPLE

Una jugada de acción continua por la defensa en la que tres jugadores del equipo a la ofensiva son eliminados.

5.1.48 TURNO AL BATE

Comienza cuando un jugador entra cajón de bateo y continúa hasta que el bateador es out o se convierte en un bateador-corredor.

5.1.49 LANZAMIENTO DESCONTROLADO - "WILD PITCH"

Un lanzamiento que va muy alto o muy bajo o más ancho que home, que el receptor no puede parar o controlar con un esfuerzo ordinario.

5.1.50 TIRO DESCONTROLADO

Un tiro en el cual la bola tirada de un jugador a otro, no puede ser cogida o controlada y permanece en juego.

5.2 CONFERENCIA OFENSIVA CARGADA

- a) No es una conferencia cargada cuando un lanzador está poniéndose una chaqueta para calentarse, mientras está en base, o cuando la ofensiva conferencia, mientras el equipo a la defensiva está en conferencia o el juego está detenido, siempre y cuando la ofensiva esté lista para jugar cuando la defensa esté lista, o el árbitro comience de nuevo el juego.
- b) Solo está permitido una conferencia cargada por cada entrada.

EFECTO

Regla 5.2. -b	Segunda Conferencia Cargada
Efecto	Expulsión del coach o manager quien insiste en la segunda conferencia cargada

5.3 BATEADOR EN ESPERA O PREVENIDO

- a) Al comienzo de una entrada el bateador abridor, debe permanecer en el Circulo de Espera hasta que sea llamado al cajón del bateador.
- b) Una vez que una entrada haya comenzado, es el jugador de la ofensiva que, en el orden al bate, es el siguiente jugador a entrar al cajón del bateador.
- c) El bateador en espera:
 - i. puede ocupar su posición en cualquiera de los círculos de espera, para así poder estar detrás del bateador y no en el lado abierto;
 - ii. tiene que usar casco.
 - iii. puede soltarse para entrar en calor con un máximo de dos bates, un bate de calentamiento aprobado, o una combinación que no exceda dos. Un bate con el cual el bateador en espera se está soltando para entrar en calor, no puede tener nada fijado al bate, excepto un anexo para bates aprobado por la WBSC-SD.
 - iv. puede salirse del circulo del bateador prevenido:
 - 1. cuando se convierte en el bateador;
 - 2. para dirigir a los corredores que están avanzando desde tercera a home; o
 - 3. para evitar una posible interferencia en una bola fly o una bola tirada; y
- d) no debe interferir con la oportunidad de que una jugada sea hecha por un jugador defensivo.

EFECTO

REGLA 5.3 – c, v.	Interfiere con la oportunidad de que una jugada sea hecha por un jugador defensivo.
-------------------	---

Efecto	<p>La bola es muerta y si la interferencia es:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. con el intento de un jugador defensivo, para retirar a un corredor; <ol style="list-style-type: none"> a. El corredor más cerca de home al momento de la interferencia, es out; y b. Los otros corredores regresan a la última base tocada al momento de la interferencia, a menos que sean forzados a avanzar porque el bateador-corredor se convierte en un corredor. 2. con el intento de un jugador defensivo de coger una bola fly, o con una bola fly que un jugador está intentando coger; <ol style="list-style-type: none"> 1. El bateador-corredor deberá ser declarado out, y 2. Los corredores son devueltos a la base que ocupaban en el momento del lanzamiento.
Regla 5.3 – d	Falla en usar un casco cuando le es ordenado hacerlo.
Efecto	Después de una advertencia, el jugador será expulsado.
Regla 5. 3 – e	Implemento de calentamiento ilegal.
Efecto	Implemento de calentamiento será retirado del juego. El uso continuado del implemento después de ser retirado, resultará que el jugador que esté usando dicho implemento sea expulsado del juego.

5.4. BATEO

5.4.1 ORDEN AL BATE

- a) El orden al bate debe ser seguido durante el juego, a menos que un jugador sea reemplazado por un sustituto, que ocupa el lugar del jugador que reemplaza en el orden al bate;
- b) El primer bateador de cada entrada debe ser aquel cuyo nombre, sigue al último bateador que completó el turno al bate en la entrada precedente.
- c) Cuando el tercer out en una entrada es hecho antes que el bateador haya completando su turno al bate, ese bateador debe ser el primer bateador en la siguiente entrada. La cuenta de bolas y strikes es

cancelada.

- d) Un jugador batea fuera de turno, cuando falla en batear en el orden correcto tal como está listado en la tarjeta de alineación.

EFECTO

Regla 5.4.1	Batear fuera de turno
Efecto	<p>Es una jugada de apelación que puede ser hecha por el manager, coach, o jugador del equipo en defensa. El equipo a la defensiva pierde su derecho a apelar por bateador fuera de turno, cuando todos los jugadores defensivos han dejado claramente sus posiciones normales de defensa y abandonado el territorio fair en su camino al banquillo o dugout.</p> <p>a) Cuando el error es descubierto mientras el bateador incorrecto esta al bate:</p> <ul style="list-style-type: none">i) El bateador correcto puede ocupar su lugar legalmente y asumir la cuenta de bolas y strikes del bateador incorrecto.ii) Cualquier carrera anotada, o bases avanzadas, mientras está al bate el bateador incorrecto, serán legales. <p>b) Cuando el error es descubierto después que el bateador incorrecto ha completado su turno al bate, y antes que un lanzamiento legal o ilegal haya sido hecho a otro bateador:</p> <ul style="list-style-type: none">i) El jugador que debió haber bateado es out: yii) Cualquier avance o anotación hecha como resultado del bateador incorrecto, convertido en bateador-corredor será anulado. Cualquier out que sea hecho antes del descubrimiento de la infracción, permanece out.

	<ul style="list-style-type: none">iii) El siguiente bateador es el jugador cuyo nombre sigue a ese jugador que fue declarado out por fallar al bate. Si el siguiente jugador fue el bateador incorrecto que fue declarado out, el turno corresponde a la siguiente persona en la alineación.iv) Cuando un jugador que fue un bateador incorrecto es eliminado, su turno al bate no se repetirá en la misma entrada, hasta que el resto de los bateadores en el orden al bate hayan completado su turno al bate. Si su turno al bate ocurre antes que esto suceda, el turno corresponde al siguiente bateador.v) Si el bateador declarado out bajo estas circunstancias es el tercer out, el bateador correcto en la siguiente entrada será el jugador que habría venido al bate, si el jugador hubiera sido puesto out en una jugada ordinaria.vi) Si el tercer out es hecho en un bateador-corredor o corredor antes de descubrir la infracción, aún puede ser hecha una apelación con el fin de restablecer el orden correcto al bate. <p>c) Si el error es descubierto después del primer lanzamiento legal o ilegal al siguiente bateador:</p> <ul style="list-style-type: none">i. el turno al bate del bateador incorrecto es legal.ii. todas las carreras anotadas y bases avanzadas son legales.iii. el siguiente bateador en el orden, será aquel cuyo nombre sigue al bateador incorrecto
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> iv. nadie es declarado out por fallar al bate. v. jugadores que no hayan bateado y no hayan sido declarados out, pierden su turno al bate hasta alcanzar de nuevo el orden regular. <p>d) Ningún corredor será retirado de la base que está ocupando, para batear en su propio lugar. Solamente perderá su turno al bate sin sanción. El siguiente bateador en el orden al bate se convierte en el bateador legal. Esto no se aplica a un bateador-corredor que ha sido sacado de la base por el arbitro, según la Sección b) (ii)(arriba).</p>
--	---

5.4.2 REQUISITOS DE BATEO

- a) Un bateador tiene que usar un casco aprobado.
- b) Un bateador tiene que ocupar su posición en el cajón de bateo, dentro de los 10 segundos siguientes a que el árbitro declare "JUEGO"- "PLAY BALL"
- c) Ningún miembro del equipo a la ofensiva puede borrar las líneas del cajón de bateo, en ningún momento en la reunión antes del juego, o durante un juego.
- d) El bateador tiene que tener ambos pies completamente dentro del cajón de bateo antes del comienzo del lanzamiento. Los pies del bateador pueden tocar las líneas, pero ninguna parte de su pie puede estar fuera de las líneas antes del lanzamiento.
- e) Después que el bateador entre por primera vez en el cajón de bateo, debe mantener por lo menos un pie totalmente dentro del cajón del bateador, entre los lanzamientos, excepto:
 - i. después de una bola que es bateada fair o foul;
 - ii. por un swing o un intento de swing que incluye un "slap hit" o consulta de swing, y el ímpetu del swing o swing intentado le lleve al bateador fuera del cajón de bateo;
 - iii. que se vea forzado a salir del cajón por causa de un lanzamiento;
 - iv. cuando ocurre un lanzamiento descontrolado o passed ball (pasbol);

- v. cuando hay un intento de jugada;
- vi. cuando es declarado "TIEMPO/TIME";
- vii. porque el lanzador deja el círculo del lanzador, o el receptor deja el cajón del receptor; o
- viii. con una cuenta de tres bolas, el árbitro declara un "STRIKE", y el bateador piensa que el lanzamiento fue una bola.

5.4.3 BOLAS Y STRIKES

Cada bola lanzada legalmente que no es bateada por el bateador, es declarada una bola o un strike por el Árbitro de Home.

- a) Una bola es cantada, y la bola permanece viva a menos que se convierta en muerta por cualquier otra razón:
 - i. cuando un bateador no le tira a una bola lanzada, que no entra en la zona de strike o toca home, o toca el suelo antes de alcanzar home;
 - ii. cuando el receptor no devuelve la bola directamente al lanzador como es requerido; o
 - iii. cuando el lanzador no lanza la bola dentro de 20 segundos.
- b) Una bola es declarada y la bola es muerta:
 - i. por cada bola lanzada ilegalmente no bateada por el bateador; o
 - ii. cuando el manager elije no aceptar el resultado de la jugada después que la bola ha sido bateada; o
 - iii. por cada lanzamiento de calentamiento en exceso.
- c) Un strike es declarado y la bola es viva y los corredores pueden avanzar con el riesgo de ser eliminados:
 - i. cuando cualquier parte de una bola lanzada entra en la zona de strike, antes de tocar el suelo y el bateador no le hace swing; **(Lanzamiento Rápido Solamente) – siempre y cuando la parte superior de la bola esté en o debajo del esternón o la parte inferior de la bola esté en o sobre la parte inferior de la rótula de la rodilla.**
 - ii. por cada bola lanzada legalmente que no es conectada en el

- intento de swing por el bateador; o
- iii. Por cada Foul Tip;
- d) Un strike es declarado, la bola es muerta y los corredores deben regresar a sus bases sin el riesgo de ser eliminados, no siendo necesario tocar las bases intermedias:
- i. cuando una bola lanzada golpea al bateador mientras la bola está en la zona de strike;
 - ii. por cada bola lanzada que le hace swing sin conectar, la cual toca cualquier parte del bateador;
 - iii. Por cada bola foul cuando el bateador tiene menos de dos strikes;
 - iv. Cuando cualquier parte del bateador o su ropa, es golpeada por una bola bateada, mientras está en el cajón del bateador y la cuenta es menos de dos strikes.
 - v. cuando el bateador no entra en el cajón de bateo dentro de los 10 segundos, después que el árbitro declara "juego"- "play ball". No se tiene que hacer un lanzamiento;
 - vi. Cuando un miembro del equipo a la ofensiva borra las líneas del cajón del bateador intencionalmente.
 - 1. si un bateador borra las líneas, el árbitro cantará un strike. No se tiene que hacer un lanzamiento.
 - 2. cuando un coach/entrenador o miembro del equipo, que no está jugando, borra las líneas, será cantado un strike al siguiente bateador que le toque batear (o su sustituto) en la alineación.
 - 3. si alguna persona continúa borrando intencionalmente una línea, después de la primera infracción, esa persona será expulsada del juego.
 - vii. cuando el bateador pisa fuera del cajón de bateo con ambos pies y demora el juego, y ninguna de las excepciones son aplicadas. No tiene que ser hecho un lanzamiento.

5.4.4 EL BATEADOR ES OUT:

- a) y la bola permanece viva; y los corredores pueden avanzar a riesgo de ser eliminados, cuando:

- i. el receptor coge un tercer strike cantado o le hace swing al tercer strike o un tercer strike es un foul tip; o
 - ii. Tres strikes son declarados y la primera base está ocupada, con menos de dos outs.
- b) y la bola es declarada muerta y el corredor debe regresar a la base que ocupaba al momento del lanzamiento, pero no necesita tocar las bases intermedias cuando el bateador:
- i) hace swing para un tercer strike y falla, y la bola toca cualquier parte del bateador, o no le tira, y la bola lanzada golpea al bateador mientras el lanzamiento está en la zona de strike;
 - ii) No usa un casco de bateo cuando el árbitro le ordena que lo haga;
 - iii) entra al cajón del bateador con, o es descubierto que está usando un bate alterado o ilegal. En este caso el bate es retirado del juego. Si el bate es alterado, el bateador es expulsado del juego; o
 - iv) el pie está completamente fuera de las líneas del cajón del bateador y está tocando el suelo, o cualquier parte del pie, está tocando home, cuando batea una bola fair o foul;
 - v) deja el cajón para ganar un comienzo de carrera, y después regresa al cajón cuando hace contacto con la bola. Si no hay contacto hecho con la bola lanzada, no hay sanción;
 - vi) pasa directamente en frente del receptor, al otro cajón del bateador, mientras el lanzador está cogiendo la seña, o aparenta que está cogiendo una seña, desde la goma del lanzador o en cualquier momento antes de soltar la bola para el lanzamiento.
 - vii) golpea una bola fair con un bate, por una segunda vez, sobre territorio fair, a menos que:
 - 1. está de pie en el cajón de bateo y hace contacto mientras el bate está en sus manos. Una bola foul es declarada; o
 - 2. tira el bate y la bola rueda contra el bate sobre territorio fair, y, a juicio del árbitro, no hubo intención de interferir con el curso de la bola. La bola deberá ser declarada fair o foul, dependiendo a donde va a parar, o si ésta tocó primero a un jugador;
- c) la bola es declarada muerta y el corredor debe regresar a la última base, que a juicio del árbitro, fue tocada en el momento de la

interferencia, cuando el bateador:

- i) impide al receptor coger o tirar la bola, parándose fuera del cajón del bateador;
- ii) impide intencionalmente al receptor mientras está de pie dentro del cajón del bateador;
- iii) interfiere con una jugada en home,
- iv) interfiere intencionalmente con una bola tirada, mientras está dentro o fuera, de la caja del bateador.

5.5 BATEADOR-CORREDOR

5.5.1 EL BATEADOR SE CONVIERTE EN BATEADOR-CORREDOR:

- a) cuando legalmente batea una bola fair o foul; la bola es viva, o en una bola fair, o en una bola fly cogida. La bola es muerta en una bola foul al suelo;
- b) bajo la regla del tercer strike caído. La bola es viva.
- c) debe avanzar a, y tocar primera base:
 - i) cuando el árbitro de home ha declarado cuatro bolas y la bola es viva; o
 - ii) Cuando el equipo a la defensa elige base por bolas intencional a un bateador, ya sea por el pitcher, receptor o head coach notificándolo al árbitro y la bola es muerta.
 - 1) La notificación al árbitro será considerada un lanzamiento. La notificación puede ocurrir en cualquier momento antes que el bateador comience o complete su turno al bate, sin importar la cuenta.
 - 2) Si a dos bateadores se les concede la base por bolas intencional, la segunda base por bolas intencional no puede ser concedida hasta que el primer bateador-corredor alcance la primera base. Si el árbitro permite equivocadamente dos bases por bolas al mismo tiempo, y el primer bateador falla en tocar la primera base, no puede ser aceptada una apelación porque el primer bateador omitió la base.
 - 3) La bola es muerta y ningún corredor puede avanzar a menos

que sea forzado.

- d) cuando el receptor o cualquier jugador defensivo obstruye, impide, o previene al bateador de batear o golpear una bola lanzada.
- e) cuando una bola fair golpea a la persona, o a implementos anexados o a la ropa del árbitro o corredor.
- f) cuando es golpeado por un lanzamiento. Las manos del bateador no son consideradas como una parte del bate. La bola es muerta y se le otorga una base al bateador, sin el riesgo de ser puesto out. Si no hubo intento para evitar ser golpeado, la bola es muerta y el árbitro declarara una bola, y no se le otorgará primera base.
- g) un home run es declarado en la siguientes circunstancias, cuando una bola fly bateada fair:
 - i. va sobre la valla del territorio fair;
 - ii. va directamente fuera del guante del jugador sobre la valla en territorio fair, o hace contacto con la parte superior de la valla y va sobre ella en territorio fair;
 - iii. contacta el poste de foul por encima de la línea de la valla; o
 - iv. es tocada por un jugador, que está en territorio de bola muerta y la bola, a juicio del árbitro, podría haber ido sobre la valla en territorio fair.

No es un home run si:

- 1. la bola bateada fair pasa fuera del campo a una distancia menor de la prescrita en la Regla 2, Apéndice 1ª y Apéndice 1f (lo cual deberá ser marcado para la guía del arbitro) o,
 - 2. una bola fly bateada fair contacta con el guante del jugador o su cuerpo y va sobre la valla en territorio foul; o
 - 3. Una bola bateada fair, contacta primero con la valla, se desvía por un exterior y luego va sobre la valla, o
 - 4. una bola bateada fair es contactada por un exterior, que está en territorio de bola muerta y a juicio del árbitro, la bola no podría haber pasado sobre la valla en territorio de bola fair.
- h) cuando cualquier persona, que no sea miembro de un equipo, entra al campo de juego e interfiere con:

- i. una bola bateada fair al suelo; o
- ii. un jugador a punto de jugar o coger una bola tirada; o
- iii. un jugador a punto de tirar una bola; o
- iv. una bola tirada por un jugador.

EFFECTO

Regla 5.5.1 -d	Jugador Defensivo impide al bateador golpear o batear una bola lanzada
Efecto	<ol style="list-style-type: none"> 1) El árbitro hará una seña de bola muerta demorada, con la bola permaneciendo viva hasta el final de la jugada. 2) El manager del equipo a la ofensiva tiene la opción de: aceptar el premio por la obstrucción, o aceptar el resultado de la jugada. 3) Si el bateador batea la bola y alcanza quieto la primera base, y si el resto de corredores han avanzado por lo menos una base en la bola bateada, la obstrucción es cancelada. Una vez que un corredor ha pasado una base, aunque la omite, será considerado haber alcanzado la base. No es dada opción. 4) Si el manager no acepta el resultado de la jugada, se sanciona la "obstrucción de receptor", premiando al bateador con la primera base y avanzando el resto de los otros corredores, solo si están forzados.
5.5.1-e	Una bola golpeando el cuerpo, o implemento separado, o el uniforme del corredor, o árbitro

Efecto	1) Después de tocar a un jugador (incluyendo al lanzador), la bola está en juego. 2) Después de pasar a un jugador, que no sea el lanzador y ningún otro jugador tuvo una oportunidad de hacer un out, la bola está en juego. 3) Antes de pasar a un jugador, excluyendo el lanzador, sin haber sido tocada, la bola es muerta.
--------	---

5.5.2 EL BATEADOR-CORREDOR ES OUT

- a) La bola permanece viva y un corredor puede avanzar a su propio riesgo cuando:
- i. al receptor se le cae el tercer strike y el bateador-corredor es tocado legalmente con la bola mientras está fuera de la base o es puesto out antes de alcanzar la primera base;
 - ii. Un jugador coge legalmente una bola fly antes que esta toque el suelo, o cualquier otro objeto o persona que no sea un jugador defensivo;
 - iii. después de batear una bola fair, es tocado mientras está fuera de la base o un bateador-corredor es eliminado antes de alcanzar la primera base;
 - iv. falla en avanzar a primera base y por contra, entra al área de su equipo.
 - 1) después que es bateada una bola fair;
 - 2) después que es otorgada una base por bolas;
 - 3) en cualquier momento en que debe avanzar legalmente a primera base;
 - v. un Infield Fly es declarado;
 - vi. después que batea una bola fair, toca solamente la porción fair de la base doble, en su primer intento a esa base y una jugada es hecha en la base. Esta es una jugada de apelación por omitir la base. El equipo defensivo pierde el privilegio de poner out al bateador-corredor, si, después de pasar la base corriendo, la apelación no es

- hecha antes que el bateador-corredor regrese a la porción fair de la primera base;
- vii. corre por fuera de la línea de 1 metro (3 pies) desde el paso a la base, para evitar ser tocado por la bola en la(s) mano(s) de un defensor; o
 - viii. cuando alguien, que no es otro corredor, asiste físicamente a un corredor en una bola fly, el bateador-corredor es out si la bola fly es cogida.
- b) La bola es declarada muerta, los corredores deben regresar a la última base tocada legalmente al momento del lanzamiento, pero no necesita tocar las bases intermedias cuando el bateador-corredor:
- i. no usa un casco aprobado, cuando el árbitro le ordena que lo haga;
 - ii. corre fuera de la línea de un metro (3 pies), y a juicio del árbitro, interfiere con:
 - 1) el jugador cogiendo un tiro a primera base; o
 - 2) una bola tirada, impidiendo a un jugador hacer una jugada en primera base. Una bola tirada golpeando a un bateador-corredor, no constituye necesariamente una interferencia;
 - iii. interfiere con un jugador intentando fildear una bola bateada. Un bateador-corredor puede correr fuera de la línea de un metro, para evitar a un jugador que intenta fildear la bola bateada;
 - iv. interfiere con un jugador que intenta tirar una bola;
 - v. interfiere intencionalmente con una bola tirada;
 - vi. interfiere con una bola bateada fair (fuera del cajón del bateador) antes de alcanzar primera base;
 - vii. interfiere con un tercer strike caído;
 - Viii. tira su bate después de batear la bola, de tal manera que causa interferencia con la oportunidad de un defensor de hacer un out;
 - ix. cuando el bateador en espera interfiere con un defensor que intenta coger una bola fly, o con una bola fly que un defensor está intentando coger;
 - x. un miembro del equipo al bate, que no es el bateador, bateador-corredor, corredor o bateador en espera, interfiere con un

defensor que intenta coger una bola bateada de foul sobre territorio foul o con una bola fly bateada sobre territorio foul, que un jugador está intentando coger. Si, a juicio del árbitro, la interferencia es un intento obvio para impedir una doble jugada, el corredor más cerca de home al momento de la interferencia, también será declarado out;

- xi. interfiere intencionalmente con una jugada en home, para impedir un out claro en home. Si, a juicio del árbitro, la interferencia es intencional con una jugada en home, el corredor también es out;
- xii. retrocede hacia home para evitar o demorar ser tocado por un defensor.
- xiii. cuando en una situación de jugada forzada, él toca solo la porción fair de la base doble y choca con un defensor que está próximo a coger una bola tirada y que está también usando la porción fair de la base;
- xiv. con menos de dos outs y un corredor en primera base, un defensor deja caer intencionalmente una bola fly fair (incluyendo un batazo de línea o un toque), que pudiese ser cogida por un infielder con esfuerzo ordinario, después que ésta es controlada con una mano o guante. Una bola recogida, o una bola fly que se permite botar, no deberá ser considerada como haber sido dejada caer intencionalmente;
- xv. toque de foul después del segundo strike, a menos que un corredor interfiera con un defensor que está intentando hacer una cogida de una bola tocada fly en territorio foul o con un defensor que está intentando hacer una cogida de una bola fly foul. El bateador- corredor regresará al bate con un strike adicional en la bola foul, si el bateador tuvo menos que dos strikes cuando él batea la bola. Si la bola tocada es cogida, la bola permanece viva y en juego;

c) Un corredor debe regresar a la última base, que a juicio del árbitro, fue tocada al momento de la interferencia y la bola es muerta cuando:

- i. el corredor inmediatamente precedente, que aún no es out, a

juicio del árbitro interfiere intencionalmente, con un defensor intentando:

1. coger una bola tirada; o
 2. tirar una bola en un intento de completar la jugada;
- ii. Una persona diferente a un miembro de un equipo entra al campo de juego e interfiere con:
1. un jugador que está a punto de coger una bola fly; o
 2. una bola fly que un jugador defensivo, a juicio del árbitro pudo haber cogido.

EFFECTOS

<p>Regla 5.5.2 a) v.</p>	<p><i>Es declarado un Infield Fly</i></p>
<p>Efecto</p>	<p><i>La bola es viva y un corredor puede avanzar a riesgo de que la bola sea cogida, o retocar y avanzar después que la bola es tocada, lo mismo que en cualquier bola fly. Si un infield fly declarado se convierte en una bola foul, esto es tratado lo mismo que cualquier bola foul.</i></p> <p><i>Si un infield fly declarado se permite que caiga al suelo fuera de la línea de foul sin ser tocada, y rueda a territorio fair antes de pasar primera o tercera base, esto es un infield fly.</i></p>
<p>Regla 5.5.2 b) ii a xi</p>	<p>Bateador-corredor causa interferencia</p>
<p>Efecto</p>	<p>EXCEPCIÓN: Si se hace una jugada sobre un corredor antes de la interferencia y,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Un out es hecho sobre el corredor, el resultado de la jugada permanecerá. 2 No es hecho un out sobre el corredor, el resultado de esa jugada permanecerá, a menos que la interferencia por el bateador-corredor sea el tercer out. Otros corredores sobre los que no hubo jugada

	deberán regresar a la base que ocupaban legalmente al momento del lanzamiento.
Regla 5.5.2 c) ii	El corredor precedente inmediato causa interferencia.
Efecto	La bola es muerta y el corredor también es out.

5.6 DOBLE BASE

Lo siguiente se aplica cuando es usada la doble base:

- a) El bateador-corredor está sujeto a lo siguiente:
 - i. Una bola bateada que golpea la porción fair es declarada fair, y una bola bateada golpeando solo la porción foul es declarada foul.
 - ii. Un jugador defensivo debe usar solo la porción fair de la base en todo momento, excepto en cualquier jugada de bola viva hecha desde la zona de territorio foul de primera base, en la que el bateador-corredor y el jugador defensivo puede usar cualquier porción de la base doble. Cuando el jugador defensivo usa la porción de foul de la base doble, el bateador-corredor puede correr en territorio fair y si es golpeado por un tiro, desde el lado de foul de primera base, esto no sería interferencia. Si es declarada interferencia intencional, el bateador-corredor sería out. La línea de un metro es duplicada sobre cada lado de la línea de foul en tiros desde territorio foul.
 - iii. Si una jugada es hecha en primera base en cualquier bola bateada o el bateador corre en un tercer strike caído, y el bateador-corredor toca solo la porción fair y si la defensa apela antes que el bateador-corredor regrese a la porción fair de primera base, el bateador-corredor es out. Esto es tratado de la misma forma como si omitiese la base y es una apelación.
 - iv. Después de sobrepasar corriendo la base, el bateador-corredor debe regresar a la porción fair.
 - v. En una bola bateada al outfield cuando no se está haciendo jugada en la doble base, el bateador-corredor puede tocar cualquier porción de la base.

- b) Lo siguiente se aplica a un corredor.
 - i. Después de sobrepasar corriendo la base, el corredor debe regresar a la porción fair.
 - ii. Cuando repisa en una bola fly, la porción fair debe ser usada.
 - iii. En un intento de jugada de coger fuera de base, el corredor debe regresar a la porción fair.
 - iv. Una vez que un corredor regresa a la porción fair, si permanece solamente en la porción foul, esto es considerado no estar en contacto con la base y el corredor será declarado out si:
 - 1. si es tocado con la bola; o
 - 2. permanece en la porción foul de la base, mientras el lanzador tiene posesión de la bola dentro del círculo del lanzador.

5.7. USANDO UN GUANTE ILEGAL

Cuando un defensor hace una jugada sobre un bateador-corredor o corredor, mientras éste usa un guante ilegal, el manager del equipo a la ofensiva tiene la opción de:

- a) aceptar el resultado de la jugada;
- b) en el caso del bateador-corredor, ese jugador debe reanudar el bateo, asumiendo la cuenta de bolas y strikes que tenía antes del lanzamiento, los otros corredores regresan a la última base tocada legalmente en el momento del lanzamiento; o
- c) En el caso de un corredor al cual se le anula la jugada, los corredores deben regresar a la última base tocada legalmente al momento de la jugada. Si la jugada fue el resultado de la conclusión del turno al bate del bateador, ese jugador debe reanudar el bateo, con la cuenta de bolas y strikes que tenía antes de completar su turno al bate y los corredores son devueltos a las bases que tenían al momento del lanzamiento. Un lanzamiento hecho por el lanzador no es considerado hacer una jugada.

5.8 CASCO RETIRADO

- a) Cuando la bola está viva, un bateador, bateador-corredor o corredor, será declarado out, si intencionalmente usa un casco inapropiadamente o si

intencionalmente se quita el casco durante una jugada de bola viva, que no sea un home run sobre la valla. Declarar out a un bateador-corredor o corredor por quitarse el casco intencionalmente, no cancela ninguna situación de jugada forzada, sin embargo, si un casco es sacado de su lugar accidentalmente en el bateador, bateador-corredor o corredor, no hay sanción, porque el casco fue sacado accidentalmente.

b) Cuando la bola es muerta; un corredor debe regresar a la última base que tocó al momento del contacto:

- i. Cuando una bola tirada o bateada hace contacto con el casco sacado intencionalmente, o un jugador hace contacto con el casco sacado intencionalmente mientras intenta hacer una jugada.
- ii. Cuando una bola bateada o tirada hace contacto con un casco retirado accidentalmente de su lugar y este contacto interfiere con la jugada que está siendo hecha, o cuando un jugador defensivo hace contacto con el casco mientras éste está en el suelo y este contacto evita hacer una jugada; el bateador-corredor o corredor que estuvo usando el casco, que fue sacado accidentalmente de su lugar, es out, aunque haya anotado. La carrera es anulada.

5.9 TOCANDO BASES EN ORDEN LEGAL

- a) El Bateador-Corredor y el resto de corredores deben tocar las bases en orden legal (ej., primera, segunda, tercera y home) a menos que sean obstruidos en una base, impidiéndoles tocar esa base o estén ubicados en segunda base bajo la Regla de Desempate.
- b) Un corredor regresando, mientras la bola este viva y mientras esté expuesto en riesgo de ser out, debe regresar a:
 - i. la base dejada antes de una cogida de bola fly que es tocada primero; o,
 - ii. la base omitida, ellos deben tocar las bases en orden inverso.
- c) Cuando un corredor está regresando a una base mientras la bola es muerta, ellos no necesitan tocar las bases intermedias, a menos que ellos hayan omitido una base, caso en el cual ellos están sujetos a una apelación legal si ellos fallaron en retocar la base omitida.

- d) Cuando un corredor o bateador-corredor adquiere el derecho a una base, tocando ésta, antes de ser eliminados, ellos tienen derecho a mantener la base, hasta que hayan tocado legalmente la siguiente base en el orden, o ha sido forzado a desocupar la base por un corredor que le sigue. La bola está en juego y los corredores pueden avanzar a riesgo de ser eliminados.
- e) Cuando un corredor desplaza una base de su propio lugar, ni él, ni los corredores siguientes, en la misma serie de jugadas se ven obligados a seguir una base que está fuera de posición sin razón alguna. La bola está en juego y los corredores pueden avanzar o regresar, a riesgo de ser eliminados.
- f) Dos corredores no pueden ocupar la misma base al mismo tiempo. El corredor que ocupó primero la base legalmente, tiene derecho a ésta, a menos que sea forzado a avanzar. El otro corredor puede ser eliminado, si es tocado con la bola.
- g) La falta de un corredor precedente de tocar una base en orden regular, o de dejar una base ilegalmente en una bola fly cogida y que es declarado out, no afecta el estado de un corredor que le sigue, que toca las bases en orden apropiado. Si la falta de tocar una base en orden apropiado, o repisar legalmente en una bola fly cogida es el tercer out de una entrada, ningún corredor que le sigue puede anotar una carrera.
- h) Ningún corredor puede regresar a tocar una base omitida o una base dejada ilegalmente, después que un corredor que sigue, haya anotado, o haya dejado el campo de juego.
- i) Bases dejadas demasiado pronto en una bola fly cogida, deben ser retocadas antes de avanzar a las bases concedidas.
- j) Bases concedidas deben ser tocadas en orden legal.

EFECTO

Regla 5.9 f)	Tocando Bases
Efecto	El corredor será declarado out si la defensa hace una apelación legal, por omitir una base o dejar una base antes que la bola sea tocada primero en una bola fly cogida.

5.10 CORREDORES

5.10.1 CORREDORES PUEDEN AVANZAR A RIESGO DE SER ELIMINADOS MIENTRAS LA BOLA ESTA VIVA:

- a) cuando la bola deja la mano del lanzador en su lanzamiento;
- b) en una bola tirada o una bola bateada fair, que no es bloqueada;
- c) en una bola tirada que le pega a un árbitro o a un jugador ofensivo;
- d) cuando una bola fly legalmente cogida es tocada primero;
- e) cuando una bola bateada de fair:
 - i. le pega a un árbitro, o, a un corredor después de haber pasado a un defensor, diferente al lanzador y siempre y cuando ningún otro defensor tenía la oportunidad de hacer un out; o
 - ii. haya sido tocada por un defensor, incluyendo el lanzador; o
 - iii. cuando la bola golpea a un fotógrafo, persona de mantenimiento del campo, policía, etc., que es asignada al juego; la bola permanece viva;
- f) cuando una bola viva se aloja en el uniforme de un jugador defensivo o en implemento de juego;
- g) cuando en cualquier momento ellos fallan en tocar una base a la cual tienen derecho, antes de intentar ir a la siguiente base;
- h) cuando, después de pasar corriendo la primera base, ellos intentan continuar a segunda base;
- i) cuando después de desplazar una base de su lugar, ellos intentan continuar a la siguiente base;
- j) cuando, en un lanzamiento ilegal no bateado, y éste es también un lanzamiento descontrolado o un Passed ball (pasbol), ellos intentan avanzar más allá de una base a la cual tienen derecho legalmente;
- k) cuando avanzan mas allá de una base a la que tienen derecho debido a:
 - i. un defensor que intencionalmente contacta una bola tirada con implemento removido de su lugar;
 - ii. un defensor que intencionalmente contacta una bola bateada de fair con un implemento removido de su lugar;
- l) cuando avanzan mas allá de una base protegida cuando ellos han sido obstruidos;

m) cuando avanzan mas allá de la base a la cual ellos están forzados, por una base por bolas otorgada al bateador.

EFECTO

Regla 5.10.1 – h) y i)	Fallando en tocar una base o continuando a segunda base
Efecto	El corredor será declarado out si la defensa hace una apelación legal.

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

Cuando cualquier obstrucción ocurre, incluyendo un corre-corre:

- a) una bola Muerta Demorada deberá ser señalada, con la bola permaneciendo viva hasta la conclusión de la jugada;
- b) un corredor obstruido y cada corredor afectado por la obstrucción, siempre serán premiados con el otorgamiento de la base o bases que ellos podrían haber alcanzado a juicio del árbitro, si no hubiera ocurrido la obstrucción. Si el árbitro cree que hay justificación, un jugador defensivo que hace un toque fingido, podría ser expulsado del juego;
- c) Si el corredor obstruido es puesto out antes de alcanzar la base que podría haber alcanzado si no hubiese ocurrido la obstrucción, una bola muerta es declarada. El corredor obstruido y cada corredor afectado por la obstrucción serán premiados con la base, o bases, que ellos podrían haber alcanzado, a juicio del árbitro si no hubiese ocurrido una obstrucción;
- d) un corredor obstruido no puede nunca ser eliminado entre las dos bases, en donde ocurre la obstrucción, a menos que:
 - i. Si el corredor obstruido comete un acto de interferencia después que es declarada la obstrucción, o el corredor es apelado legalmente por:
 1. omitir una base, a menos que el corredor haya sido obstruido en esa base y la obstrucción le impide tocar la base;
 2. dejar una base antes que una bola fly fuese tocado primero; o
 3. después de pasar la base que ellos podrían haber alcanzado de

no haber habido la obstrucción, el corredor obstruido puede ser eliminado y la bola permanece viva;

- ii. si el corredor obstruido llega quieto a la base que pudiese haber sido premiada, a juicio del árbitro, y hay una jugada siguiente en un jugador diferente, el corredor obstruido no es protegido más entre las bases en donde el corredor fue obstruido, y puede ser puesto out. La bola permanece viva. Los corredores obstruidos tienen la obligación de tocar todas las bases en el orden apropiado, o pueden ser puestos out en una apelación realizada por el equipo defensivo, a menos que el corredor haya sido obstruido de tocar esa base.

5.10.3 CORREDORES SON OUT

- a) Un corredor es out y la bola permanece viva cuando:
 - i. Mientras están corriendo a cualquier base en orden regular o inverso, corren a más de un metro (3 pies) desde el paso hacia la base para evitar ser tocados;
 - ii. Mientras la bola está en juego y no están en contacto con una base y son tocados.
 - iii. En una jugada forzada, y antes que el corredor contacte la base a la cual es forzado avanzar, un jugador, mientras tiene control de la bola en sus manos, contacta la base o toca la base o toca al corredor. Si un corredor forzado, después de tocar la siguiente base, regresa por cualquier razón hacia la última base que ocupó, la jugada forzada es restablecida;
 - iv. falla en regresar a tocar la base que previamente ocupó o la omite y es hecha una apelación legal;
 - v. cualquiera otro que no sea otro corredor, asiste físicamente a un corredor mientras la bola está en juego. Cuando la bola se convierte en muerta después de un home run, una bola foul no cogida o un premio de bases, la bola permanece muerta;
 - vi. físicamente pasa a un corredor precedente antes que el corredor haya sido declarado out. La bola permanece viva. El corredor no es out si la bola se convierte en una bola foul, o una bola fly bateada foul no cogida, o si un corredor pasa a un corredor precedente en una jugada

- de bola muerta, la bola permanece muerta;
- vii. ha dejado su base para avanzar a otra base antes que una bola cogida haya tocado a un defensor;
 - viii. No toca la base o bases intermedias en orden regular, o en orden reverso, a menos que sean obstruidos para hacerlo;
 - ix. el bateador-corredor se convierte en un corredor tocando primera base, la pasa, y luego intenta correr a segunda base y es tocado, mientras está fuera de la base;
 - x. corriendo o deslizándose en home, y falla en tocar home, y no hace intento de regresar allí, y un defensor controla la bola mientras toca home y apela al Árbitro para una decisión;
 - xi. abandona una base y entra al área de su equipo, o deja el campo de juego, mientras la bola está viva;
 - xii. está posicionado detrás, y no está en contacto con una base para comenzar a correr en una bola fly; o
 - xiii. cuando los corredores cambian posiciones en las bases.
- b) Un corredor es out y la bola es muerta cuando:
- i. falla en usar un casco de bateo aprobado, cuando el árbitro le ordena que lo haga;
 - ii. falla en mantener contacto con la base a la cual tiene derecho, hasta que una bola lanzada legalmente deja la mano del lanzador. Un "lanzamiento nulo" es declarado y otros corredores deben regresar a la última base que ocupaban legalmente al momento del lanzamiento;
 - iii. está legítimamente fuera de su base después de un lanzamiento, o como resultado de un bateador completando su turno al bate y, mientras el lanzador tiene la bola dentro del círculo del lanzador, no regresa inmediatamente a su base, o intentan avanzar a la siguiente base.
- Una vez que el corredor regresa a una base por cualquier razón, será declarado out, si deja dicha base. Un corredor no será declarado out, si:
- 1. una jugada es hecha sobre él u otro corredor (un tiro

- fingido es considerado una jugada);
2. el lanzador no tiene posesión de la bola dentro del círculo del lanzador; o
 3. el lanzador suelta la bola por un lanzamiento al bateador. Una base por bolas, o tercer strike caído en el cual el corredor tiene derecho a correr, es tratado de la misma manera que una bola bateada. El bateador-corredor puede continuar, pasando primera base, y tiene derecho a correr hacia la segunda base, siempre que no se detenga en primera base; si se detiene después de doblar la primera base, debe regresar inmediatamente a primera base o continuar inmediatamente a segunda base;
 - iv. el bateador-corredor es declarado out por interferir con una jugada en home, en un intento de impedir un out obvio sobre un corredor avanzando a home. El corredor que avanza es out y los otros corredores deben regresar a la última base que ellos ocupaban al momento del lanzamiento.
- c) Un corredor es out, la bola es muerta y los otros corredores deben regresar a la última base que ocupaban legalmente al momento de la interferencia, bola bloqueada o el out declarado, a menos que sea forzado a avanzar porque el bateador se convierte en un bateador corredor, cuando:
- i. ellos son golpeados con una bola bateada fair no tocada en territorio fair, mientras están fuera de la base, y a juicio del árbitro, cualquier jugador tuvo la oportunidad de hacer un out;
 - ii. patean intencionalmente una bola que un defensor ha dejado;
 - iii. interfiere con un defensor intentando fildear una bola bateada fair, no importando si la bola ha sido tocada primero por otro defensor, incluyendo al lanzador o **interfiere intencionalmente con un defensor que está tirando una bola, o** interfiere intencionalmente con una bola tirada.
 - iv. interfiere con un defensor intentando atrapar una bola bateada fly foul o con una bola fly foul que un defensor está intentando

coger. Si esta interferencia es, a juicio del árbitro, un intento obvio de prevenir una jugada doble, el corredor inmediato que le sigue será declarado out. El bateador-corredor regresa al bate con un strike adicional en la bola foul, siempre y cuando la cuenta antes de batear la bola fue menos que dos strikes. Si esta interferencia es el tercer out, el bateador-corredor regresará como bateador abridor en la siguiente entrada, con la cuenta original de bolas y strikes cancelada;

- v. el corredor más cercano a home al momento de la interferencia es declarado out después que un corredor, bateador o bateador-corredor haya sido declarado out, o después que un corredor haya anotado, el corredor, bateador o bateador-corredor interfiere con una oportunidad de un jugador defensivo hacer una jugada sobre otro corredor. Un corredor que continúa corriendo provocando un tiro, será considerado una forma de interferencia;
- vi. uno o más miembros del equipo ofensivo se paran o se agrupan alrededor de una base a la que un corredor avanza, por lo que confunden a los defensores agregando dificultad para hacer una jugada. Los miembros de un equipo incluyen un recoge bates o cualquier persona que esté autorizada a sentarse en el banquillo del equipo;
- vii. el coach cerca de tercera base corre en dirección a home sobre, o cerca de la línea de base, mientras un defensor está intentando hacer una jugada sobre una bola bateada o tirada, y de este modo provoca un tiro a home. El corredor que esté más cercano a home será declarado out;
- viii. un coach o cualquier miembro del equipo a la ofensiva, que no sea un bateador, bateador-corredor, bateador en espera o corredor que interfiere intencionalmente con una bola tirada mientras está en el cajón del coach, o interfiere con la oportunidad del equipo defensivo de hacer una jugada sobre un corredor o bateador-corredor. El corredor más cercano a home en el momento de la interferencia es declarado out;

- ix. un jugador defensivo tiene la bola, y está esperando al corredor y el corredor permanece de pie, e intencionalmente choca con el defensor. Si se interpreta que el acto ha sido a propósito, el jugador será expulsado;
 - x. corren bases en orden inverso, o fuera de la línea de la base, sin intentar avanzar, ya sea para confundir a los defensores o para hacer una burla del juego;
 - xi. cuando el bateador en espera interfiere con el intento de un jugador defensivo de eliminar a un corredor, el corredor más cercano a home será declarado out;
 - xii. un implemento ofensivo no-oficial, causa una bola bloqueada (y crea interferencia), con el corredor sobre el que se está jugando; si este jugador ha anotado antes que la bola bloqueada sea declarada, el corredor más cercano a home es declarado out.
- d) Cuando el Árbitro de home, o su ropa, interfiere con el intento del receptor de eliminar a un corredor que está robando, o en un intento de una jugada de cogido fuera de la base. Si, en una passed ball (pasbol) o lanzamiento descontrolado, una bola tirada por el receptor que golpea al árbitro, esto no es una interferencia de árbitro y la bola permanece viva.

EFECTO

Regla 5.10.3 a) vii) a x	Salir demasiado pronto en una bola fly, omitir una base o tratar de ir a segunda base o no pisar home.
Efecto	El corredor no será declarado out a menos que la defensiva haga una apelación legal. EXCEPCIÓN: Un corredor que ha dejado una base demasiado pronto en una bola fly cogida, o que no ha pisado una base, puede intentar regresar a dicha base mientras la bola esté muerta.
Regla 5.10.3- a) xiii	Cambiando bases

Efecto	Esta es una jugada de apelación. Cuando la apelación es mantenida, cada corredor descubierto por haber cambiado posiciones en las bases, será declarado out y el Head Coach será expulsado por conducta antideportiva. El orden de los outs será determinado por la ubicación de los corredores inmediatamente después del cambio. El corredor que cambió base y está más cerca de home después del cambio, será declarado out primero. El siguiente corredor que cambió base y es el segundo más cercano a home será declarado out de segundo y así sucesivamente. La apelación puede ser hecha en cualquier momento hasta que todos los corredores, que intercambiaron posiciones estén en el dugout o la entrada haya terminado. Si uno de los corredores que cambió base aún está en una base, los dos y todos los corredores que cambiaron bases serán declarados out, aun si ellos anotaron; cualquier(as) carrera(s) anotada(s) por los corredores incorrectos serán anulada(s).
5.10.3 c i. 5.10. 3 c-ii; 5.10.3 c-iii	Si esta interferencia a juicio del árbitro, es un intento obvio de impedir una jugada doble, el corredor que le sigue también será declarado out.
5.10.3 d)	Interferencia del Árbitro
Efecto	Una Bola Muerta Demorada deberá ser señalada, con la bola permaneciendo viva hasta la conclusión de la jugada. i. Si el corredor es declarado out, el out permanecerá y la bola es viva. ii. Si es declarado quieto, la bola es muerta y todos los corredores regresan a la última base que sostenían al momento del tiro.

5.10.4 EL CORREDOR NO ES OUT

- a) cuando corren detrás, o delante del jugador y fuera del camino a la base, para evitar interferir con un defensor que intenta fildear una bola bateada en el paso a la base;
- b) cuando no corren en línea recta a la base, siempre y cuando el defensor en la línea recta no tenga posesión de la bola;

- c) cuando más de un defensor intenta fildear una bola bateada y el corredor entra en contacto con otro, que a juicio del árbitro, no tenía derecho a fildear la bola;
- d) cuando son golpeados con una bola bateada fair que no ha sido tocada, mientras están fuera de la base, y que a juicio del árbitro, ningún defensor tuvo la oportunidad de hacer un out;
- e) cuando son golpeados por una bola fair, bateada sobre el territorio foul, que no ha sido tocada, y, que a juicio del árbitro, ningún defensor tuvo la oportunidad de hacer un out;
- f) cuando son golpeados con una bola bateada fair después de que toca o es tocada por cualquier defensor, incluyendo el lanzador, y no pudieron evitar el contacto con la bola;
- g) cuando son golpeados por una bola fair, bola bateada que no ha sido tocada mientras están en contacto con su base, a menos que ellos intencionalmente interfieran con la bola, o con un defensor haciendo una jugada. La bola se convertirá en muerta o permanece viva; dependiendo de la posición del defensor más cerca de la base;
- h) cuando son tocados mientras están 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;
- i)*** cuando el equipo defensivo no solicita la decisión del árbitro en una jugada de apelación, sino hasta después del siguiente lanzamiento legal o ilegal, o hasta que **todos los jugadores defensivos hayan dejado el territorio fair en su camino hacia el banquillo o dugout;**
- j) cuando un bateador-corredor se convierte en corredor, tocando primera base, se pasa y luego regresa directamente a la base;
- k) cuando no se les da tiempo suficiente para regresar a una base. No serán declarados out por estar fuera de la base antes que el lanzador suelte la bola y pueden avanzar como si hubieran dejado la base legalmente;
- l) cuando han comenzado a avanzar legalmente. No pueden ser detenidos

por el lanzador que recibe la bola, mientras está en la goma de lanzamiento, ni por el lanzador que está pisando la goma mientras que sostiene la bola;

- m) cuando permanecen su base hasta que una bola fly toca a un defensor y luego intentan avanzar;
- n) cuando se deslizan hacia una base y ésta es desplazada de su posición correcta. Se considera que la base siguió al corredor. Un corredor alcanzando una base quieto no será out por haber estado fuera de esa base, porque la base se movió de su lugar. Ellos pueden regresar a esa base sin riesgo a ser eliminados cuando la base haya sido desplazada. Un corredor está a riesgo si intenta avanzar más allá de la base desplazada, antes que ésta se encuentre de nuevo en la posición adecuada.
- o) cuando un coach sin intención interfiere con una bola tirada o una bola bateada mientras está en el cajón del coach; o
- p) cuando la bola contacta con un implemento no-oficial ofensivo y no hay una jugada obvia aparente. La bola es muerta y los corredores deben regresar a la última base tocada al momento en que la bola fue declarada muerta, pero en el regreso, no es necesario que las bases intermedias sean tocadas.

5.11 EFECTOS CORRIENDO BASES (QUE NO SEA POR OBSTRUCCION)

EFECTO	Regla u Ocurrencia
a) Premio de una base	<p>i. El bateador-corredor es premiado con la primera base, siempre y cuando avance y toque la primera base, y el resto de corredores avanzan una base, si están forzados, desde el momento del lanzamiento, bajo las siguientes circunstancias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) cuando cuatro bolas han sido declaradas por el Árbitro de Home; la bola es viva 2) cuando es concedida una base por bola intencional; la bola es muerta. 3) cuando el bateador es obstruido y el equipo ofensivo toma la opción de premiar al bateador con la primera base; la bola es muerta. 4) cuando una bola bateada es contactada por un árbitro o corredor antes de pasar a un defensor, excluyendo al lanzador; la bola es muerta. 5) cuando un bateador es golpeado por un lanzamiento; la bola es muerta. <p>ii. Un corredor es premiado con una base en las siguientes circunstancias; la bola es muerta excepto en el caso nº 6 abajo;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) cuando en un lanzamiento ilegal, no golpeado por el bateador, o si es golpeado por el bateador, el manager del equipo a la ofensiva elige aceptar el premio por el lanzamiento ilegal, en vez del resultado de la jugada, la bola es muerta; 2) cuando la bola es lanzada y luego deja el campo de juego o se aloja en el backstop; el premio es desde el momento del lanzamiento;

	<p>3) cuando un defensor involuntariamente lleva una bola fuera del campo de juego, el premio es desde el momento en que el jugador deja el campo de juego. Un jugador llevando una bola viva al dugout o al área del equipo para tocar a un jugador, es considerado haberla llevado allí sin intención;</p> <p>4) Cuando un jugador pierde la posesión de la bola durante una jugada y la bola entra al área de bola muerta, el premio es desde la última base tocada al momento en que la bola entró al territorio de bola muerta.</p> <p>5) Cuando un implemento defensivo causa una bola bloqueada, el premio es desde la última base tocada al momento del lanzamiento en una bola lanzada.</p> <p>6) Cuando el implemento desprendido de su lugar hace contacto con una bola lanzada. Si una bola lanzada elude al receptor y es recuperada con implemento que está fuera de su lugar cuando el/los corredor(es) no están avanzando, y no hay jugada aparente posible, o no hay ventaja, ningún corredor es premiado con una base, la bola permanece viva y el bateador puede avanzar a primera base en la cuarta bola o bajo la regla del tercer strike. Ellos pueden avanzar más allá a su propio riesgo.</p>
--	---

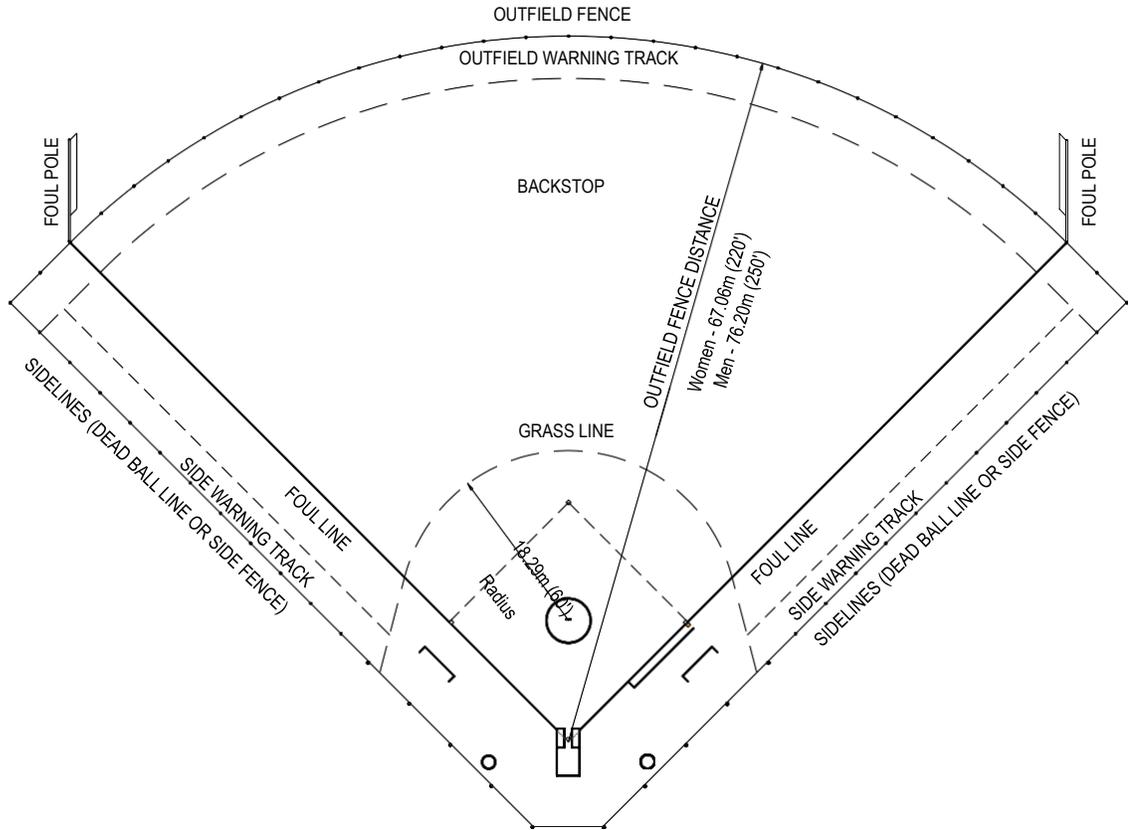
<p>b) Premio de dos bases</p>	<p>i. El bateador-corredor y el/los corredor(es) es premiado con dos bases desde el momento del tiro en las siguientes circunstancias y la bola es muerta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. cuando una bola fly bateada fair pasa fuera del campo de juego, a una distancia menor a las dimensiones de un campo reglamentario; 2. cuando una bola bateada fair golpea el guante o cuerpo de un defensor, y pasa sobre la valla en territorio foul; 3. cuando una bola fly bateada fair toca la valla, se desvía por un defensor y pasa sobre una valla; 4. cuando una bola bateada fair es tocada por un defensor que está en territorio de bola muerta y a juicio el árbitro, la bola no pudo haber ido sobre la valla en territorio de bola fair; 5. cuando una bola bateada fair rebota sobre o rueda bajo o a través de la valla, o fuera de la línea de juego del campo de juego; 6. Cuando una bola bateada fair es desviada <ol style="list-style-type: none"> a. por un jugador defensivo o un árbitro; o b. por un corredor después de pasar a un defensor excluyendo al lanzador, siempre y cuando ningún otro defensor haya tenido la oportunidad de hacer un out y la bola fue fuera de juego a territorio foul; 7. cuando una bola bateada fair es contactada por un defensor que está en territorio de bola muerta y a juicio del árbitro, la bola no se hubiera ido sobre la valla en territorio fair;
-------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> ii. cuando la bola es tirada y deja el campo de juego o es bloqueada, el premio es desde el momento en que la bola dejó las manos del defensor. Si dos corredores están entre las mismas dos bases, el premio es basado en la posición del corredor más adelantado. Si un corredor toca la siguiente base y regresa a su base original, la base original que ellos dejaron, es considerada la "última base tocada", para el propósito de un premio sobre un tiro volado; iii. Cuando un implemento defensivo causa una bola bloqueada, el premio es: <ul style="list-style-type: none"> 1. desde la última base tocada al momento del tiro; 2. desde la última base tocada al momento del lanzamiento en una bola bateada fair. iv. cuando una bola tirada contacte con un implemento separado de su lugar propio, ésta es una bola muerta demorada. v. corredores son solo premiados con dos bases y la bola es muerta, cuando a juicio del árbitro, un defensor lleva intencionalmente, pateo, empuja o tira una bola viva desde el territorio de juego hacia territorio de bola muerta. El premio es desde el momento en que pateó, empujó o tiró, o desde el momento que la bola fue llevada hacia territorio de bola muerta.
c) Premio de Tres Bases	El Bateador-Corredor y corredores son premiados con tres (3) bases y es una bola muerta demorada, cuando un implemento desalojado de su lugar, contacta una bola bateada fair.

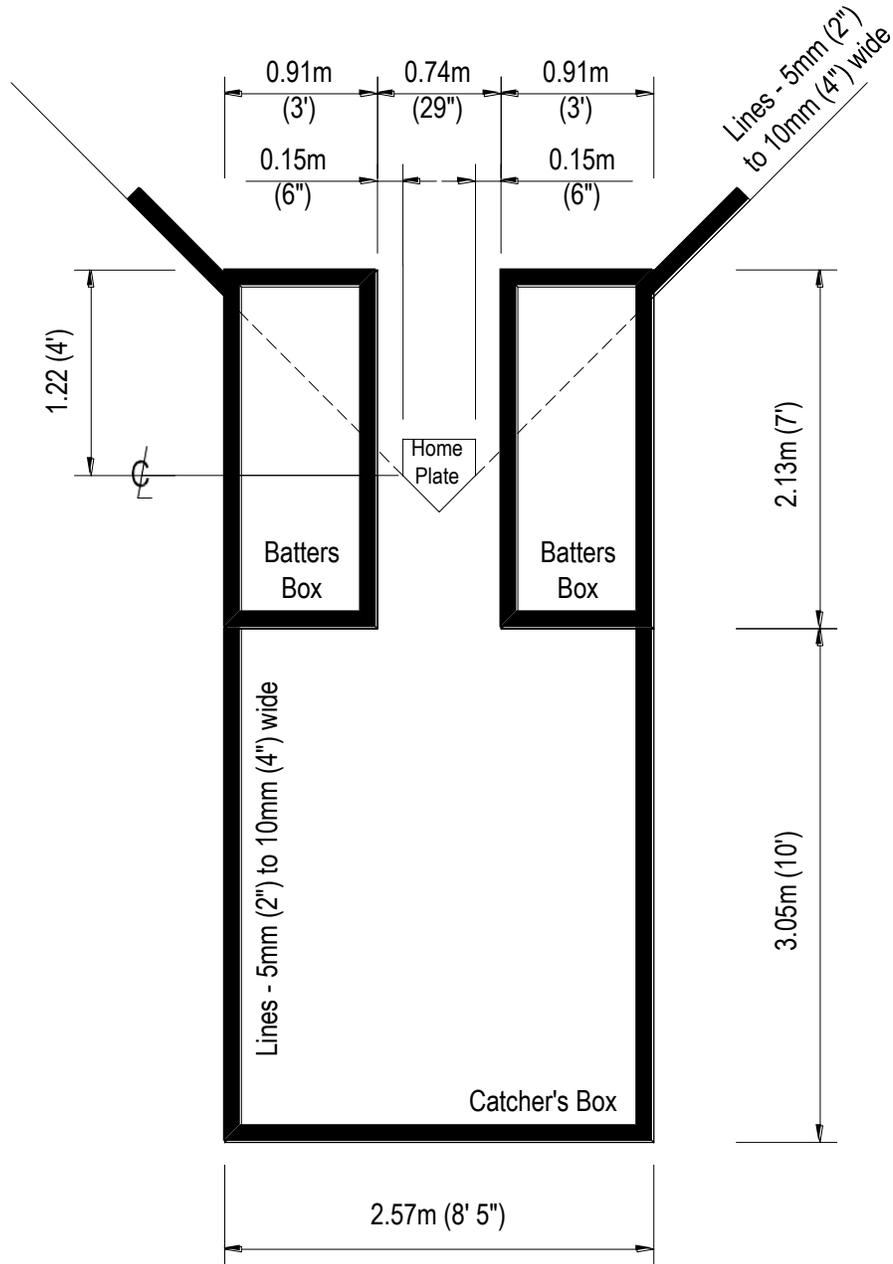
<p>d) Premio de Cuatro Bases</p>	<p>El bateador-corredor y corredores son premiados con home y la bola es muerta en las siguientes circunstancias:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. cuando el árbitro declara un home run. ii. cuando una bola fair es contactada con implemento desalojado de su propio lugar y a juicio del árbitro, la bola habría pasado en vuelo la valla del outfield.
<p>e) Premios a Juicio de Árbitro</p>	<p>El bateador-corredor y corredores son premiados con la base o bases que ellos podrían haber alcanzado a juicio del árbitro, si no hubiese ocurrido la interferencia y la bola es muerta.</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Cuando una persona que no es un miembro del equipo interfiere con una bola en el suelo o bola tirada o está próximo a tirar una bola, incluyendo bolas fly. ii. Cuando la bola se aloja en ropa o implemento del árbitro, o en la ropa de un jugador de la ofensiva.

APÉNDICE 1: CAMPO DE JUEGO Y PLANO DEL DIAMANTE

A. DIMENSIONES OFICIALES DEL CAMPO DE JUEGO

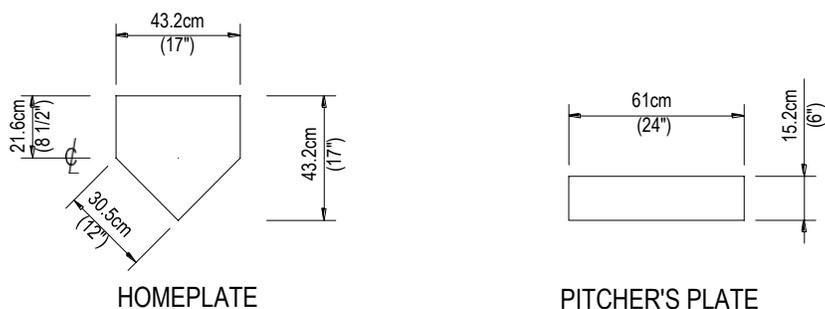


D. DIMENSIONES OFICIALES DE CAJONES DE BATEADORES Y DE RECEPTORES



DETALLE DE CAJÓN DE BATEADORES
Y RECEPTORES

E. DIMENSIONES OFICIALES DE HOME Y GOMA DEL LANZADOR



F. TABLA DE REFERENCIA RAPIDA BACKSTOP Y LINEAS LATERALES (LINEA DE BOLA MUERTA/LADO DE LA VALLA)

Se retrocederá un mínimo de 7,62 m (25 pies) a un máximo de 9,14 m (30 pies) fuera de las líneas de foul. El área entre las líneas de foul y el basckstop y las líneas laterales no deben ser obstruidas.

BASES

De Home a primera/tercera 18.29m (60 pies) desde la parte de atrás de home a la parte de atrás de la base. De Home a Segunda 25.86m (84pies. 10 ¼ pulgadas) desde el punto de atrás de home a la mitad de la base. Las bases serán hechas de lona u otro material, y deben estar firmemente aseguradas en su posición.

Primera Base (Doble) la mitad de esta base debe estar firmemente asegurada y es parte del territorio fair y la otra mitad (de un color solido contrastante) debe estar firmemente asegurada y es parte del territorio foul.

CAJONES DE LOS BATEADORES

El ancho de la caja, medirá 0.91m (3 pies.) por 2.13m (7 pies.) de largo. Las líneas de adentro de la caja del bateador serán: 15.2cm (6 pulgadas) desde home. La línea del frente de la caja será 1.22m (4 pies.) En frente de una línea dibujada a través del centro de home. Las líneas son consideradas como estando dentro de la caja del bateador.

CAJÓN DEL RECEPTOR

3.05 m (10 pies) de largo desde la parte de atrás fuera de las esquinas de las cajas de bateadores, y serán de 2.57m (8 pies. 5 pulgadas) de ancho. Las líneas son consideradas como estando dentro de la caja de receptor.

CAJÓN DEL COACH

Detrás una línea de 4.57m (15 pies) de largo, trazada fuera del diamante. La línea corre paralela a, y 3.65m (12 pies) desde las líneas de la primera y de la tercera base, y se extenderá desde las bases hacia home.

TABLA DE DISTANCIAS

CATEGORIA	LANZAMIENTO	Cercas del Outfield (mínimo)
Junior Femenino Sub.16	12.19 m (40 Pies.)	67.06 m (220 Pies.)
Junior Femenino Sub.19	13.11 m (43 Pies.)	67.06 m (220 Pies.)
Femenino	13.11 m (43 Pies.)	67.06 m (220 Pies.)
Junior Masculino Sub.16	14.02 m (46 Pies.)	76.20 m (250 Pies.)
Junior Masculino Sub.19	14.02 m (46 Pies.)	76.20 m (250 Pies.)
Masculino	14.02 m (46 Pies.)	76.20 m (250 Pies.)

HOME

Será una figura de cinco (5) lados, 43.2 cm (17 pulgadas) de ancho, a lo largo del borde que da al lanzador. Los lados serán paralelos a las líneas interiores del cajón del bateador y serán de 21.6 cm (8.1/2 pulgadas) de largo. Los lados que forman la punta frente al receptor. Serán de 30.5 cm (12 pulgadas) de largo.

INFIELD

Porción de 18.29 m (60 pies) en arco desde el centro frontal de la goma del lanzador.

LÍNEAS

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

CIRCULO DEL BATEADOR PREVENIDO

Circulo de 1.52 m (5 pies) con un radio de 0.76m (2 pies, 6 pulgadas) situado adyacente al extremo del banquillo de los jugadores o del área del dugout más cercana a home.

LÍNEA DE UN METRO

Trazada paralelamente a 0.91m (3 pies) de la línea de base, comenzando en un punto a la mitad entre home y primera base.

GOMA DEL LANZADOR

Hecha de goma, 61.0 cm (24 pulgadas) de largo y 15.2 cm (6 pulgadas) de ancho. La parte superior de la goma debe estar al nivel de la superficie del suelo.

ZONA DE ADVERTENCIA

Con un mínimo de 3.66 m (12 pies) y un máximo de 4.57 m (15 pies) desde el "outfield" y/o las vallas laterales. Hecho de material (tierra, grava), que esté al nivel con la superficie de juego, pero diferente. El material debe distinguirse de la superficie del outfield y debe haber una señal físicamente clara para los jugadores cuando se estén acercando a la valla.

TRAZANDO UN DIAMANTE

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

- 1) Para determinar la posición de home, trace una línea en la dirección deseada para trazar el diamante. Coloque una estaca en la esquina del home más cercana al receptor. Fije un cordón a esta estaca y ate los nudos o marque el cordón a 14.02m (46 Pies.), 18.29m (60 Pies.), 25.86m (84 Pies. 10 ¼ in) y 36.58m (120 Pies.).
- 2) Ubique el cordón (sin estirarlo) a lo largo de la línea direccional y coloque una estaca en el marcador de 14.02m (46 Pies.). Esta será la línea frontal en el centro de la goma del Lanzador. A lo largo de la misma línea, coloque una estaca en el marcador de 25.86m (84 Pies. 10 ¼ pulgadas). Este será el centro de la segunda base.
- 3) Ubique un marcador a 36.58m (120 Pies.) al centro de la segunda base y, cogiendo el cordón en el marcador a 18.29m (60 Pies.), camine a la derecha de la línea direccional hasta que el cordón esté tenso y ubique una estaca en el marcador a 18.29m (60 Pies.). Ésta será la esquina exterior de la primera base y el cordón formará ahora las líneas a primera y segunda bases.
- 4) De nuevo, sostenga el cordón en el marcador a 18,29m (60 Pies.), camine atravesando el campo y de la misma manera, marque la esquina exterior de la tercera base. El home, primera base, y tercera base deben estar totalmente dentro del diamante.
- 5) Para revisar el diamante, ubique la punta del cordón de home en la estaca de primera base y el marcador a 36.58m (120 Pies) en tercera base. El marcador a 18,29m (60 Pies.) deberá ahora ser igual a home y segunda base.
- 6) Revise todas las distancias con una cinta de medir de acero.

APENDICE 2: ESPECIFICACIONE DEL BATE

A: BATE OFICIAL

1. Deberá ser construido de una sola pieza, piezas múltiples permanentemente ensambladas o de dos piezas de construcción intercambiables.
2. Cuando el bate está diseñado con componentes intercambiables, éste debe reunir los siguientes criterios:
 - i. 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, y;
 - ii. Todas las combinaciones de los componentes deben cumplir con los mismos estándares, tal como si fuera un bate de una sola pieza cuando están combinadas, o una parte de un bate de una sola pieza cuando está separada.
3. 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 de tal forma que la dirección de la veta de todas las piezas corran paralelas al largo del bate.
4. Un bate puede ser de metal, bambú, plástico, grafito, carbono, magnesio, fibra de vidrio, cerámica, o cualquier otro material compuesto aprobado por la Comisión de Estándares de Implementos de Juego de la WBSC – SD.
5. Un bate puede ser laminado, pero deberá contener únicamente madera o pegamento y tener un acabado claro (cuando esté acabado).
6. La porción de la maza del bate (desde el inicio del cono hasta la tapa del extremo) debe ser redonda y lisa, con una textura suave al tacto.
7. Ningún bate debe ser más largo de 86.4cm. (34 pulgadas), ni exceder a 1077.0 gr. (38 onzas) de peso.
8. Ningún bate debe tener más de 5.7cm. (2¼ pulgadas) de diámetro en su parte más gruesa; se permite una tolerancia de 0.80mm (1/32 pulgadas) para permitir expansión.
9. Un bate no deberá tener remaches expuestos, clavijas, bordes irregulares o afilados o ninguna forma de atadura externa que pueda representar un peligro. Un bate de metal debe estar libre de abolladuras y rajaduras.
10. Un bate de metal no debe tener un agarre de madera.
11. Un bate debe tener agarre de seguridad de corcho, cinta adhesiva (no cinta de plástico, lisa), o material compuesto. El agarre de seguridad no debe tener menos de 25.4cm. (10 pulgadas) de largo y no se extenderá más de 38.1cm. (15 pulgadas) desde el extremo pequeño 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. Cinta adhesiva aplicada a cualquier bate, debe ser de espiral continuo. Ésta no tiene que ser una capa solida de cinta adhesiva, y no

- debe exceder de dos capas.
12. Si es de metal, y no está construido en una sola pieza con el final de la maza cerrado, deberá tener un tapón de goma, o de vinilo plástico u otro material insertado, aprobado por la Comisión de Estándares de los Implementos de Juego de la WBSC-SD, firmemente asegurado en el extremo grueso del bate.
 - i. El tapón insertado al final del bate deberá estar permanente y firmemente sellado herméticamente, de manera que éste no pueda ser quitado por ninguna persona que no sea el fabricante, sin dañar o destruir el extremo grueso del bate o maza.
 - ii. El bate deberá estar libre de ruidos sonajeros. Un bate que no esté libre de ruidos sonajeros será considerado un bate ilegal.
 - iii. El bate no deberá tener señales de alteración. Un bate que muestre signos de que ha sido alterado, será considerado un bate alterado.
 13. Debe tener un pomo de seguridad con un mínimo de 0.6cm. (1/4 pulgada), que sobresalga en un ángulo de 90 grados desde el mango. El pomo de seguridad puede estar moldeado, listonado, soldado o fijado en forma permanente. El pomo puede ser cubierto con un agarre de cinta adhesiva o un potenciador de agarre.
 14. Cuando la nota de aprobación del bate no puede ser leída debido a desgaste del bate, el bate aún permanece como un bate oficial y puede ser usado si está en conformidad con todo lo otro respecto como sea determinado por un árbitro con certeza razonable.
 15. El peso, distribución de peso, o el largo del bate debe ser fijado permanentemente al momento de la fabricación y de ninguna manera después puede ser alterado, excepto que esté previsto de otra manera específicamente en esta Regla 3, o una especificación aprobado por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD.

B. EL BATE DE CALENTAMIENTO

Un bate de calentamiento diferente a un bate oficial, que debe ser de una construcción de una pieza, y debe cumplir con los requisitos de agarre de un bate oficial. Éste debe estar marcado "WARM-UP" con letras de 3.2cm. (1¼ pulgadas al final del barril del bate. El final de la maza del bate debe ser superior a 5.7cm. (2¼ pulgadas).

APENDICE 3: ESTÁNDARES DE LA BOLA

A. UNA BOLA OFICIAL DE SOFTBOL

1. Debe ser de forma regular, con costura fina, de puntada incrustada en el cuero o de superficie lisa;
2. Debe tener un núcleo central hecho, ya sea de primera calidad de fibra larga Kapok, una mezcla de corcho y caucho, una mezcla de poliuretano, o de otros materiales aprobados por la Comisión de Estándares de Implementos de juego de la WBSC-SD.
3. Puede ser enrollada a mano o a máquina, con hilo retorcido de calidad fina y cubierta con látex o pegamento de caucho.
4. Debe tener su cobertura encolada por aplicación de pegamento en la parte inferior de la tapa y cosida con hilo encerado de algodón o lino, o debe tener una cobertura moldeada unida al núcleo o moldeada integralmente con el núcleo, y tener una auténtica reproducción de la costura, tal como pueda ser aprobado por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD.
5. Debe tener una cobertura de la más fina, al cromo o de piel de vaca o caballo curtida de primera calidad, o hecha de material sintético, o de otros materiales aprobados por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD.

B. DIMENSIONES Y ESPECIFICACIONES

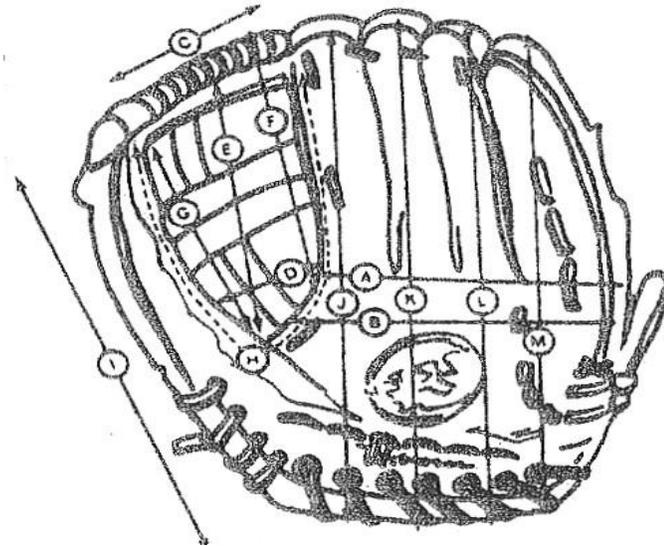
1. La bola terminada de 30.5cm (12 pulgadas) con una circunferencia entre 30.2cm. (11 7/8 pulgadas) y 30.8cm. (12 1/8 pulgadas) y pesará entre 178.0 g. (6¼ oz.) y 198.4 g. (7 oz.). La bola de estilo de costura plana no tendrá menos de 88 puntadas en cada cubierta, cosidas por el método de dos agujas.
2. La bola terminada tendrá un coeficiente de restitución y una norma de compresión según determinados y fijados por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD.
3. El COR que significa el Coeficiente de restitución de una bola de sófbol cuando es medido con el método de pruebas de la ASTM (Sociedad Americana para Pruebas y Materiales) para medir el Coeficiente de Restitución de bolas de sófbol.
4. La bola de cobertura blanca o roja, de puntada blanca o de cubierta óptica amarilla de puntada roja de 30.5cm. (12 pulgadas) con un COR de .47 o menos, deberá ser usada en los siguientes juegos de campeonato de la WBSC-SD: Femenino y Masculino, Junior Femenino y Masculino. Las bolas tendrán un sello marcado con el Logotipo de la WBSC-SD o ISF.
5. En bolas usadas en juegos de Campeonato WBSC-SD, la fuerza de carga requerida para comprimir la bola 0.64cm (0.25 pulgada, no debe exceder los 170.1kg (375 libras) cuando esas bolas son medidas de acuerdo con

el método de prueba de la ASTM, lo cual mide el desplazamiento de compresión de bolas de Softbol, endosado por la Comisión de Estándares de Implementos de la WBSC-SD.

A continuación se encuentran los estándares establecidos para cada bola:

BOLA DE SOFTBOL	COLOR BOLA ESTAMPADO	COLOR PUNTADA	TAMAÑO MINIMO	TAMAÑO MAXIMO	PESO MINIMO	PESO MAXIMO
30.5 cm. (12")	Blanco, o, óptico amarillo LOGOTIPO WBSC-SD	Puntada Blanca, o, Roja	30.2cm. (11- 7/8")	30.8cm. (12- 1/8")	178.0 g. (6¼ oz.)	198.4g (7 oz.)

APENDICE 4: ESPECIFICACIONES DEL GUANTE



Especificaciones de Dimensiones:

(a)	Ancho de la Palma (parte superior)	20.3cm (8 pulg.)
(b)	Ancho de la palma (parte inferior)	21.6cm (8½ pulg.)
(c)	Apertura de la parte superior de la red	12.7cm (5 pulg.)
(d)	Apertura de la parte inferior de la red	11.5cm (4½ pulg.)
(e)	Altura de la red	18.4cm (7¼ pulg.)
(f)	Cruz de la costura parte inferior del índice	19.0cm (7½ pulg.)
(g)	Cruz de la costura parte inferior del pulgar	19.0cm (7½ pulg.)
(h)	Costura alrededor de la red	44.5cm (17½ pulg.)
(i)	Punta del pulgar al eje inferior	23.5cm (9¼ pulg.)
(j)	Punta del índice al eje inferior	35.6cm (14 pulg.)
(k)	Punta del dedo medio al eje inferior	33.7cm (13¼ pulg.)
(l)	Punta del anular al eje inferior	31.1cm (12¼ pulg.)
(m)	Punta del meñique al eje inferior	27.9cm (11 pulg.)

APENDICE 5: ÁRBITROS

A. INFORMACIÓN GENERAL PARA ÁRBITROS.

- a. El árbitro no debe ser miembro de ninguno de los dos equipos. Ejemplo: Jugador, coach, manager, oficial, anotador o patrocinador.
- b. El árbitro deberá estar seguro de la fecha, hora y lugar para el juego y deberá llegar al campo de juego 20-30 minutos antes de la hora; empezar el juego a tiempo y abandonar el campo cuando el juego haya terminado.
- c. El árbitro hombre y mujer debe vestir:
 - 1. Una camisa celeste con mangas largas o cortas.
 - 2. Medias azul marino oscuro.
 - 3. Pantalones azul marino oscuro.
 - 4. Gorras azul marino oscuro con las letras WBSC en blanco y azul decoradas en la parte frontal.
 - 5. Bolso azul marino oscuro para las bolas (árbitro de home, solamente).
 - 6. Chaqueta y/o suéter azul marino oscuro.
 - 7. Zapatos y cinturón negros.
 - 8. Una camiseta "T-shirt" blanca que deberá vestirse debajo de la camisa celeste.
- d. Los árbitros no deben llevar joyas expuestas a la vista que pueden presentar 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 negro o de color canela y protector de garganta negro y un protector de cuerpo y espinilleras o chingalas con protección de rodillas. Un protector de alambre extendido puede ser usado en vez de un protector de garganta en la careta.
- f. Los árbitros deben presentarse ellos mismos a los capitanes, managers 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 juego o durante la suspensión del juego, hasta que el juego ha 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. Con el fin de definir sus respectivas obligaciones, el árbitro que juzga las bolas y los strikes será designado como el "árbitro de home", el árbitro que juzga decisiones en las bases, será designado como el "árbitro de base".
- l. El "árbitro de home" y el "árbitro de base" tendrán igual autoridad para:
 - 1. Declarar out a un corredor por salir adelantado de la base.
 - 2. Declarar tiempo "time" para la suspensión del juego
 - 3. Retirar o expulsar del juego a un jugador, coach o manager por infracción de las reglas.
 - 4. Declarar todos los lanzamientos ilegales.
 - 5. Determinar y cantar un infield fly. **Cuando luce aparente que una bola bateada será una infield fly, el Arbitro declarará inmediatamente, "INFIELD FLY, SI ES FAIR - EL BATEADOR ES OUT" para beneficio de los corredores.**
- m. El árbitro declarará out al bateador o al corredor sin esperar a una apelación para tal decisión en todos los casos donde tal jugador es retirado de acuerdo con estas reglas.
- n. A menos que sea apelado, el árbitro no declarará out a un jugador o lo sancionará por haber fallado en tocar la base, por dejar la base demasiado pronto en una bola fly atrapada, por batear fuera de turno, por ser un sustituto que no ha sido anunciado, por ser un reingreso ilegal, por el jugador reemplazante, o el jugador extraído que no es notificado 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, tal como está previsto en estas reglas.
- o. Los árbitros no sancionarán a un equipo por la infracción de una regla, cuando imponiendo la sanción, crean una ventaja para el equipo infractor.
- p. La falta de los árbitros en adherirse al Apéndice 5, no será base para protestas.

B: LAS SEÑAS

- a. Para indicar que el juego debe comenzar o reanudarse, el árbitro cantará "PLAY BALL" y al mismo tiempo le señalará al lanzador a soltar la bola.
- b. Un STRIKE debe ser indicado levantando la mano derecha hacia arriba del hombro, a un ángulo de 90 grados y, al mismo tiempo, declarando "STRIKE" con voz firme y clara.
- c. Para indicar una BOLA no se utiliza señal con el brazo.
- d. Para indicar la CUENTA de bolas y strikes, se declararán las bolas primero.
- e. Para indicar FOUL, el árbitro declarará "BOLA FOUL" y con los brazos extendidos en posición vertical por encima de la cabeza.

- f. Para indicar una BOLA FAIR, el árbitro extenderá un brazo hacia el centro del diamante, utilizando un movimiento de bombeo con el brazo.
- g. Para indicar que un 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 jugador llega QUIETO, 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 declarará tiempo "TIME" y a la vez extenderá ambos brazos encima de su cabeza. Los otros árbitros reconocerán la suspensión del juego, con una acción similar.
- j. Una BOLA MUERTA DEMORADA será señalada por el árbitro extendiendo su brazo izquierdo horizontalmente, con el puño cerrado.
- k. Para indicar una BOLA RECOGIDA el árbitro extenderá ambos brazos horizontalmente hacia los lados del cuerpo, con las palmas hacia el suelo.
- l. Para indicar UN DOBLE POR REGLA el árbitro extenderá su mano derecha encima de su cabeza, e indicará con dos dedos el número de bases otorgados.
- m. Para indicar un HOME RUN, el árbitro extenderá la mano derecha, con los puños cerrados encima de su cabeza, haciendo un círculo con el brazo en el sentido de las agujas del reloj.
- n. Para indicar un INFIELD FLY el árbitro declarará INFIELD FLY, SI LA BOLA ES FAIR, EL BATEADOR ES OUT. El árbitro extenderá un brazo encima de su cabeza.
- o. Para indicar al lanzador QUE NO LANCE, el árbitro levantará una mano con la palma hacia el lanzador. Será declarado LANZAMIENTO NULO, si el lanzador lanza mientras el árbitro tiene la mano en dicha posición.

APENDICE 6: ANOTACIÓN

A. LA HOJA DE ANOTACIÓN

- a. El nombre de cada jugador y la posición o posiciones a ser jugadas, deben ser listados en el orden en que batearon o hubiesen bateado, a menos que el jugador sea legalmente sustituido, expulsado o retirado del juego, o el juego termine antes de su turno al bate. Cualquier estadística obtenida por el Jugador Reemplazante mientras está en el juego será acreditada a ese jugador, aunque él sea un listado que eventualmente no entra al juego como una sustitución por otro jugador.

Cualquier estadística adquirida por un corredor Temporal deberá ser acreditada al jugador por el cual está corriendo.

1. El Jugador Designado (DP) es opcional, pero si se usa, debe ser notificado antes del comienzo del juego 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 (DP).
 - a. El registro de bateo y fildeo de cada jugador debe ser tabulado:
2. La primera columna indicará la cantidad de veces al bate de cada jugador, pero no se debe cargar un turno al bate para el jugador cuando ese:
 - a) Batea un fly de sacrificio que permite que un corredor anote.
 - b) Es premiado con una base por bolas
 - c) Es premiado con la primera base por obstrucción.
 - d) Batea un toque de sacrificio
 - e) Es golpeado por una bola lanzada.
3. La segunda columna indicará la cantidad de carreras anotadas por cada jugador.
4. La tercera columna indicará la cantidad de "hits" bateados por cada jugador. Un hit es una bola bateada que le permite al bateador llegar quieto a la base.
 - a. Cuando un bateador-corredor llega quieto a la primera base o a cualquier base siguiente en una bola de fair que cae al suelo, pasa por encima de la valla, o da contra la valla antes de ser tocada por un jugador.
 - b. Cuando un bateador-corredor llega quieto a la primera base en una bola de fair, que es bateada con tal fuerza o con tal lentitud o que hace un bote irregular, haciéndola imposible de fildear con esfuerzo ordinario a tiempo para eliminar al bateador-corredor.
 - c. Cuando una bola de fair, que no ha sido tocada por un jugador, se convierte en bola muerta, a causa de tocar el cuerpo o la ropa de un

corredor o del árbitro.

- d. Cuando el jugador intenta sin éxito sacar out a un corredor que corre delante de otro corredor y a juicio del anotador, el bateador-corredor no hubiera sido puesto out en la primera base con un fildeo perfecto.
- e. Cuando el bateador termina el juego con un hit de base que impulsa suficiente número de carreras para dar a su equipo la ventaja, el bateador será acreditado tan solo con las bases que fueron avanzadas por el corredor que anotó la carrera ganadora, proveyendo que el bateador avance un número similar de bases.

EXCEPCION: Cuando el bateador termina el juego con un "home run" bateado fuera del campo, él debe ser acreditado con un "home run" y todos los corredores permitidos anotar incluyéndose a sí mismo.

- 5. La cuarta columna deberá mostrar el número de oponentes puestos out por cada jugador.
 - a) Un out realizado "put out" se le acredita a un jugador cada vez que:
 - 1. Atrape una bola fly o un batazo de línea.
 - 2. Atrape una bola tirada que ponga out a un bateador - corredor o corredor.
 - 3. Toque a un corredor con la bola cuando el corredor está fuera de la base a la cual tiene derecho.
 - 4. Está más cerca de la bola cuando un corredor es declarado out por haber sido golpeado por una bola de fair, o por interferencia con el jugador.
 - 5. Él es quien está más cerca de un no anunciado que es declarado out de acuerdo con la Regla 4, Sec. 8g, OFENSIVA (1b).
 - 6. Es el corredor más cercano, que es declarado out por correr fuera del paso a la base.
 - b) Un out realizado "put out" se le acredita al receptor cuando:
 - 1. Es decretado un tercer "strike".
 - 2. El bateador falla en batear en el orden correcto.
 - 3. El bateador interfiere con el receptor.
 - 4. El bateador es declarado out, por batear ilegalmente.
 - 5. El bateador es declarado out, por intento de un toque en el tercer strike.
 - 6. Cuando el bateador es declarado out, por usar un bate ilegal o alterado.
 - 7. Cuando el bateador es declarado out por cambiar de cajón de bateador.

6. 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 cualquier serie de jugadas que resulte en poner out al corredor. Solo una asistencia y no más, se le otorgará a cualquier jugador que maneja la bola en cualquier out. Un jugador que ha ayudado en un corre-corre "rundown" u otra jugada de la misma clase puede ser acreditado tanto con una asistencia, como con un out.
 - b) A cada jugador que maneja o tira la bola de manera tal que un out hubiera resultado, si no fuera por un error de un compañero del 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 declarado out por interferencia, o por correr fuera de la línea de base.

7. 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, que prolonga el turno al bate del bateador, o la vida del corredor presente.
 - b) Por el jugador que falla en tocar la base después de haber recibido la bola para retirar al corredor en una jugada forzada o cuando el jugador está obligado a regresar a la base.
 - c) Por el receptor, si un bateador es premiado con la primera base por obstrucción.
 - d) Por el jugador que falla en completar una doble jugada, porque deja caer la bola.
 - e) Por el jugador, si un corredor avanza una base, porque él falla en parar o trata de parar, una bola que fue tirada con precisión a una base, proveyendo que hubo ocasión para el tiro. Cuando más de un jugador podría recibir el tiro, el anotador debe determinar a qué jugador se le cargará el error.

B. HITS DE BASE QUE NO SERÁN REGISTRADOS.

Un hit de base no será anotado en los siguientes casos:

- a. Cuando un corredor es forzado out por una bola bateada, o pudo haber sido forzado out, excepto por error de fildeo.
- b. Cuando un jugador fildeando una bola bateada, retira a un corredor precedente con esfuerzo regular.
- c. Cuando un jugador falla en un intento de eliminar a un corredor precedente y a juicio del anotador, el bateador-corredor pudo haber sido eliminado en primera base.

- d. Cuando un bateador-corredor alcanza quieto la primera base, como resultado de un corredor precedente declarado out por interferir con una bola bateada, o con un jugador defensivo.

EXCEPCIÓN: Si, a juicio del anotador, el bateador podría haber llegado quieto a primera base, de no haber ocurrido la interferencia, un hit limpio será acreditado al bateador.

C. BOLAS FLY DE SACRIFICIO

Se anotará un fly de sacrificio cuando, con menos de dos outs:

- a. el bateador impulsa una carrera con una bola fly que es cogida; o
- b. la bola o batazo de línea que es manejada por un outfielder (o un infielder que está corriendo en el outfield) se cae y un corredor anota y, a juicio del anotador, el corredor hubiera podido anotar después de la atrapada, si la bola fly/línea hubiera sido cogida.

D. CARRERAS IMPULSADAS

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 batazo de "slap" (LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) o "fly" de sacrificio (LANZAMIENTO RÁPIDO y LANZAMIENTO LENTO).
- c. por un fly de foul cogido.
- d. por un out realizado en el Infield, o jugada de elección.
- e. por un corredor forzado a avanzar a home por obstrucción, bateador golpeado por una bola lanzada, o siendo premiado con una base por bolas.
- f. por un home run y todas las carreras anotadas como resultado de éste.

E. LANZADOR ACREDITADO CON UN GANADO.

Un lanzador será acreditado con un juego 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 en ventaja cuando él es sustituido, sino que permanece en ventaja por el resto del juego.
- b. Cuando un juego es finalizado después de jugar cinco entradas y el lanzador abridor, ha lanzado por lo menos tres entradas y su equipo anota más carreras que el otro equipo cuando el juego es terminado.

F. LANZADOR CARGADO CON UNA PÉRDIDA.

Un lanzador deberá ser cargado con una pérdida, no importando el número de entradas que ha lanzado, si es reemplazado cuando su equipo está en

desventaja en la anotación, y su equipo falla en lo sucesivo, en empatar el juego o en ganar la ventaja.

G. RESUMEN DEL JUEGO

El resumen registrará los siguientes detalles en este orden:

- a. La anotación por entradas y la anotación final.
- b. Las carreras impulsadas y por quién.
- c. Hits de dos bases y quién los bateó.
- d. Hits de Tres bases y quién los bateó.
- e. Home Runs y quién los bateó.
- f. Flys de sacrificio y quién los bateó.
- g. Jugadas Dobles y los jugadores que participaron en las mismas.
- h. Jugadas Triples y jugadores que participaron en las mismas.
- i. Cantidad de bases por bolas concedidas por cada lanzador.
- j. Número de bateadores ponchados por cada lanzador.
- k. Número de Hits y carreras permitidas por cada lanzador.
- l. El nombre del lanzador ganador.
- m. El nombre del lanzador perdedor.
- n. La duración del juego.
- o. Los nombres de los árbitros y anotadores.
- p. Bases robadas y quién las robo.
- q. Toques de sacrificio.
- r. Los nombres de los bateadores que fueron golpeados por un lanzamiento y el lanzador que les golpeó.
- s. El número de lanzamientos desviados hechos por cada lanzador.
- t. La cantidad de passed balls (pasbols) hechas por cada receptor.

H. BASES ROBADAS.

(LANZAMIENTO RÁPIDO SOLAMENTE) Las bases robadas son acreditadas a un corredor siempre y cuando avance una base sin la ayuda de un hit, un out, un error, un out forzado, una jugada de selección, una passed ball (pasbol), un lanzamiento desviado o un lanzamiento ilegal. Esto incluye a un bateador-corredor avanzando a segunda en una base por bolas concedida.

I. REGISTRO DE JUEGOS CONFISCADOS (FORFEITS)

Todos los registros de un juego confiscado serán incluidos en los registros oficiales, excepto el registro del lanzador ganador/perdedor del juego.